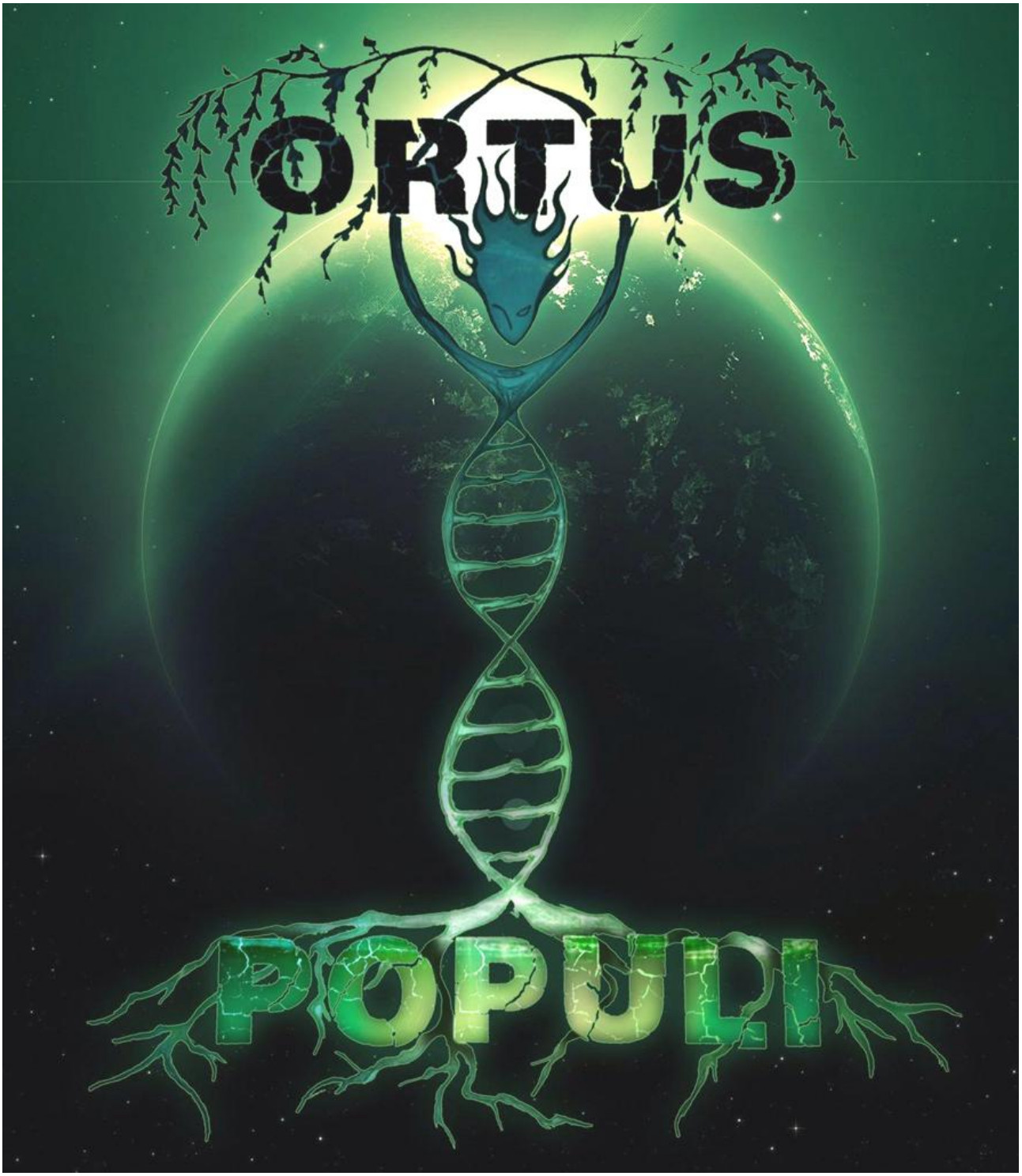


GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

Tomo dell'Ambientazione v. 2.6

Progetto GRV dell'Associazione "Cyber Masters"

Versione 1.5: Comprensivo dei Background aggiornati al 12 luglio 2017 e del compendio delle 3 leggi dei regni Bassa, Legio Maxima e Iulia
Verrsione 2.6: Restyling e aggiornamento background , cronistoria dei 4 regni, aggiornamento del Tempio della Luce

INDICE

Dal Magistero dello Splendore Pag.3

Un mondo in rovina Pag.4

L’evento Pag.5

Il Concilio degli Otto Pag. 8

La Iulia Pag.40

La Bassa Pag.50

La Legio Maxima Pag. 60

Il Tempio della Luce Pag. 72

Cronologia del passato remoto
e misura del tempo Pag. 76

Valuta delle 4 nazioni e del Tempio della Luce Pag. 77

Sistema legale dei Regni
(pag .78 Legio Maxima - pag.85 Bassa - pag.95 Iulia)

“[…] e la Luce diede all'uomo una città d'argento ed ossidiana, avvolta in fiamme tiepide e lampi del colore dell'arcobaleno. In essa, l'umanità, avvolta dall'abbraccio generoso della Luce, si erse in gloria e fulgore rispetto alle bestie perse nell'oscurità.”

“[…] gli abitanti crearono strumenti di fuoco e fulmine, con i quali potevano plasmare la terra e i suoi frutti, comprese le creature da essa nata, secondo il loro più recondito capriccio, e con i quali imbrigliarono gli stessi spiriti in pietre lucenti, permettendo loro di comunicare senza barriere e di servire il Popolo del Cielo senza indugi. Il confine stesso tra la vita e la morte si annullò, e l'uomo divenne maestro del proprio destino con la benedizione della Luce.”

“[…] ma il Blasfemo Popolo del Cielo rinnegò la benevolenza della Luce, e abusò dei doni che ella aveva concesso loro. Non contento di quanto possedeva, con oscure magie e malvagi rituali, rese schiavi i propri fratelli e li costrinse a esasperare la scintilla che la Luce aveva donato loro, portando malattia, fame e terrore nel mondo finora illuminato. Per soddisfare la sua ingordigia, il Blasfemo Popolo del Cielo pervertì gli strumenti benedetti e prosciugò senza sosta la terra della sua linfa vitale, insozzandola di malizia e malvagità, fino a che la terra non divenne sterile e morente.
La Luce parlò quindi al Blasfemo Popolo della Cielo, affinché si ravvedesse dalla sua condotta riprovevole, ma cieco e sordo a tali ingiunzioni, esso voltò le spalle alla Luce, tronfio di superbia e convinto di essere superiore persino alla Luce stessa.”

[…] schifato dal mondo figlio delle sue azioni, il Blasfemo Popolo del Cielo costruì un'enorme arca splendente e la riempì con le sue ricchezze e il suo potere, mentre gli Antenati si accalcavano in supplica e umiltà alla porta dell’Arca per chiedere una misericordia che a nessuno fu concessa.”

[…] il giorno della partenza, la sfera si innalzò, avvolta da aureole violacee e vorticanti, ed il Blasfemo Popolo del Cielo, in un ultimo atto di malvagità, alimentò il proprio viaggio strappando all'umanità morente, la scintilla vitale imbrigliata negli strumenti, nei cuori e nella stessa città d'argento che la popolava. Gli Antenati si ritrovarono privati di tutto ciò che li separavano dalle bestie, e il Grande Buio ebbe inizio.”

Dal Magistero dello Splendore

UN MONDO IN ROVINA

"...e dopo il Grande Buio gli Antenati guardarono la terra che li circondava, non trovandovi un filo di erba né un riparo sicuro dalle intemperie. La loro pancia si agitava per la fame, gli spiriti e i morbi possedevano le loro membra... oh, grazie, un brodo caldo è ottimo con questo freddo…dicevo... oh, sì… alzando gli occhi, incontrarono gli sguardi dei loro simili, che digrignavano i denti dalla fame e bramavano quel poco che era rimasto in loro possesso. Il sangue ribollì nel fango, e i bastoni si sostituirono alle parole. Il popolo eletto, i primi Antenati, ormai scalzati dai campi elisei, distrussero nel furore delle lotte quel poco che era rimasto degli antichi tesori. Nulla rimase a distinguere gli Antenati dalle bestie che tuttora noi cacciamo per trarre nutrimento. Gli Antenati si avvidero che gli unici di cui potevano fidarsi... ehi, tu, non dormire mentre sto parlando! Gli unici erano i membri della loro famiglia, poiché il legame di sangue non è cosa da essere spezzato dalle difficoltà. Per questo motivo, essi si allontanarono dagli altri uomini, infidi e traditori, e fecero affidamento solo sui loro fratelli, formando il nucleo di quella che oggi è la nostra grande famiglia, la nostra tribù, e lo stesso fecero molti altri Antenati, che costruirono i villaggi al di fuori della nostra comunità.

"Si, Veda, lo so che quel mercante che è venuto la scorsa luna è affascinante, ma dobbiamo diffidare dell'estraneo…. comunque, nonostante il disordine del Grande Buio si fosse calmato, i nostri Antenati si ritrovarono in un mondo che li voleva morti. Erano nudi e privi di tutto, eccetto qualche bastone appuntito o una grotta entro cui rifugiarsi, e oltre alle difficoltà della caccia e del raccolto, dovettero proteggersi dalle belve selvagge, dai demoni vomitati dai peccati del Popolo dei Cieli e dalle altre tribù, che volevano i nostri territori di caccia e la nostra acqua. Gli Antenati superarono queste difficoltà grazie ai riti e alle tradizioni che tuttora seguiamo: le liturgie dell'artigiano per costruire e riparare il nostro equipaggiamento, il rituale per propiziare la caccia, la preghiera per la ricerca dei resti perduti della Città Splendente, le invocazioni per scacciare gli spiriti maligni dai corpi posseduti dalle malattie.
"Talvolta ricevevano doni e sostegno anche dai melliflui e incomprensibili sussurri provenienti dai Geni, detentori della fiamma e del fulmine, che insinuavano nelle loro menti le dolci parole della ritrovata Luce, loro signora. Mi raccomando! Se doveste sentire i sussurri dei Geni, accettate pure i loro doni, ma non discostatevi dalle tradizioni degli antenati. Non fate come vostro cugino Cana, che si è fatto irretire dai sussurri e ha abbandonato la sua famiglia.

"Con il passare delle generazioni, altri esseri comparvero dalla terra, unendosi alle tribù e condividendo con loro la lotta contro il nostro mondo malato. Dalle rovine pregne di morte della Città, emersero i Troll, orrendamente deformi ma intangibili al morbo e al maleficio. Dalle colline scesero gli Elfi dalle delicate fattezze e dall'agile muscolatura. Dalle profondità della terra vennero vomitati gli Orchi, bellicosi e rapidi nel guarire dalle ferite più feroci. Infine, dalle terre selvagge si insinuarono gli Uomini Bestia, che condividono i tratti di uomini e bestie selvagge, sicuramente frutto di qualche rapporto abominevole del quale non intendo disquisire.
"I nostri Antenati hanno visto tribù unirsi e combattersi a vicenda, spesso unendo i loro anziani in unica famiglia che vigilava su tutti, o sottomettendo le famiglie più deboli, al fine di proteggerle dai predoni e dai demoni.

"Molte nazioni sono nate e scomparse, così come gli imperi e i raggruppamenti che tuttora si dividono le terre circondate dai monti e dalle acque: il Concilio degli Otto, al quale anche la nostra tribù porta rispetto, il dominio delle guerriere di Iulia, donne del lontano est, l'esercito di fanatici della Legio Maxima che si frappone fra i due, ed i dissoluti uomini delle nebbie della Bassa che si abbarbicano a ridosso dei monti a sud… .tutto questo un giorno scomparirà! Ma la vostra famiglia non vi abbandonerà mai, se voi farete lo stesso.
"Ricordate…. rispettate le tradizioni e rispettate i vostri fratelli, poiché la tribù è l'unica cosa su cui potete fare affidamento. Diffidate dello straniero. Diffidate dello sconosciuto."

Gan Buri Gan, venerabile della tribù degli Astati

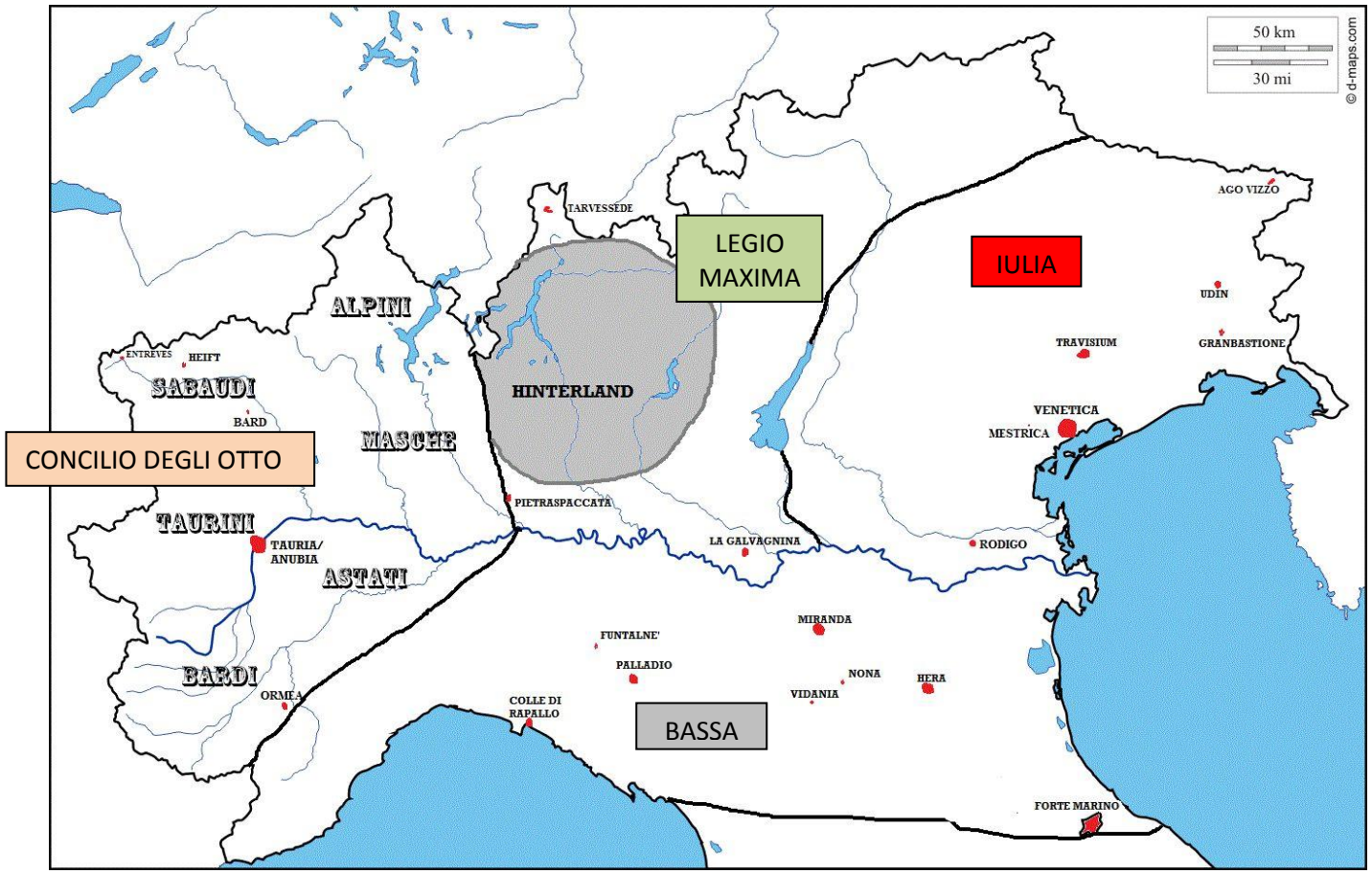
“L’EVENTO”

“…Versa, versa ! Ho bisogno di un botta bella forte per riprendermi da quest'incubo!
“Cosa? La mia donna mi ha tradito? Macchè! Magari, mi sarei sfogato pestando a morte lei e quel bastardo dell'amante. No! No! Guarda… è una cosa incredibile!
“Stavo dando la caccia ad un gruppo di banditi, che avevano ucciso gli abitanti di una fattoria. Li avevo seguiti per una luna buona, insieme alla mia squadra, e finalmente abbiamo teso loro un agguato lungo un passo. Se erano attaccati alla vita! Li avevamo ridotti a colabrodi, a colpi di frecce e di fucile, ma non volevano mollare… e quando abbiamo finito i proiettili, siamo andati all’assalto, e loro si sono buttati sbavanti contro di noi! Chissà quali accidenti di droghe avevano preso! Comunque, ero lì… avevo appena aperto come una cozza l’ultimo di questi maledetti briganti, un predone con una chiazza sul viso, quando improvvisamente un tuono enorme ha risuonato nella valle! Ho guardato il cielo giusto un istante, per vedere se stava arrivando un temporale… come sarebbe a dire <perché>? Dopo i tuoni arrivano sempre le bestie in fuga, non potevamo permetterci di essere calpestati vivi da un branco o sballottati a destra e manca da una bufera!”
“E ho visto…. Ho visto qualcosa di incredibile! Lontano verso est, dove ci sono quelle rovine, quelle che chiamano il Mercato di Davidia, sembrava stesse crescendo tutto d'un colpo un enorme fungo color argento, che brillava con mille luci sotto la luce del sole! Come i giochini di latta che appendiamo al soffitto per scacciare gli spiriti maligni. Ma quello non era un giochino… il cielo intero sembrava squarciarsi!
“Come un'enorme pugno, il vento scatenata dal crescere di quel fungo mi ha travolto, e mi sono trovato in una tempesta di ruggine e polvere… come quelle che capitano su a nord! Mi ha letteralmente troncato il fiato. Poi tutto è finito in nulla, tutto era tornato come prima, ero circondato dal silenzio. Io e i miei uomini eravamo a terra, doloranti in testa, ancora vivi. Mi sono guardato intorno… e ho visto il fetente che avevo ammazzato! Chiazza-sul-viso era proprio lì sopra di me, come se niente fosse, ancora schiumante e con la mazza alzata, pronto a fracassarmi la faccia!
“Per i demoni della bruma, sarei rimasto stecchito se di reazione non gli avessi tirato un calcio nei bassifondi! Mentre quello si è rotolato per terra dal dolore io l’ho passato da parte a parte con la mia spada. Ho cercato con lo sguardo i miei compagni, e… per gli spiriti! Anche gli altri criminali si erano rialzati, e avevano ripreso il combattimento contro i miei compagni! Poi c'era questo tipo… un predone avvolto da pelli puzzolenti che avevo già trafitto come un porcospino durante l’agguato. In piedi come gli altri… l’ho visto sgranare gli occhi e puntare il dito contro Borkas, uno dei miei…. E Borkas ha improvvisamente preso fuoco! Senza motivo!
“Dai, versamene un altro! Il solo ricordo mi fa accapponare la pelle. Per gli Antenati, tutti ci congelammo come statue! Beh, a parte il tipo che era stato immolato come un arrosto… che cosa è successo? Che stregoneria era quella? Mi si annebbi il cervello, se lo so.
“Poi una mano mi ha afferrato con forza la caviglia, cercando di tirarmi a terra. Quel maledetto chiazza-sul-viso che avevo ucciso non una, ma ben due volte, era ancora lì che cercava di ammazzarmi! Ho perso completamente la testa, ho afferrato la spada, mi sono avventato su di lui e gli ho dato uno, due, dieci, cento fendenti! L’ho fatto in mille pezzi, come un cacciatore avrebbe squartato un cinghiale per la griglia! Finalmente si era deciso a star fermo, il bastardo. Ho raggiunto i miei compagni, che nel frattempo avevano macellato il resto della banda o legato i nemici più codardi, che si erano arresi senza capire cosa era loro successo. Alcuni di loro si chiedevano perché erano ancora vivi dopo il nostro agguato. Forche e cornacchie se lo so! Siamo tornati qui, e abbiamo riscosso la ricompensa senza altre storie…. Ma ora sono ubriaco, e ormai la mia lingua si è sciolta… per gli Antenati, non riesco a dormire! È una cosa mai vista!
“Cosa? Non è la prima volta che senti una storia simile stasera? Ferite che si rimarginano da sole? Uomini che lanciano lampi? Sussurri e voci nell'aria? Gente che prima c'è, e poi al suo posto resta solo aria? Ma che succede agli inferi? Gli spiriti del sottosuolo sono scappati dalla loro prigione e stanno possedendo i mortali? Che le nebbie della Bassa ci proteggano!”

Discorso sconclusionato in una taverna a Miranda, nella Bassa

- Oracolo, Oracolo!
- Dimmi, figlio, cos'è tutta questa agitazione?
- Oracolo, avete sentito cosa sta avvenendo alla Cripta di Miranda? Persone che guariscono miracolosamente, altre che compiono prodigi, o che si accendono come torce e muoiono arse vive!
- Si, figlio, ho sentito. Manda dei messi ai quattro Cardinali presso i Regni. Essi devono recare la volontà della Luce alle nazione della Bassa, della Iulia, di Silla e degli Otto Anziani. Che siano organizzate commissioni di studiosi scortate da armati e cacciatori, e che vengano inviati codesti saggi allo scavo, sotto la nostra tutela e consulenza, nella Cripta di Miranda. Sarà sottoscritto un trattato ufficiale di reciproco rispetto e di non belligeranza. Ora più che mai, tutti i popoli devono collaborare sotto lo sguardo benevolo della Luce per la sopravvivenza dei loro figli.
- Sia fatto il volere della Luce, Oracolo. Ma... posso umilmente chiedere che cosa sta accadendo?
- Certo, figlio. Tutti devono sapere. La Luce vi sta mettendo alla prova con incredibili capacità ed altrettanto grandi responsabilità. Gli incubi del passato sono tornati a tormentare il vostro futuro. L'era della scoperta è terminata. Oggi inizia l'era in cui i popoli potranno tornare, forse, a levarsi dalle loro dimore di pietre, fango e legno, per ascendere a impensabili traguardi. Si innalzi l'umanità unita nella Luce! Ha inizio l'anno zero dell'Ortus Populi!

Dialogo tra l'Oracolo della Luce ed un accolito.



Il Mondo in cui abitiamo

"Tutti composti attorno a me. Avete tutti carta e stilo? Bene.
"Oggi, ragazzi, parliamo delle nostre terre e delle popolazioni che le abitano. È importante che... Jodi! Non ridere e presta attenzione! Dicevo…è importante che conosciate la geografia. Il nostro beneamato Silla, se mai diverrete legionari, vi manderà in ogni angolo del mondo a combattere per la gloria del nostro popolo.

"Noi tutti abitiamo in una pianura, delimitata a nord e a sud da catene montuose e ad ovest ed est da grandi distese d'acqua salata. Dopo il tradimento del Popolo dei Cieli, gli uomini si sono dispersi ed isolati, hanno perso la dignità e la civiltà e si sono affidati esclusivamente ai loro vicini e consanguinei; tuttora gli abitanti delle pianure vivono in piccole tribù, con le loro leggi, i loro dei e le loro tradizioni. Nel corso dei secoli, molti stati e regni sono nati, hanno unito le tribù, si sono combattuti e sono scomparsi nella polvere. Oggigiorno, quattro nazioni si dividono le terre emerse.

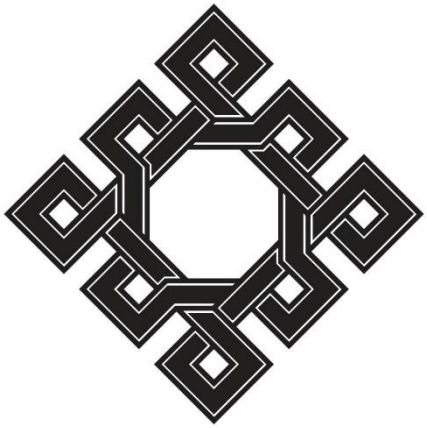
"Ad ovest vige un'alleanza di diverse tribù di barbari,eterogenee e disorganizzate, i cui capi tribali formano il ***Concilio degli Otto.*** *Ad est, invece, vi è il regno di* ***Iulia****, dove le donne comandano e combattono, e si atteggiano con i loro costumi debosciati e lassisti manco fossero a noi superiori in forza e intelletto. Al centro, vi sono le nostre terre, la Silla, sotto la protezione della gloriosa* ***Legio Maxima****, che in virtù della sua ferrea organizzazione ci porterà a... Ora basta Jodi! Cento flessioni subito! E staffilate sulla schiena se rallenti! Infine, nella striscia che divide le altre nazioni dai monti a sud, ci sono le città mercato della* ***Bassa,*** *dove merci di ogni tipo e provenienza vengono scambiate da luridi straccioni, costantemente avvolte da una fetida nebbia.*

"Per quanto riguarda le terre confinanti, ogni tanto un mercante od un vagabondo riferisce di popoli fantastici e misteriosi, come i Demòni divoratori di uomini oltre i monti a sud, ma nessuno sa dire con certezza cosa ci sia veramente. Attraversare i passi innevati è quasi impossibile, a causa delle belve, della corruzione del Popolo dei Cieli che permea quelle zone e dei barbari ferali che infestano le rocce. Certi mercanti racconterebbero di avere visto uomini volanti pur di affabulare i clienti.
Le acque, invece, sono presidiate da immensi giganti marini, che rovesciano le navi con il loro soffio, la loro furia e i loro dardi di fuoco, per questo navigare non è prudente. Per il momento.
"No, vi dico, è in questa pianura che dovremo trovare il nostro destino, ed è qui che impugneremo il nostro futuro, per la gloria della Legio e del nostro primo signore, Silla! Bene, per oggi è tutto.

"Per la prossima settimana, studiate questi testi riguardanti le nazioni, redatte da viandanti e girovaghi che abbiamo ritenuto più affidabili di altri. Sebbene non tutto quello che vi è contenuto sia vero, è bene che sappiate anche il punto di vista dei nostri nemici. Ora andate, vi attendono i vostri esercizi ginnici. Tu resta qui, Jodi. Potrai andare solo quando avrai finito le tue flessioni."

Una lezione all'interno di un ginnasio della Legio Maxima

IL CONCILIO DEGLI OTTO



Per molto tempo, le terre alle pendici del Grande Fiume sono state senza legge ed ostili. Le singole tribù erano isolate e diffidenti verso gli estranei, ognuna era gelosa ed orgogliosa delle proprie tradizioni e della propria cultura. Spesso, a causa di faide secolari e di scarsità di risorse, scoppiavano lotte sanguinose e scambi di offese, e le alleanze non duravano mai più a lungo di qualche stagione.

Ma accadde un fatto che cambiò la storia: dai monti del Nord scese una popolazione feroce e assetata di ricchezze, gli *Elvezi*, la cui venuta era stata persino profetizzata da alcune tribù. Conquistatori per natura, essi travolsero ogni comunità che incontravano, saccheggiando i villaggi, stuprando le donne, traendo i bambini in schiavi e torturando e mutilando ogni guerriero che osava opporre resistenza. Nascondersi nelle rovine e nelle caverne era inutile, perché i loro mastini fiutavano la presenza dei braccati a chilometri di distanza.

Spinti da un fato ineluttabile, i dieci principali clan dell'ovest si trovarono riuniti attorno ad un antico cerchio degli antenati per stringere un patto di sangue di reciproca alleanza contro l'invasore. Fu in quel momento che le tribù compresero di dover mettere da parte le loro diversità, e dopo avere svolto un rituale di purificazione che li mondasse da ogni rancore, i dieci capi si sentirono uniti come fratelli.

L'armata si avvio quindi verso l'accampamento Elvetico per sradicare il nemico dalle proprie terre, ma si ritrovò l'esercito avversario pronto alla battaglia. Due tribù, infatti, si erano vendute all'invasore, lo avevano informato dell'arrivo dell'alleanza tribale in arrivo e si erano poste in posizione defilata, pronte a caricare sulla retroguardia gli ex alleati.

L'odio per il tradimento soverchiò il panico per l'imminente disfatta, e i guerrieri delle tribù si batterono come orsi inferociti, incuranti delle ferite e inzuppando di sangue il terreno ai loro piedi. Gli Elvezi vennero ricacciati oltre i monti, e i componenti delle tribù traditrici vennero uccisi fino all'ultimo uomo, i loro accampamenti dati alle fiamme e la loro memoria cancellata.

Sono trascorse ottocento stagioni della sconfitta degli Elvezi durante la storica battaglia conosciuta come **Il Clangore**, ma da allora, i clan, seppure autonomi ed isolati uno rispetto all'altro, riuniscono i loro anziani ogni qual volta vi sia da prendere una decisione di rilievo per tutta la regione, o per dirimere uno screzio tra diversi clan, formando in questa maniera *Il Concilio degli Otto*, un'alleanza la cui unione risiede nella storia di un popolo che, pur composto da molte anime e culture diverse, si unì per sopravvivere contro il nemico comune.

CARATTERISTICHE GENERALI:

Il Concilio degli Otto è formato da altrettante, eterogenee tribù:

- Sabaudi: ricchi ed orgogliosi comandanti militari arroccati e ben difesi presso i propri castelli. Pur essendo una delle tre tribù meno numerose del Concilio, hanno una preparazione militare e culturale senza pari, retaggio della loro tradizione nobiliare, e sono particolarmente attaccati alle loro genealogie.
- Bardi: grandi commercianti, artigiani e combattenti valorosi. Giunti dall'Ovest centinaia di stagioni fa per sfuggire alla pressione degli Elvezi, sono depositari delle arti artigianali più raffinate legate alla plastica e costituiscono una buona forza militare. La loro cultura religiosa è disomogenea, e si fonda principalmente sul culto degli antenati.

- Taurini: la tribù più numerosa del Concilio, costituita da allevatori, agricoltori ed artigiani molto legati al proprio territorio e alla figura votiva del toro e delle mandrie. Rappresentano una grande forza di approvvigionamento e sono il fulcro commerciale di tutto il Concilio. Sono legati al culto della forza individuale e a quello degli antenati loro predecessori.
- Astati: gli agricoltori e i produttori di cibo del Concilio, eredi delle grandi tribù selvagge ed animiste spiritualmente legate ai cicli della terra. Pur di indole generalmente pacifica, il fanatismo e l'efferatezza dei rituali propiziatori astati, uniti all'amore incondizionato per la Terra quale "dea madre" ha reso famosi i loro Sacri Vendicatori, spietati sicari capaci di ogni cosa pur di difenderne l'onore e la purezza.
- Carbonari: sono il vero e proprio "collante" del Concilio. Nati come forza di resistenza contro gli "invasori" Bardi, si sono rivelati la chiave per la vittoria del Concilio contro gli Elvezi grazie alle loro opere di guerriglia, infiltrazione e sabotaggio. In seguito, i Carbonari hanno hanno mantenuto una propria identità e rappresentanza nel Concilio grazie alle loro continue opere di parificazione, controllo e sorveglianza di ogni tribù a tutela delle altre, al di sopra di ogni parte, e sono tuttora attivi come spie e infiltratori presso i regni confinanti. Non hanno leggi o culti che li governino, eccetto la loro coscienza morale e soggettiva.
- Anubiani: sono la seconda tribù meno numerosa del Concilio. Appartenenti ad un antichissimo popolo unicamente costituito da uomini bestia, sono considerati maestri di conoscenze antiche e dimenticate, e sono ricercati da ogni altra tribù per i loro servizi quali archeologi, archivisti e mentori, anche se nel corso delle guerre contro gli Elvezi si sono rivelati abili combattenti. Abili esploratori dei corridoi sotterranei e grandi esperti di antiche reliquie. Venerano il loro profeta (Gebo).
- Masche: la terza tribù meno numerosa del Concilio, costituita unicamente da donne che offrono il loro operato come levatrici, erboriste ed esperte di filtri e pozioni presso i villaggi di ogni angolo del Concilio. La loro conoscenza medica ed erboristica rasenta il soprannaturale, e si dice che la loro misteriosa Anziana (La Vecia), residente presso il Cuore della Nascita, sia immortale. Venerano la natura come forza dominante e creatrice.

Ogni 8 stagioni il Concilio celebra la ricorrenza della vittoria contro gli Elvezi tramite una festa particolare (**"Il Clangore"**), della durata di 8 giorni. Ogni tribù effettua la celebrazione con gli usi e i costumi che ritiene più opportuni e mantenendo alcune costanti fondamentali:

- La condanna a morte di due colpevoli, prigionieri di guerra o vittime sacrificali spontanee (simboleggianti le due tribù traditrici);
- Il numero otto come numero sacro, vincolante l'antico patto di reciproca alleanza
- L'invito formale di un delegato di ogni tribù presso le singole celebrazioni

Le celebrazioni del Clangore possono essere effettuate anche in casi eccezionali, come in prossimità di eclissi solari, per propiziarsi il favore degli Antenati o per rinsaldare i rapporti fra le tribù che hanno trascorso un periodo di ostilità reciproca.

ORGANIZZAZIONE

Ogni clan del Concilio ha le proprie tradizioni e la propria cultura, e anche la struttura sociale varia da comunità a comunità. Indipendentemente da questo, ogni tribù nomina un Anziano, che può essere sia il capo clan, sia un delegato, il quale possiede diritto di parola e di voto durante i Concili.

Generalmente gli anziani si riuniscono ogni Plenilunio per scambiarsi informazioni e discutere la situazione, ma dette riunioni possono essere promosse da un Anziano ogniqualvolta vi siano questioni da discutere con rapidità.

GLI ANZIANI

Ogni tribù del Concilio pone la sua più alta carica nel proprio Anziano, che può quindi sedere intorno all'Ottagono per rappresentarla di fronte al Concilio tutto. L'Ottagono non è altro che un semplice tavolo a otto lati e con altrettante sedute, intorno al quale gli Anziani si riuniscono per deliberare decisioni e linee di azione che hanno effetto su tutte le tribù del Concilio, o su alcune in particolare. Gli Anziani si radunano (su richiesta) anche per prendere decisioni importanti e delicate riguardanti faide interne ad un clan per arbitrarne i dissidi al di sopra delle parti, o per soffocare sul nascere eventuali faide fra due clan che potrebbero portare ad una guerra, con conseguente indebolimento di tutto il Concilio.

Ogni tribù ha i suoi tempi e i suoi modi per eleggere il proprio Anziano, tuttavia, nella stragrande maggioranza dei casi, la più alta carica di ogni tribù assume quella Anziano che la rappresenta al Concilio.

Non esiste un luogo fisico intorno al quale ha sede il Concilio degli Anziani, ma poiché ogni Anziano di ogni tribù ha sempre qualche problema da rappresentare alle sedute, la tradizione vuole che gli Anziani si riuniscano, a rotazione presso ogni territorio ogni tre mesi, ovvero, ogni ciclo di ogni stagione (Prima Luce, Alta Luce, Ultima Luce e Piccolo Buio).

In considerazione dell'ampiezza del territorio, della difficoltà nelle comunicazioni e degli impegni di governo, è raro che tutti e otto gli Anziani abbiano tempo e modo di trovarsi, per questo ogni Anziano può comunque inviare un suo delegato, che a seconda dei casi, può rivestire il ruolo di semplice messaggero come essere considerato un Anziano a tutti gli effetti, delegato dal Capo della tribù per le contrattazioni con gli altri Anziani in quanto saggio o particolarmente esperto.

Le votazioni del Concilio degli Anziani vengono effettuate a maggioranza, senza possibilità di astensione. Qualora un Anziano sia impossibilitato ad essere presente o a inviare delegati, il suo voto viene assegnato alla parte che ha acquisito maggiori consensi, mentre in caso di parità, viene effettuata un'ordalia per stabilire quale responso gli antenati preferiscono udire.

Le delibere del consiglio vengono diramate dai Servi degli Antenati, i quali rinunciano alla loro affiliazione tribale e svolgono le funzioni di araldi, corrieri e guardie del corpo del Concilio.

Per tutto ciò che è al di fuori delle delibere del Concilio, ogni clan segue la propria gerarchia e le proprie tradizioni.

L'UNIONE TRIBALE

Il Concilio degli Otto è nato, e sopravvive, grazie alla memoria (tramandata oralmente o con gli scritti) del comune nemico Elvetico, che fu affrontato e sconfitto ottocento stagioni addietro. Sebbene gli invasori siano stati respinti da tempo, nessuno può sapere se e quando potrebbero ritornare. Per questo motivo, pur eterogenee e a volte in disaccordo fra di loro, le otto tribù sono sempre pronte a ricordare quando i loro Antenati sconfissero nel Clangore quel brutale e sanguinario popolo che nulla voleva da loro, se non il totale annientamento.

Ma in queste ultime ottocento stagioni la memoria storica della sconfitta elvetica non è stato l'unico collante a tenere insieme le otto tribù, le quali non potrebbero convivere a lungo senza volersi prevaricare l'un l'altra in quanto troppo dissimili fra di loro.

A tenere unito il Concilio vi è infatti la costante opera di spionaggio, informazione reciproca, mediazione e sorveglianza operata dai Carbonari (una delle tribù del Concilio) che agisce attivamente per mantenere saldi i rapporti fra le diverse tribù, evitando che una di esse si elevi al di sopra delle altre o si isoli troppo nelle proprie tradizioni, allontanandosi dalla identità del Concilio

stesso. L'impegno carbonaro, spesso rischioso e controverso, si traduce sia "scoperchiando" alcuni aspetti poco trasparenti delle singole tribù nel loro insieme, sia mantenendo alto il livello di allerta nei confronti dello "straniero" come minaccia sempre presente e dalla quale tutelarsi in ogni modo (con particolare riferimento alla recente espansione della Legio Maxima).
Alla memoria storica del nemico comune elvetico e all'attività di mediazione dei Carbonari, a tenere unito il Concilio è la consapevolezza che ha ogni tribù di non potersi sostenere con le proprie da forze. A differenza della Bassa, della Iulia e della Legio Maxima, nessuna delle otto tribù è sufficientemente grande, organizzata ed autarchica da essere completamente indipendente sotto l'aspetto economico, agricolo, artigianale o militare. Per questo motivo, la unione in un Concilio permette a ogni tribù di offrire il suo miglior contributo alle altre in cambio di quei servizi che, da sola, non sarebbe in grado di ottenere.

LE TRIBU' DEL CONCILIO DEGLI OTTO

SABAUDI

Rinchiusi nelle loro roccaforti sui monti e circondati da dipinti e sculture del passato, i Sabaudi si ritengono gli unici degni regnanti delle terre abitate.

Gelosi della loro dettagliata genealogia, da loro esposta con fierezza, sono sempre stati attenti a non inquinare il loro sangue, selezionando i propri partner soltanto tra le comunità appartenenti al loro clan (o talvolta, all'interno della famiglia medesima) ed eliminando tutta la prole che presentasse una qualsiasi forma di devianza fisica. Il clan è formato esclusivamente da umani immacolati e privi di corruzione, ma la contropartita di tale usanza ha avuto ripercussioni sulla demografia Sabauda, che è attualmente la tribù meno numerosa del Concilio.

Gli uomini bestia di qualsiasi altra tribù vengono considerati con pietà e commiserazione, al pari di un cavallo azzoppato, e nei rarissimi casi in cui vengono tollerati presso i villaggi, essi non entrano mai a far parte di alcuna carica sociale sabauda. All'estremo opposto,l'unica eccezione la fanno gli Anubiani, la cui società e cultura sono molto apprezzate fra le corti sabaude.

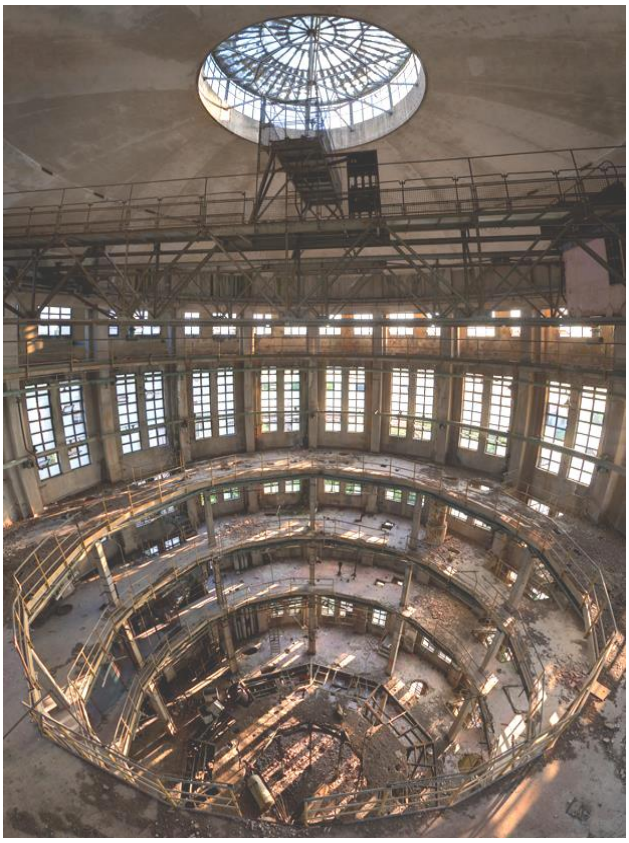
In battaglia, così come all'interno delle dinamiche sociali del Concilio, la scarsità numerica dei Sabaudi viene compensata da alcuni fattori chiave che permettono alla tribù di sopravvivere con una propria indipendenza e identità:

- La formazione militare: l' uso di spesse corazze accompagnato da un addestramento marziale ricevuto sin dalla nascita istruisce ogni sabaudo, in linea coi propri adempimenti e doveri di vita, al dovere di essere costantemente preparato alla battaglia. Anche se certi usi e costumi variano da una casata all'altra, nessun guerriero si abbandona all'ozio e lascia arrugginire le proprie armi. La necessità di una costante preparazione militare deriva dal fatto che, al pari delle tradizioni familiari, anche le faide e i rancori fra casate sabaude vengono tramandate e ricordate con estremo campanilismo, e dietro le cortesie reciproche, non mancano mai le attenzioni alle debolezze del proprio vicino.
- La super specializzazione di ogni Ducato: molti Sabaudi ereditano dalla propria nobile famiglia non solo usi, costumi e tradizioni, ma anche competenze tecniche, preparazioni professionali, conoscenze e saperi remoti che non sono mai stati diffusi ad alcuna persona al

di fuori della famiglia. Si parla quindi di competenze che rendono unica e caratteristica una intera casata e che ne determinano una ricchezza inestimabile.

- Il controllo del territorio: il sostentamento di ogni ducato e della tribù nel suo insieme deriva dalla pastorizia, foraggiata dai folti e impervi prati attorno ai castelli, e dalla estrazione delle materie prime dalle montagne (principalmente ferro, carbone, argento e oro). Sotto le roccaforti sabaude i villaggi di pastori e contadini ricevono protezione dai guerrieri delle fortezze sabaude in cambio di un tributo mensile in beni e, soprattutto, servizi di prima necessità, come ad esempio l'arruolamento coatto in caso di guerra.
- Un solo Regno, un solo Re: La grande forza dei Sabaudi risiede nella saldezza dei principi che fondano la cultura sabauda, estremamente tradizionalista, patriarcale, dinastica e talvolta persino xenofoba nei confronti delle culture non appartenenti alla loro, o nei confronti di altre casate differenti. Ma in ogni caso, il Re dei Sabaudi riceve obbedienza assoluta da ogni Duca, ed è in grado di ottenere da ognuno di essi il massimo supporto per costituire, su chiamata, un esercito nazionale motivato e sufficientemente numeroso per impegnarsi in battaglia.

La struttura gerarchica sabauda è rigidamente piramidale, definita dalla nobiltà dei propri antenati, dal valore delle imprese della propria casata e dalle competenze che è in grado di mettere in campo per difendere gli interessi della tribù. Le cariche sono conferite unicamente ai maschi, ed è consentito (per non dire incoraggiato) il matrimonio fra consanguinei stretti, ove non vi siano degni candidati per un matrimonio di interesse fra diverse famiglie nobili.



A capo dei Sabaudi vi è il Re, che rimane in carica dalla propria elezione fino alla morte, e legifera per tutte le comunità sabaude sue subordinate. Ai suoi ordini vi è il Ciambellano, nominato dal Re, che svolge il ruolo di Anziano presso il Concilio, in quanto la figura del Re è troppo importante per finire vittima di un qualche attentato presso chissà quali terre selvagge e straniere.
In linea con le tradizioni familiari e dinastiche sabaude, un Re Sabaudo potrebbe trasmettere il suo dominio lungo la propria linea di sangue per tempi indefiniti e, talvolta, con esiti celeberrimi (come avvenne per lo sposalizio della Regina Milla Draclan, vedova di Re Brando Draclan, con il proprio figlio primogenito), ma questa condotta viene vista come una mancanza di fiducia nei confronti degli altri duchi e sudditi, pertanto, ogni Re Sabaudo regna nominando preventivamente un Duca in grado di succedergli alla sua morte, sia esso appartenente alla sua famiglia che a quella di un altro feudo.

Ogni feudo sabaudo (in tutto vi sono 7 feudi maggiori e molti altri di minore rilevanza) è caratterizzato dalla presenza di una fortezza governata in maniera assoluta da un Duca, che assegna benefici, incarichi e responsabilità ai propri sudditi secondo il proprio giudizio.
Ogni Duca è tale per diritto di nascita e di primogenitura, salvo il ramo reggente non termini con una discendenza femminile, nel qual caso la casata provvede ad unirsi tramite matrimonio combinato con un'altra di adeguato valore.

Le fortezze possono essere sia in pietra che in metallo, e talvolta custodiscono manufatti che rappresentano l'autentica ricchezza del Duca che vi risiede (come forge, fucine, giardini sempreverdi, altari per l'addestramento marziale e molte altre sconosciute meraviglie). Ogni fortezza è anche un presidio militare permanente, ottimizzato per resistere a lunghi assedi.
Di seguito, le sette casate regnanti brevemente descritte:

- Irelia: strateghi bellici di meritata fama, conoscitori del territorio dei Concilio e di molti suoi segreti nonché abili politici, mediatori e diplomatici;
- Scitia: estrattori e grandi artigiani di oro, platino e oggetti magici;
- Amanort: studiosi delle storie e delle leggende del passato, nonché custodi di numerose reliquie conferite loro dal Tempio della Luce, si definiscono i "più puri" rappresentanti fra i Sabaudi;
- Aozia: la casata dominante, politicamente abile e depositaria delle conoscenze e degli addestramenti relativi al misterioso e potente Draco Nero;
- Vetrisio: esperti nelle tattiche di assedio e nelle tecniche di sopravvivenza per gli assalti di logoramento.
- Ghaia: esperti conoscitori di astrologia, biologia e medicina, in ottimi rapporti con la tribù Anubiana
- Erto : un tempo padroni della fortezza-forgia di Ormea, ceduta ai Bardi da centinaia di stagioni, sono specializzati nella lotta con le Spade del Sole, manufatti magici contro ai quali non è consentita difesa alcuna.

Sotto ogni Duca vi sono diversi Baroni (a seconda della estensione territoriale del Ducato) che provvedono al controllo locale dei villaggi espletato varie mansioni amministrative (riscossione tributi, organizzazione delle risorse, sorveglianza e custodia dei territorio). In linea con il sistema patriarcale, spesso sono i terzogeniti maschi o i figli bastardi dei Duchi ad occupare queste cariche minori. Altre volte, la carica di Barone è assegnata a cittadini illustri (o ambiziosi) originari del borgo da sovraintendere.

GLI ERRANTI
I cavalieri sabaudi che prestano il "Giuramento dell'Erranza" possono abbandonare le loro terre sospendendo, in via temporanea, ogni diritto sui propri possedimenti in cambio della "non belligeranza" da parte delle altre casate. I costumi degli Erranti sono nati per soddisfare l'esigenza, da parte delle varie casate, di cercare possibili alleati in previsione di eventuali conflitti di grande portata o alleanze strategiche per una successione vantaggiosa, sia interni che esterni al proprio Clan o famiglia. Gli Erranti sono definiti anche dei "diplomatici in armatura".
Data la notevole importanza della loro missione, i Cavalieri Erranti vengono scelti esclusivamente tra i guerrieri più intelligenti, onorevoli e leali, capaci di sostenere lunghi e solitari viaggi senza venir meno al giuramento di servire il casato.

Situazione Attuale

L'attuale Re Sabaudo è il Duca Bosir del casato Aozia, la cui linea di sangue ha mantenuto il trono per molte generazioni, in virtù sia delle notevoli doti diplomatiche dei suoi regnanti (o dei suoi ciambellani) che del Draco Nero, un gigante di ferro lucido dotato di molteplici armamenti e dalla pelle estremamente resistente. Soltanto il Custode dei Segreti, (normalmente il secondogenito della casata Aozia), possiede le conoscenze per mantenere le condizioni del Draco alla perfezione, mentre il primogenito conosce le manovre per attivarlo e guidarlo.
Poiché il Draco Nero è una risorsa militare inestimabile e leggendaria, le tradizioni su come addestrarlo e istruirlo vengono tramandate al Primogenito e al Custode senza mai permettere a entrambi di avere il totale delle nozioni, per scongiurare ogni disastro collegato al possibile tradimento o corruzione di uno dei due elementi.

Di norma il Custode dei Segreti rimane celibe, e tramanda i suoi segreti ad altri fratelli minori o al secondogenito di un'altra casata sabauda disposta ad annettersi alla casata cadetta., ma nella storia

recente è avvenuto un fatto increscioso, che potrebbe portare a conseguenze imprevedibili: il penultimo Custode dei Segreti, Vanar il Vecchio, ha stretto una relazione affettiva con una figlia cadetta della casata sabauda degli Scitia, generando un infante.
Tale fatto è stato tenuto segreto fino a poche stagioni addietro, ma sul letto di morte, il decrepito Vanar rivelò il suo segreto di fronte ai suoi familiari e ai dignitari dei diversi casati, causando l'ira del fratello maggiore che, a quanto si afferma, strangolò il fratello per sottrarlo all'onore di una morte naturale. Nonostante le molteplici richieste dei diplomatici di Aozia e delle altre casate, la casata Scitia non ha mai né confermato né smentito le dichiarazioni di Vanar, mentre la misteriosa compagna e il presunto figlio di Vanar non si sono mai fatti vivi ad alcun evento mondano. Finora tra la casata Aozia e Scitia non vi erano legami di sangue né conflitti, ma il silenzio degli Scitia non preannuncia nulla di buono, mentre le altre casate sabaude stanno aumentando i loro colloqui e stringendo accordi in vista di ogni evenienza imprevista. Non ultima, quella di veder inserire gli Scitia nell'attuale governo Sabaudo.

Cronologia essenziale sabauda:

Alba dei tempi (Grande Buio?): Il leggendario Giuda Saba Diodo ("Pelle d'Argento") cattura la Luce offertagli dall'Oracolo e la rifrange intorno alla sua persona. Intorno a lui, i primi antenati ritrovano la capacità di sopravvivere. Giuda viene quindi tentato dal Blasfemo Popolo del Cielo che gli chiede di abbandonare i suoi miseri amici, ma Giuda rifiuta, e pone la prima pietra della casa Sabauda, *Castroargento*, la Prima Roccaforte sabauda nonché casa di Giuda.
Era del Tuono (stagione 1500 A.E.) l'erede di Giuda ha una visione,: una gigantesca nube nera si solleva in cielo accompagnata dal ruggito di mille orsi proveniente dalle terre lontane del sud. Re Giuda 16° comprende di dover proteggere il suo popolo. Poiché Castroargento è un luogo leggendario e introvabile, Re Giuda 16° costruisce Primocastro, il primo castello sabaudo.
Era dei Padri (stagione 1000 A.E.?): La progenie di Giuda prende il nome definitivo nel clan Sabaudo (derivante da *Saba-Diodo*, che nell'antica lingua significa "Pelle di Argento") e inizia a conquistare le terre dell'Ovest
Stagione 950 A.E.: una pestilenza uccide buona parte del Clan Sabaudo e arresta la loro impresa di conquista. Le streghe Masche vengono dichiarate responsabili del disastro e cacciate ovunque esse si trovino. Scoppia la guerra del *Verdecammino* fra Sabaudi e Masche, che durerà per trenta stagioni.
Stagione 920 A.E: lo sposalizio fra il Duca Ormond Macchiascura dei Sabaudi e Laja Sangregor, sedicesima figlia della Vecia delle Masche, pone fine ala guerra del *Verdecammino.* Poche stagioni dopo, i due sposi fanno perdere le loro tracce.
Stagione 890 A.E. un principe Sabaudo di nome Johrel Delcastro ferisce l'Anziano astato Durkos Scorzapelle con un colpo di balestra a causa di un incidente di caccia. Durkos guarisce dalle sue ferite ed istruisce il suo popolo nel combattimento con la falce, dopodiché assale Rocca Delcastro e decapita il principe, a prezzo della sua vita e di quella della sua tribù. Con la morte dell'assassino, di ogni suo erede e di tutta la sua tribù, i Sabaudi si ritengono soddisfatti nonostante la perdita subita e non intraprendono ulteriori azioni contro gli astati.
Stagione 810: la battaglia di Castro Altissimo da inizio alle ostilità fra i Sabaudi e i Bardi, un popolo di conquistatori provenienti dalle terre dell'ovest e sbarcati dal mare. Il Duca Erto intuisce le potenzialità belliche dei Bardi, ed essendo di indole impulsiva e bellicosa, decide di assalirli per primo, anche a costo di attraversare i territori taurini. La guerra fra i Sabaudi e i conquistatori Bardi viene anche nominata *Guerra Plastargento*. Il Duca chiede libero transito lungo le terre dei taurini al Supremo Toro Goterg, il quale glielo concede solo dopo avere ricevuto un pegno in oro, dichiarandosi estraneo al conflitto fra Sabaudi e Bardi.
Stagione 810: nel rivendicare la diroccata forgia di Ormea, i bardi iniziano una serie di scaramucce contro i Sabaudi del Duca Erto, che rivendica il possesso di quelle rovine come proprie. Il conflitto avrà termine nell'anno 802 A.E., dopo la intercessione del tempio della Luce. Ormea viene ceduta ai Bardi solo dopo che al Duca Erto viene simbolicamente concesso alcuni artefatti magici custoditi nella forgia, "Le Spade del Sole", capace di fendere ogni armatura senza incontrare resistenza alcuna. I progetti per costruire le Spade del Sole vengono prelevati dal Tempio affinchè non vengano utilizzati da mani improprie.
Stagione 802 A.E.: gli Elvezi invadono il Nord, conquistando le rocche di Radario e Dighas. La guerra *plastargento* si interrompe per far fronte alla nuova minaccia.
Stagione 800 A.E.: i Sabaudi mettono a disposizione le loro rocche come teste di ponte contro l'invasione, con l'insperato aiuto dei Bardi, acerrimi nemici degli Elvezi. Sconfitta degli Elvezi e adesione delle due tribù al Concilio degli Otto.
Stagione 710 A.E.: alla morte di Re Brando Draclan, la regina Milla sposa suo figlio Nitto per mantenere al comando la dinastia sabauda dei Draclan sul trono regale. Dopo due generazioni di matrimoni fra madri e figli, i Draclan si ammalano e muoiono di una malattia misteriosa, cedendo nuovamente il trono alla nobile casata degli Erto.
Stagione 650 A.E.: fondazione delle rocche sabaude di Irelia, Scitia e Amanort e relative casate
Stagione 520 A.E.: il Re Sabaudo Karl Irelia fa impiccare una masca di uno dei suoi villaggi perché accusata di Corruzione. Nel corso delle 10 stagioni successive, gli Irelia vengono colpiti dal Morbo Bianco. Interpellata per una cura, la Vecia offre un sacrificio alla Luce per chiedere aiuto e il morbo svanisce, assieme alla corruzione portata dalla masca corrotta.
Stagione 510 A.E.:, gli Irelia e le Masche sanciscono la loro ritrovata amicizia con un sobrio baccanale.
Stagione 460 A.E: fondazione delle rocche sabaude di Aozia, Vetriso e Ghaia e relative casate. Le rocche vengono benedette dal Tempio della Luce, che riattiva i labirinti luminosi e fornisce alcuni tabernacoli rituali.
Stagione 250 A.E: in visita presso la rocca di Ghaia, il Generale Alpino Koening Lerk sfida a singolar tenzone la terzogenita Eluanor Ghaia dopo una serie di scherzi e apprezzamenti oltre ogni confidenza e complice l'ebbrezza dovuta al vino offerto durante il simposio. Eluanor sconfigge il Generale alpino fra lo sgomento dei presenti e lo sfregia. Per compensare l'imbarazzo della situazione, dal 250 A.E., ogni anno viene istituito il *Torneo Cuordighiaccio* , che pone un campione Bardo e uno Alpino uno contro l'altro in una occasione di festa. Ogni anno, alternativamente, un campione bardo si contrappone ad una campionessa alpina e vice versa.
Stagione 220 A.E. Dopo 30 stagioni ed altrettanti tornei *Cuordighiaccio*, di comune accordo, gli eredi di Re Ghaia e del Generale Koening aboliscono il torneo annuale, dichiarando appianato ogni imbarazzo. Invero, il torneo (e le attività di giostra che lo

accompagnavano) stava diventando sempre più sanguinario e competitivo, rischiando di incrinare i rapporti fra la tribù alpina e sabauda.
Stagione 140 A.E. Vanerk il Saggio, Errante Sabaudo, evita un conflitto fra Alpini e Carbonari grazie alla sua opera di mediazione.
Stagione 110 A.E. a causa di in incidente in addestramento, il principe Roica della famiglia reggente Vetriso muore per mano di un'armatura animata. Re Tornon Vetriso dichiara, con un bando regale, che da quel momento innanzi, ogni armatura animata dovrà essere indossata e controllata da chi la possiede
Stagione 50 A.E: la casata Aozia prende il potere ai Roica dopo un breve conflitto interno, sia grazie all'appoggio delle altre casate, sia grazie alla dimostrazione di forza del Draco Nero. Il bando sulle armature animate viene abrogato dal Duca Bosir di Aozia.
Stagione 14 A.E. scoppia lo scandalo della unione illegittima e non programmata fra un Aozia e uno Scitia.

ALPINI

Da sempre custodi dei passi montani, gli alpini sono dispersi in comunità di ridotte dimensioni lungo tutti i monti che circondano le terre del Po.

Espertissimi a sopravvivere nell'ambiente montano, ogni tribale viene istruito sin dalla nascita per essere completamente autonomo e in grado di procacciarsi il cibo, mantenere il proprio equipaggiamento e proteggere il proprio rifugio.
Gli Alpini sono abili cacciatori e raccoglitori, e riescono ad orientarsi con precisione millimetrica in qualunque punto delle loro terre. Non disponendo di competenze manifatturiere avanzate e di strutture adeguate, essi sono costretti a procurarsi attrezzature utili alla propria sopravvivenza affidandosi allo scambio con gli altri clan o con i mercanti nomadi, offrendo loro i propri servigi di cacciatori, esploratori e guide.

Gli Alpini dispongono di un loro particolare linguaggio di segni e graffiti, tramite il quale possono comunicare, anche con fratelli esterni o distanti, l'esistenza di pericoli o la presenza di un posto con eventuali risorse di caccia. Le comunità alpine sono nomadi, e possono contare sulla presenza di anfratti appositamente scavati e preparati sui monti, chiamati "Alcove", nei quali un gruppo di alpini può rapidamente allestire un insediamento e presidiarlo nel giro di poche ore. Talvolta quei rifugi sono delle "cripte" vecchie migliaia di stagioni.

I rigori del Piccolo Buio, la scarsità di risorse, il gelo, le valanghe e le condizioni ambientali avverse hanno svezzato il popolo alpino facendolo diventare un popolo duro, severo con se stesso, ostinato e rigidamente impostato in una gerarchia interna che antepone il senso del dovere e l'unione del gruppo al di sopra delle esigenze del singolo uomo.

Al posto del battesimo vi è una cerimonia rituale, diversa da una tribù all'altra, nel quale i neonati alpini ricevono il grado simbolico di "Recluta" prima ancora di saper parlare o camminare, e mantengono detto grado fino alla maturità. Al raggiungimento della medesima, i giovani vengono sottoposti ad una rito di passaggio consistente nell'essere abbandonati, nudi, presso terre selvagge e disabitate, con il compito di tornare vivi presso la loro Alcova. In caso di successo, vengono

promossi al grado di “Soldato Semplice” e inclusi in una unità operativa (Unità) comandata da un elemento esperto. Le promozioni avvengono dopo attenta valutazione dei superiori e su stretta base meritocratica, ed ogni superiore assegna all'Alpino tante responsabilità, persone da comandare e territori da sorvegliare quanto maggiore è il valore dimostrato.

Le nuove squadre vengono formate con il rito, divenuto ormai sacro, del “Tombùlin”: esso consiste nel formare le nuove Unità in modo casuale, estraendo a sorte i nomi dei ragazzi pronti a diventare nuovi Alpini. Questo rito permettere agli spiriti degli Antenati di guidare i sorteggi (spiritualmente parlando), mentre all’atto pratico, ha un significato ancor più schietto: innanzi alla vasta crudeltà del mondo e alla potenza della montagna, ogni singolo individuo è spoglio e privo di valore. Solo nell’Unità si raggiunge la vittoria, e detta vittoria non si può ottenere senza collaborare reciprocamente, superando i propri limiti.

GERARCHIA

La gerarchia del clan è definita in base all'abilità e alle imprese del singolo, al quale viene affidata la responsabilità dell'incolumità di un numero di persone in base alla competenza dimostrata. Il capo di una comunità comprendente tra le cinque e le dieci persone, definita Unità, viene riconosciuto come “Sergente”.

Le unità di questo tipo si avventurano nelle missioni dure, semplici e pratiche (esplorazione del territorio alla ricerca di nuove Alcove, sorveglianza, addestramento alla sopravvivenza), e di norma due soldati semplici su dieci non sopravvivono per più di cinque stagioni.

Durante il ciclo di Alta Luce, allo scioglimento dei ghiacci, queste piccole squadre di Alpini scendono a valle per incontrare i propri fratelli, amici e parenti alle Alcove. In queste occasioni, le giovani Reclute hanno modo di osservare con ammirazione i Soldati che hanno fatto ritorno, udire i loro racconti ed apprendere ciò che la Montagna ha insegnato loro. Gli ufficiali hanno invece modo di coordinarsi efficacemente con altri ufficiali e con l’alto Comando tramite le Squadre di Coordinazione per riferire le imprese e le azioni di maggior rilevanza.

Nei Raduni vengono aggiornate le carte delle montagne e le rotte di pattuglia da seguire per sorvegliare il nemico (sia esso costituito da creature pericolose, tribù selvagge o luoghi di Corruzione), ed è consuetudine presso le Alcove organizzare festeggiamenti chiassosi e fraterni che spesso, a causa dell’ubriachezza e del tipico orgoglio alpino, spesso sfociano in risse furibonde.

Un Sergente a capo di una Unità che ha dimostrato qualità superiori rispetto ai suoi pari viene promosso a Maresciallo, il quale può comandare gruppi costituiti anche da dieci o trenta Unità. I Sergenti compiono le missioni più importanti, le grandi cacce, la difesa dei territori di confine e la sorveglianza delle Alcove corrotte.

Tra i Marescialli il leader “primus inter pares” viene nominato Generale e posto a capo di un Centro Comando. I gradi vengono riconosciuti in base alle piume di corvo disposte sul cappello (uno peri i Soldati Semplici, due per i Sergenti, tre per i Marescialli ed otto per i Generali).

E facile, per un alpino, giudicare le abilità del capo sotto il quale egli presta servizio, in quanto ogni impresa viene sempre riportata ed incisa nelle pareti delle Alcòve, con dovizia di particolari. Gli ufficiali che si fregiano di imprese mai compiute o palesemente meno abili di quanto le loro imprese possono suggerire, rischiano di essere diffidati dal loro incarico, degradati o, in casi estremi, persino uccisi.

LE ALCOVE:

Scavate nelle profondità delle montagne e costituite in pietra o metallo, le Alcove possono essere piccole come una stanza come grandi quanto un intero villaggio. Sulle pareti di ogni Alcova sono incise le storie e le imprese delle compagnie di alpini che transitano da quelle parti, come anche le storie di coloro che sono nati e cresciuti all’interno di dette Alcove.

La vita in un’Alcova è dura, ma è comunque migliore di un accampamento all’aperto. Durante il ciclo di Alta Luce gli agricoltori alpini spesso portano grandi quantità di terra all’interno di esse per improvvisare degli scarsi orticelli o modeste piantagioni di orzo, ma la maggior parte delle riserve

di cibo è costituita da semi, ghiande selvatiche, castagne e cacciagione che viene conservata all'interno di ampie ghiacciaie, che non mancano mai.
Alcune Alcove sono inspiegabilmente calde e temperate, oppure illuminate da gemme magiche incastonate sulle pareti metalliche, e sono pertanto considerate sacre e tradizionalmente durature e abitate nel tempo. Altre danno accesso a sorgenti di acqua fredda (o talvolta calda), mentre altre, in rari casi, sono collegate fra di loro da lunghi tunnel sotterranei
Molte Alcove sono tuttavia Corrotte ed è impossibile viverci senza cadere vittima di sconosciuti morbi o essere posseduti da spiriti maligni. Dette Alcove devono essere sorvegliate a vista in attesa che un miracolo operato dal Tempio della Luce possa purificarle, poiché oscuri demoni e bestie corrotte possono emergere da quelle grotte in qualsiasi momento.

Organizzazione attuale:

Il "Centro Comando" degli Alpini è composto da cinque Generali, ognuno dei quali è competente in uno specifico ambito: Logistica, Addestramento, Sorveglianza, Coordinazione con il Concilio, Difesa.
La squadra Logistica si occupa di raccogliere i rifornimenti necessari per mantenere in piena efficienza le unità, ovunque esse siano dislocate. Anche se sono passate centinaia di stagioni da quando è stato tolto il veto sull'utilizzo degli "artefatti automatici", sussiste comunque una certa ritrosia nell'utilizzo delle conoscenze dal passato. Sommando questa mentalità chiusa alla rarità delle rovine che si possono trovare nel territorio degli Alpini, è pertanto infrequente vederli utilizzare dispositivi antichi, tanto che persino i più comuni gioielli e amuleti magici vengono raramente impiegati. Al contrario, gli alpini sono molto tolleranti nel fare utilizzo delle Cripte e delle strutture del passato come Alcove e sono molto attenti a mantenere efficiente il proprio equipaggiamento. Per venire incontro alla continua esigenza di manutenzione, gli uomini delle unità logistiche concentrano le loro energie nella raccolta di materie prime, nella caccia e nelle lavorazioni di vario tipo per ottenere beni essenziali, come pozioni, vestiti, munizioni e cibo a lunga conservazione. Tutto ciò che non può essere recuperato o lavorato sul posto viene richiesto alle unità di Coordinazione con il Concilio.
Le squadre di Addestramento si occupano della gestione delle attività militari delle Alcove, dell'allevamento dei figli, del benessere e del reclutamento di nuove persone provenienti dalle piccole tribù familiari ancora non appartenenti al Concilio, in modo da ottenere soldati pronti e ben preparati.
Le squadre di Sorveglianza tengono sott'occhio i valichi ed i passaggi di montagna, in modo da poter avvertire le Alcove su ogni eventuale presenza nemica. Il lavoro di queste squadre viene spesso vissuto come una missione o un percorso spirituale, in quanto gli alpini sorveglianti ritengono saranno i primi a scorgere un eventuale ritorno degli Elvezi, nonché i primi ad affrontarli sul campo di battaglia. Le squadre di Sorveglianza si occupano di fornire supporto ai viandanti e ai pellegrini delle altre tribù smarriti o in difficoltà, portandoli presso determinati punti di raccolta appositamente approntati. In ogni caso, a nessuno viene permesso di entrare in un'Alcova se non in rarissimi casi, e in quelle circostanze, i sorveglianti impediscono ai loro ospiti di riconoscere la strada per arrivarci, bendandoli o utilizzando particolari segni distintivi per raggiungere le basi con discrezione.
Le squadre di Difesa si addestrano per eliminare ogni eventuale presenza ostile presenti nel territorio da loro protetto, con particolare riferimento alle Belve Vagabonde corrotte o a certe piccole tribù nomadi che rifiutano ogni contatto amichevole con il Concilio. I Difensori sono specializzati nella guerriglia, approntano trappole nei sentieri percorribili e si muovono invisibili in mezzo alla natura incontaminata. La maggioranza dei difensori utilizza principalmente archibugi ed armi da tiro, ma c'è chi preferisce impiegare un tocco personale specializzandosi nelle armi bianche. Le armi pesanti e gli equipaggiamenti troppo complessi non vengono utilizzati, in quanto ridurrebbero la mobilità e l'efficienza operativa di queste squadre.
Le squadre di Coordinazione hanno il ruolo di fornire supporto all'Alto Generale degli Alpini, che ricopre l'incarico di Anziano presso il Concilio degli Otto. I Coordinatori seguono l'Anziano nei suoi spostamenti ed organizzano lo scambio di merci, materiali ed equipaggiamenti con le altre

tribù del Concilio in caso di bisogno. Attualmente, l'Anziano a capo degli Alpini da almeno dieci stagioni è il Generale Iuto Ombrasottile, così denominato per via della sua magrezza. Iuto ragiona con la fredda e cocciuta determinazione di un montanaro, ed è estremamente attaccato alle tradizioni alpine. Celibe, privo di parenti stretti e ormai prossimo a compiere la sua sessantesima stagione di vita, non ama scendere a compromessi ed è estremamente irremovibile nelle sue decisioni. Tuttavia, la sua determinazione è stata fondamentale per emergere come Anziano, in quanto gli alpini suoi pari, da sempre avvezzi ai rigori della montagna, non sono persone aduse al farsi comandare con semplicità.

Cronologia essenziale alpina:

Alba dei Tempi (Grande Buio.?): le prime tribù alpine nascono dalla neve e dal ghiaccio, da un soffio di vita proveniente dal Grande Cervo di Luce, un animale divino, servitore dell'Oracolo, le cui corna emettono fiamme luminose.

Stagione 1500 A.E: dopo avere seminato il germe degli Alpini, il Grande Cervo combatte contro L'Orso Demoniaco presso le fetide pianure della Bassa e muore per difendere i suoi figli dalla sua venuta, pur riuscendo a uccidere il suo nemico. Il ruggito della sua morte viene udito da chiunque, e fa tremare la terra.

Stagione 1200 A.E.: il popolo alpino fonda le Alcove di Falment, Spoccia e Malesk dopo essersi organizzato in tribù nomadi specializzate nella sopravvivenza e nella esplorazione.

Stagione 1000 A.E: Thoreg Desante scopre la Grande Alcova del Vuoto, dentro la quale trova un misterioso totem del Popolo del Cielo che, in una lingua incomprensibile, gli sussurra la *Profezia dei Monti*, che preannuncia l'arrivo di un nemico spietato da oltre le montagne. Thoreg sigilla la Grande Alcova e uccide chiunque ne conosce l'ubicazione per motivi mai spiegati ad alcuno. In punto di morte, Thoreg confesserà di avere visto tesori e amuleti di proprietà del Popolo del Cielo così pericolosi e corrotti da rendere necessaria quella soluzione drastica.

Stagione 940 A.E: Gli Alpini fondano le Alcove di Vald, Googlio e Semartes grazie alle informazioni sulla ubicazione di quelle Cripte ottenute da alcuni templari della Luce, in quanto solo gli Alpini sarebbero stati in grado di raggiungerle lungo le impervie strade dei monti.

Stagione 910 A.E.: le tribù alpine conoscono il terrore seminato dal *Paack*, una Grande Bestia delle nevi. Solo dopo tre stagioni e innumerevoli morti, il Paack viene ucciso dal Generale alpino Piotr Malesk, che ha l'idea di riunire le varie tribù coordinandole in "comandi" di competenza per una migliore gestione delle risorse e degli uomini.

Stagione 908 A.E: nasce il "Centro Comando" alpino, con sede all'alcova di Malesk. Viene fondata Vauri, la prima Alcova sulle colline nei pressi delle rovine di una grande città popolata dal popolo dei Taurini, che per il momento rimane neutrale

Stagione 900 A.E.: la tribù alpina dei Vald si sconta col popolo degli Anubiani, un popolo di forti e fieri esseri per metà uomini e per metà bestie. Gli scontri impediscono agli Alpini di fondare nuove Alcove sulle colline a sud dei monti, e impediscono agli Anubiani di attraversare le montagne (che vogliono valicare per andare in missione contro le razze corrotte, ovvero quelle prive di connotati bestiali). Scoppiano le guerre di *Bestiemonte.*

Stagione 860: dopo 40 stagioni di guerre contro il popolo Anubiano, il Generale Alexia Semartes offre una resa sotto condizione: gli Alpini consegneranno l'alcova di Vauri agli anubiani (e con essa, tutti gli artefatti ivi contenuti) in cambio della rinuncia ad ogni pretesa di attraversare i monti e le terre alpine e di un tributo sotto forma della corona del Re Anubiano in comando all'epoca, Re Uthet. Complice la carestia e l'assenza di risultati strategici apprezzabili, le parti concordano, e le guerre di Bestiemonte hanno termine. La corona di Re Uthet viene custodita fra i tesori nascosti degli Alpini presso l'alcova di Googlio.

Stagione 810 A.E. I primi esploratori alpini riferiscono che oltre i monti si sta radunando un esercito di esseri chiamati Helevet, (Elvezi), che in dialetto alpino significa "Esseri col Terzo Occhio". La *Profezia dei Monti* sembra stare per avverarsi. Il Generale Christina Spoccia ordina una "cerca" della perduta Grande Alcova; gli esploratori tornano mutati nel corpo e nello spirito. Non hanno trovato l'Alcova, ma hanno sul corpo misteriosi segni e ferite che tradiscono la potenza delle armi in possesso degli Elvezi. Quei messaggeri prendono il nome di "martiri" in quanto, si dice, la loro vita è ormai segnata e sono destinati a morire.

Stagione 803: Nelle terre a sud dei monti, molte tribù si stanno scontrando contro i sopraggiunti Bardi, ignorando la crescente minaccia elvetica. Il Generale Christina Spoccia invia messaggeri ad ogni tribù del sud per costituire una alleanza per il tramite dei "Martiri", i quali sacrificano la loro stessa vita per persuadere i capi tribù a partecipare a un concilio.

Stagione 802 A.E.: il carbonaro Anziano Mathias Hother lo Zoppo incontra il generale alpino Christina Spoccia e gli si presenta come Anziano dei Carbonari, invitandolo ad unirsi in concilio contro gli Elvezi, nemici assai più tremendi dei Bardi. Holther si farà carico di trasmettere questa emergenza a chiunque potrà udirla per approntare una resistenza. Il Generale gli crede sulla parola e acconsente ad aderire all'alleanza

Stagione 800 A.E: gli Alpini aderiscono alla fondazione del Concilio degli Otto e sconfiggono gli Elvezi, ricacciandoli oltre i monti.

Stagione 485 A.E.: una rivolta interna del Generale Googlio per prendere il potere e staccarsi dal Concilio viene sedata nel sangue. Il Generale alpino traditore viene spellato vivo e lasciato a gelare sulle nevi. L'alcova di Googlio viene sigillata assieme ai suoi tesori e sorvegliata a vista, in attesa della sua purificazione.

Stagione 250 A.E: in visita presso la rocca dei Bardi di Ghaia, il Generale Alpino Koening Lerk sfida a singolar tenzone la terzogenita barda Eluanor Ghaia dopo una serie di scherzi e apprezzamenti oltre ogni confidenza e complice l'ebbrezza dovuta al vino offerto durante il simposio. Eluanor sconfigge il Generale alpino fra lo sgomento dei presenti e lo sfregia. Per compensare l'imbarazzo della situazione, dal 250 A.E., ogni anno viene istituito il *Torneo Cuordighiaccio* , che pone un campione Bardo e uno Alpino uno contro l'altro in una occasione di festa. Ogni anno, alternativamente, un campione bardo si contrappone ad una campionessa alpina e vice versa.

Stagione 220 A.E. Dopo 30 stagioni ed altrettanti tornei *Cuordighiaccio*, di comune accordo, gli eredi di Re Ghaia e del Generale Koening aboliscono il torneo annuale, dichiarando appianato ogni imbarazzo. Invero, il torneo (e le attività di giostra che lo accompagnavano) stava diventando sempre più sanguinario e competitivo, rischiando di incrinare i rapporti fra la tribù alpina e sabauda.

Stagione 140 A.E.: esploratori carbonari presso i monti a nord affermano di avere scoperto la leggendaria Grande Alcova del Vuoto e propongono agli Alpini uno scambio di beni e informazioni in cambio della ubicazione dell'alcova. Inizia una lunga catena di trattative da parte dei clan alpini per stabilire chi farà la offerta migliore. Il Centro Comando alpino si impone per avere

l'informazione prima di chiunque. I Carbonari invitano il primogenito del Generale Mirthin Spoccia ad un incontro, per poi ucciderlo brutalmente in quanto Corrotto. Inizia l'anno della *Maledizione degli Spoccia.*
Stagione 140 A.E. (piccolo buio): L'esercito alpino degli Spoccia ordina l'epurazione istantanea di ogni carbonaro, ma solo il pronto intervento di un Errante Sabaudo di nome Eshir Vanerk, che fa da intermediario fra le due tribù, evita che il conflitto si espanda.
Stagione 139: Gli Spoccia si fidano della mediazione del sabaudo Vanerk "il saggio" e indagano sulla loro stessa tribù, scoprendo la verità: la loro linea di sangue è stata macchiata dalla Corruzione. Gli Spoccia vengono tutti uccisi nel corso di una breve guerra civile fra Alpini. Il Generale Alpino Mirthin Spoccia, dichiarato corrotto, si sigilla nella sua Alcova e fa esplodere l'ingresso, seppellendosi vivo coi suoi fedelissimi e lanciando una maledizione al suo stesso popolo: "al calare delle tenebre, io ritornerò". L'Alcova degli Spoccia viene dichiarata maledetta.
Stagione 139 A.E: dopo innumerevoli riunioni e trattative, nessun clan alpino offre una proposta accettabile ai Carbonari, i quali distruggono ogni mappa per raggiungere l'Alcova del Vuoto. Gli esploratori carbonari che avevano scoperto l'alcova spariscono nel nulla, nessuno saprà mai se sono stati uccisi dal loro stesso clan, se sono fuggiti per evitare quella fine o se sono tornati sotto copertura. Il Tempio della Luce, interpellato sulla questione della Alcova del Vuoto, asserisce che "Al momento essa potrebbe essere Corrotta. Verrà il giorno in cui essa sarà liberata. Ma quel giorno non è oggi"
Stagione 10 A.E. il Generale Iuto Ombrasottile, del neonato drappello alpino degli Iuto, prende in carico il Comando Centrale.

CARBONARI

Più che un clan o una tribù, sarebbe più corretto affermare che i Carbonari sono persone che si riconoscono in una ideologia comune. Secondo i Carbonari, ogni singola persona che voglia essere pienamente sovrana del proprio destino deve essere pronta ad aborrire qualunque forma di gerarchia ed imposizione per conseguire un solo obiettivo: la tutela dei molti, a qualunque costo e con ogni mezzo. I Carbonari riconoscono il Concilio solo come una associazione al di sopra delle parti, e solo in quei casi in cui le azioni del Concilio siano finalizzate a proteggere le terre dell'Ovest, inclusi loro stessi e il loro credo.

Sulla nascita dei Carbonari non è mai stato raccontato abbastanza, ma è plausibile che la loro origine sia eterogenea (ovvero, più persone da più tribù differenti) e che sia confluita nel comune obiettivo di contrastare la minaccia elvetica ed operare per un bene superiore, che ha a sua cvolta consolidato l'unione definitiva delle singole celle carbonare in un gruppo coeso e riconosciuto.
Il nome dei "carbonari" deriverebbe da alcune Unità alpine dedicate alla estrazione del carbone di montagna che per prime si avvidero della minaccia elvetica, o forse da gruppi di rematori ribelli appartenenti alle tribù Barde che fuggirono dalla loro misera condizione sociale dopo avere bruciato le navi con le quali essi sbarcarono nelle terre del Concilio, appunto, carbonizzandole.

Abili a muoversi nelle rovine delle antiche città e all'interno delle comunità, i Carbonari sono (generalmente) degli instancabili recuperatori e mercanti, il che giustifica il loro continuo vagabondare e il loro ficcare il naso in ogni faccenda o affare. Oltre ad essere quasi dei "lupi solitari" è loro consuetudine, quando vedono qualcosa che *secondo loro* è un'ingiustizia (come un capitano corrotto, un marito violento o un mercante di schiavi), adoperarsi con ogni mezzo per estinguerla, preferendo principalmente metodi furtivi.
Nei rari casi in cui i carbonari si incontrano tra loro, comunicano tramite un complicato linguaggio verbale e gestuale in modo da scambiarsi informazioni senza farsi scoprire. Tutti i carbonari hanno il medesimo status, ma generalmente si porta maggiore rispetto per coloro che hanno compiuto le imprese più eclatanti, per tale motivo, non è raro vederli scambiarsi racconti di avventure mirabolanti ed azioni eroiche, così come è assolutamente normale, da parte loro, arricchire dette storie con dettagli iperbolici ed avvincenti.

I Carbonari spesso rigettano le sedute degli Anziani del Concilio in quanto (a loro giudizio) sanno già cosa sia giusto fare o non fare. Un Anziano Carbonaro, per autodefinirsi tale, deve detenere l'Oro dei Folli (una pirite marchiata) che è un oggetto assai facile da falsificare. Dopo ogni seduta, l'Anziano cede l'Oro dei Folli al primo Carbonaro che ritiene essere un suo "degno" rappresentante, ma più spesso egli non si cura di questo aspetto e lascia che qualcun altro, da qualche parte, predisponga un nuovo Oro dei Folli per presenziare a una seduta. Se (per ovvie ragioni) due, tre o più "Anziani" carbonari si presentano a un Concilio degli Anziani, contrattano chi di loro sia titolato a presenziare in funzione di quanto interesse nutrano per quella particolare seduta.

IL CUORE E L'ANIMA DEL CONCILIO DEGLI OTTO

I Carbonari sono tali sia per motivi di carattere ideologico che, talvolta, per opportunismo (perché in fuga da regole e tradizioni della propria tribù di appartenenza). Altre volte, come nel caso delle Celle, essi appartengono a comunità che appartengono a determinate tribù solo in apparenza, ma che in realtà sono costituite da Carbonari da decine di stagioni, se non da generazioni. In verità, il motivo per cui i Carbonari essi sono rispettati e siedono presso il Concilio nonostante il loro atteggiamento "anarchico" risiede nel semplice fatto che, senza di loro, il Concilio stesso non esisterebbe, né potrebbe durare a lungo.

L'innato senso di giustizia maturato durante il periodo della resistenza armata contro i Bardi condusse molti individui di diverse tribù a rivolgersi contro quel nemico in una comune ideologia di libertà al di sopra di ogni interesse, ma al tempo stesso (poiché molti Carbonari provenivano dai territori Alpini) la rapida comunicazione delle celle carbonare con le controparti più a Sud ebbe modo di sensibilizzare le diverse tribù affinchè prestassero attenzione minaccia degli Elvezi, ben più grande e pericolosa. Inoltre, molti fra gli elementi più deboli ed umili fra i neosopraggiunti Bardi (vecchi, donne e ragazzi, ma anche rematori e membri del popolo) si organizzarono come Carbonari per "salvare" dal sicuro annientamento il loro stesso, bellicoso popolo, che sarebbe stato stritolato sotto l'avanzata elvetica senza il supporto di un Concilio di più tribù unite.
Fu inoltre la resistenza carbonara, tramite i sotterfugi e le azioni ardite intraprese in tutto l'Ovest e presso altre tribù, che i Carbonari architettarono e fecero maturare le condizioni affinchè il Concilio potesse costituirsi come alleanza tribale. Fra dette azioni sono annoverati inganni, rapimenti e provocazioni che non guardarono in faccia a nessuno, ma che ebbero il fine ultimo di attirare le diverse tribù in un momento e in un posto determinanti per la sconfitta elvetica. In qualsiasi altro caso, l'orgoglio e l'autorità dei diversi Anziani ne avrebbe impedito ogni coesione, e ogni tribù avrebbe affrontato gli Elvezi separatamente, con esito certamente disastroso.

Sventata la minaccia elvetica e riconosciuto il valore del Concilio degli Otto come istituzione a difesa di ogni tribù, il lavoro dei Carbonari non è terminato; il rischio di veder emergere un Principe, Duca, Re o Condottiero desideroso di imporsi su chiunque è insito nella natura umana ("Chiunque può diventare un Elvetico" è un motto carbonaro ben conosciuto). Pertanto, per ogni giusto sovrano in procinto di diventare un tiranno, esiste un carbonaro pronto a tutelare l'integrità del Concilio facendogli abbassare la cresta, in ogni modo e con ogni mezzo, senza guardare in faccia nessuno.

A tenere unito il Concilio è dunque la costante opera di spionaggio, informazione reciproca, mediazione e sorveglianza operata dai Carbonari, sia nei confronti dello straniero" inteso come minaccia esterna, sia come nemico interno, pronto a destabilizzare l'alleanza. In questo senso, l'impegno carbonaro, spesso rischioso e controverso, si traduce anche "scoperchiando" alcuni aspetti ritenuti illegittimi delle singole tribù nel loro insieme (fenomeni di Corruzione, dispotismo, scarsa trasparenza, accumulo eccessivo di potere nelle mani di un solo individuo).

Considerati quindi (e non a torto) i garanti della integrità del Concilio, affini a una sola legge (la propria) e col solo obiettivo di tutelare per conseguire un solo obiettivo (la tutela dei molti) i carbonari si ritengono gli unici in grado di impedire che una tribù si elevi al di sopra delle altre, con particolare riferimento alle azioni di taluni nobili pronti a separarsi dal Concilio per interesse personale o del proprio clan, o peggio ancora, pronti a intraprendere una campagna di conquista unilaterale.
I detrattori dei Carbonari li ritengono invece colpevoli di veri e propri atti terroristici che impediscono ai Concilio di evolversi e di migliorare, tenendolo frammentato, vincolandolo a tradizioni tribali ormai vecchie di centinaia di stagioni ed impedendone l'evoluzione in una società più strutturata ed evoluta (al pari di quelle straniere).

Organizzazione Attuale

A differenza delle altre tribù del Concilio, i Carbonari non hanno un territorio che definiscono come proprio, ma sono dispersi su tutto il regno in gruppi organizzati denominate "Celle".
Esistono due diversi tipi di Celle: i Basisti ed i Rivoluzionari.

I Basisti costituiscono la maggior parte dei Carbonari. Trattasi di gruppi familiari, nomadi o stanziali, che si stabiliscono presso determinate località integrandosi rapidamente nelle tradizioni e ai costumi di dove devono operare. Complice la scarsa circolazione delle informazioni e della vastità delle terre del Concilio, i carbonari riescono ad inserirsi nel tessuto sociale sfruttando la loro esperienza nel raccontare storie, notizie e imprese, come quegli scaltri affabulatori che sono. A dare maggiore concretezza alle loro storie è anche l'abilità che hanno nel costruire manufatti, prove e documenti così credibili da risultare veri, e non si parla solo di qualche documento falso o travestimento elaborato.
Celebre divenne infatti "*L'impresa di Linderg*" compiuta dal carbonaro Herc Mano Mozza, che per infiltrarsi in una colonia dei bardi non esitò a costruire un intero villaggio per poi darlo alle fiamme e presentarsi pochi giorni dopo al Duca locale, chiedendo asilo e pietà perché "*i mostri hanno bruciato Linderg e io non ho più alcun posto dove andare*". Fra il dubbio sulla reale esistenza di un villaggio chiamato Linderg e l'imbarazzo di rispondere, in mezzo alla corte, di non ricordarsi di un luogo appartenente al suo feudo, il Duca non osò disconoscerne l'esistenza, accogliendo il carbonaro alla sua Corte.

Una volta insediatesi in un territorio, le Celle dei Basisti si preoccupano di raccogliere risorse ed equipaggiamento per i Rivoluzionari, nonché di far crescere, nutrire e istruire i propri figli nella convinzione ideologica tipica dei carbonari, con relativo addestramento al sotterfugio e al negoziato, assicurando così la sopravvivenza della ideologia.
Quando i giovani raggiungono la maturità viene loro imposta una prova di iniziazione, durante la quale devono scegliere se rimanere presso la loro famiglia di Basisti o formare una Cella di Rivoluzionari coi loro compagni. Quando ciò accade, dopo un rito propiziatorio caratterizzato da giuramenti, sfide rituali e legami di sangue, è sancita la formazione della Cella Rivoluzionaria, caratterizzata da un Nome Totemico.
E' praticamente impossibile distinguere una cella di Basisti carbonari da una comunità perfettamente insediata, poiché alcune Celle sono vecchie persino decine di stagioni. Per riconoscersi e distinguersi dalle "pecore" (come vengono chiamati, in modo dispregiativo, i non carbonari) i Carbonari usano un linguaggio dei segni molto articolato, simile al linguaggio dei segni, da usare durante un normale dialogo come normale intercalare alle frasi.
Poichè la moneta di scambio dei Carbonari è il prestigio, quando una Cella di Rivoluzionari si presenta ai Basisti con delle richieste, questi dapprima ascoltano l'obbiettivo ed il piano che i richiedenti hanno elaborato, e in seguito a ciò, soppesano quanto esposto dai rivoluzionari sia degno di considerazione o meno. Più i Rivoluzionari sono preceduti da un determinato prestigio (e hanno prove per comprovarlo), più i Basisti li supportano con il meglio che possono offrire loro.
Questo sistema potrebbe apparire fallace ove si presenti una cella più abile a vendere informazioni false che a compiere imprese concrete, ma per un Carbonaro, una menzogna così perfetta e articolata da sembrare vera è, per sua stessa definizione, una verità più solida di molte altre.

Le Celle di Rivoluzionari sono localizzate principalmente lungo il confine delle terre del Concilio, in particolare ai bordi della Legio Maxima (per frenare l'inarrestabile e silenziosa colonizzazione legionaria) e nei pressi di alcune comunità della Bassa (per contrastare la decadenza e la disparità economica dei Buoni Mercanti delle terre nebbiose, pronti a corrompere interi villaggi con denaro o ricchezze). Talvolta, alcune celle sono dislocate persino presso i villaggi del Concilio ove, di norma, si è sparsa la voce di come le terre sotto la protezione di un Re, Duca o Comandante troppo ambizioso stiano diventando troppo simili a un impero "indipendente".
Ogni Cella è contraddistinta da un Nome Totemico, che ne rappresenta lo spirito e l'obbiettivo che anima il gruppo. Il Nome Totemico identifica un Rivoluzionario, contribuisce a pubblicizzare il prestigio che essa ottiene e richiama alla sua protezione determinati animali, forze naturali o antenati (esempio: le "Rondini accecanti" o i "Ratti Grigi").
Le attività di una Cella Rivoluzionaria possono essere sia generiche che specializzate, ma a causa della insofferenza dei carbonari per le gerarchie, non è raro che diverse Celle unite in una sinergia di sforzi volta a raggiungere un risultato comune (come, ad esempio, i casi in cui una cella deve osservare i movimenti di un bersaglio e una seconda cella deve assassinarlo), si scontrino tra loro per stabilire una linea di azione. Ove le parole non bastassero si procede ad un duello rituale al primo sangue tra i leader delle celle.
I Rivoluzionari si occupano pertanto di furti di reliquie pericolose, omicidi mirati, spionaggio, infiltrazione, propaganda politica e, soprattutto, protezione degli Anziani (intesi come una associazione collettiva) da ogni potenziale traditore del Concilio e dei suoi ideali.

Cronologia essenziale carbonara:

Stagione 810 Anti Evento: I Bardi invadono le terre dell'Ovest e iniziano la loro campagna di conquista.
Stagione 805 A.E: iniziano a giungere voci sui Carbonari quali organizzatori di una ipotetica "resistenza" contro i nuovi tiranni in arrivo, mentre altri gruppi di Carbonari, dislocati più a nord, emergono per contrastare una minaccia ancora più grande e proveniente da oltre i monti del Nord: gli Elvezi. Per contrastarli serve un'alleanza tribale, e i Carbonari si muovono per ottenerla.
Stagione 803 A.E. il Carbonaro Anziano Gerto Hother assale la rocca del Principe Bardo Gustave Haris e lo fa prigioniero, per poi fuggire. L'esercito bardo si muove all'inseguimento del rapitore. Il pretesto è quello di attirare le truppe di Gustave verso la minaccia elvetica, in quanto non tutti i suoi sudditi erano favorevoli a seguirlo in battaglia contro gli Elvezi.
Stagione 802 A.E.: il carbonaro Anziano Mathias Hother lo Zoppo incontra il generale alpino Christina Spoccia e gli si presenta come il Re dei Carbonari, invitandolo ad unirsi contro gli Elvezi, nemici assai più tremendi dei Bardi. Holther si fa carico di comunicare questa emergenza a chiunque potrà udirla per organizzare una resistenza tramite un concilio tribale. Il Generale Spoccia gli crede sulla parola, e acconsente nell'entrare a far parte dell'alleanza.

Stagione 801 A.E.: Raffaella Hother, quale "Anziana" dei Carbonari, chiede udienza al Grande Sacerdote Anubiano Mephet presentandosi come "Gran sacerdotessa" dei carbonari (nonostante il sedicesimo anno di età appena compiuto). Durante l'udienza, Raffalla ruba la maschera rituale al gran sacerdote e fugge verso nord, inseguita dalla guardia reale anubiana al completo.
Stagione 800 A.E. i carbonari Holter (tutti e tre "falsi anziani") si fanno raggiungere dall'esercito bardo e dalla guardia reale anubiana in prossimità del passo alpino sorvegliato dal Generale Spoccia poche ore prima dell'assalto degli Elvezi. Altri rappresentanti di altre tribù sono presenti. Nasce il Concilio degli Otto e l'alleanza militare che sconfiggerà gli Elvezi.
Stagione 799 A.E.: i carbonari restituiscono la maschera rituale agli Anubiani e il Principe bardo Gustave tenuto in ostaggio, previa conclusione di un trattato di esclusione da ogni rappresaglia da parte del sacerdote e dei parenti del rapito. I Carbonari vengono riconosciuti come tribù del Concilio per avere contribuito a far maturare l'alleanza fra le tribù.
Stagione 590 A.E.: il primo censimento delle tribù carbonare sancisce il numero di 589 elementi certi, ma si ritiene siano almeno il doppio in quanto molte Celle sono così incluse nei territori del Concilio da essere semplicemente irreperibili.
Stagione 420 A.E:: la principessa Barda Michelle Sallust viene sorpresa in atteggiamenti extra matrimoniali con una amante carbonara di nome Lea Thoriel. Le due ragazze fuggono dalla rocca di Sallust e finiscono sotto la copertura dei carbonari. Le ricevute richieste del Principe Robert Sallust di fare giustizia non vengono ascoltate. Il clan dei Bardi interrompe i suoi rapporti diplomatici coi carbonari. Si innesca "*La crisi delle due spose."*
Stagione 400 A.E. l'Anziano dei Carbonari, Dorthon il Veloce, consegna personalmente al Principe Sallust la comunicazione della morte per malattia delle due donne fuggitive, portando con se due bambine di otto anni, dichiarandole come figlie della coppia, nonché "frutto dell'amore delle due tribù unite". Superato il motto di ira del momento, il Principe Sallust comprende il significato del messaggio, nonché l'intento dell'Anziano carbonaro di riallacciare i rapporti fra le due tribù. Sallust accetta una delle due bambine come sua figlia e chiede che la seconda diventi figlia dell'Anziano carbonaro Dorthon, il quale accetta.
Stagione 240 A.E.: le masche sterminano il villaggio di Utrecht presso il quale erano stanziate diverse celle rivoluzionarie carbonare, accusando il clan di avere infiltrato nelle loro masche alcune spie, il cui intento doveva essere infiltrarsi nel Cuore della Nascita. Fabriz Derthor, Anziano carbonaro e responsabile dell'azione di infiltrazione presso il clan delle Masche, chiede udienza alla "Vecia"; dopo poche settimane, viene trovato catalettico e privo di ogni raziocinio.
Stagione 239 A.E. i carbonari offrono un pegno in oro alle Masche in cambio di ogni eventuale carbonaro tenuto da loro prigioniero. Per il bene del Concilio degli Otto, le Masche accettano il risarcimento e rilasciano le donne carbonare infiltratesi fra di loro (sette in tutto).
Stagione 140 A.E.: esploratori carbonari presso i monti a nord affermano di avere scoperto la leggendaria Grande Alcova del Vuoto e propongono agli Alpini uno scambio di beni e informazioni in cambio della ubicazione dell'alcova. Inizia una lunga catena di trattative da parte dei clan alpini per stabilire chi farà la offerta migliore. Il Centro Comando alpino si impone per avere l'informazione prima di chiunque. I Carbonari invitano il primogenito del Generale Mirthin Spoccia ad un incontro, per poi ucciderlo brutalmente in quanto Corrotto. L'esercito alpino degli Spoccia ordina l'epurazione istantanea di ogni carbonaro, ma solo il pronto intervento di un Errante Sabaudo di nome Eshir Vanerk, che fa da intermediario fra le due tribù, evita il peggio.
Stagione 139 A.E: dopo innumerevoli riunioni e trattative, nessun clan alpino offre una proposta accettabile ai Carbonari, i quali distruggono ogni mappa per raggiungere l'Alcova del Vuoto. Gli esploratori carbonari che avevano scoperto l'alcova spariscono nel nulla, nessuno saprà mai se sono stati uccisi dal loro stesso clan, se sono fuggiti per evitare quella fine o se sono tornati sotto copertura. Il Tempio della Luce, interpellato sulla questione della Alcova del Vuoto, asserisce che "Al momento essa potrebbe essere Corrotta. Verrà il giorno in cui essa sarà liberata. Ma quel giorno non è oggi"
Stagione 95 A.E: Herc Mano Mozza compie l'*Impresa di Linderg.*
Stagione 54 A.E: *l'anno dell'Oro*: in questo periodo viene sancito il primato carbonaro del maggior numero di passaggi dell'Oro dei Folli: 42 in tutto. Gli Anziani del Concilio, al 42° anziano carbonaro eletto rispetto a quello presentatosi a inizio stagione, affermeranno all'unanimità una frase storica: "Non fatelo mai più. Per favore"
Stagione 8 A.E.: l'Oro dei Folli viene conferito a Raoul Biancalama, il quale afferma subito dopo di essere un ex cittadino della Bassa fuoriuscito da quel territorio. Nessuno sa dire se sia vero o meno.

MASCHE

Temute per i loro poteri soprannaturali vi sono le Masche, un clan composto esclusivamente da streghe. Nelle loro comunità non è permesso ad alcun maschio di insediarsi, in quanto l'essenza dell'uomo è ritenuta impura è portatrice di ogni male. Credono nella natura e negli spiriti delle foreste quali testimoni eterni e silenziosi della loro storia, e hanno un rapporto molto chiuso (e a tratti controverso) con le reliquie magiche del passato; alcune vengono evitate come la peste, altre vengono ricercate alacremente, per poi essere immediatamente conferite al Cuore della Nascita, il centro spirituale e governativo delle Masche.

Le guerriere masche rivaleggiano, in prestanza, con le barbare della Iulia, e i loro rituali cantilenanti, accompagnati dall'acre odore di incenso ed altre erbe più o meno pestilenziali, danno a queste tribali una grande resistenza alle malattie e una completa padronanza sulla fecondità matriarcale, garantendo alla tribù buona salute e, talvolta, anche la possibilità di selezionare o indirizzare il sesso dei nascituri nelle pance delle donne gravide che si prestano alle loro cure.
Per questo motivo, i loro accampamenti sono spesso visitati da famiglie in cerca di benedizione, pronte a recare loro doni propiziatori a favore delle fattucchiere.

Le capacità alchemiche e soprannaturali più attente e raffinate vengono rivolte, in particolare, verso loro stesse, per cui una Masca metterà alla luce (necessariamente) una femmina in buona salute e che porterà gloria alla propria famiglia. Oltre ai supplici, ai mercanti e agli artigiani ai quali si rivolgono per i loro servigi, le Masche si propongono come guaritrici e levatrici presso le altre tribù, e approfittano dell'accoglienza ricevuta per ascoltare, riferire e sfruttare la loro presenza presso altre famiglie e accampamenti per aumentare la loro fama di veggenti.
I loro rapporti coi villaggi delle altri tribù sono spesso intensi e controversi. Ogni masca custodisce una grande conoscenza che condivide solo con coloro che sanno gratificarla, per questo (non di rado) le masche tendono a farsi prendere in spose dalle figure più autoritarie dei villaggi presso i quali sono insediate.
Le Masche rispettano l'anzianità, e sfruttano un sistema di apprendistato per istruire i propri membri, che perdura fino alla morte della maestra. L'Anziana designata e leader riconosciuta è attualmente "*La Vecia"*, una Masca Troll che pare sia in vita da un numero incalcolabile di generazioni, e che governa il clan con fare materno e accomodante. La Vècia è l'Anziano presso il Concilio, e la sua carica è, si dice, illimitata in quanto la leggenda dice che ella è immortale.
E' tuttavia probabile, secondo gli scettici, che ogni Vècia non ami uscire dal Cuore della Nascita ove risiede, preferendo inviare le sue delegate come Anziane o messaggeri dopo averne deturpato le fattezze, rendendole grinzose e irriconoscibili.

Organizzazione Attuale

Le Masche sono una tribù che, pur avendo un esiguo numero di membri, ha il controllo "effettivo" dei territori più ampio di ogni altra tribù del Concilio. Questo perchè le Masche forniscono assistenza a decine di villaggi indipendenti dispersi per tutto l'ovest del Concilio, e presso ognuno di essi, ogni masca si adopera come donna di medicina per tutti gli abitanti della zona, chiedendo in cambio un modesto tributo che viene inviato al Cuore della Nascita.
Ogni Masca situata presso il villaggio ove risiede è capace, col tempo e l'esperienza, di ottenere una certa influenza sugli anziani e i capi villaggio grazie alle amorevoli cure e alla benevolenza offerte. Altre masche, caratterizzate da una linea d'azione più sinistra e determinata, sfruttano metodi di controllo mentale particolarmente amorali ed efficaci come filtri d'amore, veleni o droghe che danno dipendenza. Queste competenze, unitamente alla grande influenza che le Masche hanno modo di esercitare, garantisce loro un seggio presso il Concilio. A causa dell'aura di superstizione che circonda le Masche, è ormai divenuta consuetudine per gli altri Anziani rifiutare qualunque cosa sia entrata in contatto con la "Vecia" per evitare il rischio di essere stregati dal suo influsso, sebbene certe pratiche erboristiche e medicinali siano troppo interessanti (o necessarie) per poter essere rifiutate con leggerezza.

Il Cuore della Nascita è la comunità "centrale" presso la quale esiste il fulcro della tribù, abitato da poche centinaia di elementi e situato presso una boscaglia finora sconosciuta a chiunque eccetto che a ogni Masca. Pur essendo ormai certo che il Cuore si trova presso i confini del territorio taurino, la sua esatta ubicazione è tuttora ignota. Se interrogata o torturata sulla posizione esatta del Cuore, ogni Masca muore senza rivelarlo portando con se il suo segreto, oppure fornisce informazioni fasulle. Le Masche in procinto di tornare al Cuore, difatti, vengono spesso intercettate dalle Guerriere Masche che vivono e dimorano all'interno di esso, le quali, tramite filtri magici particolarmente potenti, riescono a condurle dentro e fuori dal Cuore senza permettere loro di conoscere la strada esatta per arrivarci.
Il Cuore della Nascita è un insediamento costituito da una antica costruzione sotterranea fortificata e semisommersa da una palude presso una fitta boscaglia, sorvegliata da poche guerriere Masche dal corpo statuario e dal fisico potenziato da droghe e innesti magici. A nessuno viene concesso l'accesso all'interno, tranne che a poche fortunate (per lo più donne incinte, bambine novizie e Masche intente a portare alla Vècia reliquie, artefatti o sostanze ignote da analizzare).
Il Cuore è, sostanzialmente, una antica Cripta risalente al Popolo dei Cieli, contenente strumentazioni magiche e "tabernacoli" medici e ginecologici estremamente avanzati e tecnicamente impossibili da replicare. Molti di questi tabernacoli appaiono morti o danneggiati dal trascorrere delle innumerevoli stagioni, ma quelli ancora vivi sono utilizzati dalle Masche per i loro studi, e i rituali di funzionamento, le procedure e i protocolli per attivarli e pulirli dopo ogni utilizzo sono gelosamente tramandati in via esclusivamente orale. In ogni caso, solo la Vecia possiede le conoscenze appropriate per comprendere quasi tutto il funzionamento della Cripta, ed è a lei che ogni ricerca "esclusiva" deve essere riportata. Anche le studiose e le pellegrine inviate a studiare fenomeni particolari (organi sconosciuti estratti da specie animali ibride, o erbe dalle secrezioni miracolose), si limitano a riportare i dati alla Vecia, la quale compie i suoi studi in totale isolamento nel suo laboratorio personale e porta alle sue discepole le nuove procedure mediche che è riuscita ad ottenere, o eventuali schemi anatomici da seguire per le operazioni.
Le giovani Masche vengono quindi istruite dalle più anziane, le quali a loro volta sono costantemente edotte dalla Vecia in persona.

Cronologia essenziale delle Masche:

Alba dei Tempi (Grande Buio?) All'epoca del Grande Buio, una bambina ebbe il dono di nascere già vecchia. Ripudiata dalla sua blasfema famiglia, ella vagò per i boschi tenebrosi nutrendosi di erbe e bacche gelide. Per non morire di fame, iniziò a terrorizzare i pochi avamposti immersi nelle ombre del Grande Buio per nutrirsi di bambini ed infanti maschi, i cui succhi vitali le garantirono longevità ed infine, vita eterna.
Il Ruggito della Bassa (1500 A.E.?): una tempesta di polvere, preceduta da un gigantesco ruggito proveniente dalla Bassa, abbatte la foresta della Vecia, che è costretta a trasferirsi nelle attuali terre dell'Ovest. Ormai prossima alla morte, la Vecia elabora un rito spirituale per trasferire la sua anima dentro il corpo di una bambina sua erede, purchè afflitta dalla sua medesima maledizione della vecchiaia precoce.
Stagione 1000 A.E.: le streghe Masche sono ormai una comunità ben conosciuta. I Templari della Luce riconoscono la sapienza della Vecia e le indicano dove può trovare il Cuore della Nascita, presso il quale la Vecia fonderà la sua prima colonia di masche.
Stagione 950 A.E.: una pestilenza uccide buona parte del Clan Sabaudo, le streghe Masche vengono dichiarate responsabili del disastro e cacciate ovunque esse si trovino. Scoppia la guerra del *Verdecammino* fra Sabaudi e Masche.
Stagione 920 A.E: lo sposalizio fra Ormond Macchiascura, Re Sabaudo e Laja Sangregor, sedicesima figlia della Vecia delle Masche, pone fine ala guerra del *Verdecammino.* Poche stagioni dopo, i due sposi fanno perdere le loro tracce.
Stagione 820 A.E.: una giovane masca di nome Lucrezia Leonor viene rapita da Elio il Monco, della tribù del popolo taurino, che la fa sua. Le Masche reagiscono avvelenando i pozzi di alcune città taurine, ma Elio non cede la sua "sposa".
Stagione 805 A.E: dopo 15 stagioni, Leonor fugge da Elio e torna alle sue Masche. Elio rinuncia ad ogni proposito di riprendersela. Le malelingue affermeranno che sin dal principio quella di Leonor sia stata una fuga d'amore e non un rapimento. Profanata da un uomo, Leonor viene esiliata dalle Masche. La Vecia non muove guerra contro i taurini, ma giura che porrà una maledizione su chiunque sulla terra oserà chiamarsi Elio.
Stagione 830: le Masche trovano, all'interno della Cripta di Savi, un antico tabernacolo in grado di rimuovere la corruzione dal sangue umano, ma si rifiutano di condividerla con chiunque.
Stagione 520 A.E.: il Re Sabaudo Karl Irelia fa impiccare una masca di uno dei suoi villaggi perché accusata di Corruzione. Nel corso delle 10 stagioni successive, gli Irelia vengono colpiti dal Morbo Bianco. Interpellata per una cura, la Vecia offre un sacrificio alla Luce per chiedere aiuto e il morbo svanisce, assieme alla corruzione portata dalla masca corrotta.
Stagione 510 A.E.:, gli Irelia e le Masche sanciscono la loro ritrovata amicizia con un sobrio baccanale.
Stagione 338 A.E. le Masche intraprendono una faida all'interno del loro stesso clan per sterminare una setta di masche separatista, che venerava il Salice Notturno, una incarnazione maligna e corrotta di un antico spirito blasfemo. Le Guerre del Salice si concludono tre stagioni dopo, con l'epurazione di oltre 218 masche corrotte. Il corpo del Salice Notturno viene condotto al Cuore per farlo vivisezionare dalla Vecia.

Stagione 322 A.E. dalle essenze del salice, la Vecia estrae il Dolorio, un veleno capace di infliggere un dolore costante ed eterno a chiunque venga somministrato.
Stagione 240 A.E.: le masche sterminano il villaggio di Utrecht presso il quale erano stanziate diverse celle rivoluzionarie carbonare, accusando il clan di avere infiltrato nelle loro masche alcune spie, il cui intento doveva essere infiltrarsi nel Cuore della Nascita. Fabriz Derthor, Anziano carbonaro e responsabile dell'azione di infiltrazione presso il clan delle Masche, chiede udienza alla "Vecia"; dopo poche settimane, viene trovato catalettico e privo di ogni raziocinio.
Stagione 239 A.E. i carbonari offrono un pegno in oro alle Masche in cambio di ogni eventuale carbonaro tenuto da loro prigioniero. Per il bene del Concilio degli Otto, le carbonare accettano il risarcimento e rilasciano le donne carbonare infiltratesi fra le Masche (sette in tutto).
Stagione 122 A,E,: le masche riesumano una mummia da una cripta antica, che viene studiata a fondo. La mummia appartiene a una principessina del Popolo del Cielo apparentemente infante. La vecia, grazie agli studi sul corpo, riesce a ottenere il Mirto Nostalgico, un leggendario filtro capace, si dice, di impedire a chiunque, e per sempre, la capacità di piangere a causa di un dolore emotivo.
Stagione 32 A.E. una masca di nome Gilberta Cassio porta nel Cuore della Nascita una ragazzina "priva di connotati umani" e "priva di carne ed ossa", come la descrivono le pochissime informazioni reperite, affermando che ella era in fuga dai territori dell'Est e che era figlia della Maga Blu. La ragazza viene condotta al Cuore della Nascita. Da quel momento, nessuno saprà più niente su di lei.

TAURINI

Le diverse comunità che abitano nelle rovine della "città del toro" si riconoscono generalmente come Taurini. Sono conosciuti con questo nome in virtù della loro fama di rinomati allevatori di questo nobile animale. La cultura e le tradizioni taurine vertono principalmente sulla simbologia legata al toro, i cui valori più rispettati sono forza, costanza e determinazione.
I Taurini fondano la loro cultura in base ai valori di forza, determinazione resilienza e capacità di produrre ricchezza e benessere. In questo senso, uomini e donne sono considerati alla pari all'interno della famiglia taurina, tipicamente molto numerosa, nella quale la maggiore età viene conclamata appena il bambino è in grado di masticare carne cruda e bere una ciotola di sangue di bue senza vomitarla.

Anche la simbologia e l'estetica taurina cerca di avvicinarsi tanto più possibile all'aspetto di quell'animale, per questo motivo un guerriero Taurino viene facilmente riconosciuto, fra altri guerrieri di altre tribù, in quanto indossa un elmo cornuto. Grazie ad un duro lavoro di selezione, derivato da generazioni esperte nella pratica dell'allevamento, la vacca Taurina è un animale fecondo e prolifico, che ha costituito e costituisce tuttora la ricchezza di questo popolo, famoso per la produzione di prodotti caseari e carne.

Per contro, dato che gli allevamenti richiedono ampi spazi per i pascoli e grosse costruzioni dotate di impianti di trattamento delle carni, con relativi magazzini di sale, aromi e spezie conservanti, molte risorse di uomini, mezzi e materiali vengono spese per la difesa degli insediamenti e degli allevamenti dai briganti e dagli animali predatori, che vedono negli armenti una fonte di cibo o di facile guadagno. Dato che la sussistenza alimentare non è un problema per i taurini, molti abitanti sono liberi di seguire altre inclinazioni oltre al mestiere dell'allevatore e del guerriero. Sono quindi presenti, fra i taurini, anche recuperatori, artigiani di broccati e stoffe, cuochi e carpentieri, anche se la qualità dei loro prodotti non è tuttavia eccelsa come altrove. In particolare, i taurini eccellono nella produzione di mobili, manufatti in corno, indumenti in cuoio e utensili da lavoro. Come estrattori, eccellono solo per particolari filtri a base di bile e fluidi animali, ricercati per aumentare il vigore fisico e sessuale di chi li assume.

Il governo Taurino è una Monarchia Assoluta, nella quale il Supremo Toro assume la carica di Anziano presso il Concilio. Poiché egli deve costantemente vigilare sulle comunità allevatrici alle sue dipendenze, spesso visitandole di persona, in sua assenza il ruolo di Anziano viene delegato al suo primogenito, conosciuto come Aureo Vitello. Il Supremo Toro rimane in carica fino alla sua

morte,e viene supportato nelle sue decisioni (a suo insindacabile giudizio) dai Tori Massimi delle altre comunità taurine alle sue dipendenze.
A capo di ogni città, comunità o insediamento urbano grande o piccolo vi è il Toro Massimo, un "sindaco" locale che accentra su di se ogni potere legislativo, esecutivo e giudiziario della sua zona di appartenenza, nel rispetto delle tradizioni taurine.

Egli rimane in carica fino alla morte, al pari del Supremo Toro. Alla morte di ogni Toro Massimo viene indetta la Festa del Toro Rampante, un festeggiamento funebre caratterizzato in modo particolarmente festoso con baccanali, libagioni e giochi di forza e abilità, primo fra tutti la Tauromachia, ovvero, il combattimento rituale contro il toro più feroce del villaggio. Il vincitore di detti giochi diviene il nuovo Toro Massimo della comunità locale.

Lo stesso rituale avviene alla morte del Supremo Toro, il capo di tutti i Taurini, dove nell'antica arena dell'Olimpio viene indetta la Sagra del Toro Ascendente, nei cui giochi viene scelto ed acclamato il nuovo Supremo Toro fra i candidati taurini presentatisi ai giochi (quasi sempre, Tori massimi di altre città).

Entrambe le feste sono sempre caratterizzate da Tauromachie, quali ad esempio: prove di forza e di agilità contro i tori (salti acrobatici sopra le loro corna o corride), prove di velocità e coraggio (fuga dai tori attraverso le vie del borgo), ed infine, prove di forza al primo o all'ultimo sangue contro gli esemplari di toro allevati a tale scopo.
Le feste non pongono mai un taurino contro un altro, ma sempre e solo un taurino contro un toro, in quanto quell'animale è l'unico vero arbitro al di sopra delle parti in grado di decidere chi, fra i taurini, può essere elevato a leader per forza, coraggio e saldezza.

Organizzazione Attuale

I Taurini sono un popolo ligio a tradizioni e consuetudini vecchie di centinanti di stagioni, derivanti da quelle dell'antico popolo stanziato presso le rovine di Taurasia che era solito spostare le mandrie di vacche lungo un percorso abituale, che attraversava buona parte delle terre ad Est del Concilio.
Con il passare delle stagioni, per fornire supporto ai pastori erranti durante i loro lunghi viaggi e proteggerli da ladri di bestiame e dai banditi, su questo itinerario vennero edificate delle postazioni fortificate, che in seguito divennero villaggi. All'aumentare in grandezza e complessità i villaggi inclusero forge, laboratori di estrazione, concerie e molte altre imprese artigianali fino a diventare vere e proprie città, il cui simbolo spirituale e tradizionale era, ed è tuttora legato alla profonda riconoscenza per la figura del manzo, inteso come animale portatore di prosperità e ricchezza, e al passaggio delle mandrie (rigorosamente calendariato) presso ogni centro abitato nacque la tradizione di festeggiarne l'arrivo con feste e baccanali.
Tipicamente, il ciclo del Piccolo Buio (inverno) è la stagione del riposo delle mandrie e del consumo del foraggio stivato in precedenza. In Prima Luce (primavera) avviene l'inizio della migrazione delle mandrie verso i pascoli, il loro nutrimento e la stagione degli amori. In Alta Luce (estate) vengono organizzate le tauromachie, i baccanali, le mungiture e le nascite dei vitelli, mentre in Ultima Luce (autunno) le mandrie vengono condotte presso le grandi stalle e i raccolti di avena e foraggio vengono immagazzinati nei granai.
Dal ciclo vitale e dall'allevamento delle mandrie nasce e prospera la cultura taurina, che custodisce questa tradizione in ogni città e avamposto fondato lungo la "strada dei pascoli". Di generazione in generazione, le città edificate lungo la via dei pascoli si riconobbero in un legame comune che le

condusse dapprima a una federazione di città-stato indipendenti, e successivamente in una unica cultura con un unico regnante, ovvero la tribù dei Taurini.
La città più importante (la "capitale simbolica") si chiama Tauria, che oltre ad essere la più antica, è anche quella più vicina alle rovine di Taurasia, edificata vicino alla costruzione conosciuta come "Olimpio", ed è all'interno di questo enorme stadio che vengono disputate le Sagre del Toro Ascendente.

L'attuale Supremo Toro da dieci stagioni ad oggi è Giuto Caratolli (il cui simbolo della casata è una ruota intarsiata), un allevatore che ha passato tutta la sua giovinezza nelle tauromachie rituali. Durante la Tauromachia nella quale egli assunse il comando, fu incornato poco sopra l'inguine, e pur essendo ferito, concluse la prova rituale con successo. Purtroppo, nelle ore successive, la ferita peggiorò, raggiunse i polmoni e lo portò ad un passo dalla morte.

Il cerusico che fece il miracolo di salvare Caratolli dalla morte non fu in grado di risparmiargli l'invalidità, e da quel giorno in poi, Caratolli trovò le forze di alzarsi in piedi soltanto per pochi minuti al giorno. In seguito, nacquero molte dicerie su questa "cura miracolosa" poiché ferite simili a quelle subite dall'attuale Supremo Toto erano, di norma, letali. Si parlò di pozioni esotiche, del coinvolgimento delle Masche, di una intercessione del Tempio della Luce o di interventi impuri e al limite della corruzione morale, estratti da chissà quale cripta proibita, ma la versione ufficiale rimase sempre attinente alla bravura del cerusico.
Dal giorno della sua incoronazione, il Supremo Toro si sposta quasi esclusivamente a bordo di un palanchino, e a causa di ciò, il suo umore è provato da profonde crisi depressive che nemmeno le feste più grandiose, le donne più belle ed i giochi più fastosi riescono a guarire. Nonostante questo, e nei momenti in cui il suo carattere forte torna a galla, Caratolli rivela avere una mente sottile ed un'ottima predisposizione ad amministrare la tribù dei Taurini, coordinando i movimenti delle mandrie, le attività dei macelli e il flusso dei merci e dei baratti facendo in modo di contrastare monopoli e speculazioni presso le città della via del pascolo. E' inoltre per merito di Giuto se la tribù taurina sta facendosi un nome persino presso i regni dei legionari stranieri ad Est (Legio Maxima) e dei commercianti delle nebbie a Sud (Bassa).
L'Aureo Vitello, ovvero suo figlio Nemolo Caratolli, al momento è impegnato nell'apprendere ogni nozione possibile dal padre, al fine di essere, un giorno, degno del suo nome.

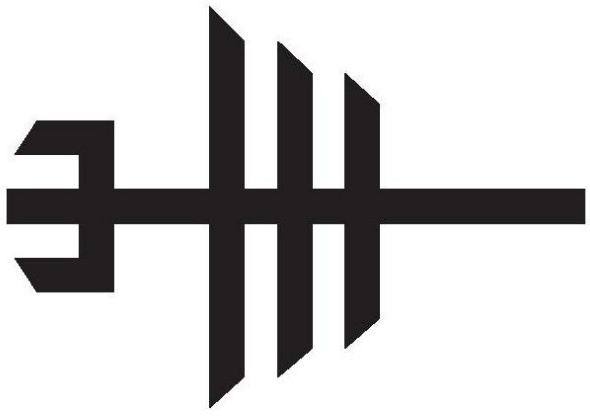
Cronologia essenziale taurina

Alba dei Tempi (Grande Buio?): durante il Grande Buio, le mandrie erravano pazze e prive di guida per le terre morte, brucando radici secche. Ormai prossime ad estinguersi, le mandrie rivolsero i loro bestiali muggiti di aiuto a chiunque potesse udirli, e l'Oracolo della Luce fece il miracolo di donare la sapienza ad un toro, che si erse sulle zampe posteriori e divenne il primo Taurino mai esistito.
Era delle Mandrie (stagione 2000 A.E.): la discendenza del Toro Luminoso acquisisce progressivamente fattezze umane e immacolate, e le mandrie trovano nei condottieri bipedi guida e sostegno. Le mandrie iniziano a colonizzare le terre a Sud dell'attuale concilio, in cerca delle pianure fertili conosciute come "la Bassa".
Il Tuono della Bassa e la Diaspora (stagione 1500 A.E.): le pianure della Bassa si inferociscono per l'invasione dei taurini e scatenano il loro potere, emettendo un immenso tuono accompagnato da un forte terremoto, che scuote ogni punto della terra. Spaventato, il popolo taurino si disperde ovunque con le proprie mandrie, e si ritira nelle terre a nord ovest.
Stagione 890 A.E. nuovi pastori taurini radunano le mandrie e iniziano a frequentare le rovine di Taurasia. Di qui, partirà l'itinerario dei pascoli e hanno luogo le prime feste del Toro Rampante, per celebrare il primo taurino elevatosi in piedi.
Stagione 820 A.E.: una giovane masca di nome Lucrezia Leonor si innamora di Elio il Monco, della tribù del popolo taurino, che la fa sua. Le Masche reagiscono avvelenando i pozzi di alcune città taurine, ma Elio non cede la sua "sposa" perché ne è innamorato.
Stagione 810 A.E. Giungono le voci sui Bardi, invasori sbarcati dalle terre dell'estremo Ovest. Dopo avere sacrificato tutta la sua intera mandria agli Antenati per ottenere consiglio e aiuto, il Supremo Toro Goterg vede apparire l'Oracolo tra le fiamme, il quale, nel nome della Luce, riconosce il valore del suo sacrificio e lo avverte che la vera minaccia per il suo popolo non giungerà da Ovest, ma da Nord, da oltre le montagne. Poiché i Sabaudi premono sui confini taurini per andare ad assalire i Bardi, il Supremo Toro Goterg decide di non schierarsi a favore o contro alcuna parte nella guerra *Plastargento* fra Sabaudi e Bardi, ma decide di tutelare il suo popolo chiedendo un tributo in oro ai Sabaudi per farli passare attraverso le terre taurine, permettendo loro il transito.
Stagione 805 A.E: dopo 15 stagioni, Leonor fugge da Elio e torna alle sue Masche. Elio rinuncia ad ogni proposito in quanto i suoi figli restano con lui. Le masche maledicono i taurini per impedire loro di chiamare i propri figli "Elio", ma i taurini ignorano quella maledizione ritenendola infondata.
Stagione 803: i taurini ritirano le loro mandrie presso Taurasia, per proteggerle dalla imminente guerra. Al contempo, un templare della Luce, su ordine dell'Oracolo, regala al Supremo Toro Goterg, ormai anziano, una gemma capace di mostrare le immagini provenienti da luoghi lontani. Nel vedere coi suoi occhi l'esercito elvetico attraversare le montagne e l'alleanza delle tribù formarsi per fronteggiarlo, Goterg ordina a tutti i taurini di allearsi con il Concilio delle tribù.

Stagione 800: i Taurini aderiscono al Concilio degli Otto e conseguono la vittoria militare contro gli Elvezi.
Stagione 710 A.E. la via dei pascoli è ormai consolidata, al pari delle città ivi dislocate. I commerci con le tribù locali fioriscono.
Stagione 615 A.E. Boscher Lepanto, il Supremo Toro, perde la vita nel difendere Taurasia da una invasione di mostri bipedi provenienti dalle terre dell'estremo Est, comandati da Utreg il Corrotto. La guerra per la sopravvivenza della tribù taurina viene vinta a caro prezzo, con oltre diecimila caduti sul campo.
Stagione 515: la grande tauromachia per celebrare la vittoria su Utreg celebra le nozze fra Gortor Lepanto, erede di Boscher e uomo-toro, e un'elfa di nome Sidril, che da quel giorno in poi prenderà il nome totemico di "sempre in piedi" in quanto parteciperà al baccanale delle nozze restando sveglia per 4 giorni e 3 notti.
Stagione 490: durante un rituale propiziatorio, la tribù astata dei Coginto sacrifica alla terra una intera mandria appartenente all'Aureo Vitello Licio Lepanto, rifiutandosi di risarcirlo in quanto detto sacrificio era necessario. Lepanto non riconosce valide queste motivazioni e rade al suolo il villaggio dei Coginto, che vengono cannibalizzati.
Stagione 460: i figli degli astati Coginto sopravvissuti alla epurazione non hanno dimenticato la distruzione del loro villaggio. Scelgono nove mietitori e, dopo un intero plenilunio di riti e sacrifici, li fanno possedere da Sargsung, uno spirito demoniaco vendicatore. I nove mietitori seminano la morte e il terrore fra i pastori taurini per decine di stagioni. (*faida di Sarnsung*)
Stagione 440 A.E. dopo una caccia durata oltre venti stagioni, l'ultimo mietitore rimasto in vita affronta sul campo di battaglia l'ultimo erede dei Lepanto, che gli spicca la testa dal busto. Lo spirito vendicatore di Sargsung tiene in vita il mietitore privo di testa per pochi altri colpi, sufficienti a permettergli di uccidere Lepanto. La faida fra astati e taurini termina con la morte dei reciproci avversari.
Stagione 280: la tribù taurina dei Morcal viene accusata di blasfemia dagli Anubiani di Setoria, un ramo particolarmente fanatico, che vede nel toro un animale sacro che non può essere aggiogato da nessuno. Gli anubiani lanciano una maledizione sui Morcal, che da quel momento in poi, vedranno nascere ogni loro primogenito con gli occhi completamente neri. Iniziano le ostilità contro gli anubiani di Setoria, i quali si rivelano avversari degni. Le mediazioni degli Anziani del concilio non hanno effetto.
Stagione 260: il Toro Massimo Ferzan Dirauso, ormai privo di senno dalla rabbia e impotente di fronte alle maledizioni del nemico, sacrifica il suo primogenito agli spiriti di una cripta e ottiene in dono la Forca, un orribile armamento che induce al suicidio chiunque subisca il suo influsso. Ferzan Dirauso si fa strada fino alla tribù dei Setori, uccidendo amici e nemici, e li stermina completamente, poi, sopraffatto dal potere della Forca, si toglie la vita. Le ostilità fra taurini e anubiani cessano.
Stagione 110 A.E. Su disposizione del Concilio, i Taurini soccorrono gli astati, vittime di una carestia, fornendo loro grano e viveri.
Stagione 40 A.E. I confini Est sono minacciati da un esercito spietato ed efficiente: la Legio Maxima, che sta epurando quelle terre dal dominio dei precedenti Re Corrotti. Dopo una prima resistenza alle continue scaramucce, i Taurini e gli Astati si riuniscono in un sotto-concilio per affrontare il problema dei conquistatori provenienti dalle terre dell'Est, senza il permesso del Concilio degli Otto.
Stagione 35 A.E. dopo un intervento diretto del Concilio degli Anziani, le due tribù sono invitate a non muovere guerra contro i legionari e ad interrompere ogni intento separatista. Il Concilio interverrà come un solo uomo, e con ogni tribù, ove le scaramucce ai confini delle terre del Concilio dovessero diventare una vera invasione.
Stagione 10 A.E. Giuto Caratolli intraprende i primi accordi commerciali con la Bassa, fornendo a quelle terre cibo e pelli in cambio di manufatti locali e spezie.

BARDI

Conosciuti così per le lunghe cotte di maglia plastica che indossano come armatura, i Bardi sono un popolo guerriero sbarcato dal mare e proveniente da oltre i monti a nordest che, a differenza degli Elvezi, non si dimostrò apertamente ostile (e neppure gratuitamente crudele) nei confronti degli autoctoni. Provati dalla emigrazione forzata, i Bardi si limitarono, difatti, a rivendicare alcune rovine abbandonate e fortezze diroccate che, in seguito, provvidero a bonificare dalle mostruosità ivi residenti, ripristinando la sicurezza di quei luoghi e insediandovi i propri cittadini.



I Bardi sono esperti nella lavorazione della materia plastica, conoscono i segreti su come recuperarla e come renderla molle, o resistente, a seconda dell'impiego per il quale è stata progettata. Le loro vesti sono intrecciate prevalentemente con fibre di questo materiale e talvolta direttamente sformate in un unico pezzo, per cui il loro aspetto risulta particolarmente esotico alle altre popolazioni. Questo loro modo di vestirsi, unito alle loro origini, rende spesso i Bardi oggetto dell'appellativo di "stranieri", talvolta usato in modo confidenziale, altre volte come dispregiativo.

Per ottenere i beni di prima necessità, i Bardi dipendono dal commercio dei loro prodotti plastici, in quanto sono carenti nell'abilità di auto sostentarsi con altri mezzi. Sebbene non siano gli unici individui di questo mondo a costruire utensili, armi ed armature plastiche, di certo sono il popolo

che possiede maggiore esperienza in materia, tanto che il 70% della plastica reperibile sul mercato esterno al Concilio (scudi, armature, vasellame e stoviglie di lusso, gioielli) si ritiene abbia origine da manifatture ed esportazioni barde.

Nati come guerrieri e costretti ad insediarsi presso le attuali terre del Concilio, i Bardi sono diventati un popolo pacifico e mediatore per necessità, tuttavia, non è prudente sottovalutarne la forza militare. I guerrieri Bardi si tengono costantemente addestrati nell'arte della guerra per tenere affinate le proprie abilità, e indicono con grande frequenza tornei di combattimento fra diverse famiglie e comunità allo scopo di temprare le loro abilità belliche, mantenendo alto il loro livello di allerta.

Organizzazione Attuale

Il fiero popolo dei Bardi una volta era una popolazione nomade residente oltre i monti ad Ovest del Concilio che sfruttava le proprie avanzate conoscenza di forgiatura della plastica per avere la superiorità bellica contro le popolazioni limitrofe, innatamente bellicose, chiamate con vari nomi ("Triclopi", "Signori delle Bestie" o "Elvezi") che erano solite razziare i loro territori con rapide sortite, per poi tornare nelle proprie fortezze. Per contrastare le azioni di questo crudele nemico, i Bardi erano soliti ripagarlo con la sua stessa moneta, intraprendendo di iniziativa numerose aggressioni presso le fortezze nemiche. Fra gli Elvezi e i Bardi è dunque nata una ostilità razziale che ha sempre posto, come obiettivo di entrambe, l'olocausto della controparte.
Costantemente sottoposti alla pressione del nemico elvetico e incapaci di fronteggiarlo, i Bardi decisero quindi di emigrare, instaurandosi inizialmente presso Colle Rapallo, nella terra conosciuta come "La Bassa".

Privi di un esercito regolare ma assai motivati a mantenere il controllo dei loro territori, dapprima i rapallesi provarono a fronteggiare i loro invasori con ripetute schermaglie, e in seguito (tramite un'azione che passerà alla storia come la *Battaglia dei Tre abissi*) affondando tutte le loro navi.

La zona di Forte Rapallo non costituiva alcun vantaggio per i Bardi, i quali necessitavano di rocche e castri fortificati per potersi affermare una comunità produttiva ed efficace, e fu così che i Bardi proseguirono a Nord, ricercando rovine e cripte da rivalorizzare e insediandosi presso le future terre del Concilio, nella stagione 810 Anti Evento, di fatto, perdendo il controllo dell'accesso diretto alle coste del mare dal quale erano sbarcati.
L'azione di rivendicazione delle rovine che in seguito divennero le fortezze barde venne vista, da molti locali, come una invasione. Non a caso, i Bardi vengono talvolta (tuttora) chiamati col nome dispregiativo di "stranieri". Inoltre, alcuni affermano che l'invasione elvetica sia stata innescata dall'odio degli Elvezi nei confronti dei Bardi, pronti a seguirli in capo al mondo pur di sterminarli. In ogni caso, la storia volse a favore dei Bardi perché il loro insediamento permise ai primi Carbonari di concentrare le loro attività di coordinazione su di loro (in quanto inizialmente ritenuti nemici ed invasori), e nel breve seguito, permisero ai Bardi di entrare a far parte del nascente Concilio costituendo presso le loro roccaforti delle teste di ponte efficaci contro la minaccia Elvetica.
Dopo la vittoria del Clangore e l'ingresso nel Concilio a pieno titolo, i Bardi abbandonarono le loro strategie innatamente aggressive mantenendo la propria fama di abili e feroci combattenti. Pur non possedendo risorse naturali di rilevante entità, le abilità manifatturiere dei Bardi hanno costituito la loro reale ricchezza, unica nelle terre dell'Ovest e così avanzata da rivaleggiare, in qualità, coi prodotti della lontana Iulia.

Poiché ricompresi nei confini e nei doveri del Concilio, i Bardi hanno appreso come acquisire tramite il commercio quello che prima prendevano con la forza (in particolare, grazie agli scambi commerciali con la Bassa, i Taurini e gli Astati), e talvolta, la loro innata spregiudicatezza ed aggressività si riflette nella gestione delle proprie imprese e laboratori artigianali, in quanto i Bardi sono sempre i primi a compiere investimenti azzardati o a finanziare le ricerche più ardite nello studio di nuove macchine agricole, congegni bellici, protezioni, armi o strumenti di lavoro.

Pur essendo, sostanzialmente, dei combattenti che hanno necessariamente appreso il mestiere dell'amministrazione, i bardi non hanno visto ammorbidirsi il proprio carattere. Gli echi della guerra contro gli Elvezi dei tempi pre Concilio tuonano ancora nel loro sangue, per questo le tradizioni impresse nel loro tratto culturale si sono mantenute intatte, ed emergono con particolare irruenza quando sorgono dissidi tra diversi nobili. "Mente fredda e cuore rovente" è un classico detto del Concilio per definire la collera sanguigna dei bardi, pronta ad emergere in ogni momento.

STRUTTURA SOCIALE

La popolazione Barda è organizzata in modo analogo a quella Sabauda ma senza i vincoli di genere, sesso, razza e famiglia che caratterizzano quest'ultima, e del tutto privi del tradizionale "immobilismo" sabaudo.

Il popolo costituisce i lavoratori, gli artigiani, i contadini e gli estrattori il cui compito è sostenere la base della società barda producendo i beni di prima necessità e, nelle comunità più isolate, provvedendo anche alla difesa della propria comunità tramite i cosiddetti "armati".

A differenza di molte altre culture, un popolano particolarmente ricco, abile, coraggioso può distinguersi dagli altri per competenza, capacità marziali o capacità organizzative, venendo quindi elevato per acclamazione popolare a "Vassallo"

I "Vassalli" sono capi villaggio, commercianti competenti, artigiani abili e a capo di unità produttive ben gestite o comandanti di Compagnie militari itineranti pronte ad offrire i loro servizi ai Conti presso le rocche barde. Ogni Vassallo combatte e lavora affinchè il nome e il cognome della sua famiglia acquisisca sempre maggior valore agli occhi dei Bardi, accumulando competenze e ricchezze, oppure distinguendosi per azioni eroiche contro i briganti e le bestie corrotte. Quando un Vassallo diventa così abile da costruirsi una rocca, comprarsela o a rivendicarne una dopo averla epurata dalla Corruzione, può autoproclamarsi a pieno titolo quale "Conte". In alternativa, può conseguire tale titolo tramite matrimonio con un membro di una casata altolocata.

I "Conti" sono gli unici ai quali è concesso il diritto di amministrare giustizia ed emanare leggi presso le rocche e i territori sotto al loro controllo. Caratterizzati dalla tipica ambizione, competitiva e intraprendenza dei Bardi, i Conti non sono mai paghi di aumentare i loro possedimenti e di accumulare potere utilizzando ogni mezzo ritenuto necessario. Poiché la cessione del potere è *cosa loro*, essa non è strettamente legata alla propria discendenza (maschile o femminile che sia) o a vincoli di qualsiasi natura, pertanto essi si circondano di Vassalli fedeli e competenti, pronti a seguire la loro causa e, all'occorrenza, ereditare il trono in caso di morte.

Il "Principe" è la più alta carica del Bardi il quale costituisce l'Anziano rappresentante nei confronti del Concilio e può imporre la sua autorità sui singoli Conti, o arbitrare contese e dissidi fra contee diverse a suo insindacabile giudizio. Il Principe mantiene la sua carica per una stagione, dopodiché egli la mantiene per l'anno successivo ove non si presentino candidati a rivestire tale importante ruolo e lo rivendichino dopo una Faida.

Candidarsi al titolo di Principe non è una semplice parola, per un Bardo, poiché la elezione di un nuovo Principe porta sempre a una consistente perdita di uomini nel corso della Faida. Il sangue dei Bardi non li abbandona mai, è quello dei conquistatori, degli ambiziosi e di coloro che solcarono il mare e se la cavarono con le proprie forze contro tutto e tutti.

Il motivo per cui possono trascorrere molte stagioni senza candidature (soprattutto nei periodi più difficili e in carenza di risorse) è che ogni Faida, di fatto, indebolisce il Clan.

Le procedure di elezione del Principe ("Faida") prevedono quindi che i "candidati" (quasi sempre Conti, talvolta Vassalli ambiziosi) si sfidano a vicenda in un torneo le cui risoluzioni sono sempre sanguinose, seppure contenute entro codici di guerra ritenuti onorevoli (come i duelli all'ultimo sangue fra campioni o, nei casi estremi, con scontri fra eserciti di dieci o cento campioni per parte). Quando il candidato è un solo Conte o Vassallo, le disfide si risolvono in modo breve ed intenso, mentre le Faide diventano particolarmente sanguinare soprattutto quando il Principe muore improvvisamente e molti candidati si presentino alla Faida per rivendicarne il titolo.
Al termine della Faida le varie casate acclamano il vincitore come Principe e provvedono a rimpinguare le file dei propri nobili caduti. Per questo motivi, dopo le candidature, i popolani più bravi diventano Vassalli e fra questi ultimi il più forte e ardito può ascendere al rango di Conte (se quest'ultimo è morto assieme a tutta la sua discendenza, o se egli ha disposto in tal senso).

LA FESTA DELLO SBARCO

E' la tipica ricorrenza barda, che avviene ogni 10 stagioni o quando un Conte, o un Principe, decide di celebrarla in onore e rispetto dei propri antenati. Spesso viene celebrata con un torneo d'arme fra campioni che termina, nel suo atto finale, col rogo di una barca (sia essa autentica, o un modello in scala ridotta) a testimonianza dell'abbandono del mare e dell'insediamento bardo presso le terre del Concilio.

Cronologia essenziale Barda:

Era delle Guerre (Stagione 1000 A.E.): prima traccia della esistenza dei Bardi in una testimonianza incisa su un'armatura animata, la quale narra dell'inizio delle ostilità contro gli Elvezi. Nonostante il coraggio e l'abilità del popolo bardo, gli Elvezi acquisiscono progressivamente una vittoria dopo l'altra.

Guerra delle Mille Armature: (Stagione 850 A.E.). ormai prossimi alla sconfitta, i Bardi vengono aiutati dal Miracolo della Luce: le armature plastiche dei Bardi vengono benedette da un paladino della Luce e prendono vita, poiché la Luce riconosce come "giusta" la guerra contro agli Elvezi. Le armature animate difendono i bardi giorno e notte, senza conoscere mai riposo, per moltissime stagioni, affiancando l'esercito bardo nella difesa delle sue terre. Una dopo l'altra, le armature animate trovano la pace eterna. Solo pochissimi esemplari sopravvivono.

L'Era dell'Esodo (Stagione 810 A.E.) il sacrificio delle armature non è vano. Il Principe Lucien Lagrande detto "il Principe del Mare" ha difatti approntato una flotta per sbarcare oltre i monti attraversando il mare calmo. I Bardi approdano nelle terre dell'Ovest.

Stagione 810 Anti evento: I Bardi sbarcano nella Bassa presso Colle Rapallo. Dopo alcune brevi scaramucce, un'abile campagna tattica organizzata da un drappello di ittios nemici ("*La Battaglia dei Tre Abiss"i*)taglia lo sbocco sul mare ai Bardi, la cui flotta viene affondata.. I Bardi abbandonano le terre di Colle Rapallo e si insediano a Nord, presso le terre del Concilio. Di qui in avanti, con ricorrenza di ogni 10 stagioni, viene istituita la "Festa dello Sbarco".

Stagione 810: i bardi conquistano la piana di Biran e le terre circostanti, entrando in conflitto con la tribù astata dei Senzapelle, che muoverà guerra contro i bardi fino all'anno 808 (*Trattato di Lerca*), che riconosce ai Bardi il possesso della rocca di Biran, ma lascia agli astati il controllo delle terre coltivabili.

Stagione 810: il regno Sabaudo ottiene libertà di transito lungo le terre dei taurini da parte di Re Goterg, che si fa pagare in oro per permettere al Duca sabaudo Erto di contrattaccarli. Iniziano le guerre *Plastargento* fra Sabaudi e Bardi.

Stagione 810: nel rivendicare la diroccata forgia di Ormea, i bardi iniziano una serie di scaramucce contro i Sabaudi del confinante Duca Erto, che rivendica il possesso di quelle rovine come proprie. Il conflitto ha termine nell'anno 802 A.E., dopo la intercessione del tempio della Luce. Ormea viene ceduta ai Bardi solo dopo che al duca Erto viene simbolicamente concesso un artefatto magico custodito nella forgia, "La Spada del Sole", capace di fendere ogni armatura senza incontrare resistenza alcuna. I progetti per costruire le Spade del Sole vengono prelevati dal Tempio affinchè non vengano utilizzati da mani improprie.

Stagione 808 A.E. i Bardi rivendicano il possesso della abbandonata rocca di Etienne, Demacia e Reggiolan.

Stagione 807 A.E: Gli astati hanno un rigurgito di fanatismo e fronteggiano l'invasione dei Bardi incendiando tutti i raccolti e facendo terra bruciata dei loro campi. Ogni astato si arma come riesce sotto la guida di Grimas il Nero, Anziano astato, ed affronta il drappello del Principe bardo Folois alla pianura di Epiol (*"La battaglia dei forconi"*) durata appena una luna, durante la quale 120 bardi e 270 astati perdono la vita. Il Principe bardo Folois viene fatto prigioniero.

Stagione 805: il Principe bardo Folois e l'Anziano astato Grimas maturano una progressiva amicizia durante la carcerazione di Folois, nel corso della quale entrambi consumano una grande quantità di funghi e radici mistiche per comprendere meglio le origini della minaccia elvetica oltre i monti. Dopo una visione comune, durante la quale vedono ogni pianura ardere per mano degli "uomini dai tre occhi", convocano le ambasciate di entrambe le tribù, di fronte alle quali i due comandanti sacrificano loro stessi alla terra sbudellandosi. Prima del reciproco sacrificio, ordinano ai successivi capi di unire le forze contro la minaccia elvetica.

Stagione 804 A.E.: un sogno premonitore avverte il Principe Gustave Haris dell'approssimarsi degli Elvezi, confermando la profezia che il Principe Folois aveva avuto durante la prigionia sotto gli astati, ma i suoi sudditi non sono propensi a seguirlo.

Stagione 803 A.E. il Carbonaro Gerto Hother assale la rocca del Principe bardo Gustave Haris e lo fa prigioniero, per poi fuggire. L'esercito bardo si muove all'inseguimento del rapitore. Il pretesto è quello di attirare le truppe di Gustave verso la minaccia elvetica, in quanto non tutti i suoi sudditi erano favorevoli a seguirlo in battaglia contro gli Elvezi.

Stagione 800 A.E. I Bardi si ritrovano di fronte a un avamposto costituito da diverse tribù prossime a scontrarsi con l'antico nemico elvetico. L'odio per gli elvezi travalica ogni rivalità, i Bardi si uniscono al Concilio e sconfiggono gli Elvezi.

Stagiome 480 A.E.: il Principe Uther Sallust, primo del suo nome, prende la primogenitura dei Bardi e la manterrà per oltre 200 stagioni a venire, promuovendo la ricostruzione delle armature plastiche e gli studi connessi agli spiriti delle armi.

Stagione 420 A.E:: la principessa Barda Michelle Sallust viene sorpresa in atteggiamenti extra matrimoniali con una amante carbonara di nome Lea Thoriel. Le due ragazze fuggono dalla rocca di Sallust e finiscono sotto la copertura dei carbonari. Le ricevute

richieste del Principe Robert Sallust di fare giustizia non vengono ascoltate. Il clan dei Bardi interrompe i suoi rapporti diplomatici coi carbonari. Si innesca "*La crisi delle due spose."*
Stagione 400 A.E. l'Anziano dei Carbonari, Dorthon il Veloce, consegna personalmente al principe Sallust la comunicazione della morte per malattia delle due donne fuggitive, portando con se due bambine di otto anni, dichiarandole come figlie della coppia, nonché "frutto dell'amore delle due tribù unite". Superato il motto di ira del momento, il Principe Sallust comprende il significato del messaggio, nonché l'intento dell'Anziano carbonaro di riallacciare i rapporti fra le due tribù. Sallust accetta una delle due bambine come sua figlia e chiede che la seconda diventi figlia dell'Anziano carbonaro Dorthon, il quale accetta.
Stagione 280 A.E. il dominio dei Sallust viene rovesciato durante la Faida Della Luna Rossa. I Laclanche diventano la prima casata dei bardi, le cui casate cadette diventano i Rovem, i Sangunar e i Sentepè. Ad ogni casata viene assegnata una rocca, che prenderà l'omonimo nome. Il dominio dei Laclanche durerà per almeno 200 stagioni, e si concluderà con "*la tragedia di Torecc laclanche*"
Stagione 80 A.E. Vincent Laclanche, secondogenito della casata barda omonima, rinviene presso l'antica cripta di Lamino, presso le omonime rovine, un'armatura mai vista prima, le cui decorazioni non appartengono a nessuna casata esistente. Senza dare alcuna spiegazione a suo padre, Vincent porta l'armatura al clan degli Anubiani, rinnega la sua famiglia e chiede di diventare un anubiano in quanto colto da una rivelazione mistica. Il Principe Torecc Laclanche, suo padre, non accetta questa verità e accusa gli anubiani di avere stregato suo figlio. Inizia una serie di conflitti fra anubiani e bardi.
Stagione 60 A.E. Vehmeth Makhar ("Principe Sciacallo") affronta il Princope bardo Torecc Laclanche sul campo di battaglia, e con sgomento, si viene a sapere che Makhar altri non è che suo figlio Vincent Laclanche il quale, sottopostosi volontariamente a pratiche chirurgiche per la integrazione di parti animali sul volto e sul corpo, ha rinnegato ogni cosa del suo passato per aderire alla unica verità esistente, quella del Culto di Gebo appartenente alla religione anubiana. Padre e figlio si scontrano, e il primo uccide il secondo, per poi impazzire dal dolore. Il Concilio degli Anziani interviene di autorità, obbligando le due tribù a riappacificarsi. L'armatura oggetto di contesa che dette inizio alla guerra fra le due tribù viene dichiarata Corrotta e requisita dal Tempio della Luce.
Stagione 58 A.E.: *la tragedia del Principe Torecc Laclanche* diventa una saga teatrale che, ogni cinque stagioni, viene rappresentata come spettacolo presso numerose corti bardiche.
Stagione 55 A.E. dopo una breve faida, il potere sui bardi viene ottenuto dal clan Rovem, che si dimostra tanto abile nelle arti della guerra quanto capace nell'amministrazione delle risorse.
Stagione 1 A.E. una faida fra casate pone i Sangunar contro i Sentepè, che vengono pressoché sterminati. La forgia di Ormea diventa di proprietà dei Sangnuar. Il Principe Etienne Rovem rappresenta al Concilio degli Anziani la sua problematica interna, che viene risolta una stagione dopo, in modo diplomatico, inviando il Conte Janclod Sentepè "Il senza sudditi" in missione (ma alcuni lo definirebbero un "esilio") presso una delegazione di studiosi nella Bassa.

ASTATI

Il prode popolo degli Astati sa di essere figlio di questa terra; ci sono sempre stati, ci sono ora e sempre ci saranno. Nelle loro mani la terra fa crescere messi fiorenti e frutteti rigogliosi. Per loro, la terra è una madre generosa e gelosa al tempo stesso, e in quanto figli ed amanti della terra, è loro compito accudirla con il ferro e il fuoco per soddisfarne le esigenze.
Gli Astati sono duri lavoratori di indole chiusa e relativamente pacifica, e benché numerosi, non hanno un esercito organizzato a livello centrale.

Gli Astati prendono il loro lavoro di agricoltori come una missione sacra, in quanto sanno che solo la fatica e il sudore permetterà alla loro famiglia di ricevere i doni della Madre. La mollezza e il rilassamento dei costumi non fa parte del loro modo di essere, poiché i lussi e i vizi sono perversioni agli occhi della terra.
Essere morigerati, al contrario, li fa sentire superiori agli altri clan, che vivono privi diei solidi principi morali legati al duro lavoro di ogni giorno.

Ogni anno, la terra deve essere saziata così come lei sazia gli astati, pertanto al solstizio d'estate si festeggia la sagra del Rinnovo, dove al termine dei festeggiamenti il più anziano della comunità viene ritualmente dissanguato affinché la sua linfa vitale disseti la Madre Terra.
Così come sono determinati nel servire la terra, altrettanto gli Astati non mostrano pietà quando si tratta di difenderla da briganti senza onore e mostri corrotti. In caso avvenga un'invasione dei loro campi, gli Astati si buttano nella mischia senza indugio, e suppliscono alla carenza di armamenti con il coraggio ed il fanatismo propri della loro fede, consapevoli che la terra che amano si nutrirà di altro sangue. Che si tratti di quello del nemico o di eroici Astati morti in combattimento, ci sarà comunque nuova linfa vitale a nutrire la terra.

Il clan è molto frammentato e sparso presso un'ampia zona geografica. A livello di ogni singolo villaggio, le decisioni importanti vengono prese collettivamente o tramite una ristretta oligarchia di persone (solitamente i più vecchi) o anche eleggendo un capo villaggio per acclamazione popolare.
L'Anziano degli Astati, rappresentante per il Concilio è il Martire Giustiziere dei Sacri Vendicatori (vedi più avanti).

RAPPORTI CON LA LEGIO MAXIMA:
Gli Astati sono la tribù che più di ogni altra fronteggia l'espansione verso Ovest della Legio Maxima di Silla (a parte qualche infiltrato carbonaro). L'incontro fra queste due culture così diverse si è risolta, al momento, in una specie di pericoloso stallo.
La Legio è consapevole di non poter intraprendere una massiccia campagna di invasione militare verso Ovest senza sguarnire le proprie risorse militari ad Est per difendersi da un eventuale attacco della Iulia, e del resto, un'azione troppo aggressiva contro gli Astati rischierebbe di veder riunirsi il Concilio unito come un sol uomo contro il "nemico comune" legionario. Per questo motivo, l'opera di conquista della Legio Maxima avviene quindi erodendo palmo a palmo i territori astati grazie alla lenta e costante opera di colonizzazione delle Centurie Sociali, che offrono alle tribù più isolate i benefici e i progressi della civiltà sillana in cambio del loro inquadramento in una centuria, garantendo loro la libertà di offrire sacrifici alla Terra e di preservare la loro integrità di culto.
La formazione di queste comunità ibride talvolta si trasforma in una "silenziosa conquista" della Legio quando l'organizzazione e la cultura legionarie riescono ad affermarsi. Tuttavia, poiché le Centurie Sociali sono molto lontane dal rigoroso controllo gerarchico dell'hinterland, talvolta il modo di vivere "duro e dignitoso" degli Astati conquista i cuori dei centurioni, che nel tempo abbandonano progressivamente le gerarchie e le ideologie sillane, mutuano usi e costumi degli astati e finiscono con l'estinguersi come centuria nel giro di una generazione.

Organizzazione Attuale

La fede degli Astati è caratterizzata da una forma di animismo che si fonda principalmente, oltre che sugli spiriti degli avi deceduti, sulla "Terra", che viene riconosciuta come una madre, un'amante o una sposa assai esigente, che necessita attenzioni continue affinchè possa ricambiare con il cibo l'affetto dei contadini che la accudiscono.

In merito, il "dialogo spirituale" con la terra viene svolto, dagli Astati, comunicando con la medesima tramite il sudore, il sangue e la particolare ritualizzazione delle comuni pratiche agricole (come la raccolta, la rotazione delle colture e l'eliminazione delle gramigne infestanti) in cerimonie difficilmente comprensibili per i forestieri, ed estremamente complesse, spesso accompagnate dall'assunzione costante di funghi magici e radici mistiche.

Tali cerimonie vengono coordinate dall' anziano del villaggio, e non esistono testi o parabole atte a ricostruire la teologia del culto in una forma unificata, anche se la leggenda narra di come il fondatore del primo autentico dialogo con la Terra si sia completamente eradicato dalla storia degli astati, eliminando qualunque traccia della propria esistenza affinchè, simbolicamente, venisse trasmesso il messaggio più importante: solo la Terra esiste e vive in eterno, ogni altra creatura vivente è destinata a soccombere al tempo.
I rituali propiziatori della terra, fusi alla pratica agricola comune, sono sempre caratterizzati da estremismo e fanatismo ritualizzati fino all'eccesso, tanto da escludere la partecipazione di chi è troppo vecchio, o troppo debole, per poterli fisicamente sostenere. Gli astati che iniziano a ritenersi

un peso per la popolazione e per la terra si concedono ad essa, e con gioia, nell'unica maniera possibile, ovvero, tramite il proprio sacrificio durante le festività del Rinnovo, nelle quali i vecchi e i malati terminali sacrificano la loro vita e la donano alla terra mentre familiari, amici e compagni osannano il loro sacrificio celebrandolo con gioia.
Ogni villaggio Astato differisce dall'altro a seconda di quale attività agricola viene ritenuta tradizionalmente appartenente al medesimo, ma le cerimonie di iniziazione, di venerazione della terra e di celebrazione delle più inclassificabili ricorrenze risultano sempre traumatizzanti.
Vengono invece classificate come una imperdonabile offesa alla terra l'eccessivo attaccamento alla vita, la manifesta incapacità di coltivare un raccolto (o rovinarlo deliberatamente), l'uccisone di una creatura senza consacrarne il sangue e la carne alla Terra, o anche il portare corruzione e malattia alla Terra medesima. Anche l'invasione della terra da parte di una popolazione forestiera od ostile è un atto considerato sacrilego.

I Sacri Vendicatori si occupano di affrontare e punire i sacrileghi e i colpevoli di tali blasfemie. Detti elementi vengono selezionati, fra gli Astati, in mezzo a coloro che sono privi di legami familiari (spesso organi o figli mai riconosciuti da alcuna famiglia) ai quali viene instillato un innato sentimento di vendetta. Questi elementi, la cui anima è assai ricettiva a ricevere insegnamenti improntati sull'odio e sul fanatismo, sacrificano ogni momento della loro vita per addestrarsi alla battaglia e alla caccia all'uomo, diventando abili infiltratori in modo da poter raggiungere i loro nemici ovunque si nascondano, anche al di fuori dei territori astati.
Il rischio non scoraggia i Sacri Vendicatori quanto la prospettiva di non portare a termine una vendetta, mentre la perdita della vita o il martirio sono visti come una degna fine, un ulteriore dono da portare alla Terra, purchè la missione venga compiuta con successo.
Il Vendicatore che sopravvive al maggior numero di missioni tra tutti viene considerato "Martire Giustiziere" nonché Anziano presso il Concilio, in quanto la Terra ha espresso il suo giudizio al di sopra di quello degli uomini consentendogli di continuare a vivere nonostante i pericoli affrontati.
Tutti gli astati, pur non essendo tale carica ottenuta per acclamazione popolare, la accettano senza problemi, riconoscendo nel giudizio della Terra ogni legittimità.
Anche se possono diventare feroci ed implacabili se provocati, gli Astati sono una popolazione tendenzialmente chiusa e poco incline a muovere battaglia per sua iniziativa, che sa offrire supporto e sostentamento al Concilio in cambio di quella riservatezza che a loro serve per una esistenza pacifica e riservata.

Cronologia essenziale astata:

Alba dei Tempi (3000 A.E.?): ferita dal Grande Buio e dalle profanazioni del Blasfemo Popolo del Cielo, la Madre Terra coltiva dentro se stessa il germe di una nuova razza di eletti che la proteggeranno e la custodiranno: gli Astati, il cui nome deriva dal dialetto arcano di Hash-Tag-Ti, che significa "messaggeri salvatori della Terra". La gestazione degli Astati ha termine dopo mille stagioni.
Era degli Infanti (2000 A.E.?): i primi astati brancolano nella penombra ed apprendono i segreti della terra, su come fertilizzarla e nutrirla anche nella Penombra del residuo Grande Buio e in condizioni di scarsa luce e calore. Vengono appresi ed affinati rituali di sangue per fertilizzare la terra con determinati sacrifici.
Stagione 1500 A.E: il Ruggito della Terra. Adirata per la pestilenza e il fetore emessi dalla Bassa, la Terra decide di punire quei luoghi sacrileghi facendone tremare il suolo.
Stagione 1000 A.E.: sono ormai 12 le grandi tribù astate esistenti. Ad ogni solstizio estivo, viene istituita la sagra del Rinnovo, durante la quale i vecchi e gli infermi vengono sacrificati alla terra. I contatti fra gli Astati e le altre tribù locali sono sporadici.
Stagione 890 A.E. l'Anziano astato Durkos Scorzapelle viene oltraggiato e ferito da un colpo di balestra lanciato da un Sabaudo di nome Johrel Delcastro, in quanto lo riteneva "una bestia errante". Durkos guarisce dalle sue ferite ed istruisce il suo popolo nel combattimento con la falce, dopodiché assale Rocca Delcastro e decapita il principe, a prezzo della sua vita e di quella della sua tribù. Il suo esempio si diffonde alle altre tribù astate, facendo nascere i Sacri Vendicatori.
Stagione 810: i bardi conquistano la piana di Biran e le terre circostanti, entrando in conflitto con la tribù astata dei Senzapelle, che muoverà guerra contro i bardi fino all'anno 808 (*Trattato di Lerca*), che riconosce ai Bardi il possesso della rocca di Biran, ma lascia agli astati il controllo delle terre coltivabili.
Stagione 807 A.E: Gli astati hanno un rigurgito di fanatismo e fronteggiano l'invasione dei Bardi incendiando tutti i raccolti e facendo terra bruciata dei loro campi. Ogni astato si arma come riesce sotto la guida di Grimas il Nero, Anziano astato, ed affronta il drappello del Principe bardo Folois alla pianura di Epiol (*"La battaglia dei forconi"*) durata appena una luna, durante la quale 120 bardi e 270 astati perdono la vita. Il Principe bardo Folois viene fatto prigioniero.
Stagione 805: il Principe bardo Folois e l'Anziano astato Grimas maturano una progressiva amicizia durante la carcerazione di Folois, nel corso della quale entrambi consumano una grande quantità di funghi e radici mistiche per comprendere meglio le origini della minaccia elvetica oltre i monti. Dopo una visione comune, durante la quale vedono ogni pianura ardere per mano degli "uomini

dai tre occhi", convocano le ambasciate di entrambe le tribù, di fronte alle quali i due comandanti sacrificano loro stessi alla terra sbudellandosi. Prima del reciproco sacrificio,, ordinano ai successivi capi di unire le forze contro la minaccia elvetica.
Stagione 801: gli Astati raccolgono tutte le messi disponibili e le conducono verso il fronte anti elvetico, con l'intento di dare supporto a chiunque muoverà guerra contro il nemico proveniente dai monti.
Stagione 800 A.E. gli Astati si uniscono al Concilio degli Otto e forniscono cibo e vettovaglie alle armate, mentre otto Sacri Vendicatori vengono incaricati di infiltrarsi fra le linee nemiche elvetiche per uccidere i generali nemici. Nessuno di loro farà ritorno.
Stagione 490: durante un rituale propiziatorio, la tribù astata dei Coginto sacrifica alla terra una intera mandria appartenente all'Aureo Vitello taurino Licio Lepanto, rifiutandosi di risarcirlo in quanto detto sacrificio era necessario. Lepanto non riconosce valide queste motivazioni e rade al suolo il villaggio dei Coginto, che vengono cannibalizzati.
Stagione 460: i figli degli astati Coginto sopravvissuti alla epurazione non hanno dimenticato la distruzione del loro villaggio. Scelgono nove mietitori e, dopo un intero plenilunio di riti e sacrifici, li fanno possedere da Sargsung, uno spirito demoniaco vendicatore. I nove mietitori seminano la morte e il terrore fra i pastori taurini per decine di stagioni. (*faida di Sarnsung*)
Stagione 440 A.E. dopo una caccia durata oltre venti stagioni, l'ultimo mietitore rimasto in vita affronta sul campo di battaglia l'ultimo erede dei Lepanto, che gli spicca la testa dal busto. Lo spirito vendicatore di Sargsung tiene in vita il mietitore per pochi altri colpi, sufficienti a permettergli di uccidere Lepanto. La faida fra astati e taurini termina con la sua morte.
Stagione 280 A.E. la particolare sintonia creatasi fra il villaggio astato di Volgard e la masca Bertha Yang, detta "occhi di giada" contribuisce a ottenere una varietà di funghi mistici in grado, così sembra, di svuotare un corpo dal proprio spirito, per permettere agli spiriti di occuparlo. L'idea del capo villaggio Volgard è quella di riesumare gli antichi eroi del passato per dare loro nuovi corpi coi quali condurre il popolo astato. Da allora, ogni cento stagioni, un singolo volontario offre il suo corpo in sacrificio, assumendo i Funghi di Giada
Stagione 110 A.E.: la corruzione porta alla morte interi raccolti di patate, portando gli astati a una carestia senza precedenti. Nonostante il supporto dei Taurini, un astato su dieci muore di stenti durante il Piccolo Buio.
Stagione 40 A.E. I confini Est sono minacciati da un esercito spietato ed efficiente: la Legio Maxima, che sta epurando quelle terre dal dominio dei precedenti Re Corrotti. Dopo una prima resistenza alle continue scaramucce, gli Astati e i Taurini si riuniscono in un sotto-concilio per affrontare il problema dei conquistatori provenienti dalle terre dell'Est, senza il permesso del Concilio degli Otto.
Stagione 45 A.E. dopo un intervento diretto del Concilio degli Anziani, le due tribù sono invitate a non muovere guerra contro i legionari e ad interrompere ogni intento separatista. Il Concilio interverrà come un solo uomo, e con ogni tribù, ove le scaramucce ai confini delle terre del Concilio dovessero diventare una vera invasione.
Stagione 10 A.E. la città astata di Bogherta viene colonizzata dalla Legio Maxima senza colpo ferire. Una stagione dopo, accade qualcosa che spopola completamente la colonia da ogni abitante, sia esso del concilio o della Legio. Nessuna delle parti approfondisce le origini dello sterminio reciproco di quella comunità ibrida.
Stagione 5 A.E. Utaz Go Mage, l'attuale Anziano astato, dichiara blasfemi gli incroci fra diverse specie di piante per ottenere coltivazioni più ricche ed efficienti, in quanto sono indice di un eccessiva volontà di ottenere "tutto e subito" che a sua volta può portare alla Corruzione.

ANUBIANI

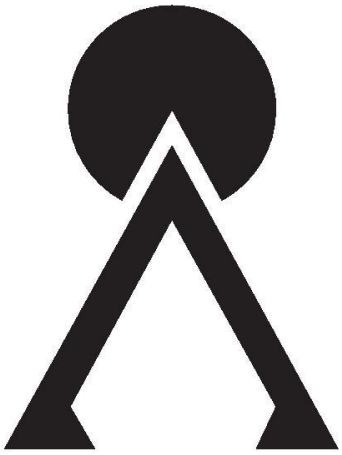
Gli uominibestia che compongono il clan degli Anubiani seguono in maniera dettagliata e accurata i precetti dei loro antenati, tramandati negli anni da reliquie custodite da generazioni e generazioni presso le famiglie. In questi graffiti e artefatti, essi vedono i loro antenati adorati da masse di uomini che guidati, con cura e benevolenza, attraverso le loro istruzioni, a loro volta tramandate tramite gli scritti che tuttora gli Anubiani proteggono a costo della loro vita.
Tali istruzioni riportano i giusti rituali per la gestione della società, per la cura del corpo e dello spirito e per il passaggio nel regno dei morti, e i cuccioli anubiani vengono istruiti dai sacerdoti sul giusto modo di vivere nel rispetto degli antenati, che governavano una terra lontana conosciuta come Egitto.

Gli Anubiani, seguendo questi precetti, hanno ottenuti pregevoli risultati dalla raccolta ed il trattamento delle erbe e dei fiori che crescono sulle rovine dell'Ovest, ottenendo farmaci e droghe uniche nella loro specie ed utilizzate durante i loro rituali, e nel recupero di materiale di rifiuto che viene quindi selezionato e riutilizzato per ottenere strumenti di precisione. In base agli antichi precetti, i combattenti Anubiani si specializzano nella schermaglia, muovendosi con rapidità e attaccando i nemici con armi a distanza e khopesh, per poi ritirarsi prima che i nemici riescano a riorganizzarsi e reagire.

Gli Anubiani sono governati dal Consiglio dei Sacerdoti, che comandano in vece del Faraone, che attualmente è mummificato in attesa della Nuova Vita in cui guiderà il Clan al suo destino glorioso. Tradizionalmente il ruolo di Anziano viene ricoperto dal sacerdote del culto di Thot.

Organizzazione Attuale

Gli Anubiani sono, numericamente, la seconda tribù più piccola del Concilio , tutti prevalentemente stanziati nel cuore del territorio dei Taurini, attorno alle antiche rovine di Taurasia.
Le leggende parlano di come, molte migliaia di stagioni addietro, un estrattore Minotauro di nome Gebo penetrò in un antico tempio rimasto inalterato dalla catastrofe del Grande Buio. Al suo interno, l'estrattore apprese l'origine delle diverse specie di Uomini-Bestia, e di come i primi esemplari della sua specie guidavano e proteggevano gli uomini dell'antichità, che si premuravano di adorarli e rispettarli. Gebo rimase illuminato da questa rivelazione, e cominciò a predicare ai suoi simili i segreti degli antenati e la necessità del ritorno alle usanze del passato, al fine di condurre gli uomini bestia a quel periodo di grandezza ed elevazione sociale e culturale raccontato dagli affreschi del tempio.
Coloro che seguirono il profeta Gebo stabilirono delle tribù dedite allo studio e alla ricerca delle antiche testimonianze del Tempio di Gebo, e con il passare del tempo, le tribù si espansero fino a diventare una vera e propria città chiamata Anubia, i cui abitanti vennero conosciuti come Anubiani. La natura pacifica e dedita allo studio degli Anubiani, unita allo scarso numero di appartenenti alla prima città, venne tollerata dai Taurini in quanto le loro attività non provocavano disturbo agli allevamenti di quest'ultimi, e questo permise agli Anubiani di costruire e mantenere una cultura, una religione e una struttura sociale settaria e indipendente costituita essenzialmente da abilissimi ricercatori, esploratori e scribi.



Gli Anubiani ritrovarono e decifrarono le planimetrie di molti antichi condotti sotterranei collegati al Tempio di Gebo, e capaci di estendersi pressoché ovunque. Spinti dal desiderio di conoscenza e dalla motivazione, gli esploratori della tribù liberarono quei condotti per trovare altre reliquie, affrontando la Corruzione e i rischi di crollo. Tuttavia, nonostante le innumerevoli stagioni passate a raccogliere indizi, scritti e testimonianze presso il Tempio di Gebo e nel Labirinto sotterraneo, gli studi sulla origine degli Uomini Bestia e sul loro glorioso destino è ancora lungi dall'essere completato.

Quando la minaccia elvetica si fece palese, gli Anubiani si resero conto (volenti o nolenti) di dover fare la loro parte e aderirono all'alleanza del Concilio, diventando una forza di sabotatori ed incursori senza pari, in quanto appresero come apparire alle spalle dei contingenti nemici sfruttando quei corridoi sotterranei, effettuando effettuare sortite devastanti alle salmerie. Grazie alle azioni eroiche compiute durante la guerra contro gli Elvezi e alla perizia nello studio e nella catalogazione dei reperti del passato, agli Anubiani venne consentito di avere una posizione e una identità indipendenti all'interno del Concilio, nonché un seggio per il proprio Anziano.

Gli Anubiani spesso trovano utile impiego (o lo offrono spontaneamente) presso le corti delle altre tribù, presso le quali vengono impiegati come sapienti e scribi, in cambio di vitto e alloggio, nonché della possibilità di osservare, riferire e studiare tutto ciò che a loro può interessare per progredire intellettualmente e spiritualmente, che appartenga al Concilio o agli altri Regni stranieri.

GERARCHIA ANUBIANA:

Col trascorrere delle stagioni, a causa della natura mistico-religiosa della società Anubiana e degli screzi e scismi che sono nati nei secoli tra i diversi sottoculti della tribù, gli studiosi hanno spesso perduto una parte delle scoperte precedentemente rivelate (come quando i Fanatici di Set dichiararono blasfemi gli Scritti Osiridici e li distrussero nel corso del conflitto fra i due sottoculti).

Altre volte le interpretazioni religiose si sono rivelate infondate, o le scoperte dei reperti poco fruttuose in relazione alle risorse investite dagli adepti nel trovarle.
Poiché caratterizzati da una religione e un modo di vedere il passato remoto assolutamente settario e dogmatico, gli Anubiani non accettano univocamente le rivelazioni e gli insegnamenti diffusi Tempio della Luce. Pur non sussistendo aperta ostilità fra Anubiani e Tempio della Luce, la tribù si guarda bene dal condividere le sue grandi conoscenze sugli spiriti, sugli antenati e sulle tecniche di oreficeria più raffinate. Inoltre, gli Anubiani non permettono a nessuno, neppure ai Templari della Luce, di accedere al Tempio di Gebo.

La società Anubiana è suddivisa in rigide caste ereditarie, ognuna dislocata nel proprio quartiere all'interno di Anubia ed affiliata ad uno dei Culti degli Antenati riconosciuti dal fondatore Gebo. Ogni Culto mescola competenze e visione mistico-religiosa della vita in un solo intento.
I Culti principali sono:
-il culto di Thot: custodi del sapere e studiosi dei reperti
-il culto di Anubi: cacciatori, erboristi e custodi dei segreti della mummificazione
-il culto di Geb: formato da contadini ed estrattori
-il culto di Osiride: costituito da diplomatici, ambasciatori e studiosi delle civiltà straniere
-il culto di Set: i custodi della purezza, medici e censori della purezza delle linee di sangue
-il culto di Horus: guerrieri e guardie della pace cittadina e della tribù nel suo insieme,
-il culto di Sekhmet: costituito da guardiani, spie ed esploratori
Poiché non tutti culti sono in armonia tra loro, è capitato che dissapori a lungo irrisolti siano sfociati in azioni violente (come quando tra il culto di Osiride, per sua natura aperto al dialogo e amichevole verso i non uomini-bestia, entrò in conflitto con ramo intollerante del culto di Set).

Gli *Iniziati* rappresentano il rango più basso, ed è costituito dagli uomini bestia più giovani, obbligati a non abbandonare mai Anubia per dedicarsi interamente agli studi storici, alla propria formazione e al lavori più umili presso il proprio culto di riferimento. Quando un Iniziato, indipendentemente dalla sua età, dimostra le richieste doti di obbedienza, devozione e conoscenza approfondita dei riti e delle usanze tipiche del proprio culto, può ascendere a "Maestro"
I *Maestri* sono i cittadini anubiani per eccellenza, e possono scegliere se: rimanere in Anubia per diventare artigiani, scribi, custodi e precettori dei più giovani (partecipando attivamente alla società Anubiana) oppure prestare servizio presso le corti degli altri clan del concilio, dove si occuperanno di portare (e soprattutto, raccogliere) il sapere presso ogni ambito.
Una strada non preclude l'altra, gli Anubiani possono quindi prestare servizio presso varie corti per tornare ad Anubia con rinnovate conoscenze,
I *Sacerdoti*: sono i capi di ogni singolo culto (ognuno dei quali ha un solo Sacerdote al vertice) e ne incarnano la filosofia spirituale e scientifica. Essi determinano i canoni religiosi di venerazione al proprio dio e si riuniscono nel Consiglio dei Sacerdoti ogniqualvolta si devono prendere le decisioni che riguardano Anubia.
Tradizionalmente, il ruolo di Anziano presso il Concilio è rivestito dal Sacerdote di Thot.

Cronologia essenziale anubiana

Era della Blasfemia: (7000 Anti Evento.? Anno 5000 Anti Gebo); il Blasfemo Popolo del Cielo corrompe la terra, un tempo benedetta e sorvegliata dagli uomini bestia, i quali muoiono quasi tutti, ad eccezione di pochi individui che tramanderanno il seme degli antichi padri fino al giorno di Gebo, nascondendosi nelle tenebre del Grande Buio e sopravvivendo a stento.
radunandosi in vari villaggi.
Stagione . 3000 A.E. \ Stagione 1000 Anti Gebo: i villaggi anubiani diventano tribù di piccole dimensioni nei pressi di Taurasia. Viene fondato l'insediamento che, più avanti, prenderà il nome di Anubia.
Stagione 2000 A.E. \ Stagione 0 Anti Gebo: Il Profeta Gebo, un minotauro, trova il Tempio degli antichi dei presso Anubia, e chiama a raccolta il popolo degli uomini bestia, riunendoli e fondando la prima stirpe Anubiana.
Stagione 1500 Anti Evento: Stagione 500 Post Gebo prendono piede tutti i sotto culti religiosi degli Anubiani e la suddivisione in caste lavorative e religiose. I primi screzi fra caste vengono risolti da una consulta interna che fa capo a un uomo bestia anziano. Si esplorano le rovine e i condotti sotterranei.
Stagione 1000 A.E.: Stagione 1000 P.G.: Le prime frange anubiane sanciscono che la terra deve appartenere agli uomini bestia, ogni altra creatura viene considerata impura. Piccoli gruppi armati si improvvisano vendicatori e sfruttano i corridoi sotterranei per le loro sacre crociate.

Stagione 900 A.E.: Stagione 1100 P.G.: la tribù alpina dei Vald (uomini giunti dalle fredde montagne del nord) si sconta col popolo degli Anubiani. Gli scontri impediscono agli Alpini di fondare nuove Alcove sulle colline a sud dei monti, e impediscono agli Anubiani di attraversare le montagne per epurare le razze più impure che vivono oltre i monti. Scoppiano le guerre di *Bestiemonte*
Stagione 860 A.E.: Stagione 1140 P.G.: dopo 40 stagioni di guerre contro il popolo Anubiano, il Generale Alexia Semartes offre una resa sotto condizione: gli Alpini consegneranno l'alcova di Vauri agli anubiani (e con essa, tutti gli artefatti ivi contenuti) in cambio della rinuncia ad ogni pretesa di attraversare i monti e le terre alpine e di un tributo sotto forma della corona del Re Anubiano in comando all'epoca, Re Uthet. Complice la carestia e l'assenza di risultati strategici apprezzabili, le parti concordano, e le guerre di Bestiemonte hanno termine.
Stagione 810 A.E.: Stagione 1190 P.G.: dopo innumerevoli studi condotti presso la cripta di Vauri, i sacerdoti profetizzano l'avvento di un popolo immondo "dotato dell'occhio che domina la bestia" e che punta a bruciare il Tempio di Gebo ed eradicare le razze bestiali. Quel popolo si rivelerà essere quello degli Elvezi, ma solo dieci stagioni dopo si potrà comprendere la profezia nel suo insieme.
Stagione 801: Stagione 1199 P.G. A.E.: Raffaella Hother, appartenente alla tribù dei Carbonari, chiede udienza al Grande Sacerdote Anubiano Mephet quale Regina dei Carbonari in qualità di Anziana dei carbonari (nonostante il sedicesimo anno di età appena compiuto). Durante l'udienza, Raffaella ruba la maschera rituale al gran sacerdote e fugge verso nord, inseguita dalla guardia reale anubiana al completo.
Stagione 800 A.E.: Stagione 1200 P.G. la Guardia Reale Anubiana si rende conto di essere stata attratta con un sotterfugio presso un punto di raccolta ove erano stanziate molte altre tribù. Il Sommo Mephet, di fronte a soverchianti forze nemiche in attesa di fronteggiare l'esercito oltre i monti, chiamato Elvezi, trova in quella situazione un inequivocabile segno del destino, perdona il furto della corona e dichiara che gli Elvezi devono essere distrutti. Gli Anubiani si uniscono al Concilio degli Otto e sconfiggono gli Elvezi sfruttando le loro linee sotterranee per le incursioni e i sabotaggi alle salmerie nemiche. La mascherà viene restituita a fine guerra.
Stagione 280 A.E.: Stagione 1720 P.G.: gli Anubiani di Setoria, un ramo settario che vede nel toro un animale sacro che non può essere aggiogato da nessuno, accusa di blasfemia la tribù taurina dei Morcal. Gli anubiani lanciano una maledizione sui Morcal, che da quel momento in poi, vedranno nascere ogni loro primogenito con gli occhi completamente neri. Iniziano le ostilità contro gli anubiani di Setoria, i quali si rivelano avversari degni. Le mediazioni degli Anziani del concilio non hanno effetto.
Stagione 260 A.E.: Stagione 1740 P.G:: il Toro Massimo Ferzan Dirauso, ormai privo di senno dalla rabbia e impotente di fronte al nemico, sacrifica il suo primogenito agli spiriti di una cripta e ottiene in dono la Forca, un orribile armamento che induce al suicidio chiunque subisca il suo influsso. Ferzan Dirauso si fa strada fino alla tribù dei Setori, uccidendo amici e nemici, e li stermina completamente, poi, sopraffatto dal potere della Forca, si toglie la vita. Le ostilità fra taurini e anubiani cessano, in quanto sacrileghi ed accusatori ormai non esistono più fra i vivi.
Stagione 80 A.E\ Stagione 1920 P.G. Vincent Laclanche, secondogenito della casata barda ominima, rinviene presso l'antica cripta di Lamino, presso le omonime rovine, un'armatura mai vista prima, le cui decorazioni sono riconducibili a una fattura indubbiamente anubiana Vincent porta l'armatura al clan degli Anubiani, rinnega la sua famiglia e chiede di diventare un anubiano in quanto colto da una rivelazione mistica. Il Principe Torecc Laclanche accusa gli anubiani di avere stregato suo figlio. Inizia una serie di conflitti fra anubiani e bardi.
Stagione 60 A.E. \ Stagione 1940 P.G. Dopo costanti pratiche chirurgiche e sacrifici personali, dalla conversione dell'ex principe bardo Vincent Lacclanche prende vita Vehmeth Makhar ("Principe Sciacallo") il quale affronta il suo stesso padre Torecc sul campo di battaglia, in difesa del suo ritrovato popolo degli uomini bestia. Benedetto dalla integrazione chirurgica di parti animali sul volto e sul corpo,Vehmet del Culto di Gebo si scontra col padre ma viene da questi ucciso. Il Concilio degli Anziani interviene di autorità, obbligando le due tribù a riappacificarsi. L'armatura oggetto di contesa che dette inizio alla guerra fra le due tribù viene dichiarata Corrotta e requisita dal tempio della luce. Torecc Laclanche perde il senno dopo avere ucciso l'ex figlio, di fatto, rimanendo vittima della maledizione di Gebo quale impuro. L'onta è lavata.
Stagione 0 (Anno dell'Evento ed Era dell'Ortus Populi) \ Stagione 2000 Post Gebo. L'anziano Anubiano attualmente in comando, il Sommo Sacerdote Knhum, dichiara che la corrente stagione appartiene, per gli Anubiani, alla numero 2000 dalla celebrazione del Profeta Gebo e che la sua reincarnazione tornerà sulla terra per far prendere coscienza ai non-bestie di come Gebo. Solo lui sarà il dichiarato il vero ed unico profeta che la Luce abbia mai inviato.

LA IULIA

Le storie narrano di come le terre dell'est, un tempo, fossero una palude maleodorante, abitate da belve deformi e selvaggi affamati di carne umana che insidiavano villaggi di palafitte, impedendo la costituzione comunità evolute. La leggenda narra tuttavia di come, migliaia di stagioni fa, apparve Iulia, una figura storica avvolta nel mistero, che ripulì le terre dalla corruzione che le permeava, muovendosi in prima persona, assieme a poche fedeli Compagne, per porre le basi del regno che porta ancora il suo nome, e che si afferma come il più longevo di quelli sinora conosciuti.

Nessuno sa dire con precisione chi fosse Iulia, nè come avesse riunito i villaggi e come avesse istruito i primi abitanti dei borghi affinchè diventassero fieri e competenti cittadini del suo regno. Alcune leggende narrano di come Iulia arrivò avvolta da pelli e tatuaggi magici, circondata dalle sue Compagne, e come grazie alla sua forza e al suo furore epurò i mostri delle paludi per piantarne le spoglie distrutte su lunghi pali acuminati. Altre leggende raccontano delle sue imprevedibili visite presso i borghi afflitti dalle pestilenze, e di come ella si chinasse ai giacigli dei malati per guarirli con la magia del suo caldo e confortante tocco. Altre storie narrano di come Iulia, vestita con abiti di seta e luce mattutina, guidò e supervisionò la costruzione di alte torri di metallo e cristallo, trasformando distese corrotte in praterie solari e ricche di vita. Poiché la storia delle sue conquiste è ormai troppo remota per poterla ben definire, le succitate leggende sono divenute un canone storicamente affermato. Tutti i cittadino sanno, però, che la prima Iulia riposa in una teca di ghiaccio e cristallo, in un luogo conosciuto solo da pochi prescelti, costantemente vigilata e custodita dalle spoglie delle Compagne protette da corazze rilucenti.

Iulia è una terra florida e coperta di campi ed allevamenti, inframezzati da piccole comunità caratterizzate da costruzioni e infrastrutture ordinate e in costante miglioramento, dove banchi di artigiani e piccole fabbriche si industriano per lavorare i frutti della terra.ù
Le terre di Iulia sono perlopiù pianeggianti, spesso paludose o boschive, e popolate da borghi e cittadine diffusi omogeneamente.
Seguendo i precetti di Iulia, infatti, i borghi sono bene organizzati al fine di massimizzare risorse e conoscenze e perseguire, anche nei piccoli centri abitati, razionalità ed efficienza.

Pur essendo una società tradizionalmente matriarcale e marziale, la solida costituzione organizzativa (Vedi Pag.82) è mantenuta efficiente dai più alti livelli gerarchici presenti presso

Venetica (la capitale) fino a raggiungere il più remoto e isolato borgo, distinguendo la Iulia in civiltà ed evoluzione sociale.
Presso i paesi, le città e i borghi non esistono nuclei famigliari individuali, e l'usufrutto e la responsabilità di ogni struttura e di ogni impianto sono condivisi tra tutti. I vincoli matrimoniali stretti tra coppie di amanti non permettono agli sposi di trattenere la propria prole, che in tenera età viene portata nella Casa della Vita e cresciuta, allevata ed istruita in un ambito comunitario e familiare che rende ogni bambino fratello e sorella di ogni altro, fino alla maturità, quando la società e i Mentori decideranno la vita che i ragazzi dovranno intraprendere, per conseguire la piena attinenza fra ciò che richiede la Iulia e quali attitudini professionali, obiettivi, mestieri, arti ed ambizioni possiede la cittadina.
Le donne svolgono le funzioni di governanti e ufficiali, sia a livello centrale (Matriarche) che a li vello locale presso i Borghi (Madonne, Matrone), e grazie alla condivisione di conoscenze e beni pubblici, unitamente ai sentimenti di "costruttiva competitività" e ricerca di meritocrazia tipici della cultura iulia, i borghi iulii appaiono più salubri e floridi di quelli che si possono visitare altrove (anche quando tali villaggi sono piccoli e dispersi). I borghi più grandi e la capitale di Iulia, Venetica, vengono osannati dalle cronache locali ed estere come luoghi di splendore e rifiorenti di edifici alti e leggiadri.

Le **Compagne** rappresentano le eredi del primissimo seguito di combattenti che aiutò la prima Iulia a conquistare le terre conosciute, e che la assistettero quando ella chiuse gli occhi nella sua teca di cristallo. Da sempre rispettate per le loro capacità marziali e per la loro saggezza, addestrate e plasmate in base a standard elevati ed elitari, da sempre le Compagne sono un corpo militare al quale è chiesto di eccellere in ogni compito e ruolo, in quanto costantemente impegnate nel pattugliare il territorio alla ricerca di intrusi, rinnegati e nemici del popolo.
Le Compagne costituiscono delle vere e proprie "Compagnie di ventura" militari caratterizzate da ampia autonomia, capaci di selezionare le proprie reclute direttamente dalle Case della Vita o fra le cittadine ritenute meritevoli di essere addestrate da loro, assicurando la difesa del territorio tramandando gli addestramenti e le tradizioni di guerra.
Talvolta l'appellativo di "Compagna" viene utilizzato in modo improprio in quanto è comunemente utilizzato a Iulia per indicare rispettosamente una persona.

Vi sono numerosi flagelli che la Iulia deve affrontare, primi fra tutti, i rinnegati, che costituiscono nuclei abitati indipendenti senza riconoscere l'identità e le tradizioni della nazione, e le spie della Legio Maxima, che si infiltrano nelle comunità iulie per carpirne i segreti.
In aggiunta al tutto, molte belve corrotte da magie oscure che popolano le foreste e le paludi strisciano nell'oscurità, pronte ad assalire i villaggi isolati.
Ultima spina nel fianco nell'autorità del Consiglio delle Matriarche, il controverso rapporto con gli elementi maschili della *Loggia dei Sapienti* (il cui appellativo di "loggia" è unicamente onorifico). Le azioni delle Matriarche non possono mirare ad un consapevole danneggiamento degli interessi della Iulia, e tuttavia, la cultura matriarcale di questa nazione impedisce agli uomini l'accesso ai ruoli ufficiali di governo, pur riconoscendone il valore e la competenza. Per questo, diversi individui hanno trovato il modo di aggirare il problema, e nell'acquisire sempre maggiori competenze nelle leggi e nelle tradizioni Iulie, sono divenuti fino a diventare più esperti delle stesse Matriarche.
Gli appartenenti a quella ormai comunemente chiamata "Loggia dei Sapienti" sono quindi mal visti dai membri più conservatori del Consiglio delle Matriarche, ma la loro saggezza e la loro conoscenza li rende ricercati da molte Compagne che cercano punti di vista diversi e privi dei pregiudizi degli anziani, e durante i dibattiti pubblici le loro conclusioni razionali e le loro elucubrazioni articolate, unite alla profonda conoscenza e rispetto della tradizione, li ha resi molto popolari.

ORGANIZZAZIONE CENTRALE

Sin dagli albori della nazione, a capo della nazione vi è **Iulia**, la carica politica ed esecutiva apicale e la cui carica ha durata di sette stagioni; al termine del suo mandato ogni Iulia uscente può diventare Matriarca ad honorem e a pieno diritto. La Iulia è supportata e coordinata, nelle sue decisioni, dal "**Consiglio delle Matriarche**", l'organo politico consolidato della Iulia, un vero e proprio Parlamento all'interno del quale le Matriarche governano tutta l'istituzione.

Di norma, il Consiglio delle Matriarche è costituito da circa 300 seggi ripartiti in meno di otto fazioni politiche, la cui attuale maggioranza è costituita dal partito dello "Status Quo".

In ragione della giovane età con cui certe Iulie sono diventate tali (talvolta a 25 anni o meno), molte Matriarche del Consiglio sono, a tutti gli effetti, ex Iulie che occupano detta carica anche al di sopra del normale "quorum" istituzionale che vede nel numero di 50 Matriarche per fazione politica il massimo numero di seggi occupabili.

Per diventare Matriarche ed accedere al Consiglio essere elette come degne candidate dalla propria fazione politica non è che il primo passo. Una volta proposta, la candidata matriarca deve essere sottoposta a rigorosi test di conoscenza da tutto il Consiglio delle Matriarche al fine di impedire che una persona incompetente possa accedere alla carica politica iulia più prestigiosa.

Oltre a svolgere le normali funzioni amministrative, il "Consiglio delle Matriarche" si organizza per cercare, fra ogni cittadina, chi possa diventare degna di essere nominata Iulia. Le cittadine più abili nell'arte del combattimento vengono osservate e controllate attentamente dal Consiglio, e se si rivelano degne, vengono formalmente contattate con una lettera che, nel sancirne il valore, avverte la cittadina (chiunque essa sia) che è stata considerata degna di candidarsi come Iulia.

Discorso a parte è costituito dalle "Compagne", che possono sempre presentarsi come candidate in quanto implicitamente meritevoli di potersi considerare tali.

Quando una Iulia decade dal proprio mandato, ogni cittadina meritevole, o Compagna, si presenta davanti al Consiglio delle Matriarche al fine di essere sottoposta a una serie di prove per appurarne forza, abilità, intelligenza, attitudine al comando e temperanza d'animo.

Poiché dette prove hanno una durata di ben sette stagioni, il momento della elezione di una nuova Iulia corrisponde all'inizio delle selezioni e delle prove di quella che la succederà.

La "prima priva" è sempre quella della Fratellanza, durante la quale cinque candidate sono obbligate a sopravvivere tutte assieme alla vita selvaggia e ai combattimenti contro i rinnegati senza permettere che una di loro resti uccisa o permanentemente invalida. Questa prova costituisce la prima grande scrematura delle candidate, il cui numero sfiora spesso il migliaio di unità.

La "seconda prova" è spesso costituita da studi e ricerche storiche sulla Iulia, mentre altre prove possono riguardare lo sviluppo di particolari abilità di caccia, di infiltrazione o di costruzione manufatti.

La "penultima prova" è sempre un torneo gladiatorio, che finisce col selezionare la candidata degna di sostenere la Comunione, ovvero, l'ultima prova per diventare Iulia, durante la quale essa viene portata al cospetto della Teca nella quale riposa Iulia in persona. Si dice che solo in quel momento, e per un brevissimo istante, Iulia apre gli occhi per incrociare lo sguardo della Iulia candidata, ed entrambe sostengono l'una lo sguardo dell'altra. Se colei che ha superato tutte le prove mantiene la propria fermezza e la propria purezza innanzi allo sguardo ferreo della madre della nazione, abbandona il suo nome per divenire Iulia.

Non tutte le candidate riescono a sostenere queste durissime selezioni, tuttavia, a coloro che si dimostrano comunque degne o falliscono la prova, può essere riconosciuto il diritto di diventare Matrone presso la Loggia di un determinato borgo iulio, o diventare Mentori incaricate di istruire i giovani presso le Case della Vita. In altri rari casi, possono essere selezionate da alcune Compagne per diventare loro apprendiste e diventare, in un secondo momento, Compagne a loro volta.

Le Compagne possono candidarsi più di una volta per diventare Iulie, ma questo succede di rado, in quanto le ferite conseguite in battaglia e l'età avanzata, spesso, impediscono a una Compagna di candidarsi più di due volte per diventare Iulia.

I PAESI IULII

La Iulia cambia radicalmente aspetto di regione in regione, passando da paludi insalubri a campi e vigneti rigogliosi e ben tenuti. La naturale competizione (sia contro le avverse condizioni naturali che fra comunità iulie differenti) ha da sempre favorito le comunità "perfette" (secondo la volontà della Iulia originaria), ovvero, in grado di creare e mantenere infrastrutture e amministrazioni più efficienti delle altre.

Nel corso degli anni, le comunità più piccole e meno efficienti che si accanivano nel sopravvivere presso terre così selvagge ed ostili sono state abbandonate dai loro abitanti, i quali, conseguentemente, sono migrati nei luoghi maggiormente riparati e ricchi di risorse, portandosi dietro averi, conoscenze e competenze.

Dal combinato impegno dei migliori artigiani e costruttori, sono state eretti borghi fortificati ed edificati secondo l'ordine e la razionalità tipiche dei Paesi Iulii, luoghi nei quali i cittadini, ogni giorno, si impegnano per fare la loro parte: i contadini contrastano l'influenza malata e maligna della natura traendo dalla terra un dignitoso raccolto, gli artigiani collaborano (e talvolta competono) per creare i tessuti migliori, falegnami e carpentieri si industriano per creare mobili pregiati, case e utensili di uso comune, gli orafi costruiscono elaborati manufatti, e infine i mercanti raccolgono le merci da portare nei mercati della Bassa.

Una città Iulia appare efficiente ed instancabile come un formicaio, agli occhi di un forestiero.

Nonostante il benessere di queste comunità, il lavoro e l'impegno sono consistenti, e solo i più determinati e degni cittadini Iulii possono definirsi veramente tali. Poiché vi è libertà nei costumi e non vi sono vincoli sociali stretti, la popolazione dei paesi iulii è piuttosto contenuta in quanto i più "deboli" e impuri si dissociano, diventando dei rinnegati.

E' qui che sta la differenza (per la filosofia Iulia) fra essere liberi di scegliere se essere i migliori nella Iulia o liberi di essere allo sbaraglio dentro qualche palude, a morire di stenti dentro una palafitta fangosa o nella pancia di qualche belva.

Il contenuto numero degli organizzatissimi popolani dei paesi iulii, unito al numero ridotto delle comunità (che non supera il centinaio di nuclei abitati), comporta un numero di abitanti che si riconoscono effettivamente come Iulii decisamente esiguo, rispetto ad altri regni.

L'ORGANIZZAZIONE DELLA NAZIONE E DEI BORGHI IULII

Ogni paese e borgo iulio è organizzato con incredibile efficacia. La meritocrazia e il senso di appartenenza al paese, uniti alle competenze nelle mansioni dei singoli e la loro organizzazione in "Logge", rendono ogni borgo iulio un microcosmo di perfezione.

L' autorità locale maggiormente rappresentativa della Iulia presso i borghi iulii è costituita dalle **Matrone**: esse ricoprono l'incarico di comandare e sopraintendere una Loggia. Una di loro è sempre nominata "custode del conio" al fine di gestire il denaro e gli affari locali, ma nei borghi più piccoli, la Custodia del Conio rappresenta un incarico aggiunto. Le Matrone sono tali in quanto elette Le "Compagne", pur rappresentando una forza militare itinerante indispensabile per la difesa dei borghi e delle carovane che trasportano cose e persone, non entrano quasi mai nel merito della gestione locale di una comunità.

A definire e moltiplicare l'efficienza dei borghi iulii sono **le Logge**, vere e proprie istituzioni scolastico-lavorative che non superano i 20 studenti l'una e i cui "mentori" sono selezionati direttamente dalle Matrone che comandano dette Logge. Ogni Matrona a capo di una Loggia si preoccupa di gestirne il funzionamento e i servizi, puntando sempre alla massima efficienza possibile. Le Logge rappresentano il punto di riferimento dei fanciulli e delle fanciulle Iulie, in quanto nella Iulia non esiste un concetto di "famiglia" correlato ai legami di sangue, bensì alla educazione impartita presso una Loggia. Ogni abitante di Iulia è difatti obbligato a frequentare con profitto una Loggia al pari di una scuola dell'obbligo, e detta Loggia ha quindi il compito non solo di educare ed insegnare le arti e i mestieri, ma anche rafforzare il senso di appartenenza e di unità che sono proprie della nazione Iulia e dei borghi. Le Logge sono:

Loggia delle Scienze: è la scuola delle arti e dei mestieri di ogni tipo: l'artigianato, agricoltura, pastorizia, erboristeria, oreficeria, pelletteria, prospezione mineraria, edilizia, falegnameria e metallurgia. Si dice spesso, in segno di rispetto, che i componenti di ogni Loggia delle Scienze abbiano "le mani sporche e il cuore puro".
Loggia del Genio: è deputata alla istruzione di tutti i mestieri più inerenti la logica, la matematica e la filosofia, ma vengono anche insegnate nozioni di politica e di contabilità. Da questa loggia escono quindi gli strateghi militari, gli architetti, gli inventori, i ricercatori e, soprattutto i banchieri. La Loggia del Genio si occupa soprattutto di formare i futuri contabili e banchieri della iulia, coloro che si preoccuperanno di battere la moneta ufficiale. Le Matrone a capo di queste Logge fanno quindi riferimento a una Matrona che ha acquisito la carica di "custode del conio", responsabile degli andamenti economici della nazione.
Loggia della Galaverna (descritta anche più avanti): istituzione scolastica che insegna in segreti della caccia e della sopravvivenza nei territori ostili. Oltre a diventare eccellenti esploratori e guardiani, gli appartenenti a questa Loggia si specializzano nella caccia ai rinnegati che tradiscono gli ideali iulii.
Loggia delle Protettrici: svolge le funzioni di vera e propria scuola militare, nella quale le donne vengono addestrate per proteggere i confini e gli interessi della nazione Iulia da ogni minaccia esterna o interna. Le Protettrici hanno anche un ruolo molto importante di tipo legale, poiché ricevono anche una rigorosa educazione in giurisprudenza.

LE PALUDI
Oltre i limiti delle terre coltivabili che circondano i borghi, si estendono a perdita d'occhio paludi selvagge e salmastre. Oltre alle bestie feroci e ai mostri divoratori di uomini, questi luoghi sono il rifugio delle tribù che hanno rifiutato di piegarsi al volere della Iulia durante la sua marcia di unificazione, nonché la zona di azione di rinnegati e criminali che seguono solo le proprie leggi, pronti ad abbassarsi a qualunque infamia pur di procacciarsi il minimo per tirare avanti, non ultima, il saccheggio dei borghi più isolati e la sopravvivenza con atti di cannibalismo.
Nelle selve più nascoste, i Frumentarii della Legio Maxima hanno inoltre saputo impiantare delle cellule dormienti di uomini fidati, con ampia autonomia organizzativa, le cui operazioni comprendono l'infiltrazione dei propri agenti all'interno delle comunità iulie, il recupero delle informazioni sui movimenti delle guardie, il censimento dei paesi iulii e, nei casi più estremi, l'omicidio mirati di elementi di particolare valore. La forza di questo nemico è mitigata dalla scarsa coordinazione sul campo, pertanto, può accadere che due Frumentarii di celle differenti si scannino a vicenda credendosi entrambi predoni o semplici rinnegati. Poichè la traversata di queste terre risulta particolarmente pericolosa, se non mortale, i movimenti delle carovane iulie fra un borgo e quello confinante avvengono quasi sempre sotto scorta armata.
Sono due le organizzazioni, in particolare, che si occupano di rintracciare ed epurare le minacce agli abitanti della Iulia.

paludi, coperti da manti di edera e radici, per dare una caccia senza riposo alle loro prede designate, cioè i rinnegati. Abili investigatori e cacciatori, essi giurano di fronte al totem che rappresenta il legame con i loro predecessori di portare alla propria comunità la testa di un nemico, sia esso una belva o un bandito. Designato il bersaglio, sfruttano ogni contatto possibile tra i mercanti ed i cacciatori per conoscere tutto il possibile su di esso, il suo percorso abituale, il suo modo di combattere e, talvolta, persino i suoi gusti privati. Quindi si inoltrano nella palude, non fanno ritorno finchè non portano a casa il loro macabro bottino, che depositano ai piedi del loro totem per pii bruciarlo con incensi ed aromi.

Ogni comunità possiede una **Loggia della Galaverna**, i cui appartenenti si inoltrano nelle

La seconda organizzazione è composta da quelle Compagne che si macchiano di crimini gravi, come abuso di potere o omicidio, e si assoggettano alla giustizia delle loro pari. Queste criminali possono richiedere di commutare la loro pena nel **Cammino della Vergine di Sangue**, giurando di abbandonare il loro status e di consacrare la propria vita a cacciare, sole ed isolate, le giovani che hanno offeso Iulia con il loro rifiuto di unirsi alle Compagne e, talvolta, le Compagne stesse che non accettano il giudizio. Il loro compito è portare i cuori di tali minacce innanzi al Consiglio delle Matriarche, e il loro compito andrà avanti finchè non cadranno in battaglia.
E' naturale che tali esiliate sappiano sopravvivere alla palude in quanto donne di estremo talento e valore, e non di rado vengono circondate di rinnegati che le rispettano per la loro forza e perché sono dotate di mezzi ed equipaggiamenti migliori di quanto la Palude sappia offrire. Dato che il giuramento di solitudine impedirebbe loro di godersi una casa o dei beni fissi, le **Vergini di Sangue** vendono tutti i loro possedimenti per comprare i migliori equipaggiamenti, ingaggiare i migliori battitori e crearsi la propria piccola, ma efficiente e ben armata coorte di fedelissimi. Il loro destino funesto e il loro cuore indurito le rende, col passare degli anni di caccia, donne fredde e taciturne, che vagano in eterno per le paludi accompagnate esclusivamente da mercenari prezzolati, senza conoscere mai riposo.

VENETICA

In contrasto con l'ambiente malsano e infernale delle paludi, vicino alla costa orientale, si staglia la città prediletta di Iulia, il forte di Venetica, l'insediamento più popolato finora conosciuto, nonché la capitale del Regno di Iulia.
Circondata da una pianura sabbiosa, estremamente fertile e ben irrigata, questa zona è perfetta per gli insediamenti agricoli e relativamente inadatta alla costruzione di edifici di rilevante grandezza, in quanto le fondamenta risentono dell'assenza di stabilità nel sottosuolo.
Tuttavia, grazie ad un estenuante lavoro di progettazione e al genio di una leggendaria artigiana di cui purtroppo il nome è andato perso, sono state forgiati ed installati una serie di enormi pilastri in metallo che si intersecano tra loro, collegati da archi e cavi intrecciati d'acciaio e formanti una rete sospesa, che costituiscono le fondamenta della città, facendola apparire all'orizzonte quasi come sospesa a mezz'aria. La città stessa è stata costruita pianificando ogni singolo cantiere secondo rigidissime regole e calcoli, e solo previa approvazione della **Loggia del Genio**, l'organizzazione preposta allo sviluppo urbano di Venetica.
Vista dall'alto, la planimetria ha una forma di stella a dodici punte, con i quartieri che si sviluppano a sezioni concentriche partendo dal centro. Il perimetro è protetto da un muro in marmo bianco e Oricalco, i cui materiali vengono continuamente portati dai monti del nord e usati per restaurare e migliorare i bassorilievi ed i bastioni, mentre le entrate sono sorvegliate da squadre di guardiane

dell'ordine delle Compagne, appositamente preposte al controllo di ognuna delle dodici porte d'accesso.
Superato il cordone protettivo, si accede al *quartiere mercantile*, dove gli stranieri posso trovare rifugio presso le locande e visitare gli esercizi commerciali e le botteghe. Pur non disponendo della mera quantità e varietà di merci delle città mercato della Bassa, in questi locali sono compravenduti oggetti di ottima qualità ed armi eccezionali, ed è in questa zona che i contadini e i mercanti portano il loro carico di materie prime e prodotti agricoli per nutrire la popolazione, permettendo all'industria venetica di lavorare indefessamente.
Procedendo verso l'interno, si entra nel *quartiere artigianale*, dove gli esperti e gli artisti creano i loro elaborati manufatti; in questa zona è pratica comune riunirsi nella pubblica piazza per discutere di metodologie ed accorgimenti sperimentali o per partecipare a competizioni d'abilità e gare d'appalto per lavori comunitari.
In questa zona risiede l'unico *Tempio della Luce della Iulia*, un enorme edificio completamente in metallo argenteo e rilucente, nel quale nessuno, comprese le Compagne, può accedere senza un permesso o appuntamento. Dal suo interno i Templari della Luce escono esclusivamente per osservare gli artefici all'opera e scegliendo tra questi soggetti i loro prossimi apprendisti, in base a criteri sconosciuti, per poi farli sparire per sempre all'interno dell'edificio misterioso e ronzante.
Oltre il quartiere artigianale si accede al *quartiere delle arti*, dove cantori, studiosi e viaggiatori si riuniscono in salotti, biblioteche e saloni borghesi per condividere esperienze, sensazioni ed opinioni al fine di riportare lo spirito dell'umanità a livelli di eccellenza ed oltre il livello di sussistenza, in contrasto con quella superstizione e bestialità alla quale il Blasfemo Popolo dei Cieli aveva spinto gli antenati.
Questo quartiere, in particolare, è vigilato da una guardia d'armati estremamente particolare, integrata e mescolata agli artisti in modo quasi indissolubile. E' talvolta accaduto che visitatori esterni, provenienti da culture semplici o caratterizzate da fanatismo religioso, rimanessero inorriditi (o irresistibilmente attratti) dall'opulenza e dal dispendio di risorse generato dal perpetrarsi di queste attività artistiche superflue. In qualunque momento, un semplice visitatore poteva quindi trasformarsi in un ladro, o in un facinoroso contestatore.
A tal motivo, infiltrati tra i vari cortigiani e gli artisti, vi sono le **Maschere Piangenti**, che sostituiscono armature ed uniformi con abiti eleganti e veleni. La grande abilità nelle indagini, unita alla esperienza, è ormai rodata per individuare prematuramente i potenziali facinorosi e gli agitatori; una volta individuata la potenziale minaccia, le Maschere agiscono in silenzio e solerzia per eliminarla, impedendo che le recite e le attività sociali vengano rovinate da azioni di disturbo.
L'edificio più particolare del quartiere è il **Loculo delle Succubi**, un salotto patrocinato da una Matriarca (che più di una volta ha rischiato di essere esiliata dalle compagne per le sue idee particolari e, si dice, del tutto rivoluzionarie), nelle quali è possibile accedere soltanto previo esplicito invito. Si sospetta che le opere, le discussioni e le serate che vengono organizzate all'interno del Loculo delle Succubi siano al limite del lecito e dell'eresia, tuttavia alcuni artisti affermano che è solo il fascino del proibito ad attrarre i curiosi, e che le sale di detto Loculo siano tutte vuote e prive di mobili, letti e arredi.
Infine, al centro di questo quartiere, si staglia **il Palazzo della Meraviglia**, il luogo ove le Compagne si incontrano quando hanno bisogno di discutere questioni amministrative e nel quale si riunisce il Consiglio delle Matriarche. In questo luogo avvengono le decisioni e le coordinazioni degli sforzi di ogni singolo insediamento tramite avvisi e consigli alle Compagne dei Paesi Iulii, tramite corvi messaggeri o staffette. Nei corridoi, nei crocicchi e negli ampi chiostri del Palazzo si incontrano anziane Matriarche, energiche Compagne e saggi Sapienti, che discutono animosamente sul futuro della nazione Iulia secondo singolari e rigorose regole formali.
Le ali di questo edificio labirintico sono **le Ambasciate**, dove dimorano gli inviati delle altre nazioni e la **Sala del Giudizio**.
In merito alle Ambasciate, ironia della sorte, le sale preposte per il *Concilio degli Otto* e la *Bassa* sono quasi sempre vuote, poiché il mercante (che saltuariamente viene sorteggiato dalle città mercato) ed il suo corrispettivo dalle tribù dell'ovest preferiscono risiedere nel quartiere mercantile. L'unica parte sempre occupata è presidiata dagli armati della Legio Maxima, comandati dal Censore

Vexerio, e tutti coloro che vengono invitati all'interno sono attentamente controllati a distanza da Maschere Piangenti, nel caso vi siano infiltrati o persone non autorizzate.
La Sala del Giudizio è il luogo dove le Matriarche giudicano le aspiranti Iulie e pongono loro le prove che devono affrontare. Anche se il salone è decorato in maniera estremamente elaborata e mantenuto sempre in ordine, al centro del medesimo è ancora possibile distinguere segni di usura, graffiature di lame e tracce di sangue, conseguenze dei duelli che vengono combattuti per stabilire l'abilità marziale. In questo luogo, inoltre, vengono giudicate le compagne che si macchiano di gravi colpevolezze a danno di tutta la nazione. Al centro della sala è posta una roccia che funge da patibolo. In tutta la storia del paese, soltanto una volta una Compagna, il cui nome è stato dimenticato ed ostracizzato, ha rifiutato il giudizio delle Matriarche, e tuttora la porta è segnata dai colpi da lei inferti per sfondare la difesa delle guardie e fuggire.
Sotto le fondamenta, infine, (ma solo di recente) sono state aperti degli scavi presso i resti dell'antica città, sprofondata prima ancora della Catastrofe. La Loggia del Genio acquista e colleziona con notevole interesse i resti delle strutture antiche, ed il Tempio della Luce ricerca ogni traccia delle strumentazioni del popolo antico, per carpirne i segreti e codificarli.

LA TOMBA DI IULIA
In un luogo sconosciuto, scavata in una grotta, risiede una struttura costruita con un metallo che, si dice, nessuna mano umana abbia mai lavorato, percorso da venature scintillanti di luce rossastra. L'entrata è invisibile agli occhi degli uomini comuni, e soltanto le Matriarche conoscono il rituale per far apparire il portale d'accesso. Inerpicandosi all'interno, si penetra in un labirinto custodito dai corpi mummificati delle Compagne originali, armati delle livree rovinate e delle loro armi impolverate, fino ad accedere in un'ampia caverna.
Al centro di essa, circondata da piante e fiori, è posta una teca di cristallo al cui interno vi è una creatura immacolata dall'aspetto pallido, dai tratti delicati e perfettamente simmetrici. Dalla schiena e dalle braccia si dipartono sottili corde di seta. Le leggende parlano della Iulia, che cadde in un sonno incantato in attesa del momento più nero per la sua terra, quando tornerà alla testa del suo popolo per guidarlo contro le barbarie del mondo.

SVILUPPI POLITICI E SOCIALI RECENTI:
L'Era dell'Ortus Populi (il cosiddetto "Evento" scatenatosi presso la Cripta di Vidania, nella Bassa) ha reso necessario il coinvolgimento di ogni nazione civilizzata per indagare sullo sconvolgente e miracoloso fenomeno del Risveglio da parte del Tempio della Luce. I recenti sviluppi sociali, non ultimo, l'uccisione (per mano di ignoti) di quattro Matriarche appartenenti ad altrettante fazioni

politiche, ha innescato nuovi fermenti nella stabilità politica della Iulia, facendo emergere una crescente partecipazione delle cittadine verso le linee politiche e ideologiche finora correnti :

Partito dello Status Quo: fondato sulle tradizioni e sulla storia della Iulia, esso indica che la nazione è sulla buona strada e che la Iulia non necessita di vedere modificati il suo statuto o la sua organizzazione interna.
Partito Ultra Conservatore: i regni esterni sono la testimonianza della decadenza, inefficienza e barbarie nelle quali sprofondano le civiltà che conferiscono posizioni di prestigio e di comando al genere maschile. La Iulia è una nazione pura e va mantenuta tale per cui, essa appartiene alle donne e solo a loro. Il maschio esiste solo per servire, e per far procreare la purezza del genere femminile.
Movimento Lealista: ciò che ha fatto progredire la Iulia è il potere delle Logge e delle competenze, e tale potere va riconosciuto nella indipendenza locale tramite una suddivisione in "caste" di popolazione, che saranno mantenute separate e ad ingresso esclusivo deciso dalle Matrone.
Alleanza Sovranista: di carattere estremamente patriottico e nazionalista, afferma che la Iulia è una nazione sovrana su ogni terra emersa, e deve rimanere indipendente da tutto e da tutti. Molte sovraniste vedono nello "straniero" una minaccia da eradicare
Movimento delle Succubi: il fenomeno del Risveglio è un dono che Iulia ha elargito a tutti i popoli affinchè potessero vivere in pace ed armonia, pertanto, occorre mettere da parte ogni rivalità e aprire le porte al mondo. Questo movimento appare incredibilmente trasgressivo in quanto è foriero di un messaggio ultra pacifista, e chiede alle cittadine di esplorare le proprie menti e i propri cuori per ricercare ogni nuova esperienza.
Teocrazia Settaria di Santa Iulia: nel riconoscere la natura divina di Iulia, le Settarie affermano che la religione e la fedeltà al Tempio della Luce siano l'unica soluzione possibile da seguire affinchè il regno di Iulia possa superare la prova che la Luce ha dato ai popoli, evitando gli errori del Blasfemo Popolo del Cielo

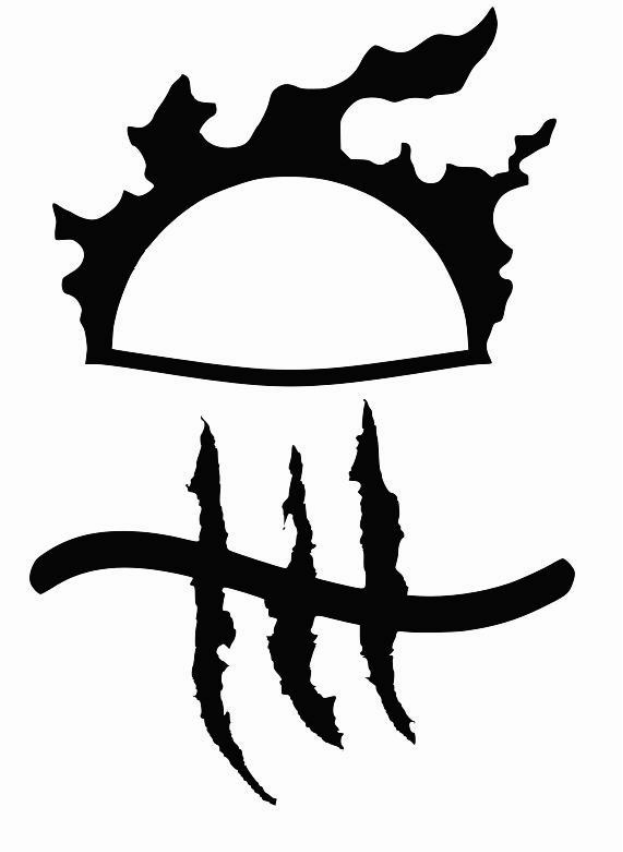
Per quanto il futuro debba ancora essere scritto, gli orientamenti politici della Iulia influenzeranno la politica estera in modo decisivo.

Cronologia essenziale:

2500 Anti Evento (?): Iulia, la Prima Cacciatrice, conquista con poche fidate Compagne le terre tra il mare e i monti inesplorati, fonda Venetica e da inizio al Regno di Iulia. Dopo essere entrata nel suo sonno incantato, per tradizione, le reggenti si tramandano il nome della prima cacciatrice dopo ogni successione, e si fonda il principio della Preminenza del sesso femminile, della Fratellanza e della Sorellanza tra compagne.
2400 A.E: dopo diverse successioni, Iulia comprende di avere bisogno di un sistema forte, fatto di persone competenti, fedeli e affidabili: nasce il Consiglio delle Matriarche
2200: A.E.: presso la Iulia vengono fondate le prime Logge, nonché attuata la divisione dei ruoli fra popolazione maschile e femminile.
2120 A.E: Venetica raggiunge il picco dei 32000 abitanti, diventando il fulcro della perfezione e della evoluzione culturale delle terre conosciute. Inizia l'opera di bonifica delle paludi. Viene istituita la Loggia della Galaverna, e si da inizio alle prime operazioni di epurazione delle bestie corrotte.
2040 A.E. Matrone e Compagne affrontano *la prima guerra civile Iulia*, detta anche "*La Guerra per l'Unione*" sobillati da alcune creature corrotte e spiriti maligni, tremila maschi e cinquecento Compagne comandate dalla Matrona Orelia Raschera, assaltano il Palazzo della Meraviglia e lo conquistano. Orelia Raschera, ben difesa dagli incantesimi del palazzo, chiede al governo Iulio e al Consiglio delle Matriarche la fondazione di un sistema feudale all'interno del quale ogni territorio possa amministrare leggi secondo il giudizio meritocratico del feudatario locale.
2039 A.E. un piccolo gruppo di rivoltose esce dal Palazzo della Meraviglia e tradisce Orelia, per chiedere perdono e giustizia delle loro azioni alla Iulia. Dopo avere riportato ogni informazione utile, le traditrici vengono interrogate a lungo dalla Iulia in persona, che tatua sulle loro guance due linee rosse simulanti un pianto di sangue, come marchio di vergogna.
2035 A.E. a distanza di cinque stagioni dall'inizio dell'assedio, il cattivo esempio di Orelia rischia di minare la stabilità sociale del regno. La Iulia in persona decide di agire drasticamente: convoca le traditrici e le nomina prime "Vergini di Sangue" della Iulia, garantendo loro il perdono dell'anima se riusciranno a uccidere la matrona traditrice. Iulia, e le Vergini di Sangue, irrompono a palazzo e, contro soverchianti forze nemiche e a prezzo della loro vita, riescono a uccidere Orelia, ponendo fine alla ribellione.
2030 A.E. la nuova Iulia istruisce e legittima l'esistenza delle Vergini di Sangue per onorare il loro pentimento e legittimare il desiderio di riscatto delle compagne che nasceranno dopo di loro.
2000 A.E. i primi Templari della Luce istruiscono le cittadine sul Magistero dello Splendore e sulle imprese dell'Oracolo. Iulia concede ai Templari libero accesso alla città.

1950 AE: Fondazione del Tempio della Luce di Venetica da parte dei Templari della Luce, che ad oggi si ritiene essere il più antico tempio della Luce esistente. Come segno di benevolenza, i Templari riattivano il primo Labirinto della Luce mai esistito prima, donando a Venetica il dono della luce senza fuoco.
1910 AE: per verificare se le leggende sulla esistenza della Bassa e delle nascoste "città mercato" sono autentiche, diverse compagne vengono inviate a esplorare la "nebbia" velenosa della Bassa. Nessuna delle compagne fa ritorno.
1740 AE: numerose tribù nascono e muoiono nelle terre ad Ovest di Iulia, flagellate da malattie e guerre per la conquista dei territori immuni dalla corruzione del Blasfemo Popolo del Cielo. Vengono istituiti, presso i borghi iulii, numerosi posti di guardia per evitare che i "Re Corrotti" minaccino i confini del regno.
1600 A.E.: carovane provenienti da Miranda, una misteriosa città immersa nelle nebbie dell'infido territorio della Bassa, iniziano i primi, timidi commerci con il regno di Iulia, vendendo medicinali, spezie e artefatti in cambio di manufatti di pregio, cibo e monili iulii.
1500: A.E: il giorno del Ruggito. Il Tempio della Luce di Venetica avverte il regno di Iulia che una grande minaccia sta per attuarsi, e chiede alle cittadine di barricarsi nelle proprie case. Pochi giorni dopo, un ruggito proveniente dalle terre a Sud Ovest della Iulia scuote l'atmosfera. La minaccia degli Uomini di Fuoco (o Daemoni) è temporaneamente sventata, non si sa però come o a che prezzo.
1220: l'espansione territoriale della Iulia si arresta presso i monti del Nord e ai confini Est appena sopra il mare calmo, poiché una maledizione aleggia su quelle terre e il clima rigido delle montagne impedisce ai borghi iulii di prosperare adeguatamente.
1080 A.E.: I borghi iulii censiti presso il Regno sono almeno 1580, sparsi in tutto il territorio, tre dei quali (Deidamia, Lucentia e Gloriosa) competono per efficienza e maestosità con la capitale Venetica. Quest'ultima riesce a prendere contatti commerciali con una città della Bassa di nome Hera.
910 A.E. *Seconda Guerra Civile Iulia*, chiamata anche "*Guerra di Secessione Iulia*". dopo oltre cento stagioni, i rapporti fra le grandi città iulie si logorano: Lucentia e Gloriosa si alleano e dichiarano la secessione dal Regno di Iulia, eleggendo 2 (due) Iulie al di fuori delle tradizioni consolidate. Deidamia rimane fedele a Venetica. Le due grandi città radunano i loro eserciti. Venetica intensifica i suoi rapporti commerciali con la città straniera di Hera per cercare supporto di qualche tipo; Hera (né la misteriosa Bassa) non possiedono mercenari da assoldare, ma da un'altra città (Miranda) vengono offerte e vendute polveri curative e balsami anticorruzione, da usare per i feriti di guerra.
895 A.E. dopo più di 15 stagioni di aspre battaglie fra le due città indipendentiste (Lucentia e Gloriosa) contro l'alleanza legittimista Venetica – Deidamia, si affrontano in uno scontro decisivo (*La Battaglia di Rodigo*).. Venetica e Deidamia escono vittoriose dal confronto con le separatiste, ripristinando il governo centralizzato legittimo. Parte della vittoria è dovuta al commercio fra Venetica e le città straniere di Miranda ed Hera, che in cambio di oro e platino, ha fornito alla Iulia rifornimenti medici ed erboristici in grande quantità
890 A.E. La Iulia vincitrice dichiara Venetica unica e legittima capitale Iulia, proibendo con un decreto assoluto che altri borghi iulii o città disconoscano "la capitale" come unico centro del governo centralizzato iulio, nonché sede ufficiale dell'unico Consiglio delle Matriarche esistente. La grande città di Deidamia sottoscrive la propria fedeltà alla capitale Venetica. Poche stagioni dopo, molti suoi abitanti si riorganizzano in diversi borghi iulii, riducendone drasticamente il numero di abitanti.
870 A.E. Il Tempio della Luce della Iulia interviene con una benedizione per debellare la peste bianca che affligge le terre del regno nel corso di un Piccolo Buio particolarmente crudele. La generazione successiva vede nascere una discendenza albina su dieci. Da allora, le persone albine vengono (culturalmente) rispettate e, normalmente, ci si attende che intraprendano una scelta spirituale di aderenza al Tempio della Luce.
470 A.E.. un rigurgito sotterraneo allaga oltre 120 borghi iulii, che vengono sommersi dal fango. Inizia l'era delle bonifiche, che mirerà a restituire terreni coltivabili ai paesi distrutti dal cataclisma.
370 A.E.: Iulia intraprende una campagna di conquista verso Ovest, conseguendo facili vittorie contro alcune tribù minori di selvaggi quali i Niher, gli Xarg e Dolorgo, che vengono annessi all'impero iulio o spazzati via. La campagna viene tuttavia arrestata da un formidabile avversario, Re Otargo "il Luminoso", che contrasta l'avanzata delle Compagne sfruttando magie blasfeme in grado di trasformare la luce in proiettili. Il fronte Nord impedisce l'avanzata Iulia in quanto un altro Re (Ramiel "Dell'alta Torre") col suo esercito e le sue magie blasfeme. Vengono istituti campi militari ai confini ovest per sorvegliare le attività dei Re Corrotti.
250 A.E. : L'espansione Iulia si è definitivamente arrestata presso le terre ad Ovest a causa della presenza dei numerosi "Re Corrotti" che le abitano, esseri intrise di corruzione e blasfemia, potenti e prive di qualsiasi pietà umana. I confini del regno di Iulia si stabilizzano e restano immutati fino ad oggi. I borghi iulii censiti sono circa 3590
40 A.E.: i confini ad Ovest della Iulia vengono invasi da bande disorganizzate di predoni provenienti da quelle terre, che sfuggono ad una specie di "rivoluzione locale" capitanata da un certo Silla a capo della Legio Maxima. I predoni appartengono a disertori appartenenti alle armate dei Re Corrotti.
30 A.E: incuriosita dall'abilità marziale del sovrano della Legio Maxima, la Iulia muove i primi contatti diplomatici con il sovrano della Legio Maxima, Silla. L'incontro si conclude senza azioni amichevoli né ostili. A Silla viene proposto di annettersi al regno di Iulia e di accettarne ogni autorità, ma Silla risponde rifiutando l'offerta: "Se il mio rifiuto ad assoggettarmi alla tua Iulia dovesse essere preso come atto di guerra, vi aspetterò qui, e saprò rivolgervi l'unica domanda che conta: resa o morte? Fino ad allora, vi auguro messi abbondanti e raccolti rigogliosi"
Anno 0: Anno dell'Ortus Populi. Il Tempio della Luce dichiara **l'Evento** presso la Cripta di Miranda, nella Bassa, un miracolo della Luce, che coinvolge tutti i popoli delle terre emerse finora narrati. Il Tempio chiede di modificare le datazioni degli avvenimenti a partire dalla data dell'Evento. Inizia l'anno zero dell'Ortus Populi.

LA BASSA



La Bassa forma una fascia lunga e stretta che tocca entrambe le coste della penisola, da Ovest a Est. A Nord-Ovest tocca la regioni appartenenti al Concilio degli 8, a Nord alla Maxima Legio e a Nord-Est al Regno di Iulia. La conformazione della regione rende unica e preziosa la posizione della Bassa, che tende a fungere da "cuscinetto" verso i Monti Contaminati a Sud e le sconosciute terre oltre la catena montuosa, popolate, si presume, da giganti, demoni, e altre creature mitologiche.
Nella parte centrale e orientale, il territorio è prevalentemente pianeggiante; un tempo in queste zone risiedeva, si dice, il cuore della civiltà del Popolo dei Cieli. Il terreno fu plasmato dagli Antenati, durante l'elevazione della Città, fino a renderlo levigato come una tavola di marmo, poiché, dice la leggenda, nulla poteva ergersi al di sopra della gloria del Popolo dei Cieli. La pianura non è, tuttavia, perfettamente livellata; un leggero sprofondamento del suolo nel raggio di centinaia di chilometri contraddistingue la zona, e forma una sorta di conca naturale dandole il caratteristico nome "Bassa", che in gergo significa "abbassamento".

Diversa dal resto della nazione è la parte Occidentale, la zona ad ovest (più stretta) a sud del Concilio degli Otto. Il territorio crea un muro naturale formato dai monti Appennini, la cui influenza maligna emana una barriera di correnti burrascose che impedisce alla nebbia della Bassa di perdersi oltre i monti. E' da questa parte del territorio che provengono le merci più pregiate in quanto, in passato, questa zona doveva essere un fiorente porto di mare. Ma ora quei tempi sono finiti per sempre, le acque sono sempre tumultuose e inaffrontabili, e dei regni del passato, che avevano costruito molteplici strutture portuali non restano che rovine inabissate, molte delle quali rappresentano delle vere miniere subacquee di metalli e oggetti archeologici.
Quest'area è popolata prevalentemente da uomini pesce, le cui doti sono molto richieste ed utili in quanto sanno trattenere il respiro per molto più tempo delle altre razze pensanti. Una qualità molto utile se si vuole diventare raccoglitori di perle o di manufatti archeologici. L'aria di questa zona è relativamente limpida, grazie alle forti correnti d'aria, ma in altre zone isolate, ove l'aria ristagna e le correnti non arrivano, l'accesso risulta difficoltoso data la presenza di nebbie tossiche.
Le terre di questa regione sono costellate delle rovine della prime città abbandonate dal Popolo del Cielo popolate dagli spiriti dei morti del Popolo dei Cieli, che reclamano anime da portare nel loro oltretomba per poterle usare come servitori, sussurrando loro sogni di gloria e corrompendoli con le loro influenze maligne. Nonostante siano passate generazioni, gli abitanti non sono mai riusciti a reclamare ogni zona, e i pochi testardi che si ostinano nel voler erigere insediamenti agricoli, se non vengono scacciati dai predoni e dalle bestie feroci, iniziano a risentire delle influenze maligne,

perdono progressivamente vigore e salute nel corso delle stagioni, invecchiano precocemente ed infine cadono morti, prosciugati della loro vita.
Per questo motivo, gli abitanti della Bassa si sono raggruppati nelle poche zone non colpite dalla maledizione del Popolo dei Cieli e hanno allestito dei grossi insediamenti (**"Città Mercato"**) i cui quartieri crescono disordinati ed accalcati uno sull'altro. Qui fanno spola disparati gruppi di cacciatori, che nutrono la popolazione indaffarata, e di recuperatori, che si organizzano in gruppi organizzati, ben attrezzati e motivati, che si infilano nelle rovine maledette per cercare oggetti antichi, tesori perduti o anche solo materiali preziosi da fondere o far riciclare dagli artigiani delle città.
La mortalità di questi gruppi è particolarmente elevata, tuttavia, esiste anche il rovescio della medaglia. Per questi avventurieri, difatti, è spesso possibile di arricchirsi in breve tempo. Alcuni gioielli o manufatti, se venduti nei mercati giusti, possono arricchire un recuperatore e sfamarlo per lungo tempo, mentre i cacciatori possono spesso ottenere, dalle rare ed esotiche bestie umanoidi o pseudo animalesche, trofei, teschi, carni e ghiandole unici nel loro genere, sia come sapore che come ingredienti per pozioni alchemiche.
L'attrazione per l'avventura e le ignote, imprevedibili possibilità che i cacciatori e i recuperatori possono trovare nelle pianure, costituisce un richiamo irresistibile sui giovani della popolazione. Per questo, gli abitanti della Bassa tendono ad avere, generalmente, una vita breve ma intensa.
Le grandi Città Mercato della Bassa sopravvivono quasi esclusivamente tramite il reciproco commercio e lo scambio, ovvero la permuta, di beni e servizi.
La grande disponibilità di componenti tecnici, piante ed animali esotici sparsi per il territorio, all'interno delle città promuove la comunione di numerosi artigiani e venditori ambulanti sempre pronti a comprare o vendere qualcosa. Anche nella zona costiera occidentale il commercio dei manufatti tecnici è fiorente, poiché è in quelle zone che i rottami antichi e i componenti vengono prelevati dal fondo delle acque portuali e limitrofe grazie all'impiego degli uomini- pesce.

L'organizzazione del commercio all'interno delle città è dettata dai singoli *cayman* (sindaci) che hanno l'autorità di valutare le richieste di mercato e le disponibilità dei prodotti, dettando così i prezzi locali. Il cayman è spesso un mercante rinomato, al di sotto del quale vi si trova una serie di mercanti di un certo spessore e indiscutibile ricchezza ("Buoni Mercanti"). Tali mercanti operano nel centro della città o addirittura all'interno del Municipio. All'esterno delle città si possono trovare mercanti e aspiranti cayman di minore esperienza e basso rango, che vendono merci comuni e poco richieste o che provano a gestire quartieri di grandi città con relativa autonomia organizzativa.
L'appellativo del cayman deriva da "caimano", un grosso rettile carnivoro tipico dei fiumi, capace di mangiare molto e di essere aggressivo (quando c'è abbondanza di cibo) e di restare a digiuno per mesi, attendere e fare economia di energia quando c'è scarsità di risorse. Ogni buon governante dovrebbe quindi imparare a "fare il caimano" per veder prosperare la sua città.
Poichè il controllo del mercato influenza la vita di tutti gli abitanti, siano essi recuperatori, commercianti, guardie mercenarie o intrattenitori, i cayman possiedono un grande potere decisionale che non è legato a una subordinazione diretta (come per le Compagne della Iulia e i Pretori della Legio). Semplicemente, più un cayman è bravo, più si arricchisce in fretta, e più i compensi che può somministrare ai suoi sottoposti sono elevati rispetto ai compensi di altri sindaci.
Gli armati sono, per lo più, guardie mercenarie al servizio dei mercanti. Queste guardie ricevono un compenso in beni e servizi di vario genere, e sono riunite sotto il "parere" del cayman qualora vi fosse bisogno di accogliere qualcuno con una parata militare o una salva di frecce. Gli armati servono principalmente per respingere forze ostili o appurare la veridicità su notizie relative a movimenti di forze potenzialmente ostili o creature particolarmente grandi, pericolose o rare.
Per il resto, ogni insediamento possiede regole proprie regole, usanze e caratteristiche uniche ed eterogenee.

L'unica cosa che accomuna gli insediamenti della Bassa sono i **Carovanieri**. che mantengono i collegamenti tra le varie città. I Carovanieri sono particolarmente uniti ed organizzati, e gestiscono

le strutture difensive della "Nebbia" disposte in tutto il territorio. Presso ogni insediamento non è inusuale vedere dei loro rappresentanti aggirarsi quasi indisturbati e senza scorta. I **Carovanieri** godono di notevole influenza su chiunque, compresi i cayman stessi, perché è grazie alla Nebbia da loro gestita che la Bassa conosce ben pochi nemici. Chi si mostra eccessivamente curioso nei loro confronti tende a subire colpi di sfortuna ed incidenti particolarmente frequenti, per cui non girano molte notizie su di loro, eccetto leggende poco affidabili e racconti da taverna.

Al di fuori delle città risiedono solo delle "poste" (appostamenti) di commercio utilizzate come campi base dai cacciatori e dai recuperatori, che devono essere spesso smontate e ricostruite a causa delle attività di tribù nomadi di predoni e selvaggi pronti ad attaccare chiunque incontrino per la loro strada.

Le attività dei predoni, alla costante ricerca di manufatti, vestiti o carne umana da mangiare, sono ostacolate dalla reciproca sfiducia, dalla incapacità di organizzarsi in gruppi numerosi e dai dissidi tra singole tribù . Gli insediamenti fortificati non sono mai a rischio, tuttavia, i predoni rimangono comunque un problema per i viandanti solitari.

I predoni, tuttavia, come anche gli eventuali, piccoli e arditi gruppi di invasori stranieri, vengono respinti e controllati dalle bande dei **Dispersi** . Questi individui sono dei difensori erranti che sembrano non appartenere ad alcuna città stato o insediamento, sebbene si preoccupino di difenderlo dagli assalitori. I Dispersi non interferiscono con le attività dei Carovanieri, ma non hanno neppure bisogno di loro per muoversi dentro la Nebbia poiché ne sono permeati in ogni istante delle loro difficili vite.
Molto si è detto sui **Dispersi**. Di loro si sa solo che erano guerrieri, artigiani ed esploratori che si sono persi nella Nebbia e si sono rassegnati a vivere al suo interno, preferendo uno stile di vita eremitico e misterioso ed elevandosi a "difensori assoluti" della Bassa. Abilissimi nel tendere agguati e nel muoversi a visibilità zero, si dice che abbiano vissuto così a lungo nella Nebbia da essere diventati tutti ciechi, ma non per questo, abbiano perduto l'abilità nel combattere e vivere in un ambiente malsano come quello.
Altre storie che li riguardano da vicino, tuttavia, non sono così lusinghiere, in quanto si hanno notizie certe di Dispersi che, dopo avere protetto carovane o villaggi, hanno rapito e portato con sé nella Nebbia donne, bambini e ragazzi per motivi misteriosi, comportandosi quindi (di fatto) in modo non dissimile da comuni predoni sbandati.

Le aree esterne del territorio e quelle costiere (costa orientale e costa occidentale) sono pressoché privi della Nebbia, in quanto quest'ultima è attirata verso il centro e allontanata dalle correnti d'aria.
La lingua di terra della costa orientale è quindi una via di passaggio "sicura" per chi non appartiene a questi territori o chi semplicemente non provvisto di una maschera filtrante. La fascia costiera non è difesa da alcun esercito regolare, ma è tuttavia sorvegliata da vedette, e il passaggio di chiunque vi acceda è segnalato alla città più vicina tramite staffette o uccelli viaggiatori.
Fra le sporadiche tribù che vivono all'interno della nebbia ve ne sono alcune che appartengono alla stirpe degli uomini-maiale. Questo popolo si è auto escluso dalla vita cittadina non tanto perché incapace di adattarsi agli usi civili ma perché, saltuariamente, qualche Cinghios spariva nel nulla. Una superstizione antica, erede di sconosciute tradizioni passate, diceva infatti che la carne di uomo maiale fosse molto dolce e buona. Negli anni, gli appartenenti a questa razza si sono pertanto ritirati all'interno della nebbia o sono migrati in altri regni. Quelli rimasti si sono uniti quasi obbligatoriamente con le tribù nomadi oppure, i più numerosi, sono riusciti a creare piccoli villaggi.

“LA NEBBIA”

La cosiddetta “Nebbia” non è altro che un veleno disperso nell'aria che aleggia all’interno dei territori della Bassa e lì circoscritto grazie alla conformazione geologica del territorio. Tale gas viene prodotto in parte dai camini inceneritori presenti al di fuori delle città, ma in gran parte da forni inceneritori alti circa 40 metri costruiti in grosse strutture industriali ed alchemiche sempre accese, le cui scorie vengono bruciate e rilasciate nell’aria.

Tali strutture sono gestite e protette da addetti al servizio dei Carovanieri e dell'organizzazione che li riunisce. Questa organizzazione controlla la Nebbia, e in caso di necessità può aumentarne la produzione in uno o più punti, aumentandone dunque l’afflusso in aree specifiche e circoscritte.
Questo è il vero punto di forza del territorio, nonché la sua difesa più efficace.
Come già accennato, la Nebbia si presenta come una coltre tossica che, se presente in quantità elevate, offusca la visuale di chi si trova all’interno portando alla perdita dell’orientamento. Nei casi più estremi, i Carovanieri possono aumentare la coltre di Nebbia fino a rendere impossibile vedere oltre cinque passi dal proprio naso. Dentro la Nebbia, cavalli e i muli tendono a imbizzarrirsi e i cani da fiuto mugolano impotenti, incapaci di fiutare qualsiasi traccia a causa dell’odore strano, pungente e asettico della Nebbia stessa.
Chiunque venga a trovarsi all’interno della Nebbia senza essere equipaggiato con vestiti completi e maschere filtranti è destinato a una lenta agonia, che si conclude con la morte nell’arco di giorni o poche decine di minuti (in base alla quantità di nebbia a cui è esposta la vittima).
Le centrali di produzione sono in tutto dieci, dislocate nella parte centro occidentale dell’area. Si trovano tutte posizionate in conche scavate profonde decine di metri, sommerse dalla Nebbia stessa e pressoché impossibili da trovare per chiunque non sia un Carovaniere.
All’interno delle città, grazie alle mura e alla posizione sopraelevata, il livello e la concentrazione di Nebbia risulta nettamente inferiore (in caso contrario, nessun Sindaco sarebbe in grado di gestire gli insediamenti), tuttavia è sempre consigliabile girare indossando un’adeguata protezione delle vie respiratorie. All’interno delle città sono sempre presenti aree delimitate e circoscritte, all’interno delle quali la nebbia non entra, al fine di rendere possibile togliersi le maschere filtranti per potersi guardare negli occhi durante le compravendite. Tali aree sono quasi sempre i locali chiusi (negozi, case, ecc) e il Municipio.

MIRANDA

Nel territorio a nordest della Bassa, ai confini sia della Maxima Legio che della Iulia sorge l'insediamento di Miranda. I recuperatori che operano nel territorio che circonda la città hanno ritrovato, nel corso degli anni, un grande numero di composti e materiali che gli erboristi e gli sciamani reputano incredibilmente preziosi per le loro cure, e gli stralci di documenti e scritti che sono stati riesumati e decifrati hanno permesso il recupero e la comprensione di molti segreti sul corpo umano.
Per tale motivo, la città è diventata il fulcro della medicina e della erboristeria delle terre conosciute. Gli sciamani e i curatori più abbienti intraprendono, almeno una volta nella loro vita, un pellegrinaggio in questo luogo, presso il quale sorgono un gran numero di cliniche e simposi di intellettuali. Molte persone di differente credo, religione, conoscenze e filosofie, scambiano pareri, scoperte e rivelazioni in cambio di altre conoscenze. Per il medesimo motivo, chi soffre di morbi

rari e incurabili o chi ha subito ferite così gravi da risultare fatali in pochi giorni, se dispone dei mezzi per viaggiare sicuro e veloce (nonché di pagare il giusto prezzo), può dirigersi a Miranda. Da queste parti, come da ogni parte delle terre conosciute, vige infatti il detto: "O si muore, o si va a Miranda". Poiché a Miranda vi sono sempre moltissimi medici, alchimisti e scienziati competenti, esistono buone probabilità che, effettivamente, chi può permetterselo possa essere curato da morbi che altrimenti, nelle sue terre, non sarebbero ritenuti curabili.
Attorno ai simposi, ovviamente, gli abitanti della zona hanno creato un'infrastruttura di scambi e commerci che ingoia malati e vomita cure. Miranda si nutre dei mali del mondo, ed è popolata da guaritori ed erboristi eccezionalmente riforniti di strumenti e pozioni. Il florido mercato farmaceutico della città brulica di banchi che esalano un tale profumo di menta, lavanda, incenso e balsami curativi che, si dice, sia sufficiente anche solo passeggiare lungo il mercato di Miranda per uscirne più in salute di quando si è entrati.
Fra questi banchi si possono conoscere i più disparati erboristi, alchimisti, stregoni e mercanti provenienti da ogni angolo della Bassa, giunti da lontano per acquistare rari medicinali e ingredienti esotici.

La clinica più particolare di Miranda è una struttura più unica che rara, in quanto è gestita in maniera quasi esclusiva dai Templari della Luce. Tra i ritrovamenti più preziosi che i recuperatori possono trovare, nelle rovine di questa zona della Bassa, vi sono artefatti esotici che, una volta riportati in funzione con rituali occulti e gelosamente custoditi, possono essere impiantati nelle carni di un volontario, sostituendo arti perduti o organi malandati e concedendo, nel caso che il corpo accetti tale artefatto, capacità sovrumane.
Normalmente il Tempio della Luce trattiene ad uso esclusivo dei propri membri queste ricchezze, ma nella clinica di Miranda è possibile per chiunque chiedere di ricevere un impianto benedetto, anche se sono necessarie molte donazioni e altrettanti giuramenti agli dei.
La città attualmente è governata dal cayman Luppo, un uomo estremamente ricco e industrioso, ma che soffre di nervosismo e paranoia. Infatti, essendo la sua città la più vicina alle altre nazioni, è diventata il luogo dove gli ambasciatori della Iulia e della Legio, e raramente del Circolo degli Otto, preferiscono riunirsi per discutere con i rappresentanti locali in merito alle questioni diplomatiche con la Bassa. I cayman delle altre città sono ben contenti di lasciare a Luppo il "privilegio" di sbrogliare queste incombenze, pur vigilando sul suo operato tramite spie e infiltrati che agiscono nell'ombra.

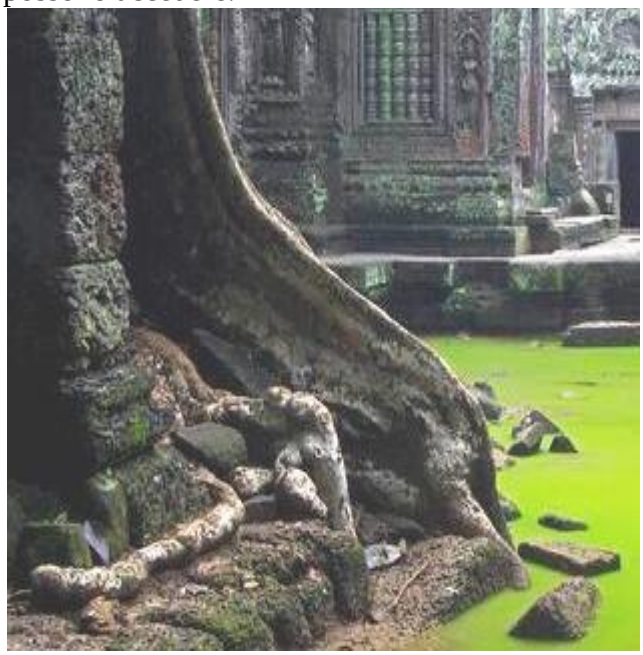
FORTE MARINO
Innalzato sull'ispido monte Titano, più che essere una città, questo insediamento è un campo di scavi circondato da mura e trincee, costantemente presidiato da mercenari ed avventurieri. Sotto Forte Marino, si estende un labirinto di cunicoli e bunker crollati, invasi dalle acque o intrisi di corruzione.

Titano fu un gigante, un servo della Luce che si oppose al Blasfemo Popolo del Cielo all'inizio dei tempi. La sua testa sfiorava le nuvole, e i suoi piedi erano grossi come intere città. Titano affrontò per l'arco di una intera vita umana il Blasfemo Popolo del Cielo, ma alla fine cadde trafitto da una lancia di pura luce proveniente dal sole, e morì. Il suo corpo impiegò millenni per putrefarsi, e di quella imponente creatura oggi resta solo l'enorme cranio scavato da vermi giganti già morti da secoli, e quel cranio privo di vita oggi viene chiamato monte Titano.

Ogni giorno decine di gruppi di esploratori armati affrontano i dedali bui di Forte Marino, rischiando di perdersi nelle profondità della terra o di essere aggrediti da creature rettiliane prive di occhi ed armate da denti e artigli affilati, o da mostri umanoidi ricoperti da metallo capaci di scagliare fulmini magici. Per i più coraggiosi e i più fortunati, il bottino è assai ricco, in quanto i perduti magazzini delle antiche civiltà che hanno popolato il cranio del titano non vedono la luce da chissà quanto tempo, e sono spesso intatti. Dai sotterranei di Forte Marino vengono estratte casse di armi ed equipaggiamento bellico di ogni fattura e tipologia, da mazze e spade in ferro ai rari fucili automatici, talvolta persino bacchette magiche e oggetti brulicanti di luce spontanea, talvolta ornamentali, altre volte il cui scopo e pericolosità sono ignoti. Tutte queste ricchezze vengono quindi portate in superficie, dove vengono catalogate e vendute nei bazaar che circondano l'entrata degli scavi, o raccolte dai Carovanieri per essere portate in mercati lontani.
Questa fonte di ricchezza però attira occhi avidi e pericolosi, per cui il forte viene spesso attaccato dai selvaggi che abitano le terre del sud e dai fantomatici Demoni, umanoidi che bramano sia le terre ricche di vita e risorse della pianura sia le armi estratte dalla terra.
A tal scopo il cayman Attalo, un vecchio soldato di ventura ormai ritiratosi, si preoccupa principalmente dell'organizzazione della difesa del forte, lasciando la gestione e la logistica dell'insediamento ai Carovanieri, i quali si preoccupano anche del controllo degli scavi e della gestione delle infrastrutture.

PALLADIO

Formatasi sui colli nel centro della Bassa, l'insediamento di Palladio, oltre ad essere un mercato e un punto di ritrovo per i commercianti e i recuperatori della zona, è anche il punto nevralgico del sistema di controllo della Nebbia. La città è racchiusa lungo la sua circonferenza dalle **Dita Fumanti**, cinque torri alte oltre sessanta metri, che emettono incessantemente la Nebbia ad un intensità molto maggiore rispetto agli altri inceneritori della Bassa. Questa Nebbia viene raccolta in tubi d'acciaio che scorrono come vene per tutta la città, fino ad arrivare dentro il **Castro Nero**, il magazzino centrale dei Carovanieri, dentro il quale nessuno (se non i proprietari e i loro sgherri) possono accedere.



Persino il cayman Vitto porta deferenza per i suoi occupanti, e si guarda bene dallo spiare le attività dei Carovanieri. A causa di tutta questa segretezza, molte sono le dicerie che girano riguardo ciò che accade all'interno dell'edificio; si dice che nel Castro Nero vi sia una tale concentrazione di Nebbia da uccidere un uomo nel tempo di un respiro, mentre alcuni dicono che, all'interno, vi sia un tempio dedicato da un culto scismatico del Tempio della Luce dove vengono replicati i peccati del Popolo dei Cieli. Altre dicerie narrano di un "centro di immagazzinamento e stoccaggio della Nebbia", che viene trasportata di nascosto nelle altre nazioni all'interno di grosse e oblunghe uova d'argento deposte da giganteschi uccelli ormai estinti e sepolte in luoghi segreti.

Il giorno della schiusura di quelle uova, o quando l'uccello al loro interno non tollererà più la Nebbia dentro al suo guscio, la Nebbia al loro interno si libererà, e cancellerà in un solo colpo interi villaggi. Spesso si parla del Castro Nero come il luogo ove risiede una organizzazione segreta di criminali volta al soggiogamento di tutte le nazioni sotto il tallone dei Carovanieri Blasfemi che vi

risiedono, o come luogo di esperimenti per creare mostri abominevoli e immuni alla Nebbia, completamente asserviti ai loro padroni. L'unica cosa di cui tutti sono sicuri è che gli individui che parlano troppo apertamente del Castro Nero si ritrovano di vittime di incidenti mortali, o spariscono senza lasciare traccia.

COLLE DI RAPALLO

Costruita come un raffazzonato ammasso di capanne e baracche degli uomini pesce, questa città è il fulcro delle attività di recupero di questa razza dotata di capacità uniche, fra tutti gli abitanti della Bassa. Circondato ed isolato dalle montagne intrise di corruzione, gli abitanti di questo sottile frammento della Bassa sopravvivono recuperando i materiali utili e necessari dalle scogliere marine che si estendono davanti a loro.

Le acque salmastre, pur erodendo e danneggiando buona parte delle carcasse antiche affioranti dalle profondità, hanno preservato le ricchezze di quei palazzi dalle influenze dei disordini delle ere precedenti, e pertanto gli uomini-pesce ("Ittios" nel linguaggio comune) pescano, dalle pance arrugginite delle navi e dai templi sommersi, artefatti e materiali che nelle terre di superficie sono rari, se non persino unici.

La ricchezza di Colle di Rapallo si rinnova di anno in anno grazie alla collera dei giganti marini, che spingono sulla costa con la furia delle bufere, nuovi relitti di vecchie navi fantasma da smantellare, esplorare e ripulire.
Il cayman Goga supervisiona le attività di recupero e ha stretto patti di fratellanza e reciproca amicizia con i signori delle carovane, i quali si prendono il compito di valutare e portare nei vari mercati le merci accumulate dagli uomini pesce, chiedendo loro in cambio approvvigionamenti ed attrezzatura di buona qualità per gli insulari abitanti della costa. Spesso vengono chiesti anche medicinali ed erbe medicamentose da Miranda, in quanto la vita dei pescatori è molto dura, e le ferite da infortunio o morso di pesce sono sempre molto comuni.
Il contatto tra gli uomini pesce e gli abitanti della pianura è possibile grazie ad alcuni passaggi sotterranei, che percorrono i monti sotto terra. Questi passaggi sono controllati dai carovanieri e gli accessi sono conosciuti soltanto a loro. Gli eventuali passeggeri vengono bendati prima di entrare, e coloro che vengono scoperti violare tale regola scompaiono nel nulla.
Talvolta non serve neppure un effettivo controllo, perché i passaggi sotto costa sono semi allagati, e la forza delle maree e dei venti urlanti può spingere una barchetta dentro ai passaggi con la stessa forza di mille uomini. Solo i barcaioli più esperti, fra gli uomini pesce, possono remare dentro quei passaggi senza schiantarsi sulle pareti, e anche in quel caso, solo un uomo pesce potrebbe nuotare fuori da quei cunicoli senza affogare come un ratto.

HERA

E la più piccola tra tutte le città della Bassa, ciò non di meno, possiede la medesima influenza e i medesimi traffici delle altre comunità grazie alla qualità del proprio materiale. I recuperatori di Hera hanno difatti messo mano, e riassemblato, una serie di macchinari antichi utili allo smaltimento, alla pulizia e alla separazione dei componenti dai rottami e dagli oggetti recuperati all'interno delle rovine, e sono riusciti, tramite accordi e giochi di potere finora sconosciuti, a mantenere l'indipendenza della propria infrastruttura dalle influenze del Tempio della Luce.
Grazie a quei macchinari, la città produce una quantità di materie prime di pregevole qualità che viene smerciata in tutte le nazioni, in particolare, verso gli abili artigiani della Iulia.
Il cayman Ralta, un abile forgiatore ed esperto di meccanica, si occupa in prima persona del mantenimento dell'arcana attrezzatura, e si occupa di gestire l'afflusso di materiale da smaltire, in

quanto un ritmo di lavorazione eccessivamente intenso rischia di danneggiare il fragile e complesso macchinario. Anche per questo, solo Ralta stabilisce la priorità di ciò che deve essere smontato e ciò che può attendere, in ragione dell'esperienza e del valore di ciò che gli viene portato.
La città ha una notevole richiesta di alchimisti distillatori di oli e forgiatori esperti, indispensabili per la produzione dei pezzi da sostituire. Questi artigiani godono spesso della protezione del cayman, in quanto è più facile sostituire un pezzo che sostituire una competenza.

Cronologia essenziale della Bassa

Stagione 3000 Anti Evento (?): le tribù dislocate presso la pianura sabbiosa del Cimitero dei Giganti presso il Mare Putrido ad Est soffrono di fame e vivono infelicemente. Tuttavia, le rovine del Cimitero suggeriscono ai nativi leggende e profezie su come solo intraprendenza ed ambizione potranno offrire loro la felicità presso terre lontane.
Stagione 2610 Anti Evento: I nativi della pianura sabbiosa, dapprima fra loro ostili e diffidenti, apprendono il valore del baratto da un saggio di nome Rahim Minin, che in seguito diventerà il primo educatore morale dell'epoca. La sua più grande lezione, che diventerà in seguito il cardine delle leggi di mercato, sarà il detto: "Ogni cosa ha sempre un prezzo". Alla morte del profeta, una grande luce si accende all'orizzonte, primo segno della presenza dell'Oracolo, e della Luce, presso terre lontane e inesplorate.
Stagione 2590 Anti Evento: Stanchi di nutrirsi di pesce marcio e dopo avere ormai esplorato ogni miniera subacquea della pianura sabbiosa, i tribali decidono di mettere in pratica gli insegnamenti del profeta Rahim e costruiscono le loro prime carovane, per poi abbandonare la costa e seguire i bagliori lontani. Dopo settimane di viaggi e di pericoli, raggiungono una magica città illuminata da luce fredda, che sarà chiamata Veranna, il Dono dell'Oracolo.
Stagione 2500 Anti Evento: il popolo di Veranna, prosperoso sino a quel punto, subisce numerosi attacchi da parte delle bestie corrotte delle pianure e di briganti selvaggi ferocemente attratti dalle preziose gemme luminose della città. Nessun esercito può fronteggiare efficientemente lo stillicidio di minacce quotidiane, per cui vengono istituite piccole bande armate di esploratori. Le pianure limacciose e le ampie distanze non permettono, tuttavia, una difesa del territorio. I popolani iniziano a vivere nel terrore e nella paura della morte.
Stagione 2350 Anti Evento: decimati da una vera e propria guerra di logoramento contro i selvaggi e i mostri corrotti delle pianure, gli abitanti di Veranna emigrano in massa dalla città, in cerca di terre più ospitali, spopolandola quasi completamente.
Stagione 2340 Anti Evento: i pochi verannesi rimasti nella città, incapaci di difendersi dai mostri e flagellati dal freddo del piccolo buio, trovano antichi tabernacoli dotati di fornaci entro i quali possono ardere tutto ciò che riescono a reperire nelle pianure morte della Bassa. Si narra di come la foresta di Legnonero venne arsa completamente, dividendo in gigantesche ruote i tronchi degli alberi morti. Oltre al calore, si generò una fitta cortina di fumo che, a causa del clima e della conformazione del territorio, si depositò progressivamente intorno alla città, senza disperdersi né levarsi in cielo.
Stagione 2339 Anti Evento: I Verannesi costruiscono maschere e respiratori per evitare di morire asfissiati. Gli assalti dei mostri e dei briganti cessano. Molti vengono trovati morti. La prima "Nebbia" funziona..
Stagione 2210 Anti Evento: la Bassa intorno a Veranna è ormai del tutto circondata da una fitta cortina di Nebbia generata dal tabernacolo di Veranna. All'interno della Nebbia, i contadini e i viandanti non vengono attaccati dalle bestie e dai briganti, e possono quindi esplorare i territori e sfruttarli senza pericolo..
Stagione 2120 Anti Evento: dopo molte stagioni, Veranna è di nuovo prospera grazie alla protezione fornita dalla Nebbia. I verannesi decidono di puntare alla fortuna e replicare le imprese dei loro antenati nomadi (sia quelli che abbandonarono la pianura sabbiosa che i primi esuli di veranna). Protetti dalla Nebbia, i pellegrini viaggiano per oltre sei giorni di marcia prima di scoprire alcune comunità abitate, denominate Hera e Palladio. Gli abitanti delle due città negano di essere i discendenti degli esuli di Veranna e affermano di essere sempre vissuti in quei luoghi sin da prima che sorgesse il sole dal Grande Buio.
Stagione 2110 Anti Evento: le comunità di Hera e Palladio apprendono molte cose dai verannesi: presso Hera vengono riattivati una serie di macchinari antichi in grado di produrre o scomporre utensili e attrezzature, mentre a Palladio vengono accese le Dita Fumanti, che iniziano a produrre Nebbia in grande quantità. In poche stagioni, le città trovano protezione grazie all'espandersi della Nebbia.
Stagione 2010 Anti Evento: mentre Hera e Palladio prosperano, commerciando fra di loro beni e merci di vario tipo, i rapporti commerciali con Veranna diventano sempre più radi, fino a scomparire del tutto.
Stagione 1830 Anti Evento: alcuni carovanieri provenienti da un lontano luogo chiamato Forte Marino prendono contatti commerciali con Hera e Palladio perché raggiunti da una "Nebbia" proveniente da quelle terre lontane, che ha debellato i mostri delle pianure intorno alla loro città. I Fortemarinesi stringono accordi commerciali con le due città e iniziano a vendere artefatti, oro e gemme in cambio di attrezzature, cibo e altri servizi.

Stagione 1810 Anti Evento: sono ormai consolidati i sistemi economici e di potere che regolano i rapporti fra le città mercato, comprese le leggi sulle acquisizioni, sui buoni mercanti e sui Cayman.
Stagione 1790 Anti Evento: la Nebbia appare essere ovunque ormai, nella Bassa. Appaiono carovane da città sconosciute chiamate Marmorea, Modna e Miranda, le quali affermano essere nati e cresciuti da quelle parti sin da prima che il sole nascesse, e di non avere mai sentito nominare Veranna come città. Vengono stabilite nuove rotte commerciali con queste nuove città mercato fondate, si dice, da esuli di terre lontane.
Stagione 1550 Anti Evento: Miranda espande i suoi interessi e si specializza nel commercio di medicinali e nella offerta dei miracolosi "innesti", in quanto ospita un Tempio della Luce sin dagli albori della sua esistenza. Le carovane mirandesi spargono il verbo della Luce presso le altre città della Bassa, dove vengono fondati altri templi. Miranda consolida i suoi rapporti commerciali con un regno lontano chiamato Iulia e con una città mercato dove la Nebbia non attecchisce a causa del forte vento proveniente dal mare, chiamata Colle Rapallo, che si unisce rapidamente alla rete delle città mercato della Bassa.
Stagione 1510 Anti Evento: Colle Rapallo subisce l'invasione dalle montagne a Sud da parte del popolo dei Daemoni, caratterizzati da particolari aggressività e fanatismo. Poiché nessuna città mercato ha un esercito e che nella Bassa il concetto stesso di "forza armata" è pressoché inesistente, l'invasione di Colle Rapallo (una delle poche città mercato pressoché priva di Nebbia) ormai sembra certa.
Stagione 1500 anti evento: conosciuto anche come *la stagione in cui la Bassa tuonò*: incapace di difendersi, di ottenere un esercito e di avere Nebbia per arrestare l'avanzata dei Demoni, Colle Rapallo invoca un miracolo della Luce, ed esso avviene veramente. Il potere della Luce si manifesta sull'armata dei Demoni e la annienta, ma il prezzo da pagare è il sacrificio di 9 abitanti su dieci. La terra trema a lungo, e forti venti spazzano via la Nebbia per intere settimane prima di placarsi.
Stagione 1400 Anti Evento: la città di Colle Rapallo viene lentamente ripopolata. Le terre a sud della città vengono dichiarate "corrotte" a causa del passaggio dei Demoni, e nessuno osa più esplorarle per avitare di incorrere in maledizioni. Si dice che sia in questo periodo che i "dispersi" iniziano ad organizzarsi in celle di azione indipendenti.
Stagione 1200 anti evento: consapevoli di dover espandere il loro mercato anche all'estero per trovare nuovi contatti, le città mercato inviano le loro carovane verso la lontana Iulia e verso le terre dell'Ovest, abitate da selvaggi. Così facendo, diffondono ulteriormente il mito della Bassa, dei Carovanieri e delle Città Mercato.
Stagione 1080 anti Evento. la città di Hera riesce a trovare un guado sicuro per oltrepassare il Grande Fiume, e intraprende i suoi primi, prudenti rapporti commerciali con il regno della Iulia.
Stagione 900 anti Evento: Miranda ed Hera prosperano facendo affari con il regno di Iulia, impegnato in una guerra civile, vendendo carichi di polveri curative e balsami cicatrizzanti al popolo delle donne.
Stagione 850 anti evento: a seguito di una stagione particolarmente ricca, i Cayman possono permettersi di finanziare una missione di ricerca e di esplorazione della leggendaria città di Veranna e del deserto sabbioso dove nacque il saggio Rahim Minin. Dopo 10 stagioni di viaggi vesto Est e di ricerche infruttuose, gli archeologi e gli esploratori della Bassa riportano di non avere trovato nessuna città, nessun deserto di scheletri giganti e nessun deserto sabbioso, ma solo lande desolate fino alle putride acque del mare ad Est, popolato da pesci deformi e rovine subacquee prive di valore.
Stagione 810 Anti evento: Presso Colle Rapallo sbarcano in massa migliaia di "esuli" provenienti dalle terre dell'Ovest, che si fanno chiamare "Bardi", di natura estremamente bellicosa. Dopo alcune brevi scaramucce e un'abile campagna tattica ("La Battaglia dei Tre Abissi), le piccole compagnie militari di Colle Rapallo riescono a spingere gli invasori presso le terre a Nord, per poi riconquistare lo sbocco sul mare con una azione di sabotaggio costituita da un plotone di eroici ittios che affondano la flotta nemica. I Bardi abbandonano le terre di Colle Rapallo e si insediano a Nord, presso le terre del Concilio.
Stagione 480 anti evento: *la stagione della carestia* : una opera di corruzione del suolo derivante da un antico peccato del Blasfemo Popolo del Cielo uccide molte coltivazioni o le avvelena. Un abitante su 5 della Bassa muore di fame.
Stagione 210 Anti Evento: Il Cayman Lerco, di Forte Marino, viene dichiarato "corrotto" dal Tempio della Luce locale dopo la sua sparizione dalla città a bordo di una carovana piena di manufatti magici di incommensurabile valore ("il tesoro di Forte Marino"). I Buoni Mercanti della città, per evitare inutili screzi col tempio, dichiarano "inestimabili" tali manufatti rubati, violando apertamente il Testo Unico delle leggi della Bassa, nonché la prima regola del mercato ("ogni cosa ha sempre un prezzo").
Stagione 140 Anti Evento: dopo decine di stagioni senza avere ottenuto alcuna risoluzione diplomatica sul problema della inestimabilità di certe merci, Forte Marino viene messa sotto embargo commerciale dalle altre città, ma questo inasprisce i rapporti fra le città mercato e il Tempio della Luce, che inizia a negare le sue benedizioni alla popolazione locale.
Stagione 90 Anti Evento: l'isolamento di Forte Marino dai commerci della Bassa impoverisce le altre città degli artefatti ivi estratti, mentre la popolazione inizia a risentire del mancato affetto della Luce, in quanto gli spiriti iniziano a diventare inquieti. Di comune accordo, i Cayman si riuniscono per trovare una soluzione.

Stagione 87 Anti Evento: il Testo Unico della Bassa viene modificato di comune accordo fra i cayman per rendere "inestimabili" le reliquie del Tempio della Luce. L'embargo su Forte Marino viene rimosso.
Stagione 20 Anti Evento: diplomatici della Legio Maxima, un impero militare a Nord della Bassa, provano a infiltrarsi nel territorio senza riuscirci a causa della Nebbia. Iniziano alcuni timidi rapporti commerciali fra legionari e mercanti della Bassa, ma la diffidenza reciproca non ne promuove l'espansione.
Stagione 10 Anti Evento: la Bassa intraprende i primi, veri rapporti commerciali con le tribù taurine del popolo selvaggio conosciuto come "il concilio degli Otto".
Stagione 1 Anti Evento: i commercianti di un mercato rionale a Vidania, presso una cripta nelle campagne di Miranda, sono i primi a risentire di un avvenimento miracoloso e terribile: l'oscurazione della pelle di alcuni elfi e il misterioso fenomeno del "risveglio", che sana miracolosamente le ferite ma che può logorare un'anima fino a sfibrarla dal corpo, generando un "risvegliato". I mercanti riferiscono l'accaduto a Miranda. Il Cardinale del Tempio della Luce di Miranda chiede un consulto agli altri Cardinali presso i rispettivi regni-
Stagione 0 dell'Ortus Populi: Un "Evento" miracoloso presso la cripta di Vidania innesca il fenomeno del "risveglio" nelle terre conosciute. Il Tempio della Luce dichiara **l'Evento** presso la Cripta di Vidania, nella Bassa, un miracolo della Luce, che coinvolge tutti i popoli delle terre emerse finora narrati. Il Tempio chiede di modificare le datazioni degli avvenimenti a partire dalla data dell'Evento. Delegazioni da ogni terra civilizzata vengono invitate a compiere studi e ricerche presso la Cripta. Inizia l'anno zero dell'Ortus Populi.

UNITA' DI MISURA DELLA BASSA
(Dalla più alta alla più bassa)

LIQUIDI

1) Busa
2) Botte
3) Secia
4) Pinta
5) Bianchino
6) Ombra
7) Sputo
8) lacrima

DISTANZA

1) Miglio
2) Fucilata
3) Platano
4) Stecca
5) Spanna
6) Taglio
7) Unghia
8) Segno

PESO

1) Massa
2) Carro
3) Sacco
4) Sporta
5) Piombo
6) Pezzo
7) Cria
8) Soffio

LEGIO MAXIMA

Fino a poche decine di stagioni fa, la zona che ora compone la Legio Maxima era abitata da bande di predoni e tribù isolate che sopravvivevano recuperando reliquie e frammenti di costruzioni del passato nelle enormi rovine delle megalopoli del Popolo del Cielo, e il deserto di cemento si macchiava di sangue quando i gruppi tribali si scontravano per litigarsi una cripta o dei tabernacoli in grado di emettere calore a sufficienza per resistere ai rigori del Piccolo Buio.
Vi erano numerosi consigli tra i capi delle diverse tribù, ma le delibere delle riunioni, benedette con giuramenti di sangue e unioni di eterna amicizia, venivano sistematicamente infrante per opportunismo o desiderio di sopravvivenza, mentre i clan più piccoli venivano dissanguati dalla corruzione e dalla fame dei potenti.

Fra gli innumerevoli sovrani, capi tribù e dittatori di quell'era turbolenta, i veri tiranni e padroni di quelle terre vennero conosciuti anche con il nome di "Re Corrotti" i principali responsabili di questo grande periodo di miseria e dolore, difficilmente databile in quanto ormai appartenente al passato remoto.
I "Re Corrotti" erano capi villaggio, signori della guerra o sovrani autoproclamatisi tali che ebbero modo di conquistare poteri e terre grazie alle loro politiche di conquista e sfruttamento del territorio, unitamente all'utilizzo di pratiche sciamaniche, magiche ed arcane (secondo alcuni) troppo vicine a quelle che causarono la rovina del Blasfemo Popolo del Cielo. Dette pratiche, pur non rendendoli onnipotenti ed onniscienti come i semidei del passato, contribuirono ad accrescere il consenso dei loro sudditi tramite il terrore e il rispetto che sapevano esercitare. Talvolta alcuni di questi Re occupavano come loro dimora antiche cripte del Blasfemo Popolo del Cielo, sedevano su troni di falsa luce e si nutrivano di cibi, nettari ed ambrosie prodotti da tabernacoli magici.
Significativa resta la testimonianza di un reduce delle guerre di liberazione sillane, il quale affermò che i Re Corrotti si nutrivano di cibo "*mai toccato da mani umane, né cacciato con archi e frecce*", andando perciò a sostenere l' ipotesi che vedeva quei Re Corrotti come eredi in linea diretta del Blasfemo Popolo del Cielo, sebbene di minore potenza e rilevanza.
Un'altra informazione ricorrente su questi oscuri sovrani ha sempre descritto i loro corpi fisici come "*non costituiti da carne mortale*" ma da "*sostanze arcane o blasfeme, talvolta impossibili da distinguere dal comune metallo o dalle plastiche più elaborate*"; la mancanza di un corpo di carne e sangue avrebbe quindi condotto i Re Corrotti a non considerarsi più umani, né a trattare come umani i loro schiavi e coloro alle proprie dipendenze. Da questo aspetto sarebbe derivata la loro innata crudeltà nel soggiogare le popolazioni da loro ritenute inferiori, considerandole al pari di bestiame, o peggio.
Alcuni storici affermano che erano gli spiriti maligni contenuti nei loro corpi privi di sangue a istigare i Re Corrotti ad opprimere la popolazione e muovere costantemente guerra ai loro pari, ma è altrettanto probabile che detti sovrani seppero circondarsi di servitori, tirapiedi ed accoliti fedeli

fino al fanatismo, perché come spesso accade, la vicinanza al potere genera nelle menti di scarso valore l'illusione di poterlo esercitare.
Per centinaia di stagioni questi Re accentrarono su loro stessi sempre più potere e terre, accorpando molte tribù sotto il loro dominio e sfruttandole per soddisfare ogni loro capriccio o per precettare con la forza uomini e risorse con le quali muovere guerra agli altri Re Corrotti, e quando uno di essi cadeva, la sua discendenza (o il secondo in comando) accentrava immediatamente su di se ogni risorsa, proseguendo la sua dittatura senza soluzione di continuità.
Gli storici più affini ai dettami del Tempio della Luce affermano che un eroe doveva erigersi al di sopra dei Re Corrotti, i quali rischiavano di replicare gli errori e le blasfemie del Popolo del Cielo con la malvagità delle loro azioni. Altri storici più concreti affermano invece che ormai la popolazione inerme, da sempre assoggettata a quei tiranni, attendeva solo l'arrivo di un condottiero che fosse in grado di guidarli e motivarli.

Un giorno, durante l'ennesimo consigli fra capi tribù minori, si presentò uno sconosciuto dallo sguardo di ghiaccio che accusò gli assoggettati di miopia e scarso coraggio, dichiarando che la loro cultura falsa e malata non avrebbe mai ottenuto la motivazione necessaria per contrastare i Re Corrotti, i quali, nel frattempo, spadroneggiavano su quelle terre senza doversi mai preoccupare di dover affrontare un autentico esercito.
I capi, uniti in unica voce, proclamarono quell'uomo blasfemo e meritevole di morire nel peggiore dei modi, ma prima che i guerrieri potessero bloccarlo, egli scomparve tra la folla degli astanti, con lo stupore di tutti. Nelle settimane successive, le tribù di minore importanza e i nuclei familiari isolati scomparirono nel nulla, come se non fossero mai esistiti, e le bande da guerra dei capi più influenti cominciarono a subire diversi incidenti mortali: alcune bande iniziarono a perdersi nei territori di caccia a causa di informazioni fasulle, altre furono tagliate fuori dai loro campi base con le proprie guide morte nel sonno, altre ancora iniziarono a vedersi decimare dalle malattie causate dal consumo di derrate alimentari contaminate proprio quando erano isolate da qualunque possibilità di rifornirsi e avere supporti esterni.
Quando le tribù iniziarono a subire troppe perdite e divennero così stanche e provate da non potersi più difendere da nessuno, il loro sconosciuto nemico finalmente si palesò: era un giovane condottiero che guidava uomini estremamente motivati, molti dei quali appartenenti a diverse tribù minori "scomparse" che, in realtà, avevano trovato in quello sconosciuto un condottiero senza precedenti. Il ragazzo che un tempo aveva accusato i capi, con indosso una armatura semplice ma efficiente, intimò loro una offerta senza alcuna possibilità di contropartita: *resa o morte*. Il suo nome era Silla.
I capi meno lungimiranti o troppo orgogliosi per arrendersi vennero sconfitti facilmente, crocifissi su pali d'acciaio, spogliati dei loro beni e resi schiavi. Coloro che si arresero o che riconobbero in quel condottiero una occasione per poter conseguire una nuova vita abbandonarono le proprie usanze per conformarsi alla cultura che stava sbocciando rapida e fiorente nella sua brutalità: la **Legio Maxima di Silla,** il più recente dei quattro regni civilizzati finora conosciuti.

I MOTIVI DELLA VITTORIA DI SILLA
Quello che Silla riuscì a creare fu un esercito di oppressi regolarmente inquadrato e manovrato con grandi doti strategiche, composto da persone estremamente motivate le quali, per scelta personale, ne acquisivano i valori di riscatto contro i Re Corrotti che fino a quel momento erano rimasti del tutto incontrastati. Nel loro piccolo, pur costituite da pochi gruppi familiari non superiori alle duecento unità, le tribù assoggettate ai Re Corrotti erano competenti nell'arte della guerra, nella costruzione di manufatti e nella manutenzione di una "società" capace di auto sostentarsi con l'agricoltura; mancavano solo di un punto di riferimento che Silla, in virtù delle sue competenze e grazie alle sue vittorie iniziali, fu in grado di diventare.
Un altro motivo della vittoria di Silla fu la eccessiva tracotanza dei Re Corrotti, tiranni che fino a quel momento si erano considerati invulnerabili. Essi erano meno formati nell'arte della guerra di quanto immaginassero e più inclini a soggiogare villaggi inermi che a fronteggiare eserciti organizzati. Senza dubbio, il terrore, il semplice uso della forza bruta e la superiorità numerica da

soli erano sempre bastati per prevalere, pertanto, i Re Corrotti mancavano di una autentica formazione militare conseguita sul campo di battaglia.

Un altro fattore determinante fu che una stagione dopo l'altra, dopo ogni vittoria, le glorie della Legio Maxima si espandevano a macchia d'olio, e in ogni villaggio numerosi gruppi di ribelli e piccole bande armate iniziavano a costituire coraggiose azioni di rivolta contro i Re Corrotti o, appena possibile, si irreggimentavano volontariamente sotto la Legio Maxima accrescendo le sue file. Ogni villaggio, comunità e insediamento conferiva nuove competenze e risorse alla crescente Legio, mentre i Re Corrotti, poco inclini a riconoscere la loro inferiorità e troppo orgogliosi per cambiare le loro consolidate strategie di battaglia, potevano contare sulla autorità e sul terrore che potevano applicare sul proprio seguito. Ciò nonostante, i poteri magici e le "benedizioni" che avevano usato per acquisire consensi ed incutere timore divennero sempre meno rilevanti dopo ogni vittoria sillana.

Anche la saggezza di Silla (e dei suoi condottieri più fidati) nel rinunciare alle lusinghe di corruzione sussurrate dagli amuleti e dalle cripte un tempo appartenenti al nemico fu un fattore vincente. Consapevole di come ogni uomo poteva avere un punto di rottura, Silla non accettò i doni più potenti sottratti ai Re Corrotti, ma li distrusse o li consegnò immediatamente al Tempio della Luce affinchè provvedesse a purificarli (o perché intuì che detti doni erano troppo rischiosi da utilizzare senza corrompersi), tenendo in custodia solo i doni più tradizionali e conosciuti.
In verità, quest'azione fu una mossa psicologica eccezionalmente efficace, in quanto il seguito di Silla maturò velocemente la convinzione che nessuna magia, scettro magico o artefatto incantato potevano creare un vero condottiero almeno quanto una corona non poteva fare un Re. Non erano le cose a far funzionare le persone, bensì viceversa.

Una vittoria dopo l'altra, e sempre al grido di "resa o morte" offerto dalla Legio Maxima, infine i servitori dei Re Corrotti iniziarono ad abbandonare i loro stessi padroni, ponendo fine ai conflitti prima ancora che iniziassero e concludendo in un brevissimo lasso di tempo la campagna di purificazione di Silla contro i Re Corrotti. Da allora, la gloriosa Legio Maxima ha mantenuto il suo assetto organizzativo, e ha proseguito la sua opera di colonizzazione fino ai giorni nostri.
La Legio Maxima è il regno più giovane (circa 50 stagioni di vita) ed è in rapida espansione.

ORGANIZZAZIONE GENERALE

Nella Legio Maxima non vi è differenza tra civile e soldato. Indipendentemente dalla propria funzione nella società, ogni abitante è inquadrato all'interno di una "*formazione",* e deve obbedienza ai propri superiori. In cambio della sua disciplina, egli riceve il necessario che gli spetta, assieme alla dovuta protezione, nulla di più e nulla di meno.
Nella Legio Maxima ci si aspetta che gli ufficiali siano completamente responsabili delle mancanze dei propri sottoposti, per questo motivo la brutalità delle punizioni è assoluta e incontestabile: se un colpevole non venisse punito in modo esemplare, sarebbe la testa del suo superiore a cadere per mano di un ufficiale più alto in grado.
Ogni minima risorsa viene registrata e distribuita in maniera efficiente, le strutture vengono analizzate e recuperate. Ogni cosa deve scorrere come l'olio, per la gloria di Silla. Nelle periferie del regno, dove la presenza delle truppe sillane non è ancora radicata, le tribù vengono "convinte" a sottomettersi alla protezione della Legio tramite periodiche richieste di tributi e l'accettazione della presenza di un *delegato*, il cui compito è quello di diffondere ed inculcare nelle persone il credo sillano di ordine e disciplina.

Il meccanismo della Legio non è tuttavia perfetto. Nonostante l'impressionante opera di propaganda e indottrinamento, le antiche tradizioni e le vecchie credenze persistono nelle menti di molti degli ex tribali, rendendoli insofferenti alla rigida disciplina della società sillana, mentre molti soldati (soprattutto quelli che si ritengono al di sopra delle regole) non sopportano a lungo andare la brutalità delle punizioni e l'estremo pragmatismo degli ordini ricevuti… tutto questo, nonostante la

Legio offra ai suoi cittadini varie attività ricreative, come giochi ginnici, scontri gladiatoriali e bordelli. Insofferenza e stress tendono a spezzare i nervi dei soggetti meno portati alla rigida disciplina sillana, portando molti soldati a disertare verso le altre nazioni o a nascondersi nelle zone proibite. Questo è uno dei motivi per cui, nelle zone di confine, sono molto ambiti i compiti da delegato o da colonizzatore, perché sono tutte zone lontane dagli occhi di ghiaccio di Silla e presso i quali non vi è ancora una eccessiva rigidità nei costumi e nelle regole.
Oltre a questi problemi, non sono infrequenti le ribellioni delle tribù che si rifiutano di inginocchiarsi di fronte alle effigi sillane ed offrire il tributo richiesto, e quando, recentemente, un'intera provincia si è dichiarata indipendente, le truppe di Silla hanno dovuto spendere molte risorse per potenziare l'apparato militare ed arginare l'insurrezione.
Il malcontento si acuisce ulteriormente laddove le voci riguardo la salute di **Silla** vagano incontrastate. Dette dicerie vengono spesso tacitate con violenza ogni qualvolta vengono individuate. Il Liberatore ha moltiplicato le sue apparizioni pubbliche, ma ormai la continua presenza di assistenti, sciamani e medici al suo fianco hanno non hanno fatto che aumentare i dubbi su quanto a lungo potrà ancora governare, mentre i suoi Prefetti si pongono molte domande sul futuro della Legio se reggerà alla sua dipartita.

La Legio Maxima cerca di presentarsi al mondo come un impero monolitico e bene organizzato, ma in realtà questa organizzazione funziona bene soltanto nell'Hinterland, dove Silla è riuscito a ricostruire il tessuto sociale e culturale. La Legio fonda infatti la sua forza nelle *Centurie*, gruppi organizzati di persone armate e competenti, in grado di conquistare terre, colonizzare paesi, allestire accampamenti, presidiare passaggi, conquistare territori e ottenere tributi con grande efficienza.

Una buona metà della popolazione della Legio Maxima appartiene a tribù assoggettate, definite "Socii", che prestano sottomissione formale al Liberatore e gli offrono tributi sotto forma di risorse e, se necessario, di uomini armati e organizzati in schermaglie irregolari che compongono le forze sillane delle truppe da primo impatto o da esplorazione. Silla, difatti, non si fida della capacità di milizie per affidare loro delle missioni di trinceramento e consolidamento del territorio.

La gestione e il governo dei Socii è spesso organizzato in modo diverso da gruppo a gruppo (può essere comandato da un signore della guerra, riunione di anziani o altre forme di gestione interna), tuttavia, ogni tribù o gruppo di Socii è sempre affiancato da un Proconsole che porta la parola di Silla, trasmette lo stile di vita della Legio e guida l'integrazione della tribù nel meccanismo gerarchico e centralizzato del regno.

Il nucleo del regno, invece, è organizzato tramite irreggimentazione di ogni singolo componente all'interno della gerarchia Sillana. Gli infanti vengono strappati dalla loro famiglia all'età di sei anni per essere inseriti nelle Coorti Puerili, dove vengono addestrati, selezionati in funzione delle loro attitudini e disciplinati allo spirito sillano in gruppi di venti soggetti. Raggiunta la pubertà, i fanciulli sillani devono superare una serie di prove fisiche e attitudinali prima di poter essere accettati nella società. Nel caso non vengano superate, i ragazzi si uniranno agli schiavi statali perché si occupino dei lavori più umili e degradanti, situazione che, a sua volta, li porterà (prima o poi) a disertare la Legio e unirsi ai ribelli e ai criminali.
Indipendentemente dal fatto di essere civile o militare, ogni suddito viene irreggimentato in una *Coorte* che può variare dalle dieci alle trenta unità a seconda del compito assegnato, che si tratti di soldati che di operai in una officina, sotto la responsabilità di un Centurione. Tutte le Coorti di una

comunità compongono una *Centuria*, guidata da un *Legato* e dai suoi attendenti. Al di sopra di tutto, ormai da decenni a capo della Legio Maxima, vi è il Liberatore **Silla** e i suoi Prefetti, che si spostano per tutta la Legio con la loro capitale/accampamento militare e hanno autorità assoluta su qualunque questione locale, prevaricando le decisioni dei Legati alla bisogna.

Vi sono Coorti che si discostano dalla gerarchia ufficiale e rispondono direttamente al Liberatore: tra queste Coorti vi è quella dei ***Proconsoli*** e dei ***Frumentarii*** che svolgono azioni di spionaggio nelle altre nazioni e nelle stesse coorti per individuare eventuali comportamenti sovversivi, gli ***Auguri*** che raccolgono e recuperano conoscenze tecniche e scientifiche all'insaputa del Tempio della Luce (senza molto successo) ed i ***Censori*** che giudicano apertamente l'efficienza delle diverse Centurie, distribuendo riconoscimenti o punizioni a chi si mostra meritevole, o meno.

LA PAX SILLANA

A prima vista il regno sillano può apparire oppressivo ed autoritario, ma coloro che conoscono bene la vita nelle centurie sanno che tale impressione è data dalla forte aderenza ai principi secondo il quale il credo di Silla, la "Pax Sillana", governa queste terre: portare ordine e giustizia ad ogni costo su tutti i legionari. Secondo la parola di Silla, infatti, ai suoi occhi ogni singolo appartenente viene giudicato alla medesima maniera, indipendentemente dalla razza, provenienza, trascorsi storici, impiego e persino grado militare. Al contrario, un graduato viene giudicato in maniera ancora più severa, perché su di lui ricade sia l'onere di mantenere il prestigio della Legio (da trasmettere con l'esempio concreto) sia la responsabilità delle colpe dei loro sottoposti.

La Legio Maxima promuove attivamente il senso di uguaglianza "sociale" e di appartenenza al "corpo" della missione sillana anche e soprattutto in linea coi fini della Legio stessa, che (finchè possibile) promuove costantemente ed attivamente l'incorporo di ogni civiltà, cultura e popolazione cui viene in contatto. Pertanto, all'interno della Legio, episodi di razzismo e pregiudizio infondato che possono venire a crearsi fra commilitoni o membri di diverse Centurie sono giudicati e condannati aspramente, in quanto rappresentano un offesa alla filosofia stessa della Legio. Compromettere l'efficienza della macchina da colonizzazione sillana sulla scorta di un mero giudizio personale non supportato da prove concrete è una azione che non viene quasi mai ritenuta legittima.

Un altro fattore di giustizia sociale che viene fortemente imposto dalla pax sillana riguarda la possibilità, per ogni legionario, di poter fare carriera. Sebbene ogni mancanza venga ferocemente punita, ove un legionario dovesse mostrarsi particolarmente abile nelle proprie competenze, non gli sarà mai negato un riconoscimento formale sotto forma di encomio, ricompense o persino la promozione ad un grado superiore all'interno della propria Centuria, coi poteri e le responsabilità che ne conseguono. E' assai frequente vedere un legionario di umili origini, magari un troll o un uomo-bestia di qualche paesino sperduto, scalare rapidamente le gerarchie della propria Centuria fino a divenire Tribuno. Al fine di far rispettare la giustizia Sillana, vi sono ispettori che vigilano costantemente presso le Centurie affinchè non vi siano Tribuni o Centurioni che, in nome della superiorità gerarchica conseguita, affossino un legionario così promettente da poterli, un giorno, sostituire in toto. Questo perché la Pax Sillana, vuole conseguire la massima efficienza della Legio, e che tutti i legionari abbiano eguali possibilità e pari opportunità di ottenere qualunque posizione tramite il merito personale.

RAPPORTI ESTERNI

TEMPIO DELLA LUCE: Nonostante formalmente vi sia una serie di trattati tra Silla e il Tempio, a Silla non piace che un'organizzazione esterna alla rigida gerarchia Sillana e del tutto indipendente dal suo controllo compenetri nel suo assetto organizzativo. D'altra parte, però, le officine e i laboratori di Silla dipendono dal supporto dei Templari della Luce per la manutenzione degli impianti ed il recupero delle attrezzature ritrovate.

Per tale motivo, tra Legio e Tempio vi sono rapporti di fredda e neutrale cortesia, e sebbene l'una abbia bisogno del supporto dell'altro, i legionari sono scoraggiati dall'intrattenere rapporti al di fuori dello stretto necessario. Questo atteggiamento, a lungo andare, ha comportato un pesante handicap

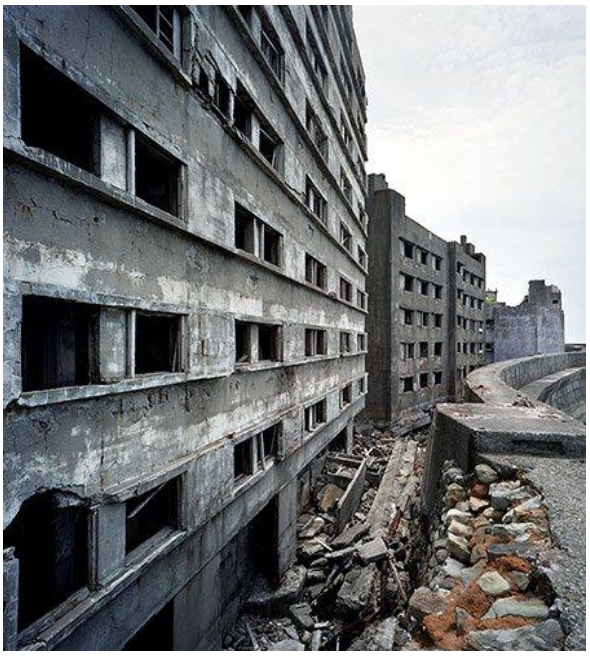
tecnologico per la Legio, che talvolta viene posta in posizione non prioritaria quando il Tempio divulga e distribuisce nuove scoperte e metodologie tecniche.
Inoltre, per cercare di affrancarsi dal controllo del Tempio, la Legio cerca di soddisfare le proprie esigenze con l'istituzione degli *Auguri* quali esperti e studiosi di scienze arcane e dimenticate, ma agli Auguri manca un approccio corretto nello studio degli antichi manufatti, poiché ognuno di loro è influenzato da pregiudizi, superstizioni e credenze erronee. Talvolta gli Auguri vengono ulteriormente ostacolati dai Templari della Luce, i quali si adoperano per disturbare e rovinare l'opera delle Coorti con piccoli, discreti e mirati sabotaggi, inficiando talvolta i risultati delle squadre di ricerca.
BASSA:: In quanto organizzazione extranazionale, al Sindacato non viene permesso di inoltrarsi all'interno del territorio della Legio per commerciare con le varie comunità, al pari dei Carovanieri provenienti da altre nazioni. Sono stati tuttavia approntati degli *empori*, in comunità apposite sui confini, dove il libero scambio è permesso e regolato sotto il rigido sguardo dei Censori. E' in questi luoghi poco controllati che gli Auguri sperano di ottenere col commercio qualche utile strumento tecnologico da esaminare.

TIPOLOGIE DI CENTURIE:

CENTURIE MARS
I componenti di queste divisioni sono i militari propriamente detti. La loro vita tra gli appartenenti alla legione è quella più rigidamente controllata, regolamentata e vigilata, poiché è timore di Silla che gli agi della civiltà e la mollezza dei costumi possa affievolire il loro ardore in combattimento e la loro determinazione nell'ideologia della nazione.
Le Centurie Mars possono disporre unicamente dei beni che la società stessa concede loro, ovvero l'equipaggiamento bellico e le razioni militari, e i Centurioni hanno il dovere di controllare e sequestrare ogni oggetto che vada contro i costumi. L'unica eccezione sono eventuali trofei raccolti al termine di un'azione bellica, come onorificenza e segno di distinzione.
Quando non sono impegnati in campagne militari, i legionari delle Centurie Mars devono seguire un rigido protocollo di addestramento, alzandosi alle prime luci dell'alba per eseguire davanti all'Aquilifero l'inno di Gloria a Silla, quindi eseguire diverse serie di esercizi ginnici, seguiti da combattimenti a coppie con diverse tipologie di armamenti. Dopo un pranzo abbondante, si prosegue quindi con l'inizio di un gioco di guerra, con la suddivisione in squadre e l'assegnazione di compiti contrapposti (come la difesa di un bersaglio sensibile e l'assalto allo stesso), oppure una simulazione di guerriglia contro una pattuglia di scorta. Infine si procede all'addestramento relativo agli spostamenti in formazione e alle reazioni di risposta rapida agli ordini ricevuti.
Dopo un parco pasto serale, ai soldati sono concesse due ore di svago, durante le quali possono assumere sostanze alcoliche in quantità moderata, socializzare, raccontarsi le proprie imprese, giocare a dadi o assistere a scontri gladiatorii tra schiavi, sotto lo sguardo severo dei Centurioni o, negli insediamenti maggiori, dei Censori. Quindi, al suono della sirena, viene dato il coprifuoco e tutti devono ritirarsi nelle camerate, tranne coloro al quale sono stati assegnati i turni di guardia.
Durante le campagne militari, la rigorosa disciplina sillana trova il suo coronamento, e la sete di sangue dei soldati può trovare libero sfogo. E' in questi momenti che il vantaggio di essere parte della Legio Maxima si fa sentire, perché nessun esercito è bene organizzato come quello di Silla, e seppur tenuti comunque a obbedire in maniera assoluta agli ordini, i superiori sono spesso ben disposti ad allentare le maglie della disciplina quando hanno alle loro dipendenze dei buoni legionari, tanto da concedere loro (anche prima della battaglia) l'uso di sostanze amorali come incentivo o per conseguire risultati ancora migliori in combattimento.
Al termine della battaglia, inoltre, ai Legionari è permesso di razziare liberamente gli sconfitti (per circa un'ora) e in questi momenti la Legio raccoglie ricchezze, trofei e schiavi, e ne approfitta infligge atti violenti e inenarrabili agli sconfitti inermi.

CENTURIE VULCANO

Dispersi per le provincie della nazione ci sono enormi campi di lavoro la cui responsabilità ricade sugli operai e gli artigiani delle Centurie Vulcano. Tali officine sono costantemente attive e industriose, e producono costantemente blocchi, lastre e barre di metallo raffinato che vengono a loro volta lavorati e processati assieme ad altre materie prime (pelli conciate e fibre intrecciate) per ultimare armi, armature ed equipaggiamenti di vario tipo. Grazie agli accordi stretti con il Tempio della Luce, le forge ed i laboratori sono costantemente illuminati dalla fiamma fredda della Luce, permettendo agli operai di lavorare sia di giorno che di notte, o addirittura al riparo dalle intemperie, dentro loculi riscaldati o raffreddati a seconda delle condizioni atmosferiche. Per permettere la continuità nella produzione, le centurie sono divise in tre frange denominate Alba, Meriggio e Vespro corrispondenti a turni di otto ore ciascuno.



Gli operai dimorano in grandi casermoni con cuccette in comune. Dopo essere stati svegliati a seconda della frangia di appartenenza dalle sirene, consumano un lauto pasto ed eseguono una serie di addestramenti bellici per circa quattro ore, in modo da mantenere uno stato fisico e una preparazione militare ritenuti accettabili. Dopo un ciclo igienico sotto le docce, quindi, i membri delle centurie si avviano ai loro banchi di lavoro per iniziare la loro attività produttiva. I novizi seguono le istruzioni dei lavoratori anziani secondo una logica di apprendistato legata all'anzianità e al rispetto, e il tutto viene coadiuvato dai Luciferi del Tempio della Luce, che esprimono il loro parere sui progetti e vigilano affinché le procedure seguano i dettami della Luce.

I Centurioni hanno, come priorità assoluta, solo quella di tenere alto il quantitativo di merci prodotte mensilmente, e in caso di eccesso di produzione possono trattenersi parte del prodotto come premio, in linea con la logica delle “razzie” prevista dalle Centurie Mars.
Al termine del turno di lavoro, gli operai possono ritirarsi nelle sale comuni per un parco pasto , rilassarsi, socializzare e barattare piccoli oggetti di artigianato che è stato loro consentito ottenere durante il turno di lavoro. Al suono della sirena, a tutti viene ordinato il riposo.

CENTURIE CERERE
Il ruolo di raccogliere risorse per alimentare la Legio Maxima ricade sopra le *Centurie Cerere*. Le coorti ad esse assegnate sono responsabili alla individuazione di terre fertili, determinare la posizione di eventuali siti interessanti (miniere, rovine ancora non saccheggiate), disegnare carte e mappe del territorio ed infine, una volta ricevuta l'autorizzazione, guidare e gestire gli schiavi alle proprie dipendenze per eseguire i lavori di bonifica, preparazione e primo sfruttamento del territorio (estrazione di minerali o lavori agricoli pesanti). A questo proposito, i soldati delle Centurie Cerere ricevono un addestramento intensivo sia come esploratori che come recuperatori e agricoltori, in modo da poter gestire ed istruire i propri servi con la dovuta competenza.
I Centurioni sono veterani che conoscono a menadito i territori e i segreti che nascondono, ma tali doti non derivano grazie a chissà quali capacità divinatorie. Spesso i Centurioni erano ex capi tribù o anziani di comunità e paesi integratesi nel sistema di sillano ai quali, a suo tempo, mancava proprio la “manodopera” giusta per iniziare a sfruttare i loro stessi territori in modo massiccio. Abbastanza dentro al sistema della Legio da poterne ottenere il supporto, ma non troppo vicini al

medesimo da subirne un'autorità troppo invasiva, i centurioni della Legio Cerere sanno come nutrire e servire la Legio Maxima ottenendone i vantaggi più grandi, insegnando ai propri sottoposti le nozioni sullo sfruttamento delle risorse qualora si mostrino degni e capaci, e affidando i compiti in base alle inclinazioni personali di ogni soldato. Ai membri più promettenti e meritevoli vengono affidate responsabilità maggiori (come la gestione delle risorse di maggior valore, la difesa dalle tribù ostili e l'individuazione dei percorsi più sicuri per le carovane) e talvolta la gestione diretta di un territorio, mentre chi risulta meno promettente viene assegnato alla sovraintendenza degli schiavi agricoli presso i campi coltivati.
In queste Centurie, talvolta, può capitare che un "educando sociale" si distingua per abilità e obbedienza tanto da essere notato da un Centurione, il quale (se lo ritiene opportuno) può ulteriormente mettere alla prova l'educando, fisicamente e mentalmente, per vedere se egli si dimostra degno di essere un membro riconosciuto della nazione. In caso di una positiva valutazione, l'educando rinasce come Liberto ed assume una nuova identità, prima di essere assegnato ad una coorte (spesso, all'interno di una Coorte della stessa Centuria Cerere presso la quale lavorava).
Poiché in caso di tradimento del Liberto la responsabilità ricade sul Centurione che lo ha liberato, e poiché i processi sui Liberti traditori sono estremamente severi e inquisitori, sono molto rari i casi in cui un Educando viene liberato. L'azione dei Censori delle zone centrali della Legio, in questo modo, limita lo strapotere dei Centurioni della Cerere di crearsi, presso zone distanti dalla capitale, un piccolo e autonomo regno gestito da fedelissimi educandi liberati.
La Centuria Cerere ha una grande esperienza nello stabilire il valore delle merci e la loro relativa mobilità, per questo a determinate coorti possono essere assegnati compiti di smercio e scambio con elementi esterni, siano essi gli empori del Sindacato Commerciale, siano mercati delle altre nazioni. In tal caso, il comando di tale centuria viene preso da un Censore, che si assicura che la libertà concessa alla coorte non ne comprometta la lealtà.

CENTURIE SOCIALI

Con il termine *Centurie Sociali* si indicano tutte le tribù che non sono ancora state inglobate all'interno della nazione sillana. Esse, generalmente, si suddividono in due tipologie. Da una parte vi sono quelle comunità che, seppur smaniose di mantenere la propria indipendenza, si sono dovute sottomettere alla potenza dell'esercito di Silla e hanno dovuto accettare di versare un tributo, sia esso in risorse, materie prime o in schiavi. Dall'altra, vi sono quelle tribù che, intrigate dalla forza e dalla ricchezza della società sillana, hanno acconsentito alla propria integrazione, ma risultano ancora troppo selvagge e indisciplinate per essere inserite dentro il meccanismo delle coorti.
In entrambi i casi le tribù mantengono inalterate cultura e tradizioni locali, con la relativa gerarchia, ma sono comunque affiancate da un Proconsole, un ufficiale appositamente scelto e preparato da Silla in persona, con lo scopo di influenzare le decisioni dei capi tramite l'uso del *bastone e della carota*. A seconda delle tribù, talvolta sono necessarie diplomazia ed eloquenza per trasmettere la superiorità della cultura sillana, ed istruire i giovani delle tribù per la loro futura integrazione nelle coorti. Talvolta, le tribù riconoscono solo valori come forza fisica, magia, spiritualismo o superstizione, e allora il Proconsole deve agire con grande spirito di adattabilità per fidelizzare al sistema sillano le tribù che gli è stato chiesto di integrare.
Le tribù sociali sono generalmente piccole comunità di nomadi, raccoglitori e cacciatori, con attrezzatura primitiva e nozioni scarse di artigianato e medicina. I Proconsoli si prodigano per insegnare le basi della civiltà, ed è solo grazie alla loro abilità di comando che riescono a superare (o talvolta sfruttare a proprio vantaggio) la superstizione e la testardaggine degli anziani e dei capitribù.

Quando viene richiesto alle Centurie Sociali un supporto di tipo militare, i guerrieri ed i cacciatori delle tribù vengono raccolti all'interno di unità di irregolari conosciuti come *Ausiliari*, al cui comando si pone lo stesso Proconsole, che si preoccupa di coordinare queste forze (spesso selvagge e indisciplinate) con le forze gestite dalle più inquadrate Centurie Mars. Spesso questi Ausiliari fanno parte di tribù bellicose difficili da integrare al sistema sillano senza la guida di un Proconsole che sia riconosciuto come un grande e coraggioso guerriero.

L'impiego degli Ausiliari da parte dei Generali delle Centurie varia da un comandante a un altro, ma non è anormale che essi vengano mandati in prima linea per fiaccare le resistenze nemiche per poi, successivamente, mandare avanti le truppe regolari. Silla non è particolarmente soddisfatto di questo impiego, poiché fiacca e sminuisce l'integrazione dei Socii nella nazione. In verità, impiegare gli Ausiliari come forza di primo impatto viene visto come un "disonore" per le Centurie Mars, che a causa del proprio orgoglio marziale sono poco inclini a vedersi mettere in retrovia. Le cause di questo sdegno sono tuttavia riconducibili ad una questione di convenienza: dopo uno scontro fra Ausiliari ed esercito nemico, alle Centurie Mars che arrivano in un secondo momento, quale bottino di guerra e trofei può rimanere?

CENTURIE MINORI

CENTURIE APOLLO: In queste centurie operano i mercanti che si occupano degli scambi con gli altri regni, i negozianti che distribuiscono i beni negli spacci delle singole Centurie e i contabili che tengono conto dei beni prodotti dalle Centurie Cerere e Vulcano, che decidono dove devono essere dislocate le merci. Queste centurie comprendono anche i mastri di trasporto che seguono le carovane da un accampamento all'altro e i custodi dei magazzini e dei granai. Presso le Centurie Apollo sono inoltre inclusi gli Auguri, che studiano i manufatti e le reliquie dell'antichità.

CENTURIE ESCULAPIO: Comprendono i medici specializzati che non sono dislocati presso specifiche centurie e che si occupano di assistenza medica necessitante particolari infrastrutture altrimenti impossibili da installare nei campi delle altre Centurie. Queste Centurie studiano costantemente nuove tecniche medicinali, erboristiche e chirurgiche associandosi alle numerose Centurie Mars per fornire supporto sanitario, nonché utilizzare prigionieri e volontari come cavie. Le Esculapio si occupano inoltre di studiare la fisiologia dei Corrotti per comprenderla, contrastarla ed eventualmente affievolirne l'influenza ovunque essa si manifesti.

CENTURIE ATENAE: Vengono ivi disclocati i giudici erranti della Legio Maxima, che fungono da consulenti per i graduati in campo giuridico e vigilano sulle situazioni delle singole centurie, esaminando ogni possibile infrazione o inefficienza. A differenza degli altri regni, la Legio Maxima non basa la propria giustizia su codici complicati con cavilli specifici per ogni singolo caso, per cui i giudici si basano sulla propria esperienza professionale, trasmettendola ai loro colleghi basandosi sui precedenti giuridici di loro specifica trattazione.

CENTURIE MINOS: Includono i guardiani delle entrate del Labirinto, il complesso di tunnel e caverne che si estende nel sottosuolo dell'Hinterland, nonché gli esploratori che si prefiggono di mappare i cunicoli brulicanti di bestie corrotte, popoli selvaggi e segreti dimenticati. Solo i più coraggiosi chiedono di entrare in queste centurie.

CENTURIE UMBRAE; ogni riferimento a riguardo di queste centurie viene giudicato inopportuno da parte dei legionari, molti dei quali negano persino che tali centurie esistano davvero. Poiché non vi sono riferimenti, i racconti del focolare su queste ipotetiche centurie si sprecano.

Cronologia essenziale della Legio Maxima

(N.B: La cronologia della Legio Maxima è caratterizzata da una datazione doppia: "Ante Silla – Post Silla" combinata con la datazione "Anti Evento – Post Evento")

Stagione 600 Ante Silla – Stagione 670 Anti Evento: i territori e le boscaglie dell'hinterland sono privi di un controllo centralizzato. Impossibilitate ad attraversare "le terre del fumo" (si presume la Bassa) e i Monti della Fine del Mondo (le montagne a Nord), le tribù del futuro territorio della Legio vivono di agricoltura e pastorizia, senza un governo centralizzato. L'assenza di una datazione unificata ne impedisce una classificazione certa, ma i nomi citano almeno 90 tribù. Quelle maggiormente rappresentative e più spesso citate sono: Otargo, Gorno, Lemonia, Lepidus, Del Lago, Fabia, Mantuan,

Stagione 500 Ante Silla – Stagione 570 Anti Evento :i Templari della luce diffondono il verbo della Luce e le profezie dell'Oracolo, ma il culto non attecchisce in modo omogeneo. Alcune tribù lo rifiutano, altre lo accettano in modo blando, altre ancora diventano particolarmente fanatiche

Stagione 400 Ante Silla – Stagione 470 Anti Evento: Le tribù degli Otargo, dei Varan, caratterizzate da ammirazione fanatica per i miracoli della Luce, sono le prime a costituiscono le loro fortezze presso diverse cripte, ed apprendono in modo autonomo come venerare i tabernacoli rituali per parlare con gli spiriti. Altre tribù seguiranno il loro esempio, dando inizio all'Era della Ricerca. I conflitti fra le tribù si inaspriscono a causa dei dissidi religiosi e culturali.

Stagione 300 Ante Silla – Stagione 370 Anti Evento: pressioni militari provenienti dalla Iulia, un impero matriarcale presso le terre dell'Est riducono progressivamente il potere e il controllo delle terre da parte delle tribù minori, incapaci di fronteggiare l'avanzata nemica. Le tribù più deboli dei Niher, Xarg e Dolorgo vengono sterminate dall'avanzata nemica e spazzate via, ma l'avanzata Iulia viene arrestata dal Re Corrotto Otargo, autoproclamatosi "il Luminoso", contrasta l'avanzata delle avanguardie facendo uso di armi ed equipaggiamenti blasfemi. Re Otargo il Luminoso si autoproclama sovrano del mondo. Molto più a Nord, il Re Corrotto Ramiel "Dell'alta Torre" arresta un'altra avanguardia Iulia con una blasfema magia capace di lanciare proiettili solidi così veloci da poter uccidere prima ancora di udirne il suono.

Stagione 280 Ante Silla – Stagione 350 Anti Evento: aumentano i conflitti fra le 80 tribù esistenti, ma sono i più fanatici ad avere il controllo del territorio e ad imporsi sulle tribù minori esigendo tributi e giuramenti di eterna fedeltà che non possono essere negati. Nuclei tribali come i Ramnes, i Sergia e i Bernardina sono costretti ad affiliarsi e a sostenere i Re Corrotti per sopravvivere.

Stagione 260 Ante Silla – Stagione 330 Anti Evento: Fra i Re Corrotti emergono, per tirannia, aggressività e controllo del territorio, la Regina Aelectria Lemonia ("Sovrana delle Urla"), Telestro Varan ("L'immortale"), Uruk Fabia ("Colui che Vede"), Jaguar Mirkod ("Il Pastore") e Valeria Khiar ("La Maga Blu") e Ramiel ("Della Torre Alta") Le campagne di controllo e di conquista dei Re Corrotti non conoscono tregua, tanto che i corrotti iniziano a contrastarsi a vicenda per il possesso delle terre e per l'acquisizione di più potere.

Stagione 250 Ante Silla – Stagione 320 Anti Evento: *Battaglia di Campo Morto*: tramite reclutamento coatto di molti appartenenti alle soggiogate tribù minori, i Re Corrotti Lemonia e Fabia si affrontano sul campo di battaglia in eserciti e fratellanze denominati col tragico nome di "famiglie" I numeri delle antiche cronache narrando che 3000 uomini dei Lemonia si contrapposero ai 5000 della famiglia Fabia e che quest'ultima uscì comunque sconfitta. Il campo di battaglia prese il nome di Campomorto poiché le dinamiche della battaglia non resero possibile soccorrere alcun ferito, generando così un eccidio di massa noto ancora oggi. Le tribù minori controllate dai Fabia cadono in disgrazia e vengono assoggettate dai Lemonia.

Stagione 200 Ante Silla – Stagione 270 Anti Evento: dopo la battaglia di Campomorto, è ormai palese che le tribù di ridotte dimensioni non hanno più alcuna autonomia né identità, ma sono costrette ad affiliarsi ai Re Corrotti per ottenere protezione in cambio di tributi e sostegno militare. I Re Corrotti consolidano il controllo dei loro terrori: ai confini con la Iulia (ad Est,) vi sono Otargo "il luminoso" e Ramiel "Dell'alta torre", ai confini con l'alleanza tribale del Concilio degli Otto (ad Ovest) dominano La Maga Blu e Re Uruk, Regina Aelectria controlla le terre ai confini della Bassa e Telestro Varan, l'Immortale, la parte a Nord vicina ai Monti.

Stagione 150 Ante Silla – Stagione 220 Anti Evento: *l'Era del Buio*: le terre conosciute sono passare dall'avere una regione composta da circa una settantina di piccoli regni e domini da soli 5 grandi territori governati dai Re Corrotti, i quali, forti delle reliquie e dei filtri magici e delle preghiere blasfeme rivolte ai tabernacoli delle Cripte da loro utilizzate come roccaforti, hanno ormai palesato la loro natura di avidi e sordidi oppressori, forti del loro potere militare locale, con il quale vessavano la popolazione locale. L'aura di terrore che sanno diffondere, unita a caratteristiche fisiche da molti ritenute "non umane" inizia a farli vedere, dalle tribù assoggettate, come semidei.

Stagione 110 Ante Silla – Stagione 180 Anti Evento: ad eccezione di poche e limitate campagne militari non si registrarono grandi guerre fra i cinque Re Corrotti, che non hanno più un reale interesse a contrastarsi vicendevolmente. I dittatori corritti abusano del loro potere, vessano le popolazione riducendola alla povertà e alla fame, o mandandola al massacro in inutili scaramucce.

Stagione 90 Ante Silla: Il Tempio della Luce dichiara "blasfemo" l'utilizzo dei doni della Luce da parte dei Re Corrotti. In risposta, i Templari della Luce vengono esiliati o uccisi barbaramente. Ogni Re Corrotto si autoproclama, a suo giudizio insindacabile, benedetto dagli Antenati e dalla Luce, senza riconoscere altre autorità al di fuori della propria.

Stagione 50 Ante Silla – Stagione 120 Anti Evento: I regnanti spendono ingenti quantità di denaro per mantenere il popolo sottomesso grazie a giochi gladiatori e circensi, oltre ad uno stato di polizia violento e capillare in grado di reprimere le rivolte popolari in ogni angolo dei cinque regni. In questa situazione precaria molte famiglie e tribù minori, avendo completamente perso ogni potere e la loro influenza., sono costrette a sopravvivere coi mezzi e le competenze tramandate di generazione in generazione per offrirli ai loro tiranni (giochi gladiatori e circensi, spettacoli estremi, tributi, offerte di beni di lusso, baccanali, sacrifici).

Stagione 0: Nascita di Silla – Stagione 70 Anti Evento, In questo periodo avviene la nascita di Silla presumibilmente sotto una delle dieci famiglie minori assoggettate dai Re Corrotti (I Nurelia, rinomati medici e sciamani; i Sergia, erboristi ed estrattori; i Mantuan, esperti fabbri carpentieri e armaioli; Gli Aemilia, militari mercenari; i Ramnes, gladiatori e allenatori; I Karkas, esploratori di cripte e studiosi di artefatti magici; I Lumilus, esperti allevatori e veterinar; i Ventura, scribi e bibliotecari; i Cornelia. Agricoltori e custodi delle ghiacciaie sotterranee).

Stagione 12 Post Silla – Stagione 55 Anti Evento: Silla abbandona la famiglia per andare incontro al suo destino (dichiarazioni del diretto interessato), ripudiandone il nome, la discendenza di nascita e le tradizioni per tutelare se

stesso Più volte verrà chiesto a Silla ove egli è nato, ma lui si rifiuterà sempre di dirlo. Fonti non ufficiali affermano che, alla dodicesima stagione d'età, l'Oracolo in persona gli abbia parlato per incaricarlo di liberare le terre dai Re Corrotti. Silla non ha mai confermato né smentito queste voci, ma si ritiene che il suo silenzio sia motivato dall'evitare qualsiasi speculazione su di lui, o sulla sua famiglia di origine.

Stagione 18 Post Silla – Stagione 52 Anti Evento: durante un consiglio fra tribù minori, Silla si palesa di fronte ai capi tribù accusandoli pubblicamente di codardia, inerzia e incapacità di governare. I Capi tribù intendono catturarlo per offrirlo prigioniero ai loro Re Corrotti, ma Silla fa perdere le sue tracce.

Stagione 20 Post Silla – Stagione 50 Anti Evento: dopo due stagioni di azioni militari precise e strategicamente impeccabili, Silla assoggetta le famiglie minori dei Sergia e degli Aemilia con un piccolo esercito di liberatori volontari. La famiglia Ramnes si unisce spontaneamente all'esercito di ribellione comandato da Silla. Quell'esercito di tre famiglie costituisce la prima Centuria della Legio Maxima, che inizia rapidamente a conseguire le sue prime vittorie.

Stagione 22 Post Silla – Stagione 48 Anti Evento: dopo avere annesso nella Legio Maxima i Mantuan, i Nurelia e i Lumilus, Silla muove guerra contro i Re Corrotti, affrontando sul campo di battaglia Re Telestro Vann l'Immortale presso le montagne del Nord. La vittoria della Legio sul Re Immortale viene conseguita dopo un falso attacco con ritirata, che induce le forze del Re Immortale ad un inseguimento presso la Valle dell'Alba. In quel momento, oltre cento esploratori della Legio dislocati ad alta quota, tagliano la neve della montagna provocando una valanga che travolge buona parte dell'esercito nemico, spezzandolo. Silla incalza Il Re Corrotto Telestro e lo sconfigge, per poi catturarlo, spellarlo, smembrarlo e bruciarlo. Le ceneri del Corrotto vengono disperse.

Stagione 27 Post Silla – Stagione 43 Anti Evento: la Legio Maxima offre resa o morte al Re Corrotto Ramiel dell'Alta Torre, il quale rifiuta. Un messaggero della Luce avverte Silla del potere arcano del Re Corrotto, che ha profanato la Luce per farne un'arma. Silla a quel punto ordina alla sua Legio di brunire le sue armature ed organizza un attacco notturno. In una sola notte, la Legio si fa strada con irruenza fino alla rocca di Ramiel e appicca il fuoco alla torre di acciaio del mago con pece infiammabile. Il calore ammorbidisce le fondamenta della torre, che crolla e uccide il Re Corrotto. Il suo esercito si arrende, e si annette alla Legio Maxima.

Stagione 30 post Silla – Stagione 40 Anti Evento: Otargo il Luminoso muove guerra contro la Legio Maxima di Silla, ma la sua baldanza lo tradisce. Pur essendo militarmente superiori di numero, le forze di Otargo non conoscono il territorio come Silla, il quale approfitta delle piogge torrenziali di quel periodo di Alta Luce per attirare la cavalleria nemica in una pianura che, il giorno successivo, diventerà un pantano. Otargo viene sconfitto, crocifisso, scuoiato vivo e cosparso di sale. Le sue urla si udiranno per sei giorni e sette notti.

Stagione 32 Post Silla – Stagione 38 Anti Evento : Al grido di "resa o morte", La corrotta Regina Aelectria sceglie la resa, consegnando a Silla e alla Legio Maxima tutte le sue terre, i suoi averi e il controllo delle tribù minori da lei assoggettate in cambio di un esilio sicuro presso località ignota. Silla accetta, e fa esiliare la Regina Corrotta in un luogo conosciuto solo a lui e piantonato dalla Guardia Eterna, che fino al giorno della morte della Regina avrà il compito di avvertirlo ove la Regina dovesse osare uscire dal confino.

Stagione 35 Post Silla – Stagione 35 Anti Evento: Silla affronta in campo la Maga Blu, conseguendo una facile vittoria in quanto metà delle truppe della Corrotta si rivoltano contro di lei prima dell'assalto. La corrotta viene torturata e le vengono strappati i denti e le dita per farne una collana, con le quali le viene adornato il collo. Poi viene accecata, chiusa in un sarcofago di metallo e gettata nelle profonde acque del Lago Lungo di Gadria.

Stagione 38 Post Silla – Stagione 32 Anti Evento: Silla ha pacificato le terre e le ha liberate dai Re Corrotti. La Legio Maxima consolida il suo controllo sull'hinterland e istituisce le Centurie Vulcano e le Centurie Cerere, per iniziare a rifornire e foraggiare l'esercito.

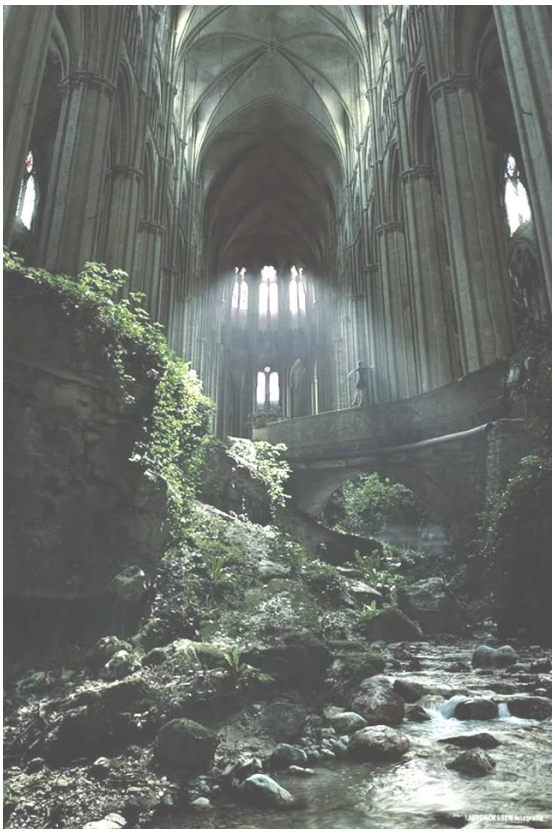
Stagione 40 Post Silla – Stagione 30 Anti Evento: una ambasciata proveniente dalla Iulia muove i primi contatti diplomatici con il sovrano della Legio Maxima. L'incontro si conclude senza azioni amichevoli né ostili. A Silla viene proposto di annettersi al regno di Iulia e di accettarne ogni autorità, ma Silla risponde rifiutando l'offerta: "Se il mio rifiuto ad assoggettarmi alla tua Iulia dovesse essere preso come atto di guerra, vi aspetterò qui, e saprò rivolgervi l'unica domanda che conta: resa o morte? Fino ad allora, vi auguro messi abbondanti e raccolti rigogliosi"

Stagione 50 Post Silla – Stagione 20 Anti Evento: Silla prosegue la sua opera di colonizzazione ed espansione della Legio Maxima occupando ed irreggimentando le terre un tempo occupate dai Re Corrotti. Vengono istituire le Centurie Sociali. Le azioni di infiltrazione dentro le nebbie della Bassa non portano risultati apprezzabili. Le Centurie Sociali erodono in modo lento e costante le terre ad Ovest appartenenti al concilio, in quanto diverse tribù di primitivi locali iniziano ad apprezzare, e ad aderire spontaneamente, agli usi e costumi della Legio Maxima.

Stagione 60 post Silla: Stagione 10 Anti Evento. la città astata di Bogherta viene colonizzata dalla Legio Maxima senza colpo ferire. Una stagione dopo, la città viene trovata completamente spopolata, non vi sono più legionari né astati, apparentemente svaniti nel nulla.

Stagione 70 Post Silla – Stagione 0 dell'Ortus Populi: Un "Evento" miracoloso presso la cripta di Vidania innesca il fenomeno del "risveglio" nelle terre conosciute. Il Tempio della Luce dichiara **l'Evento** presso la Cripta di Vidania, nella Bassa, un miracolo della Luce, che coinvolge tutti i popoli delle terre emerse finora narrati. Il Tempio chiede di modificare le datazioni degli avvenimenti a partire dalla data dell'Evento. La Legio maxima aderisce in parte, mantenendo la doppia datazione. Una delegazione di Legionari viene invitata a compiere studi e ricerche presso la Cripta. Inizia l'anno zero dell'Ortus Populi.

IL TEMPIO DELLA LUCE



"...Quando il popolo del cielo abbandonò il mondo, portò con se i fuochi e la Luce che ardeva in ogni casa e bottega, lasciando l'uomo nelle tenebre e nella disperazione, e riducendolo ad una bestia senza pudore, morale ed intelligenza.
"Poi venne la Luce, e si avvide del terrore e dell'oscurità che penetravano nel cuore dell'uomo, insozzandone l'anima. Nella sua infinita saggezza, la Luce scelse i suoi ministri tra coloro che non erano ancora persi nell'oscurità, e infuse nel loro spirito la Scintilla. Da quel momento, la voce dei ministri divenne tuono, le dita sprigionarono saette, e nuovi miracoli poterono avvenire per il loro tramite. Ai ministri fu detto di disperdersi agli angoli della terra per portare la speranza, riaccendere il calore dei focolari, ed estirpare le tenebre dai cuori degli uomini. E la Luce disse ai Templari: <Andate, e dividete le greggi tra bianche e nere, tra chi cerca il calore della Luce e chi lo rifiuta, confortate le greggi bianche e bandite quelle nere, poiché voi siete i miei Templari, ed io non ripeterò più il mio errore.>..."

"dal Magistero dello Splendore"

Dispersi in tutte le nazioni, i Templari della Luce sono i principali artefici della salvezza dell'umanità, e i loro templi sono sparsi in molte zone delle terre conosciute. Senza l'opera dei Templari, gli esseri umani non si sarebbero mai affrancati dal Grande Buio e sarebbero rimasti all'età della pietra. L'opera religiosa dei Templari si è rivolta soprattutto alla benedizione delle cripte presso le quali le tribù potevano trovare un rifugio sicuro, la corretta istruzione su come pregare gli altari e i tabernacoli della Luce e la protezione dei popoli dai pericoli della corruzione.

In seguito alla partenza del Popolo del Cielo e al Grande Buio, gli uomini si rivoltarono l'uno contro l'altro, uccidendosi per il cibo o per un fazzoletto di arida terra. Nel caos di quei remoti periodo privi di un riferimento spirituale comune, quasi tutto ciò che il Buio non aveva divorato e rovinato venne distrutto dalle fiamme della follia umana, e gli esseri umani sopravvivevano solo seguendo poche regole primitive e superstizioni tribali, senza sviluppare utensili oltre ai bastoni e vestendosi di pelli malconce e teloni di cotenna gommosa appartenuta a chissà quali estinti bestioni del passato. Poco alla volta, si fecero avanti presso le tribù di ogni luogo dei profeti dotati di qualità sovrumane: la loro voce si udiva per centinaia di metri, le loro mani proiettavano fiamme e fulmini, e i loro occhi potevano scrutare i pericoli nell'oscurità della notte o annidati dentro al corpo degli infermi e dei morenti. Questi esseri predicarono le imprese dell'Oracolo, un essere mistico al servizio di fantomatica Luce, che desiderava assurgere i meritevoli al di sopra del fango e guidare i popoli lontano dalle tenebre e dalla corruzione, verso la progressiva costruzione di società più civili e moralmente pure.
Molti uomini, impreparati a ricevere quel messaggio o sospettosi nei confronti di quei prodigi, scacciarono gli sconosciuti definendoli servi del Buio vestiti di santità, demoni o spiriti malvagi e blasfemi agli occhi degli antenati,. ma altri riconobbero saggezza nelle loro predicazioni, e

accettarono la guida dei Templari della Luce come persone che avevano saputo comprendere, tramite l'Oracolo e i suoi segni, come migliorare se stessi e la società.

I Templari offrirono i loro strumenti magici ai devoti per aiutarli, e si misero a disposizione dei fedeli per trasmettere loro ciò che era stato appreso e, per lungo tempo, dimenticato (come i segreti per la forgiatura del metallo o per coltivare la terra).. Più i fedeli si mostravano tali, più la Luce (della quale i Templari erano i portatori) concesse loro sempre più doni e benedizioni, come ad esempio, acque pure da ogni contaminazione, luci abbaglianti in grado di scacciare gli animali feroci o incantesimi in grado di dissipare le tenebre durante le notti fredde.
In cambio di questi doni e della loro guida spirituale, i Templari chiesero soltanto il necessario per il mantenimento dei loro monasteri, nonchè ottenere particolari amuleti e manufatti un tempo appartenuti al Popolo dei Cieli che per l'ignorante non erano altro che rifiuti o gingilli senza valore. Tali amuleti erano preziosi agli occhi della Luce e dovevano ritornare a Templi affinchè venissero purificati e custoditi dagli accoliti e dai maestri. Infine, vi furono persone che si unirono al Tempio della Luce per diventare i discepoli dei primi profeti Templari che erano giunti fra gli uomini per portare loro la salvezza. Fu così che le diverse società recuperarono, in parte, una propria organizzazione e civiltà, costituendosi infine nelle quattro nazioni che tuttora si suddividono il mondo (Iulia, Bassa, Legio Maxima e Concilio degli Otto).
In quei momenti storici del tutto particolari, il Tempio della Luce ebbe il timore che il benessere ritrovato e la sete di potere dei governanti avrebbe portato l'uomo ad una nuova era di disordini e sangue analoga, se non peggiore, di quella avvenuta durante il Grande Buio. Pertanto, i Cardinali della Luce proclamarono il "Decreto della Equa Distribuzione":
<il Tempio della Luce vigilerà sull'uomo affinché il fratello non rivolga le armi impunemente contro il fratello, e la Benedizione della Luce sarà concessa soltanto a coloro che si comporteranno rettamente. La nazione che andrà contro tale proclama, sprofonderà nell'oscurità, perché perderà la benedizione della Luce>. Perdere la benedizione della Luce significava perdere molto di più della fede: significava rinunciare alle le ritrovate comodità delle candele a luce fredda o di una casa riscaldata. Significava assistere al progresso delle altre nazioni che avrebbero continuato a ricevere i doni della Luce senza tenere il loro passo. Rifiutare il Tempio della Luce come arbitro al di sopra delle parti significava rimanere indifesi e sprotetti da ogni azione ostile proveniente dalle più "rette" nazioni vicine.
Per questo motivo, non senza riluttanza, i governi accettarono questa imposizione. Col senno di poi, tutti possono affermare che il Decreto riuscì a dare un senso di unione ai cittadini delle terre conosciute, evitando gli orrori di una guerra imminente.

I Templari, su diversi livelli, sono presenti in tutte le terre conosciute. Temuti e amati per i loro poteri e la loro saggezza, essi sono gli unici ad avere accesso ai sacri dispositivi che alimentano gli impianti industriali e di supporto. Sono loro a donare agli sciamani e agli apprendisti i segreti per eliminare malattie e morbi, rimarginare le ferite, comunicare col pensiero e supervisionare gli artigiani affinché le loro opere seguano i dettami della Luce, senza che scoperte ed opere siano offuscate da errori ed impurità.
Ai pochi cui viene consentito accedere ai monasteri e ai Templi della Luce viene imposto il voto del silenzio, tuttavia, voci parlano di luoghi costantemente avvolti dalla luce, con muri che parlano in lingue sconosciute, pavimenti che ronzano come api, artefatti capaci di opere impossibili, talismani in grado di leggere la mente e parlare con uomini a molte centinaia di miglia di distanza…. il tutto, sotto la stretta supervisione di titani protetti con armature di metallo e armati di fulmini.
Gli stessi Templari della Luce, tuttavia, non sono onniscienti, sebbene non si possa dire quali poteri e meraviglie la magia della Luce siano in grado di manipolare. Di sicuro, i Templari della Luce ricercano costantemente, e con curiosità, reliquie e scritti del Blasfemo Popolo dei Cieli, al fine di decifrare gli antichi scritti, tornare a purificare i rituali in modo corretto ed infine, si spera, sedere al fianco della Luce, e pagare per l'offesa arrecata dal Blasfemo Popolo del Cielo.

ORGANIZZAZIONE DEL TEMPIO DELLA LUCE:

Le parabole più canoniche del Tempio della Luce raccontano di come il Grande Buio è stato rischiarato dal ritorno della Luce, e di come quest'ultima, diradando le tenebre, aveva restituito alle cose e alle persone le loro identità. Del resto, come sarebbe stato possibile definire qualcosa, senza Luce? I volti delle persone, le foreste, gli animali, le cose, tutto ciò che la Luce toccava, veniva a sua volta definita da una gamma di colori e forme che l'occhio umano poteva percepire.
Ma la Luce più pura e bianca, della quale solo l'Oracolo è il portatore supremo, può scindersi in sei componenti fondamentali nell'attraversare un gioiello sfaccettato. L'arcobaleno è una testimonianza visibile di tale miracolo, e il Prisma è il gioiello che incarna il significato di questa realtà.
Per questo motivo, i Templari della Luce hanno una gerarchia che inizialmente è "bianca" ai livelli più bassi, e che in seguito si definisce in diversi "colori" a seconda del ramo di competenza pratica e religiosa che viene acquisito:
Colore Viola (I Difensori): rivolti alla protezione fisica e psicologica di cose e persone
Colore Blu (Le Fortezze): esperti nel riparare, costruire e santificare cripte e tabernacoli
Colore Verde (Il Cerusici): dediti alla comprensione dei fenomeni della vita in ogni forma
Colore Giallo (I Tesorieri): studiosi della dinamiche economiche, sociali commerciali e mondane
ColoreArancio (I Pellegrini): predicatori della fede, custodi della speranza e nemici della corruzione
Colore Rosso (I Purificatori): combattenti e accaniti cacciatore di mostri, blasfemi e corrotti.

Per diventare templari della luce, un volontario deve superare diverse prove morali e dimostrare così di avere compreso in che modo la missione del Tempio si articola da migliaia di stagioni. Talvolta il Tempio agisce di iniziativa, proponendo a talune persone di riconosciuti valore e purezza di entrare nella confraternita, ma la scelta finale di aderire alla causa viene sempre lasciata al diretto interessato.

La gerarchia del Tempio della Luce è così strutturata:
Iniziati: persone che vengono sottoposte, o si sottopongono, agli attenti esami morali del Tempio. Gli iniziati sono talvolta inconsapevoli di esserlo, altre volte, sono candidati volontari.
Accoliti: il primo gradino dei servitori del Tempio. Vestiti di bianco per testimoniare la purezza della Luce e l'abbandono delle loro origini, hanno il compito di assistenti spirituali, servitori e consiglieri del popolo, pronti ad agire con assoluta imparzialità e ad ogni livello, in attesa di acquisire le conoscenze necessarie per potersi specializzare in un determinato ambito.

Accoliti Riveriti: sono quegli accoliti che, per affinità o valore personale, si stanno avvicinando ad un particolare aspetto della Luce (il Colore). Pertanto, iniziano ad indossare tuniche del colore appropriato e a diventare i collaboratori più stretti dei loro rispettivi Maestri:
Maestri e Grandi Maestri: templari della Luce che agiscono spesso nelle grandi città o dove vi sono cripte e tabernacoli necessari di sostegno. Vestono un particolare colore che riflette le loro competenze e il loro indirizzo religioso, e sono spesso responsabili di importanti missioni od imprese a favore delle comunità e in contrasto agli orrori della corruzione e della blasfemia.
Cardinali: la più alta carica religiosa del Tempio della Luce di un regno (Iulia, Legio Maxima, Bassa, Concilio degli Otto). Ogni cardinale viene eletto seguendo usanze e regole locali, (ereditarie, economiche, militari, meritocratiche o commerciali che siano) e presentati all'Oracolo per la loro benedizione finale.
Oracolo: il primo servo della Luce, rappresentato come un essere antropomorfo dal volto fiammeggiante e radioso. Si racconta di come, nel passato remoto, egli abbia errato a lungo e per ogni dove, predicando il verbo della Luce a coloro che erano in grado di comprenderlo.

Menzione a parte viene data agli **Inquisitori** (sei in tutto). Eletti direttamente dall'Oracolo, ognuno di loro rappresenta una piccola parte della più alta volontà della Luce di un determinato Colore. Essi agiscono talvolta nell'ombra, talvolta in piena luce, per intraprendere le misisoni più delicate che l'Oracolo assegna loro. I loro nomi e le loro imprese sono leggendari, e pochi possono dire di averli conosciuti:

- Felix Benson, l'Inquisitore Rosso, il Purificatore, la cui spada può recidere persino le anime e la cui temperatura corporea non scende mai al di sotto dei settanta gradi. Un assassino privo di pietà nei confronti della Corruzione, e caratterizzato da un modo di fare sinistramente misericordioso, perché uccide le sue vittime abbracciandole.
- Marie Graham, l'inquisitrice Arancio, la Pellegrina, colei che instilla la fede in coloro che non ne hanno e che getta la Luce ove le tenebre dell'ateismo dilagano senza sosta. Può leggere nel pensiero, ma nessuno sa come possa riuscirci.
- Starel Drako, l'Inquisitore Giallo, il Tesoriere, la cui magia può convertire l'oro in piombo e viceversa, portatore di ricchezza o di miseria a seconda delle colpe o dei meriti che gli vengono rappresentati.
- Phobos Da Silva, l'Inquisitore Verde, il Cerusico, in grado di purificare la corruzione in ogni modo possibile, generando la vita dove la terra è brulla o, al contrario, estirpandola con il soffio. Molti dicono di avere visto germogliare l'erba al suo passaggio.
- Primo Cain Desk, l'Inquisitore Blu, il Grande Ingegnere, un archeologo, sempre alla ricerca di templi, chiese, cattedrali ed altari della Luce abbandonati da migliaia di stagioni, nonché grande purificatore dei medesimi. Per lui, ogni essere senziente è uno strumento nelle mani della Luce, dal più piccolo ingranaggio alla più grande autorità pubblica.
- Selenia Sayal, l'inquisitrice Viola, la Fortezza, in grado di erigere barriere, difese e protezioni strategiche e magiche contro le minacce della Corruzione in ogni forma. E' anche una esperta cacciatrice di creature e bestie corrotte, e si dice sia armata con una balestra magica.

CRONOLOGIA SINTETICA DEL PASSATO REMOTO

Da sempre, la cronologia si misura in "**stagioni**" che riconducono alla presenza, o meno, della Luce come fattore di conforto, salvezza e aiuto alla fioritura delle messi e dei campi. Sebbene tale nomenclatura non sia ancora riconosciuta da tutti, il Tempio della Luce preferisce suddividere le stagioni in 4 "Cicli", chiamati in questo modo.
Prima Luce – stagione di semina, in concomitanza con il fiorire dei prati, l'innalzamento della temperatura e la ripresa delle maggiori attività produttive ed esplorative delle terre emerse.
Alta Luce – stagione molto calda e luminosa, durante la quale avviene buona parte delle operazioni di raccolta delle messi e delle materie prime.
Ultima Luce – stagione in progressivo raffreddamento, durante la quale ci si prepara al freddo, stivando le messi nei granai e facendo scorta di legna o carbone.
Piccolo Buio – in questa stagione le notti sono lunghe e la temperatura è assai fredda. Laddove il fuoco non basti, famiglie e comunità consacrate si affidano ai poteri della Luce per riscaldare gli ambienti.

CRONOLOGIA DEL PASSATO REMOTO (A.E.) (Anti Evento)
12'000 AE (?): L'era in cui i primi Antenati iniziarono a conoscere la Luce e ad apprenderne i segreti più elementari, come ad esempio, il Labirinto della Luce, i Sussurri dell'Etere e la Memoria Eterna.
11'000 AE (?) : il Popolo del Cielo domina il mondo ovunque, e i giganti camminano sulla terra. Tutti sono felici e immortali, posseggono la conoscenza totale leggendola sul palmo della loro mano e possono condividere emozioni, ricordi e pensieri come una sola cosa. Tutti vivono in Cielo, su grandi città di argento e ossidiana. Gli Antenati vivono in beatitudine e sintonia coi loro celesti protettori.
10'000 AE (?): l'oscurità inizia a contaminare il Popolo del Cielo, che inizia ad usare i doni della Luce per sovvertire l'ordine costituito, insultando la Luce stessa. Col passare delle Stagioni, questi peccati si accumulano fino a irretire il creato. Gli Antenati pregano per la salvezza e la redenzione del Popolo del Cielo, ma senza risultato.
9000 AE (?): Il Blasfemo Popolo del Cielo, completamente irretito dall'oscurità e dopo avere insultato e rinnegato la Luce, sparisce dal mondo materiale a bordo di un'Arca, abbandonando gli Antenati. I peccati del Blasfemo Popolo del Cielo insozzano terra, cielo e mare, facendo sprofondare gli Antenati nel Grande Buio. Gli Antenati perdono la benedizione della Luce.
8000 AE (?) Dopo molte stagioni, durante le quali buona parte degli Antenati non sopravvive al Grande Buio, finalmente il mondo torna lentamente a vedere la Luce tramite il ritorno della Prima Luce dal cielo.
5000 AE (?) molti regni e popoli nascono e muoiono, si creano e si distruggono, o vengono obliati dal tempo. iniziano le prime leggende sull'Oracolo e sui pellegrinaggi di questa misteriosa creatura per tutte le terre emerse;
3000 AE (?): Le leggende sull'Oracolo e sulle sue numerose apparizioni non sono più tali: viene dunque confermato che l'Oracolo esiste, è un messaggero della Luce e che cammina fra le persone, dispensando parabole, consigli e talvolta, autentici doni.
2500 AE (?): Iulia, la Prima Cacciatrice, conquista quasi da sola le terre tra il mare e i monti inesplorati, fonda Venetica e da inizio al Regno di Iulia. Dopo essere entrata nel suo sonno incantato,; per tradizione, le reggenti si tramandano il nome della Cacciatrice dopo ogni successione;
1950 AE (?) Fondazione del Tempio della Luce da parte dei Templari della Luce. Gli antenati iniziano a ricevere visite dai primi Templari della Luce, nonché a ricevere i primi, prudenti doni.
1800 AE (?) numerose tribù nascono e muoiono nelle terre del Nord Ovest, flagellate da malattie e guerre per la conquista dei territori immuni dalla corruzione del Blasfemo Popolo del Cielo;
1700 AE (?): a quest'epoca risalgono le prime leggende scritte sulla esistenza della Bassa, dalle quali si evince che sia le città mercato che la "nebbia" esistevano già da centinaia di stagioni addietro. Vengono citate città mercato conosciute, come Miranda, Rapallo e Forte Marino, e altre sconosciute e finora mai trovate (Marmorea, Bononia)
1500 AE (?): il popolo dei Demòni invade le terre oggi conosciute come "Colle di Rapallo" passando dal mare ove tramonta il sole. Tutto sembra perduto, ma invocando l'aiuto della Luce, l'invasione viene sventata e i Demòni completamente annientati. Nessuno sa come, né a quale prezzo.
800 AE (?) discesa degli Elvezi e loro sconfitta per mano delle tribù; nascita del Concilio degli Otto
50 AE (?) Silla fonda la Legio Maxima e inizia la sua inarrestabile campagna di conquista;
Anno 0: Anno dell'Ortus Populi. Il Tempio della Luce dichiara **l'Evento** presso la Cripta di Vidana, nella Bassa, un miracolo della Luce, che coinvolge tutti i popoli delle terre emerse finora narrati. Il Tempio chiede di modificare le datazioni degli avvenimenti a partire dalla data dell'Evento. Inizia l'anno zero dell'Ortus Populi.

VALUTA DEL TEMPIO DELLA LUCE

TEMPIO DELLA LUCE: Per favorire gli interscambi commerciali, il Tempio della Luce ha più volte suggerito l'uso di una moneta unica per i 4 territori, ma le diversità culturali e sociali delle varie popolazioni hanno sempre reso impossibile concretizzare questo obiettivo.
L'equiparazione di valuta è stata resa possibile, in parte, tramite l'utilizzo dei "cristalli di luce". Di tali monete magiche, appartenenti all'Era della Luce, è stata persa ogni capacità di forgiarne di nuove, ed è tramite i Cristalli di Luce che i Templari e i Preti della Luce accettano offerte, oboli e donazioni compatibili con la loro spiritualità. Si dice inoltre che i Cristalli racchiudano una piccola parte di Luce, e che solo il Tempio della Luce sia in grado di liberarla dalla sua prigionia, purificandola e restituendola al creato. I Cristalli di Luce sono quindi l'unica valuta materiale che il Tempio della Luce accetta come pagamento. Le restanti valute sono "carta straccia", eccetto (in rarissimi casi) le Iulie.

VALUTE DEI 4 REGNI

Consapevoli della necessità di dover commerciare tra di loro, e avendo come riferimento gli scambi commerciali e le offerte al Tempio della Luce, le 4 nazioni, pur continuando ad usare il loro conio, sono riuscite (dopo decenni di accordi e scambi commerciali e pur mantenendo i loro tagli), a commerciare tra di loro con le proprie monete, banconote o altro, facendo riferimento a criteri di valutazione comparata ormai consolidati. Una Iulia vale quindi quanto un Bennito e quanto una Legione, quando si parla di valutazioni commerciali. A cambiare è solo il tipo di valuta, sebbene non sia infrequente incontrare sindaci, capitribù o commercianti che preferiscono essere pagati, o commerciare, con il tipo di valuta che loro preferiscono.

BASSA: La valuta emessa dalle zecche delle diverse città della Bassa, controllate dai commercianti e dai Carovanieri e utilizzata dai mercanti sono i "Benniti", banconote di filigrana raffiguranti il "primo sindaco" della prima città della Bassa il quale, (secondo la leggenda), ha fondato una intera città scavando la terra con l'ausilio di una sola mano, mentre con l'altra mano era intento a mercanteggiare e governare. I Benniti sono in tagli di 10, 100 e 1000.

IULIA: Presso i paesi Iulii, noti per le loro comunità perfette, autarchiche e di ridotte dimensioni, non è mai stato necessario battere conio di elevato valore, mentre ogni paese ha quasi sempre un bravo fabbro in grado di lavorare sfoglie di metalli preziosi per gestire l'economia locale. A differenza delle altre valute, le iulie sono sfoglie in lega metallica sottile e impreziosita da oro, argento o bronzo, coniate con valori (generalmente) da 25, 200 e 500 iulie. A differenza delle altre valute, le Iulie hanno un valore intrinseco correlato ai metalli contenuti nelle sfoglie (che a seconda degli andamenti di mercato o della disponibilità di metalli pregiati, potrebbe aumentare o diminuire leggermente). Non essendo propriamente delle vere banconote, ma sfoglie di materiale prezioso, le Iulie sono lavorate e incise apposta per poter essere "dimezzate" senza problemi da chi le usa, permettendo una maggiore flessibilità negli scambi economici.

LEGIO MAXIMA: Data la natura delle Centurie dei vari tipi, che potevano essere sia piccoli avamposti da pochi uomini che centinaia di individui organizzati nei più disparati compiti, la Legio ha favorito l'elaborazione dei tagli più disparati, a partire da piccole pergamene di ridotto valore fino a gestire tagli grandi. Le Legioni, di pergamena sottile analoga alla filigrana, sono in tagli da 50, 300 e 800 di dimensione regolare.

CONCILIO DEGLI OTTO: La natura eterogenea delle tribù del Concilio non ha mai favorito l'implementazione di una moneta unica per le otto tribù, di conseguenza, ogni tribù del Concilio ha imparato senza troppi problemi a commerciare usando le valute delle altre tre nazioni, oltre che a usare il consolidato sistema del baratto.

DECALOGO DEL LEGIONARIO

(legislazione dei legionari e dei cittadini della Legio Maxima)

I Dieci Principi hanno permesso a Silla di salvarci dalla Corruzione e da quella oscura epoca nella quale i potenti trattavano i loro sottoposti come animali da macello o come oggetti senza valore. Nelle Dieci Leggi, semplici ed essenziali, ogni Cittadino della Legio può sentirsi parte del Glorioso Popolo Sillano.

I. La Gerarchia e la Gloria di Silla
II. Legio e Coorti esterne
III. Pronta obbedienza
IV. Fierezza
V. Tradizione
VI. Autotutela
VII. Anticorruzione
VIII. Punizioni
IX. Onoreficienze, elogi, concessioni
X. Immortalità

PRIMO PRINCIPIO:
PRINCIPIO DELLA GERARCHIA E DELLA GLORIA DI SILLA

I. La gerarchia della Legio Maxima è il fondamento sul quale si genera e si muove tutta la Legione come un solo corpo dotato di una sola mente, e quella mente è Silla.
II. Silla comanda direttamente i Legati delle quattro coorti dei Proconsoli, Frumentarii, Auguri e Censori. A seguire, vi sono i Legati che comandano le Centurie sparse per tutto il territorio della Legio. Ogni Centuria è composta da più Coorti, ognuna delle quali è comandata da un Maresciallo. Ogni cittadino non irreggimentato figura fra i "Socii", comandati da un Proconsole, figura gerarchicamente subordinata al Maresciallo.
III. Le Centurie sono denominate Vulcano (costruttori, fabbri, carpentieri) Cerere (coltivatori) Mars (combattenti e conquistatori) e Sociali (comunità appena irreggimentate o colonizzate dalla Legio Maxima, in attesa di ulteriore definizione e collocazione).
IV. Per la Gloria di Silla, la moneta battuta ufficialmente dalla Legio Maxima è la Legione, in tagli da 50,300 e 800 Legioni. Per favorire il libero mercato con le altre nazioni riconosciute e da riconvertire (Bassa, Iulia, Concilio degli Otto), Silla è addivenuto ad un accordo che ne equipara il valore coi tagli delle valute estere.
V. Le seguenti sostanze pure ed oggetti appartengono alle comuni forme di baratto , e oguna di esse non può avere un valore minore di 50 Legioni: placca ferrosa, granuli plastici, nigredo, vetriolo, vermiglio, albedo, pietra occulta, lampo solido, nervo della terra, estrusi vitrei, nitriti, alghe azzurre;
VI. Il "paniere" dei valori minimi della Legio Maxima sono: il passo di terra (inteso come 1 passo per 1 passo, in modo da formare un quadrato di terra coltivabile pianeggiante o collinare, non rocciosa), i semi per la coltivazione, la farina, il vino, l'olio, il latte e le carote.

SECONDO PRINCIPIO:
PRINCIPIO DELLA LEGIO E DELLE COORTI ESTERNE

I. La Legio Maxima è il corpo e la mente di Silla, il suo suolo, la sua terra. Essa sta progressivamente ampliandosi a Nord verso Monti del Gelo, a Sud con il territorio della Bassa, ad Est con il Regno di Iulia e ad Ovest con il Concilio degli Otto.
II. Una Legio che non si espande è una Legio morta. Tutta la Legione espande i suoi territori e i suoi confini, ed applica i suoi valori a tutti i popoli e alle genti che liberamente vi aderiscono, dai più remoti confini della Legio fino ai più piccoli sistemi indipendenti ed isolati;
III. Coloro che sono schiavi morali e materiali degli antichi tiranni del passato o di coloro i quali, al pari di quei tiranni medesimi, decidono sulla vita e sulla morte dei loro sottoposti

con pratiche e condotte incivili, corrotte o blasfeme, saranno liberati dalla mano di Silla e della Legio con tutta la forza della Sua misericordia.

IV. Qualsiasi cittadino della Legio presso un dato luogo al di fuori della Legio Maxima è automaticamente irreggimentato in una Coorte, ed è assoggettato alla autorità di un Proconsole al pari delle organizzazioni tipiche dei Socii. La carica del Proconsole ha durata pari a 1 stagione (piccolo buio, prima luce, alta luce, ultima luce) e può essere rinnovata in uno di questi tre casi:
   - Rinnovo della carica ad opera di un Maresciallo con atto scritto esterno, vergato da un Maresciallo o Console;
   - Per acclamazione dei Socii in caso di morte del Proconsole o sua temporanea assenza o invalidità temporanea dal servizio. L'acclamazione deve avere almeno due terzi delle preferenze su un singolo cittadino, è obbligatoria e non prevede necessariamente la presenza di candidati volontari (principio del Dovere).

V. In ragione del relativo isolamento delle Coorti dai centri gerarchici superiori, il Proconsole può organizzare localmente la Coorte nei modi che egli ritiene più opportuni, anche con la eventuale istituzione di poteri, cariche o autorità (esempio: "Pretori" responsabili dell'addestramento locale, della produzione, protezione dei legionari, responsabili alla istruzione, alla ricerca, etc). Tale principio segue la logica delle Compagnie di Ventura.

VI. I cittadini della Legio sono obbligati a distinguersi dagli altri tramite colori e simboli uniformi e rappresentativi della Legio (drappi colore verde\nero oppure porpora\nero)

VII. I cittadini, i Legionari ed il Proconsole privilegiano, nelle loro richieste di aiuto e sostegno, le Coorti e le Centurie sillane, al fine di ottenere fondi, materiali o mezzi di sostentamento accessori. Tali richieste dovranno essere debitamente motivate, al fine di porre i comandanti nelle condizioni di poter soddisfare o meno tali esigenze;

TERZO PRINCIPIO:
PRINCIPIO DELLA PRONTA OBBEDIENZA

I. Una mano non comanda il braccio, e il braccio non comanda la testa. Se per proteggere la testa una mano deve bruciarsi, così sia, ma per il principio dell'autotutela, ciò sia detto, scritto e condiviso.

II. Un Legionario, cittadino o Socio deve obbedire agli ordini che gli vengono impartiti dal proprio superiore diretto. Se ritiene che gli ordini siano illegittimi, deve farne rimostranza al superiore, motivandone le ragioni. Se l'ordine è rinnovato per iscritto, ha il dovere di darne esecuzione.

III. Una copia dell'ordine scritto e firmato dal Superiore sarà tenuta da quest'ultimo, e una seconda copia, dal subordinato, laddove tale ordine abbia dato seguito a sciagure contro Silla, contro le Legioni o contro gli Antenati.

IV. I doveri del Legionario e del Cittadino sillano sono:
   - Collaborare con diligenza per la gloria di Silla, mantenendo fede al Decalogo dei Principi e rispettando i suoi concittadini;
   - Avere cura del proprio equipaggiamento e delle proprie risorse personali (fisiche, mentali, morali, materiali e spirituali);
   - Non chiedere né accettare regali, compensi materiali o altre utilità mirati alla acquisizione di una qualsivoglia "amicizia" o collaborazione con chiunque non sia un sillano;
   - Astenersi dal partecipare a iniziative, decisioni o attività che vadano contro la Legio Maxima e la gloria di Silla

QUARTO PRINCIPIO
PRINCIPIO DELLA FIEREZZA

I. Ogni cittadino, legionario o elemento dei Socii ha il dovere morale di promuovere la struttura portante e i valori della società Sillana tramite concrete dimostrazioni di professionalità, efficienza e organizzazione Sistema della Legio Maxima.

II. Ogni cittadino favorisce l'ingresso di indigeni locali nel sistema Sillano, ed è considerato onorevole colonizzare e convertire i popoli al sistema Sillano;

III. Chiunque accetti la cittadinanza della Legio, rinnega per sempre quella alla quale un tempo apparteneva, e viene irreggimentato nel sistema Sillano per sempre.

IV. Rinnegare Silla e le sue Legioni è considerato alto tradimento.

V. Chiunque sia ritenuto incapace di contribuire alla Gloria di Silla dal punto di vista fisico e giuridico viene degradato al rango di "educando sociale" ed acquisisce i medesimi diritti di un animale da soma. L'Educando non è un sillano, ma un essere umano che deve obbedienza cieca, pronta e assoluta a qualsiasi Sillano gli ordini qualunque cosa, in linea con il Sesto principio dell'Autotutela ove un ordine diretto possa nuocere ad un altro sillano.

VI. L'unico modo esistente per il riscatto di un educando e il suo reintegro nella società sillana avviene per acclamazione popolare della totalità della popolazione Sillana locale, successivamente ratificata dalla più alta carica sillana presente. In assenza di uno di questi due requisiti, non può avvenire alcun riscatto di alcun educando statale;

VII. Per essere degradati o inquadrati nel rango di un educando statale, è necessaria la sussistenza di almeno uno di questi requisiti fisici, psichici o giuridici:

- Paraplegia o tetraplegia permanente, incapacità nell'auto sostentamento;
- Disturbi psichici o del comportamento potenzialmente in grado di creare nocumento a se stessi o ad altri, ritardo mentale certificato;
- Prigioniero di guerra, o indigeno, regolarmente sottoposto a giudizio di non idoneità o mancante dei requisiti psicofisici necessari per l'incorporo in una Coorte;
- delitti o danni colposi (non dolosi) di tipo materiale e irreparabile sulla Legio Maxima, sui cittadini Sillani o sul buon nome della Legio

QUINTO PRINCIPIO: LA TRADIZIONE

I. La Tradizione ci ha fatto emergere, La Tradizione ci ha salvati dalla Corruzione, la Tradizione preserva il corpo e lo spirito della Legio, la Tradizione è la memoria di Silla;

II. La Tradizione vuole che di ogni guadagno ottenuto con conquista, razzia, saccheggio o destrezza, una decima parte vada sacrificata alla Luce, ovvero agli Dei o agli Antenati, che ti hanno concesso tale guadagno. Il restante guadagno sarà suddiviso a discrezione del superiore gerarchico;

III. La Tradizione vuole che su ogni dieci nemici uccisi, sconfitti o assoggettati, uno di essi venga risparmiato, affinchè possa declamare altrove la potenza, la gloria e la misericordia di Silla;

IV. La Tradizione vuole che, ad un raccolto o un pasto abbondante, un boccone vada offerto a chi è affamato o non ha avuto nulla, dando la precedenza prima agli esseri umani e poi alle bestie;

V. La Tradizione vuole che, al termine di un raccolto, un sacrificio sia fatto alla Luce, ovvero agli Dei o agli Antenati, come ringraziamento per avere fatto crescere messi rigogliose;

VI. La Tradizione vuole che i compagni caduti siano sempre ricordati, ogni giorno o con ogni mezzo, con una Prece o un cippo commemorativo, affinchè i loro spiriti siano di guida e conforto a coloro che ancora camminano fra i vivi. Tale cippo deve essere a imperitura memoria, affinchè nessuno venga dimenticato;

VII. La Tradizione vuole che a un nemico sconfitto e tratto in prigionia, privato dei suoi beni e dei suoi mezzi e che si sia volontariamente sottomesso, sia sempre concessa la possibilità di convertirsi al credo Sillano. Tuttavia, poiché molti si convertono per paura della morte, sarà responsabilità del vittorioso preoccuparsi della genuinità della riconversione;

VIII. La famiglia tradizionale Sillana vuole che ad un uomo si congiunga una donna, e viceversa. La Tradizione non vuole veder accoppiarsi gli uomini con gli animali, un sesso con il proprio sesso identico o mescolare una razza pensante a un'altra dissimile, ovvero, uomini con bestie o con spiriti incorporei. Nella famiglia non è consentito l'adulterio, punibile come un consistente danno morale nei confronti dei valori della legio;

IX. Una famiglia risulta completamente e tradizionalmente Sillana laddove la medesima abbia una pro genitura in grado di conservare e mantenere la cultura e i valori che Silla ci ha donato. Ove tale pro genitura non fiorisca per mancanza di fecondità dell'uomo o della donna, sarà consentito al marito e alla moglie potersi rivolgere ad una donna fertile o ad un maschio fecondo, purchè sillani, perché aiutino la famiglia ad ottenere la discendenza ricercata;

X. Il marito governa sulla moglie sul rispetto dell'autorità, sulla difesa della propria famiglia e sulla condotta morale. La moglie governa sul marito in merito al controllo delle spese domestiche, sulla educazione della prole e sul governo della casa e del campo;
XI. La Tradizione vuole nel numero 5 un numero fausto. Il quinto figlio maschio, o femmina, di ogni famiglia ha pertanto diritti di primogenitura maggiori del primogenito medesimo;
XII. La Tradizione vuole che la vita di un condannato a morte possa essere risparmiata, ed egli graziato, se una persona offre spontaneamente e senza coercizione la sua vita in cambio, ove il giudice, proconsole o magistrato locale lo permettono. In ogni caso, la medesima tradizione vuole che solo la vita di un Sillano di pari o maggior valore possa permettere di risparmiare la vita ad un Sillano reo di qualsiasi altra pena.
XIII. La Tradizione non vuole che il Sillano consumi carne il 5° giorno di ogni settimana (venerdì), ad eccezione del pesce;
XIV. La Tradizione vuole che un figlio nato con deformità fisiche visibili sia gettato dall'alto di una rupe o grande altezza non inferiore a venti passi, poiché portatore di Corruzione. Ove egli sopravvivesse a tale trattamento, tale accadimento sia considerato profondamente infausto, il neonato sia abbandonato sulla riva di un fiume e per tutto il giorno fino al tramonto del sole (o alla sua alba se l'evento è accaduto di notte) si eviti di dare battaglia, consumare cibo solido, lavorare o intraprendere azioni a favore o contro chiunque.
XV. La Tradizione vuole che, il sesto giorno del sesto mese di ogni Stagione, sia eseguito un Baccanale in onore degli spiriti dei Sillani scomparsi. In quel giorno della memoria, ogni Sillano dovrà gioire e godere in quanto i suoi cari estinti sono presenti e vicini a lui, e intendono festeggiare nella morte così come avrebbero fatto in vita. Nel Baccanale sono consentiti scontri gladiatorii, orge e libagioni.

SESTO PRINCIPIO: AUTOTUTELA

I. Un Legionario può rifiutarsi di obbedire al Terzo Principio legge laddove l'ordine vada espressamente e direttamente a danno di Silla;
II. Un legionario ha il pieno diritto di difendere se stesso, i suoi familiari, i suoi affetti e i suoi averi da ogni suo nemico, e dai nemici di Silla con tutta la forza che che Egli ritiene necessaria, poiché un solo Sillano è prezioso come mille comuni persone. Questo principio, tuttavia, non pone il Sillano al di sopra di Silla e dei suoi superiori.
III. La sopravvivenza della Legio Maxima va anteposta alla vita di ogni Sillano e di ogni essere vivente, in quanto la Legio è l'unica speranza di porre alla civiltà le terre emerse.

SESTO PRINCIPIO: RISPETTA LA LUCE

I. Il Tempio della Luce non comanda la Legio Maxima a nessun livello e a nessun titolo, ma in quanto detentore morale e materiale del messaggio divino della Luce, ogni cittadino della Legio tiene in alta considerazione i consigli e i saggi suggerimenti del Tempio, al quale vengono proposte offerte e sacrifici, ovvero, chiesti utili consigli e suggerimenti per non turbare la Luce e gli Antenati;
II. La Luce ha parlato a Silla, ed egli ha estirpato la Corruzione del Blasfemo Popolo del Cielo dalle terre che egli ha conquistato; mai sottovalutare la Luce, mai rinnegarla. Dove risiede il Buio, la Corruzione può fiorire indisturbata. Che l'espandersi della Legio sia come la Luce che, irradiandosi, rischiara le tenebre, spazzando via la Corruzione.
III. Il Tempio della Luce, nel benedire Silla e la Legio Maxima, ha implicitamente approvato la Sua condotta, e benedetto sarà il giorno in cui ogni nazione di ogni terra emersa sarà abbracciata in un unico popolo e sotto un'unica fede, quella della Legio Maxima, di Silla e nel rispetto della Luce;
IV. Ogni autorità del Tempio della Luce, su richiesta del Proconsole o di altri comandanti, può essere consultata o informata per esprimersi in merito alla risoluzione di conflitti o giudizi di varia natura

SETTIMO PRINCIPIO: ABORRI LA CORRUZIONE

I. Il Sillano rifiuta la Corruzione in ogni sua forma, visibile o invisibile, morale o materiale;
II. Chiunque accetti la Corruzione del Blasfemo Popolo del Cielo tramite l'utilizzo di manufatti sacrileghi o tramite patti con entità diaboliche, ultraterrene od ostili, si rende colpevole delle stesse nefandezze che un tempo flagellavano le terre di Silla, e deve

pertanto essere ucciso tramite ingestione forzata di sale, o affogato in acqua salata, affinchè il suo corpo sia purificato.

III. Tutti i regnanti locali, gli aguzzini, i presunti nobiluomini di sangue o meno, i Lord, i gerarchi e ogni uomo di potere non sillano né cittadino né Legionario presso la Legio Maxima sono tutti macchiati, alla nascita, da una sottile vena di Corruzione, in quanto non sono stati ancora liberati da Silla, e pertanto, potrebbero essere portatori di peccato;

IV. Chiunque abbia notizia della Corruzione in ogni sua forma deve riferirlo immediatamente al suo superiore diretto;

V. Evita le occasioni prossime alla Corruzione, evita i luoghi corrotti, i monili e gli ori maledetti dagli spiriti inquieti degli Antenati ed evita di dimorare negli antichi castelli dentro ai quali gli aguzzini corrotti del passato si dilettavano bevendo sangue umano;

OTTAVO PRINCIPIO: LE PUNIZIONI

I. Non si applicano mai, come da Diritto della Legio, sanzioni pecuniarie in Legioni, e non è consentito comminare il presente sistema sanzionatorio in cauzioni economiche o favori di qualunque natura. Chi ha sbagliato, paga con certezza della pena inflitta sul proprio corpo.

II. I provvedimenti disciplinari vengono sempre adottati dalla figura della Legio Maxima gerarchicamente sovraordinata al colpevole;

III. Legionari, Socii e cittadini delle Coorti al di fuori dei territori della Legio Maxima sono giudicati dal Proconsole ivi presente;

IV. Il Proconsole viene giudicato da un Maresciallo esterno, ove presente. In assenza di tale figura, il giudizio appartiene ai comandanti delle Centurie, che a loro volta rispondono direttamente a Silla sul loro operato;

V. Chi viene incolpato deve sempre essere tratto in giudizio, anche con la forza e immobilizzato, innanzi al superiore, e deve potersi difendere verbalmente o anche tramite testimoni o avvocati di sua scelta o tramite idonea memoria scritta. Ogni giudizio finale di colpevolezza o non colpevolezza deve essere sancito (in forma scritta) e\o eseguito fisicamente, dal Proconsole o dalla autorità sillana gerarchicamente sovra ordinata.

E'punibile con ammenda pari a 5 a 15 fustigazioni, o toccate con lama arroventata, o tratti di corda, chi si rende colpevole delle seguenti mancanze:

- Furto con destrezza, scasso o previa effrazione di una proprietà;
- Mancato rispetto degli ordini e delle autorità superiori
- Rissa, ubriachezza molesta, danno morale o materiale alla Legio Maxima e ai valori che essa rappresenta

Tale pena è comminabile con la limitazione della libertà personale del colpevole da un minimo di 1 a un massimo di 3 ore, previa requisizione "in cauzione" di ogni proprietà personale che sarà in seguito restituita.

E punibile con ammenda da 15 a 50 fustigazioni, o, toccate con lama arroventata, o tratti di corda, chi si rende colpevole delle seguenti mancanze:

- Rissa con feriti anche gravi, stupro, consistente danno morale o materiale alla Legio Maxima e ai valori che essa rappresenta;
- Grave insubordinazione a danno di una autorità della Legio;
- Incompetenza di comando o avere condotto una battaglia con piani sbagliati, anche con conseguimento di vittoria finale (tale vittoria è difatti attribuibile alla protezione degli spiriti degli Antenati, o per volontà della Luce)

Tale pena è comminabile con:

- il taglio della mano fino alla giunzione del gomito;
- il taglio della gamba fino alla giunzione del ginocchio;
- l'enucleazione di un bulbo oculare a scelta del Proconsole
- il confino ai lavori forzati presso una Centuria della Legio Maxima per una durata di 4 mesi

E' punibile con la morte per strangolamento, crocifissione, rogo, decapitazione con scure o spada chi si rende colpevole delle seguenti mancanze:

- Omicidio o tentato omicidio del Proconsole o di un cittadino della Legio
- Incompetenza di comando grave a tal punto da avere condotto molti legionari alla morte, o la propria armata a clamorosa disfatta.

Tale pena è comminabile con la "damnatio ad bestias", su richiesta del condannato o del Proconsole. Il condannato, con una mano legata dietro la schiena, deve fronteggiare un grosso e pericoloso animale corrotto delle zone locali, armato con estrazione a sorte (volere degli Dei) con uno di questi strumenti:

- Coltello o bastone corto
- spada o mazza
- scudo e simbolo della Luce
- 1 oggetto a scelta del Proconsole o della vittima
- 1 oggetto a scelta del colpevole

Al termine della damnatio ad bestias, se non è già stato ucciso dalla bestia a causa delle ferite, il condannato viene ucciso per decapitazione.

Il condannato risulta invece assolto per volere degli Dei solo se uccide l'animale di suo pugno o si rende meritevole di avergli inferto ferita mortale o decisiva o di avere condotto la bestia alla morte in modo univocamente riconosciuto dal Proconsole.

E' punibile con la morte per sbudellamento, spellamento con apposizione di sale sulla carne, consumazione dagli insetti previa apertura delle carni con daga, uccisione per rotolamento da una rupe non più bassa di 50mt. dentro una botte chiodata chi si rende colpevole delle seguenti mancanze:

- Alto tradimento nei confronti della Legio Maxima e di Silla

Chiunque accetti la Corruzione del Blasfemo Popolo del Cielo tramite l'utilizzo di manufatti sacrileghi o tramite patti con entità diaboliche, si rende colpevole delle stesse nefandezze che un tempo flagellavano le terre di Silla, e deve pertanto essere ucciso tramite ingestione forzata di sale, o affogato in acqua salata, affinchè il suo corpo sia purificato.

NONO PRINCIPIO: LE ONOREFICIENZE, GLI ELOGI, LE CONCESSIONI

I. Non si applicano mai, come da Diritto della Legio, onoreficienze in denari di qualsiasi tipo o Legioni e non è consentito comminare il presente sistema di onoreficienze in ricompense economiche o favori di qualunque natura. Chi si è dimostrato meritevole, viene premiato con la proprietà proporzionale di passi di terra o trofei di battaglia;
II. I Giudizi di merito vengono sempre adottati dalla figura della Legio Maxima gerarchicamente sovraordinata al colpevole;
III. Legionari, Socii e cittadini delle Coorti al di fuori dei territori della Legio Maxima sono elogiati dal Proconsole ivi presente;
IV. Il Proconsole viene elogiato da un Maresciallo esterno, ove presente. In assenza di tale figura, il giudizio appartiene ai comandanti delle Centurie, che a loro volta rispondono direttamente a Silla sul loro operato;
V. Chi viene elogiato deve sempre essere tratto in pubblico, e alla presenza di almeno 10 legionari o persone, deve poter essere elogiato e premiato per mostrare a tutti la Gloria di Silla. Ogni giudizio di merito deve essere sancito (in forma scritta) e\o somministrato fisicamente, dal Proconsole o dalla autorità sillana gerarchicamente sovra ordinata.

E'premiabile con un numero di passi di terra quadrati, da 5 a 15, ovvero, con reliquie, trofei, monili o amuleti conquistati in battaglia di modesto valore, chi si rende meritevole delle seguenti azioni:

- Successo nella protezione da un furto o dalla effrazione di una proprietà privata;
- Condotta encomiabile durante il servizio, con positivo riscontro di immagine per la Legio Maxima e i valori che essa rappresenta

E'premiabile con un numero di passi di terra quadrati, da 15 a 50, ovvero, con reliquie, trofei, monili o amuleti conquistati in battaglia di elevato valore, chi si rende meritevole delle seguenti azioni:

- Eroico sacrificio a protezione della vita di una autorità della Legio, con perdita di almeno 1 arto od organo non vitale o altro che certifichi una potenziale e permanente invalidità;
- Riconosciuta vittoria sul nemico per competenza del proprio comando, anche in condizioni strategiche sfavorevoli quali l'inferiorità numerica;

DECIMO PRINCIPIO: L'IMMORTALITA' DELLA LEGIO MAXIMA

I. Un Sillano della Legio Maxima può morire, ma la Legio Maxima vivrà per sempre. Questo significa che ogni Sillano vive per sempre nella memoria, e finchè vive la Legio;
II. Chi serve, vive e muore per la Legio, e nella Legio, non verrà mai dimenticato, in linea col Principio della Tradizione. Nella Tradizione, la sua memoria sarà scritta, il suo nome ricordato, i suoi monumenti visitati e la sua immagine preservata, perché la Legio è un solo corpo dotato di una sola mente, e quella mente è Silla, ed Egli ricorda tutto;
III. Qualsiasi Sillano va soccorso, nutrito e preservato dalla morte, fino al raggiungimento dei suoi limiti naturali.
IV. Verrà il giorno in cui la morte sarà sconfitta da Silla, e ogni Sillano vivrà per sempre, nel corpo, nello spirito, nella memoria e nell'eternità

TESTO UNICO DELLE DISPOSIZIONI LEGISLATIVE VIGENTI NELLA "BASSA"

TITOLO UNO
SULLA DEFINIZIONE DELLA BASSA

Articolo 1
La Bassa è un sistema di città mercato, ognuna con la propria sovranità, indipendenza e normative, i cui confini solo delimitati: a SUD dalla catena dei Monti Corrotti e dal Mare Profondo, presso Rapallo; ad EST dal Mare.di fango, ovvero, foce del Grande Fiume; a NORD OVEST dagli scheletri dei Giganti di acciaio ai confini del del Concilio degli Otto, a NORD dal fiume di asfalto ai confini della Legio Maxima, a NORD EST dalle Lacrime di Bhutas, ai confini del Regno di Iulia.
Ognuna delle cinque principali città stato, ovvero città mercato (Miranda, Forte Marino, Palladio, Colle di Rapallo, Hera) e loro frazioni, ovvero, sub mercatini, riconoscono ed applicano questo Testo Unico nei loro ordinamenti giuridici.

Articolo 2
I rapporti fra città mercato entro i confini della Bassa sono fondati sul principio etico, sociale e politico della proprietà privata, del commercio e del libero scambio di materiali, mezzi, merci, beni, servizi, possedimenti mobili ed immobili, conoscenze, valori morali, persone fisiche, animali, piante ed ogni oggetto o entità visibile o invisibile, tangibile o intangibile, naturale o sovrannaturale, ivi incluse competenze, conoscenze e valori etici, sociali e morali.

- Comma 1: il "paniere" di sostanze elencate nel presente comma rappresenta l'elenco dei beni, sostanze fisiche e materiali definito come "minimo commerciabile". Ognuna di queste sostanze, o materiali possiede il valore minimo di 50 (cinquanta) benniti . Nel presente elenco sono inseriti: placca ferrosa, granuli plastici, nigredo, vetriolo, vermiglio, albedo, pietra occulta, lampo solido, nervo della terra, estrusi vitrei, nitriti, alghe azzurre;
- Il corpo è commerciabile in forma di servizi in parte intera (lavoro, servizi) che a carattere di prostituzione, tramite corresponsione del pagamento richiesto. Tale servizio è proibito al minore di anni 13 (tredici), in linea con quanto previsto dal Titolo 2 articolo 8 del presente Testo Unico.

Articolo 3
Il fondamento del principio di proprietà vigente nella Bassa stabilisce che nulla è inestimabile, ovvero, tutto quanto previsto all'articolo 2 può essere compravenduto tramite contratto, salvo ciò che è indicato al Titolo 7 del presente testo legislativo.

Articolo 4
E' istitutito il Bennito come conio comune fra le città mercato, al fine di garantire un sistema di scambi di valuta equo e consolidato, anche in rapporto al conio delle altre tre nazioni riconosciute dalla Bassa (Iulia, Legio Maxima, Concilio degli Otto) e in favore del conio del Tempio della Luce.

Articolo 5
I garanti della corretta organizzazione e gestione delle attività commerciali, etiche e sociali presso le città stato sono i Cayman, con potere legislativo, esecutivo e giudiziario entro i confini delle città mercato dai medesimi fondate o acquisite.

Articolo 6
I garanti della difesa del territorio della Bassa, zone rurali, pianeggianti, costiere, boschive o di transito di uomini, materiali e mezzi, nonché i garanti del corretto sistema di scambi, detenzione, trasporto, protezione di quanto previsto all'articolo 2, sono i Carovanieri.
I Garanti della difesa degli interessi della Bassa all'interno delle mura delle città mercato sono i Cayman, ovvero, le figure professionali delegate e stipendiate a tale scopo (guardie, mercenari, volontari) designate dal Cayman medesimo.

Articolo 7
Coloro che sono nati nella Bassa sono defintii “cittadini” e “Buoni Mercanti”, e sono obbligati a seguirne le regole, le norme e le leggi regolate e tutelate dai Cayman e dai Carovanieri. I Buoni Mercanti sono eletti dal Cayman con atto formale, previo riconoscimento delle loro qualità commerciali.

Articolo 8 .
Coloro che sono nati e cresciuti al di fuori dei confini della Bassa sono definiti con le seguenti terminologie: Esterni, Immigrati, Forestieri, Montanari, Gozzuti, Conciapelli, Baùscia, Mangiapolenta, Selvaggi, Turisti, Visitatori, Ospiti, altre definizioni diverse da “cittadino”.
Queste persone possono accedere e transitare nella Bassa solo dopo essere state sottoposte a controlli da parte dei Catovanieri e dei Cayman, e solo previo rilascio di una attestazione (“visto”) che li autorizza a transitare, commerciare e soggiornare nei confini della Bassa.
Esterni sprovvisti di “visto” sono passibili di immediato arresto da parte dei Carovanieri, con relativa privazione della libertà personale e requisizione immediata di ogni proprietà.

TITOLO DUE
SULLA TUTELA DEL COMMERCIO E SULLA DEFINIZIONE DI PROPRIETA’

Articolo 1
Il principio fondamentale e trainante del territorio della Bassa di cui al Titolo 1 articolo 2 è tutelato dall’incontestabile diritto alla protezione delle proprietà personali. Il diritto è giuridicamente rilevante in misura direttamente proporzionale al valore delle proprietà da proteggere.

Articolo 2
Per “proprietà” si intendono materiali, mezzi, merci, beni, servizi, possedimenti mobili ed immobili, conoscenze, valori morali, persone fisiche, animali, piante ed ogni oggetto o entità visibile o invisibile, tangibile o intangibile, naturale o sovrannaturale, ivi incluse competenze, conoscenze e valori etici, sociali e morali.

Articolo 3
Qualsiasi abitante riconosciuto della Bassa, sia esso Cayman, carovaniere o cittadino, ha il diritto di portare armi e di amministrare tutela nei confronti dei propri beni in misura proporzionale, pertinente e non eccedente il valore dei suoi possedimenti materiali di cui al Titolo 1 articolo 2. Il principio di eccedenza, e non pertinenza, è considerato liberamente valutabile in giudizio da parte del Cayman locale, in linea con l’articolo 1 del presente Titolo. (*cit. : “ Nessuno sacrifichi il tanto per salvaguardare il poco”*). Il principio di subordinazione della proprietà privata sancisce pacificamente che,, in applicazione del diritto di difesa della proprietà privata, qualsiasi azione di autotutela porti ad un danno erariale maggiore della proprietà tutelata, è passibile di risarcimento alla parte lesa, previo esame e giudizio da parte del Cayman.

Articolo 4
L’interscambio reciproco di proprietà può essere consentito anche a seguito di contratto verbale, in via fiduciaria. In ogni caso, ogni acquisizione di una qualsiasi proprietà priva di regolare contratto firmato dalle parti è sempre contestabile come reato di appropriazione indebita, laddove tale fatto venga formalmente denunciato alle autorità locali.

Articolo 5
Costituiscono reato a danno della proprietà tutte quelle azioni non sancite da contratto scritto volte alla acquisizione di una proprietà in modo non consentito da una delle parti in causa, ovvero, alla riduzione del valore di una proprietà con atti e azioni ostili.
Ciò include il furto, il sequestro di persona, l’abigeato (furto di bestiame) il salasso o l’asportazione (furto di liquidi o parti del corpo per uso personale), il danneggiamento volontario o involontario, la simonia (furto di reliquie), la spettrazione (sottrazione di spettri, anime dei defunti, spiriti degli avi, entità immateriali), “sfida irragionevole” (far perdere tempo al Cayman sfidandolo in una tenzone fallimentare in partenza), danno erariale (azioni volte a erodere un patrimonio), incendio, allagamento volontario, infestazione volontaria, favoreggiamento della Corruzione di un dato luogo (intesa come corruzione morale o materiale).

Chiunque si renda responsabile di un reato, che a sua volta si configura in una potenziale perdita di capitali o del valore economico, commerciale, morale e sociale della città stato, deve essere tratto in giudizio dal Cayman, oppure da una autorità al medesimo delegata, alla presenza di almeno un Buon Mercante che rappresenta sempre una "parte lesa", in quanto garanti del benessere economico locale, e linea con la definizione di Buon Mercante di cui al titolo 5 articolo 5 del presente Testo.
L'accusato può farsi difendere da una persona di sua fiducia o eventualmente da un Buon Mercante.
Al termine del processo, il Cayman emette la sentenza finale e la formalizza con atto scritto, rappresentandone le motivazioni.

Ogni reato a danno della proprietà deve essere estinto tramite il ripristino delle proprietà rubate o danneggiate secondo il giudizio emesso dal Cayman, in linea con il sistema sanzionatorio di cui al Titolo 8 del presente Testo Unico. Per questo motivo, e in linea col principio di auto tutela dei capitali, nella Bassa i Cayman devono sempre applicare una pena di carattere pecuniario, o di permuta di beni\servizi a mezzo recupero crediti (Titolo 8) e mai emettere sentenze di morte, danneggiamento, mutilazione permanente o danneggiamento psicofisico del reo.

Articolo 6
Nella Bassa, ogni cosa è commerciabile. E' proibito definire una proprietà come "inestimabile", salvo ciò che è indicato al Titolo 7 del presente testo legislativo.

Articolo 7:
Il Matrimonio nella bassa è un contratto di conduzione reciproca degli affari fra due persone, indipendentemente dal sesso e dalla razza di appartenenza, il cui fine sia il miglioramento sociale, morale e finanziario della coppia perseguito attraverso la conduzione di una impresa comune, sia essa di carattere commerciale, industriale, artigianale, artistica, sovrannaturale o di qualsiasi altra natura, purchè finalizzata al mantenimento o all'innalzamento dei capitali e delle proprietà della coppia.
Il matrimonio ha durata di 5 stagioni trascorsi i quali va rinnovato, altrimenti si estingue autonomamente. Ci si può sposare con una sola persona, eccetto per i casi previsti al comma 3 del presente articolo. Il matrimonio fra consanguinei non è di norma proibito, salvo diverse disposizioni locali. Il matrimonio nella Bassa è di tre tipi:

- **comma 1:** matrimonio di condivisione dei beni. Le proprietà della coppia sono condivise, ed appartengono a entrambi nella misura del 50%.
- **comma 2:** matrimonio di autotutela: le proprietà dei singoli componenti della coppia sono separate, ogni componente resta custode e gestore delle proprietà in suo possesso
- **comma 3:** matrimonio di acquisizione o di poligamia: in questo contratto esiste una parte acquisita e una parte acquirente. La parte acquirente detiene il 100% delle proprietà della parte acquisita, ivi inclusa la persona fisica coniugata, ed esercita sulla medesima ogni patria potestà. Questa formula matrimoniale è l'unica legalmente pertinente a mettere il coniuge acquirente nella condizione di essere "poligamo" su più parti acquisite.

Articolo 8
In merito a quanto esposto all'art.2 del presente titolo, i figli sono di proprietà dei genitori in misura normativamente attinente al tipo di contratto matrimoniale stabilito. Disposizioni relative alla corretta conduzione della istruzione e sostentamento dei figli sono concordate sulla stessa linea giuridica.
Dal compimento del 13° (tredicesimo) anno di età, il figlio può iniziare a essere impiegato dai tutori nelle attività a conduzione familiare in qualità di dipendente. Al compimento del 18° (diciottesimo) anno di età, il figlio acquisisce una propria identità giuridica nonché indipendenza al di fuori dell'ambito familiare. I figli nati da contratti matrimoniali per acquisizione o poligamia restano di proprietà del padre fino al diciottesimo anno di età, dopodichè acquisiscono una propria identità giuridica al di fuori dell'ambito familiare.

Articolo 9
Un matrimonio si può sciogliere prima del quinto anno di contrazione con quattro diverse modalità:

- cessazione anticipata del contratto per i matrimoni in autotutela. Salvo diversi accordi fra le parti, la parte proponente la separazione deve garantire il 25% dei suoi beni alla parte in separazione, mantenendo intatti gli accordi per la mutua condivisione delle spese di mantenimento della prole.
- vendita del titolo matrimoniale per i matrimoni in condivisione dei beni: la parte in separazione propone al partner di acquisire un marito\moglie nuovo in cambio della rescissione del contratto. Se la proposta viene accettata, avviene la mutua separazione della coppia con la

contestuale contrazione di un matrimonio di condivisione dei beni. Nel corso della separazione, avviene la suddivisione dei beni al 50% come previsto dalla normativa

- vendita del titolo matrimoniale per cessione diretta: coniugi acquisiti secondo l'articolo 7 comma 3 possono essere ceduti, **mai gratuitamente**, ad un cittadino, con la contestuale contrazione di un ulteriore matrimonio per acquisizione.
- Cauzione cautelare: nel caso esclusivo riferito ai matrimoni per cessione diretta ovvero poligami, il Cayman, ovvero, uno o più Buoni mercanti o Cittadini, presentano una offerta economica al coniuge acquirente per affrancare il partner dalla sua condizione di coniugato. Se l'offerta viene ritenuta accettabile, il matrimonio viene scolto.

Articolo 10
Il matrimonio, per essere valido, deve essere contatto in presenza del Cayman locale con tanto di firma apposta sul contratto, nonché con la presenza di un numero di Buoni Mercanti da 1 a 3, di almeno 2 testimoni per parte e di 1 esponente del Tempio della Luce per officiare le benedizioni di rito.
Dopo la contrazione di matrimonio, la comunità dei Buoni Mercanti presente al rito si esprime formalmente in merito alla approvazione, da parte dei cittadini, della avvenuta unione, certificandone la validità e il potenziale valore economico sul mercato locale nelle prossime 5 stagioni.
Trattasi, in estrema sintesi, di una "previsione di bilancio" riferita alla coppia neo formata e agli interessi che la medesima intenderà perseguire.
La valutazione del contratto matrimoniale, da parte dei Buoni Mercanti, deve essere definita in uno di questi tre modi:

- Comma 1: Proficua: la coppia ha creato una unione economicamente stabile e potenzialmente in grado di accrescersi di valore col tempo;
- Comma 2: In Pari: le informazioni sui coniugi non lasciano prevedere come andrà avanti il bilancio della coppia
- Comma 3: In perdita: la unione non promette bene, non appare stabile, ed entrambe le parti perderanno valore col tempo

La valutazione giuridica dei Buoni Mercanti ha valore legale ogni qual volta la coppia deve rivolgersi a terzi per ottenere prestiti, finanziamenti o sovvenzioni dalla città, ed è sinonimo di genuinità.
La coppia può chiedere, in forma scritta, una seconda revisione di giudizio da parte dei buoni mercanti, ma solo dopo la prima stagione da quando il matrimonio è stato sancito.

Articolo 11
Alla morte del padre e della madre, i beni finiscono al figlio ove abbia più di 18 anni compiuti.
Se il figlio è minore, i beni vengono gestiti dai parenti fino al secondo grado, fino al raggiungimento del diciottesimo anno di età. I parenti devono dimostrare, con atto scritto e relative motivazioni o prove concrete, di essere imparentati col minore.
In caso di mancanza di parenti, il Cayman (o suo delegato) diventa tutore legale dell'orfano e dispone del suo patrimonio in modo integrale e senza obbligo di restituzione, per il benessere della comunità e per la gestione degli orfani locali.

TITOLO 3
AUTORITA' DEL CAYMAN SUL GOVERNO DELLE CITTA' MERCATO

Articolo 1:
Il Cayman è la principale autorità di governo della città. Presiede e sovraintende la pacifica e corretta applicazione delle norme di stato, seda eventuali conflitti, media eventuali controversie, esamina le situazioni di mercato, ha potere di valutazione delle proprietà nell'ambito giudiziario della difesa delle medesime, in linea col principio di eccedenza e non pertinenza, e legifera norme, regolamenti interni, circolari, tassazioni e retribuzioni sui cittadini della sua città mercato e su ogni Esterno e applica il sistema sanzionatorio di cui al Titolo 8 del presente Testo Unico.

Articolo 2
Salvo diversi accordi siglati dalle realtà locali della città mercato, di norma, il Cayman è la persona fisica, giuridica, naturale o sovrannaturale che ha più possedimenti, ovvero, proprietà, ovvero, capacità di generare e creare ricchezza.

Articolo 3:
Un Cayman viene eletto a seguito di una **sfida di capitali** da parte di un Buon Mercante (vedi Titolo 5: "I cittadini della Bassa"), ovvero, tramite il confronto delle reciproche proprietà. La sfida di capitali viene organizzata tramite il "capitale proposto" e "capitale esibito"

Il "capitale proposto" viene reso noto (in forma verbale o anche formale) laddove sia necessario stabilire superiorità economica di fronte al Cayman sfidato.
Ogni Buon Mercante può quindi autocertificare i proprio possedimenti non solo in base a quanto effettivamente possiede "sul momento", ma anche come "previsione di bilancio", enunciando o dichiarando valori maggiori, o minori, di quanto effettivamente possiede.
A seguire del confronto, se il capitale proposto dallo sfidante è maggiore di quello del Cayman, il Buon Mercante vince e diventa Cayman.
Se, al contrario, il Cayman possiede un "capitale proposto" maggiore del Buon mercante, quest'ultimo esce sconfitto dalla contesa, ed è costretto a consegnare al Cayman un quantitativo di capitale pari al "capitale esibito", in quanto reo di "Sfida irragionevole".

Il "capitale esibito" è il capitale reale, materiale e concretamente visibile o misurabile, e deve essere quantificato sul momento, tramite regolare rendicontazione ad occhio da parte di almeno 10 cittadini o 3 Buoni Mercanti, tramite atto scritto.
Nella **Sfida di Capitali,** ovvero, nell'ambito di di quanto e come un Buon Mercante della Bassa ha più credito di altri di definirsi Cayman, qualsiasi "capitale esibito" ha valore maggiore di qualsiasi "capitale proposto", in linea col principio giuridico del (cit) : *"Meglio un grammo di orzo di un chilo di idee"*

Una sfida di capitali, pertanto, può essere formulata anche tramite confronto fra Cayman e Buon Mercante di "capitale esibito" di entrambe le parti.
A seguire del confronto, se il capitale esibito dallo sfidante è maggiore di quello del Cayman, il Buon Mercante vince e diventa Cayman.
Se, al contrario, il Cayman possiede un "capitale esibito" maggiore del Buon mercante, quest'ultimo esce sconfitto dalla contesa, ed è costretto a consegnare al Cayman il capitale esibito durante la sfida, in quanto reo di "Sfida irragionevole".

Articolo 4
Nel corso delle elezioni del Cayman, e a tutela delle proprietà privata, non sussiste l'obbligo da parte del Cayman o del Buon Mercante di esibire l'integrità del proprio capitale.
A seguito di una sfida di capitali, pertanto, non si può perdere più di quanto proposto, oppure esibito.

Articolo 5
In linea col principio di autotutela dell'integrità degli affari e dei commerci delle città mercato, un cittadino o Buon Mercante è legittimato ad uccidere un Cayman purchè non sia colto in flagranza di reato e purchè, entro e non oltre le 12 ore successive all'atto compiuto, il Cittadino o Buon Mercante si presenti alla comunità dei cittadini, ovvero dei Buoni Mercanti, dichiarandosi autore materiale del delitto.
Tale azione viene definita "acquisizione forzata in autotutela", ed è mirata a evitare che la cattiva condotta di un Cayman possa tradursi in un danno erariale a discapito della intera comunità.
Il nuovo Cayman acquisisce pertanto, con effetto immediato, sia ogni proprietà del precedente Cayman, sia ogni debito precedentemente contratto, nonché ogni obbligo di mantenimento e tutela delle persone, familiari, cittadini, merci e beni di precedente competenza.
Il nuovo Cayman così succeduto deve mantenere fede ai contratti e agli accordi stipulati dal precedente Cayman con altre parti, regni, autorità o altro.

Articolo 6:
In caso di morte accidentale o prolungato evento di malattia invalidante del Cayman, il più ricco fra i Buoni Mercanti prende il suo posto.

Articolo 7:
Il titolo di Cayman non può mai essere venduto, in quanto, paradossalmente, ciò porterebbe il più ricco ad arricchirsi senza cedere il suo stato di Cayman in linea con quanto previsto dall'articolo 2 del presente Titolo.

TITOLO 4
AUTORITA' E GOVERNO DEI CAROVANIERI

Articolo 1
I Carovanieri sono le figure di raccordo fra le città mercato, nonché responsabili dell'ordine pubblico nella Bassa, gestione della Nebbia e dei trasporti, della corretta organizzazione dei flussi migratori con i paesi esterni, nonché addetti al rilascio dei "visti" e dei documenti di identità e di cittadinanza dopo il giudizio espresso dal Cayman e dai Buoni Mercanti di cui al Titolo 5 comma 10..
Solo i Carovanieri possono riconoscere altri Carovanieri come tali, tramite i sistemi di identificazione personale in dotazione al Carovanieri medesimi, di loro esclusiva competenza.
In virtù della loro funzione di agenti di pubblica sicurezza, hanno il potere di chiedere e analizzare documenti, interrogare i cittadini, chiedere esposizioni dei fatti generiche o circostanziate e riferire alle loro autorità, o al cayman locale, ogni eventuale criticità, reato o inadempienza.
Hanno il diritto di portare armi e di amministrare giustizia sommaria, anche senza regolare processo e senza coordinazioni preventive con altre autorità secondo quanto previsto dall'articolo 2 del presente Titolo.

Articolo 2
Ogni carovaniere può essere tratti in giudizio da un Cayman solo se altri Carovanieri sono presenti all'udienza come difensori, ovvero, accusatori.

Articolo 3
All'interno delle mura cittadine o dei centri urbani o zone a giurisdizione di un cayman, i Carovanieri non hanno poteri di gestione, comando e controllo degli affari locali (che sono di competenza del Cayman), e il loro potere esecutivo deve coordinarsi con quello del cayman locale.
Laddove dovessero verificarsi casi in cui è previsto un loro intervento di cui agli articoli 1 e 2 su una persona fisica o giuridica all'interno di una città mercato, sarà cura dei carovanieri esporre le proprie considerazioni ai Cayman in modo pertinente e non eccedente la situazione, anche con la eventuale richiesta di estradizione del soggetto fisico o giuridico richiesto all'esterno dell'area urbana.

Articolo 4
I Carovanieri sono gli unici detentori del sistema Nebbia e della sua manutenzione, diffusione, gestione, manutenzione, aumento, diminuzione e rielaborazione. La conoscenza del sistema Nebbia è preclusa a chiunque non sia un carovaniere.

Articolo 5
I Carovanieri sono i detentori unici del servizio trasporti interurbano. E' dunque proibito per chiunque non sia un carovaniere organizzare viaggi, escursioni,trasporti o movimenti di persone, animali e cose senza una preventiva informazione o consenso da parte dei Carovanieri.
In assenza di un carovaniere presente, l'informazione preventiva su ogni movimento extra urbano in mezzo alla nebbia va esposta al Cayman o a un suo delegato, in forma scritta, specificando:

- il numero delle persone coinvolte nel movimento
- lo scopo del viaggio
- i materiali e i mezzi trasportati,
- i compensi o guadagni previsti per quella impresa, movimento o trasporto
- le spese da sostenere per il viaggio, il foraggiamento e la gestione del personale e dei mezzi

Ogni cayman risponde ai carovanieri per ogni movimento extra utrbano preventivamente autorizzato, e può dare o meno il suo consenso al movimento medesimo.

TITOLO 5
I CITTADINI DELLA BASSA E I BUONI MERCANTI

Articolo 1
Per "cittadino" della Bassa intendersi persona fisica o giuridica che, indipendentemente dalla razza e dal sesso, risulta nato nella Bassa e sia stato regolarmente provvisto di documentazione di identità previa registrazione all'anagrafe locale.

Articolo 2
I cittadini della Bassa rispondono in toto ad ogni titolo del presente Testo Unico, sono tenuti al rispetto delle leggi e dell'etica del commercio della Bassa, nonché a tutelare i loro interessi nei modi e nei termini descritti dal Testo Unico.

Articolo 3
I Cittadini esercitano il loro diritto al commercio e alla acquisizione delle proprietà personali tramite l'esecuzione di servizi e prestazioni lavorative naturali o extra naturali, commercio di beni, manifattura di oggetti, attività di artigianato, lavorazioni, consulenze, gestione risorse, eccetera, ad esclusione del trasporto extra urbano, di competenza esclusiva dei Carovanieri.

Articolo 4
Un cittadino ha il diritto di portare armi per difendere i propri interessi, possedimenti e capitali secondo quanto previsto al Titolo 2 Articolo 3 del presente testo legislativo.

Articolo 5
I Buoni Mercanti sono coloro i quali, fra i cittadini, si sono distinti in modo particolare rispetto agli altri per capacità oratorie, abilità nel commercio o acquisizione di proprietà e capitali.
I Buoni Mercanti sono sempre i cittadini più ricchi, ovvero, i cittadini più propensi a generare ricchezza, nonché i garanti del benessere economico locale.
La determinazione della ricchezza in termini di capitale non è mai soggettiva, bensì è oggettivamente legata al quantitativo di capitale proposto, ovvero esibito, ai sensi di quanto previsto e descritto al Titolo 3 del presente Testo.
Alla esibizione in pubblico di detti capitali, ovvero, alla loro valutazione aritmetica, il Buon Mercante viene acclamato dal popolo e riconosciuto dal Cayman con atto formale scritto.

Articolo 6
Fra i cittadini, chiunque senta di averne diritto di rivendicazione, può presentarsi al Cayman locale come un "buon mercante", esibendo il capitale e attendendo il relativo giudizio obiettivo di ricchezza, anche per acclamazione popolare. In ogni città stato non possono esserci meno di 3 (tre) Buoni Mercanti fra i cittadini.
Ogni Buon Mercante viene riconosciuto come tale solo fra i cittadini della Bassa. Un esterno può comunque rappresentare e presentare i suoi interessi chiedendo a un Buon Mercante di rappresentarli in sua vece.

Articolo 7
Un buon mercante decade automaticamente dal suo titolo nei seguenti casi:
- comma 1: Se viene eletto Cayman
- comma 2: se perde sufficiente capitale (o non dimostra di averlo) rispetto ad altri cittadini che si propongono come buoni mercanti in sua vece;
- comma 3: al momento della morte fisica
- comma 4: al momento della sua morte spirituale, ovvero, presenza di un corpo incapace di pensare alla promozione del commercio, elaborare strategie di mercato o generare profitto
- comma 5: se rappresenta i propri affari per "millantata esistenza", ovvero, se conduce i propri interessi tramite manifestazioni spiritiche reali o simulate, possessioni corporee, manifestazioni incorporee, miracolose o comunque intangibili e non univocamente riconducibili alla sua identità reale

Articolo 8
Un Buon mercante non agisce mai delegando i suoi affari, ma li rappresenta sempre personalmente, oppure, con atto scritto e firmato ove rappresenta i suoi giudizi e le sue valutazioni.

Articolo 9
Ai Cittadini e ai Buoni Mercanti è consentito condurre affari e organizzare i propri interessi economici, commerciali e lavorativi con gli Esterni, purchè tale rapporto non preveda una subordinazione o di dipendenza di qualsiasi tipo nei confronti degli Esterni medesimi.

Articolo 10
La cittadinanza può essere conferita, o revocata, unicamente dal Cayman locale, e solo previa approvazione scritta di almeno 3 Buoni Mercanti.

TITOLO 6
RAPPORTI CON GLI ESTERNI E CON I TRE REGNI RICONOSCIUTI

Articolo 1
Tutti coloro che sono nati fuori dalla Bassa, ovvero, coloro che indipendentemente dall'età, dal sesso e dalla razza di appartenenza non siano in grado di dimostrare ad un Carovaniere o ad una autorità cittadina locale designata dal Cayman la propria identità tramite presentazione di regolare atto di nascita e cittadinanza, sono definiti "esterni". Di norma, i cittadini delle tre nazioni riconosciute sono qualificati come Esterni (Legio Maxima, Concilio degli Otto, Regno di Iulia), in linea con quanto scritto al Titolo 1 Articolo 8 del presente Testo Unico.
Coloro che sono nati e cresciuti al di fuori dei confini della Bassa sono definiti con le seguenti terminologie: Esterni, Immigrati, Forestieri, Montanari, Gozzuti, Conciapelli, Baùscia, Mangiapolenta, Selvaggi, Turisti, Visitatori, Ospiti, altre definizioni diverse da "cittadino".

Articolo 2
Un "esterno" può transitare nella Bassa acquisendo i diritti minimi necessari previsti dal presente Titolo, solo se provvisto di un documento ("Visto") rilasciato da un Carovaniere.
Qualsiasi persona sprovvista di documenti è automaticamente perseguibile, nonché considerata una potenziale minaccia a danno della Bassa e dei capitali o proprietà in essa presenti, e può subire azioni di salvaguardia e tutela della proprietà privata e personale da parte di ogni cittadino della Bassa o da ogni carovaniere

Articolo 3
Un esterno può collaborare con un cittadino o un buon mercante per il mantenimento dell'efficienza economica locale come lavoratore, consulente o altre forme di proficuo impiego.
In ogni caso, è sempre proibita, agli esterni, la costituzione di imprese, aziende, attività commerciali o appalti di lavoro che abbiano fra i loro subordinati dei cittadini della Bassa o dei Buoni Mercanti,
Gli Esterni possono comunque avere altri Esterni come loro subordinati.

Articolo 4
Gli Esterni sono tenuti al rispetto delle leggi e delle norme presenti in questo Testo Unico, e non vi sono leggi personali, morali o sociali appartenenti alla loro cultura che possano prevalere o derogare quanto descritto nel presente Testo Unico.

Articolo 5
Ogni Esterno, allo scadere del visto (o della sua requisizione) può fare domanda per vedersene assegnare uno nuovo. Il Cayman o i suoi sottoposti, acquisita la richiesta con eventuali documenti giustificativi finalizzati alla motivazione di detta istanza, sottopongono la pratica al vaglio delle autorità dei Carovanieri, i quali si esprimono con un parere negativo o positivo in merito al rilascio del nuovo Visto.
Laddove il Visto non sia rinnovato, i Carovanieri si preoccupano di scortare personalmente ogni Esterno presso il punto di confine più vicino, oppure, lo autorizzano verbalmente, ovvero, lo persuadono fisicamente ad allontanarsi dalla città qualora non siano disponibili carovanieri pronti a scortarlo.

Articolo 6
Gli esterni non hanno diritto di voto e non possono prendere parte a processi in qualità di accusatori nei confronti di un cittadino della Bassa, né possono essere investiti da un Cayman a cariche comando, amministrative o di deleghe degli affari. Per quelle, si ribadisce l'obbligo di cittadinanza della Bassa.

TITOLO 7
RAPPORTI ETICO-COMMERCIALI FRA LA BASSA E IL TEMPIO DELLA LUCE

Articolo 1
La Bassa riconosce nel Tempio della Luce e nelle sue autorità una guida spirituale e morale di carattere non economico e senza scopo di lucro.
Un Cardinale del Tempio della Luce opera a Miranda presso l'omonimo Tempio, e rappresenta il volere della Luce tramite i suoi messaggi e i suoi sottoposti.

Articolo 2
Le autorità del Tempio della Luce sono riconosciute in quelle ufficiali.
Al vertice vi è l'Oracolo. Al di sotto, I Cardinali (uno operante presso la Legio Maxima, uno presso Concilio degli Otto, uno presso la Iulia ed uno a Miranda, nella Bassa, gli, Inquisitori, i Maestri Venerabili, i Maestri, i Paladini, gli Accoliti e i Neofiti riconosciuti.

Articolo 3
Il Tempio della Luce e le autorità di cui all'Art.2 possono instaurare sia le forme contrattuali descritte in questo Testo Unico che altre forme contrattuali di seguito descritte, ovvero::

- investimento a fondo perduto (elemosina), ovvero, cessione di una proprietà senza ottenere in cambio qualcosa di materialmente valutabile;
- rifiuto alla valutazione (inestimabilità): oggetti, reliquie o benedizioni commerciate dal Tempio della Luce o al Tempio della Luce possono essere "inestimabili", andando quindi in deroga alla all'applicazione di quanto disposto dal Titolo1,2 e 3 in merito alla definizione dei capitali e delle proprietà, nonché alle valutazioni.

Articolo 4
Nessun cittadino della Bassa e nessun cittadino Esterno può commerciare qualcosa di inestimabile con qualcosa di stimabile, pena l'arresto immediato e la consegna alle autorità della Luce per reato di Simonia (vendita di reliquie), Lusottrazione (esercitazione dei potere della Luce senza la necessaria formale autorizzazione), spirifurto (sequestro dello spirito di un familiare, parente, amico o conoscente), possessione illegittima (introdursi con la propria anima all'interno di un corpo non proprio).

Articolo 4
Il Tempio della Luce non comanda la Bassa a nessun livello e a nessun titolo, ma in quanto detentore morale e materiale del messaggio divino della Luce, ogni cittadino della Bassa tiene in alta considerazione i consigli e i saggi suggerimenti del Tempio.
Ogni autorità del Tempio, su richiesta del Cayman o dei Carovanieri o dei Buoni Mercanti, può essere consultata o informata per esprimersi in merito alla risoluzione di conflitti o giudizi di varia natura.

TITOLO 8
SANZIONI E PROCEDURE DISCIPLINARI NELLA BASSA

Articolo 1
In linea col titolo 2 articolo 5, costituiscono reato a danno della proprietà tutte quelle azioni non sancite da contratto scritto volte alla acquisizione di una proprietà in modo non consentito da una delle parti in causa, ovvero, alla riduzione del valore di una proprietà con atti e azioni ostili o contrattualmente non riconosciute.
Chiunque si renda responsabile di un reato, che a sua volta si configura in una potenziale perdita di capitali o del valore economico, commerciale, morale e sociale della città stato, deve essere tratto in giudizio dal Cayman, oppure da una autorità al medesimo delegata, alla presenza di almeno un Buon Mercante che rappresenta sempre una "parte lesa", in quanto garanti del benessere economico locale, e linea con la definizione di Buon Mercante di cui al titolo 5 articolo 5 del presente Testo.
L'accusato può farsi difendere da una persona di sua fiducia o eventualmente da un Buon Mercante.
Al termine del processo, il Cayman emette la sentenza finale e la formalizza con atto scritto, rappresentandone le motivazioni.
Ogni reato a danno della proprietà deve essere estinto tramite il ripristino delle proprietà rubate o danneggiate secondo il giudizio emesso dal Cayman.
Per questo motivo, e in linea col principio di auto tutela dei capitali, nella Bassa i Cayman devono sempre applicare una pena di carattere pecuniario, o di permuta di beni\servizi a mezzo recupero

crediti (Titolo 8) e mai emettere sentenze di morte, danneggiamento, mutilazione permanente o danneggiamento psicofisico del reo.

Articolo 2
La pena di morte è proibita in ogni sua forma ed applicazione di questo Testo Unico, in quanto rappresenterebbe una perdita nel potenziale recupero crediti di cui all'Articolo 4 del presente Titolo.

Articolo 3
In linea con la gradualità del sistema sanzionatorio vigente, costituiscono reato di minore entità a danno della proprietà privata e dei valori della Bassa:

- furto con destrezza (borseggio), furto con scasso, salasso o asportazione (furto di liquidi o parti del corpo per uso personale)
- frattura, ferimento lieve, lussazione o limitazione della libertà personale per meno di 2 ore;
- mancanza di rispetto, minacce o ingiurie contro il Cayman o contro un Carovaniere
- lieve danneggiamento di proprietà altrui

Tali reati possono essere estinti tramite la completa estinzione economica del danno arrecato, ovvero, tramite l'irrogazione di una sanzione economica da 100 a 1000 benniti.

Costituiscono reati di media entità a danno della proprietà privata e dei valori della Bassa:

- effrazione di proprietà privata con l'aggravante del danneggiamento di cose o persone
- abigeato (furto di bestiame o di creature bestiali);
- ferimento grave, mutilazioni permanenti o invalidità temporanea superiore a 3 mesi o sequestro di persona
- spettrazione(sottrazione di spettri, anime dei defunti, spiriti degli avi, entità immateriali), Lusottrazione (esercitazione dei potere della Luce senza la necessaria formale autorizzazione), spirifurto (sequestro dello spirito di un familiare, parente, amico o conoscente), possessione illegittima (introdursi con la propria anima all'interno di un corpo non proprio).
- "sfida irragionevole" (far perdere tempo al Cayman sfidandolo in una tenzone fallimentare in partenza);
- Simonia (furto di reliquie del Tempio della Luce)
- infestazione volontaria di parassiti o pestilenze in un centro abitato o luogo ad alta frequentazione;

Tali reati possono essere estinti tramite la completa estinzione economica del danno arrecato, ovvero, tramite l'irrogazione di una sanzione economica da 500 a 5000 benniti.

Costituiscono reati di grave entità a danno della proprietà privata e dei valori della Bassa:

- millantato credito a mezzo lettera formale o a mezzo possessione spiritica;
- danno erariale (azioni volte a erodere un patrimonio),
- danneggiamento e\o sabotaggio volontario di cose o persone;
- morte o invalidità permanente di un individuo
- incendio doloso;
- favoreggiamento della Corruzione di un dato luogo (intesa come corruzione morale o materiale).

Tali reati possono essere estinti tramite la completa estinzione economica del danno arrecato, ovvero, tramite l'irrogazione di una sanzione economica da 2000 a 10'000 benniti,

Articolo 4
Laddove un colpevole, ovvero un debitore, non sia in grado di pagare la propria sanzione in linea con quanto stabilito all'art.3 del presente Titolo, viene automaticamente a contrarre un "matrimonio per acquisizione" secondo quanto previsto al Titolo 2 Articolo 7 Comma 3 del presente Testo Unico, di durata pari a 5 stagioni. Tale matrimonio può essere sciolto in linea con quanto previsto al Titolo 2 Articolo 9 del presente Testo Unico.

LEX IULIAE

Titolo Primo
PRINCIPI FONDAMENTALI

Il Regno di Iulia si basa su 6 principi fondamentali:

I. **Preminenza del sesso Femminile.**
II. **Sorellanza e Fratellanza.**
III. **Pari Umanità, Dignità e Rispetto Reciproco.**
IV. **Meritocrazia Sociale e Lavorativa.**
V. **Contribuzione Sociale.**
VI. **Rispetto per il Ciclo della Natura.**

I. **Principio della Preminenza del sesso Femminile:**
La donna è, per sua stessa natura, superiore all'uomo.
Gli uomini sono tenuti a riconoscere la superiorità delle donne e, pertanto, sono tenuti a rispettarle, difenderle, aiutarle e coadiuvarle con diligenza ed efficienza, rispetto e gentilezza, al meglio delle loro capacità e conoscenze.
Le donne sono tenute ad operare con saggezza ed intelligenza, con bontà ed equità, con coerenza ed affidabilità, evitando in ogni caso di abusare per qualunque motivo della propria Preminenza.
In osservanza di ciò, l'obbedienza del cittadino del Regno di Iulia è dovuta solo in base al rango gerarchico civile all'interno della Loggia di appartenenza o in base al rango gerarchico militare indipendentemente dalla Loggia di appartenenza solamente ove e quando esso sia in vigore, è sempre dovuta nei confronti della Iulia in carica e delle decisioni del Consiglio delle Matriarche, indipendentemente da altre discriminanti.

II. **Principio di Sorellanza e Fratellanza:**
Ogni Cittadino del Regno di Iulia viene considerato Figlia e Figlio di Iulia, pertanto tutti i Cittadini del Regno di Iulia devono considerarsi ed essere considerati tra loro Sorelle e Fratelli.

III. **Principio di Pari Umanità, Dignità e Rispetto reciproco:**
Tutti i Cittadini del Regno di Iulia, indipendentemente da altre discriminanti, hanno Pari Umanità e Dignità tra loro e di fronte alle Istituzioni e alla Lex Iuliae.
Tutti i Cittadini del Regno di Iulia, indipendentemente da altre discriminanti, sono tenuti a Rispettarsi Reciprocamente senza ledere l'individualità e l'autodeterminazione di ciascun Cittadino del Regno di Iulia.
Tutti i Cittadini del Regno di Iulia, indipendentemente da altre discriminanti, sono tenuti a Rispettare il Regno di Iulia e tutto ciò che ne fa parte o ne è proprietà, le sue Istituzioni e la Lex Iuliae.
La Lex Iuliae, per tutti i Cittadini del Regno di Iulia, indipendentemente da altre discriminanti, deve essere sempre applicata con bontà ed equità, coerenza e giustizia.

IV. **Principio di Meritocrazia Sociale:**
A tutti i Cittadini del Regno di Iulia viene assegnato il giusto ed equo Riconoscimento in base al proprio talento ed inclinazione, tenendo conto anche dell'impegno profuso nel compiere il proprio dovere e le proprie mansioni nei confronti del Regno di Iulia, delle sue Istituzioni e dei suoi Cittadini.

V. **Principio della Contribuzione Sociale:**
Tutti i Cittadini del Regno di Iulia svolgono le Mansioni alle quali vengono assegnati all'interno di una Loggia, in base alle loro predisposizioni ed ambizioni, per le quali hanno manifestato maggior capacità, impegno ed interesse.

Tutti i Cittadini del Regno di Iulia sono tenuti, compatibilmente con la propria salute fisica e mentale, a svolgere le proprie Mansioni per il Regno di Iulia e per tutti i Cittadini del Regno di Iulia sempre con diligenza.
Inoltre, tutti i Cittadini di Iulia sono tenuti, compatibilmente con la propria salute fisica e mentale, a svolgere le proprie mansioni con la professionalità e la perizia adatti alle loro competenze, conoscenze e capacità in relazione alla loro mansione.

VI. **Principio del Rispetto per il Ciclo della Natura:**
Tutti i Cittadini del Regno di Iulia sono tenuti a rispettare il Ciclo della Natura, operando in armonia con la natura stessa e senza sfruttarla o distruggerla.
Fatta salva la misura del sostentamento minimo necessario alla sopravvivenza propria e della Signoria.

Titolo Secondo
ORGANIZZAZIONE DEL REGNO DI IULIA

A) CARICHE
I. La Iulia
II. Il Consiglio delle Matriarche
III. Le Madonne
IV. Le Matrone Maggiori
V. Le Matrone Minori
VI. Le Compagne
VII. I Mentori
VIII. Il Patrono
IX. I Membri Effettivi di una Loggia
X. Gli Allievi
XI. I Novizi
XII. Gli Infanti
XIII. Cariche Temporanee

Tempi:
Qualunque Carica dura fino all'abbandono conclamato e verificato delle capacità fisiche o mentali.
Qualunque Carica viene perduta al compimento di un reato che lo preveda, oppure alla promulgazione di una sentenza motivata del Tribunale competente che condanni a tale pena, oppure per intervento motivato della Iulia o di una votazione motivata a maggioranza semplice del Consiglio delle Matriarche.
Cariche all'interno della Loggia di appartenenza possono essere rimosse per volontà motivata della relativa Matrona Maggiore o Minore.
Una Carica può essere perduta anche in tutti i casi straordinari specificatamente previsti dalle Lex Iuliae.
La Carica di Iulia viene perduta al termine del mandato, che è pari a 7 Stagioni.
Qualunque carica può essere sospesa per giustificato motivo dalla Iulia, dal Consiglio delle Matriarche a maggioranza semplice, dal Giudice, dalla Matrona Maggiore o Minore della relativa Loggia.
Nel caso di flagranza di reato, è concesso alla Loggia delle Protettrici o della Galaverna di sospendere una carica in via eccezionale per un massimo di 36 ore, tempo entro il quale hanno l'obbligo di far avvallare tale sospensione al Giudice, se già individuato o facilmente individuabile, o alla Madonna oppure, in caso di conflitto di interessi, ad almeno una Matrona Maggiore o Minore oppure, se ancora in conflitto di interessi, ad un Sapiente ove presente.
In caso di sospensione, è consesso all'avvallante modificare il tempo di sospensione eccezionale della carica fino all'assegnazione del Giudice che provvederà a decidere se prolungare ancora la sospensione fino alla conclusione del giudizio.
In tutti i casi, la rimozione o sospensione della carica, deve essere messa per iscritto comprensiva di motivazione dal rimuovente o sospendente entro 6 giorni e pubblicata nelle Bacheche di tutte le Signorie o

della sola Signoria di riferimento a seconda di come il rimuovente o sospendente riterrà necessario, comprensiva della firma dell'avvallante nel caso di suo intervento.

Modi:
Qualunque Carica, anche la Iulia stessa ed il Consiglio delle Matriarche, deve operare con saggezza ed intelligenza, con bontà ed equità, con coerenza ed affidabilità, con risolutezza e tenacia, rapidità e precisione, con l'obiettivo di far prosperare e crescere il Regno di Iulia, rispettando l'eredità ed il Regno lasciati da Iulia, evitando in ogni caso di abusare ed infangare in qualunque modo o per qualunque motivo la propria Carica.

I. **Iulia**
E' la carica più alta del Regno di Iulia.
Comanda l'esercito e ha potere legislativo ed esecutivo in ogni ambito.
Ha potere decisionale assoluto, le è consentito delegare qualunque decisione o potere, ha potere consultivo ed interrogativo presso qualunque Istituzione, Carica e Cittadino del Regno di Iulia.
Tutti i Cittadini di Iulia le devono obbedienza.
E' eletta ogni 7 Stagioni, su base meritocratica, a seguito del superamento di determinate prove.
La Iulia è anche la Madonna di Venetica, e quest'ultima è la città capitale del regno.

II. **Consiglio delle Matriarche**
E' composto da sole Cittadine del Regno di Iulia che hanno ricoperto la Carica di Iulia oppure da Cittadine del Regno di Iulia che, per i loro meriti, abbiano ricevuto invito motivato per iscritto nel ricoprire tale incarico, affisso anche presso le Bacheche di tutte le Signorie, dal Consiglio delle Matriarche stesso.
Questo organo ha il dovere di supportare e aiutare la Iulia nella gestione del Regno di Iulia, consigliandola nell'esercizio delle sue funzioni e dei suoi poteri.
Ha potere di consultare ed indagare verso tutte le Istituzioni ed i Cittadini del Regno di Iulia.
Ha il dovere di controllare tutte le Istituzioni ed i Cittadini del Regno di Iulia e di riferire di qualunque anomalia alla Iulia, chiedendole, nel caso, mandato ad agire in sua vece.
Ha potere decisionale in merito alla gestione interna del Regno di Iulia verso tutte le Istituzioni o Cariche su mandato della Iulia o attraverso decreti scritti con validità al massimo di 1/2 di stagione entro la quale devono essere avvallati dalla Iulia per mantenerne validità nel tempo che la stessa riterrà necessario.
Tutti i poteri e doveri concessi dalla Iulia o dalla Lex Iuliae al Consiglio delle Matriarche devono essere operati mediante votazione la cui maggioranza è sempre semplice se non diversamente specificato dalla Iulia o dalla Lex Iuliae.
Come singola, una Matriarca, escluse le eccezioni previste dalla Lex Iuliae, non ha poteri, a meno che non gli vengano affidati per iscritto dalla Iulia o dal Consiglio delle Matriarche a maggioranza assoluta per lo svolgimento di un determinato incarico ed il raggiungimento di un preciso obiettivo all'interno di un dato termine di tempo e di dati limiti.
I vincoli dati dall'incarico, dall'obiettivo, dal termine e dai limiti dello stesso, oltre che dalla forma scritta, sono imprescindibili e necessari per la consegna dei determinati poteri ad una Matriarca come singola.
Tali determinati poteri non potranno mai ed in nessun caso oltrepassare i poteri e le facoltà in capo alla Iulia e al Consiglio delle Matriarche, rimanendo sempre inferiori e non potendo mai entrare in contrasto con la Iulia, il Consiglio delle Matriarche e la Lex Iuliae.
In ogni caso, tali determinati poteri affidati alla Matriarca come singola, possono essere tolti dalla Iulia in qualunque momento anche senza motivazione ed anche in forma orale che dovrà essere messa per iscritto nel termine di sei giorni.

III. **Madonna**
E' colei che sta a capo di una comunità, detta Signoria, gestendola ed amministrandola, coordinando le varie Logge al suo interno per una sana e prosperosa crescita della comunità stessa.
Le è consentito emanare leggi aggiuntive di rango minore alla Lex Iuliae, dette Lex Dominae, valide solo all'interno dei territori della Signoria stessa, necessarie allo svolgimento delle sue mansioni e al più civile e prospero vivere dei membri della Signoria, con il divieto di essere in contrasto alla Lex Iuliae.

Inoltre, ogni Madonna ha la facoltà di chiedere alla Loggia dei Sapienti che gli venga inviato uno ed un solo Sapiente per aiutarla e coadiuvarla nelle sue Mansioni.
Le Madonne, vengono valutate in base alla dimostrazione di capacità superiori, all'eccellenza nelle doti amministrative e di comando, nelle conoscenze della Lex Iuliae e nell'applicazione dei Principi della Iulia, indipendentemente dalle loro pregresse mansioni, carica o Loggia di appartenenza.
Tale carica viene assegnata sempre dalla Iulia, alla quale è concesso, per giusta causa, delegare tale decisione al Consiglio delle Matriarche che devono votare a maggioranza assoluta.
In entrambi i casi, la valutazione e l'assegnazione della Carica deve essere eseguita entro sei giorni dalla proposta o verrà assegnata d'ufficio alla Cittadina del Regno di Iulia che è stata proposta.
La proposta di valutazione può provenire dalla Iulia, da almeno una Matriarca o dalla unanimità delle Matrone Minori della Signoria a cui deve essere assegnata.
In caso di più proposte per la Carica di Madonna della medesima Signoria e trascorsi i sei giorni senza una decisione da parte della Iulia o del Consiglio delle Matriarche, saranno le Matrone Minori della Signoria a cui deve essere assegnata la Madonna a decidere a maggioranza assoluta entro ulteriori sei giorni.
Come atto straordinario utilizzabile solo una volta ogni 4 stagioni, è consentito alle Matrone Minori di una Signoria di togliere la Carica di Madonna solo se raggiungono l'unanimità della decisione, la quale deve essere in ogni caso scritta e motivata ed avvallata dalla Iulia.
Il territorio della Signoria che la Madonna deve amministrare è stato preordinato e presente sia all'interno degli archivi della Loggia del Genio che negli archivi della Signoressa.
Nel caso di dubbi tra due Madonne, a seguito di sopralluogo e relazione da parte di un Membro Effettivo della Loggia del Genio della Sede Maggiore di Venetica, esse dovranno arrivare ad accordi entro sei giorni, altrimenti la questione verrà demandata alla Iulia che entro altri sei giorni deciderà o delegherà il Consiglio delle Matriarche che dovrà decidere entro sei giorni a maggioranza semplice.
Nel caso di annessione di nuovi territori o popolazioni che vogliono divenire Cittadini del Regno di Iulia, la Madonna dovrà redigere una relazione all'unisono con tutte le Matrone Minori per ciò che concerne i relativi campi di interesse e farla pervenire alla Iulia che deciderà entro 1/4 di stagione se annetterli alla Signoria della Madonna o se spartirli tra Signorie o se creare una nuova Signoria, nel frattempo sarà la Madonna stessa ad amministrare queste terre e questi popoli temporaneamente, sotto il proprio controllo e responsabilità.

IV. **Matrona Maggiore**
E' la massima Carica all'interno di una Loggia del Regno di Iulia e può essere assegnata ad una Cittadina del Regno di Iulia che abbia almeno la Carica di Compagna.
Gestisce, comanda, organizza ed amministra in completa libertà la sua Loggia su tutto il Regno di Iulia nel rispetto della Lex Iuliae e delle varie Lex Dominae, dovendone riferire e rispondere solamente alla Iulia e al Consiglio delle Matriarche.
Tale carica viene assegnata dalla Iulia o, su sua delega, dal Consiglio delle Matriarche con voto a maggioranza semplice, ma se la carica rimane vacante per sei giorni la Iulia deve assegnare la carica direttamente nel termine di altri sei giorni.
La proposta all'incarico può avvenire su proposta della Iulia o su proposta di almeno una Matriarca, oppure su proposta della maggioranza assoluta dei Mentori della Sede Maggiore della Loggia di riferimento, oppure su proposta della maggioranza assoluta dei Membri Effettivi della Sede Maggiore della Loggia di riferimento.
La maggioranza assoluta dei Mentori della Sede Maggiore o dei Membri Effettivi della Sede Maggiore possono proporre alla Matrona Maggiore questioni sulla quale decidere e la stessa può rivolgersi a loro per richiedere pareri e giudizi o delegarne decisioni che dovranno essere sempre prese a maggioranza assoluta.
La Matrona Maggiore è anche la Matrona Minore di Venetica.

V. **Matrona Minore**
E' la massima Carica all'interno di una Loggia presente in una Signoria e può essere assegnato ad una Cittadina del Regno di Iulia che abbia dimostrato capacità superiori, eccellenza nelle doti amministrative e di comando all'interno della Loggia di riferimento, oltre che nelle conoscenze della Lex Iuliae e nell'applicazione dei Principi della Iulia.

Gestisce, comanda, organizza ed amministra in completa libertà tale Loggia solo all'interno del territorio della Signoria nel rispetto della Lex Iuliae e della Lex Dominae, dovendone riferire e rispondere solamente alla Iulia, al Consiglio delle Matriarche e alla Matrona Maggiore di riferimento, con l'obbligo di collaborare e coordinarsi con la Madonna per una sana e prosperosa crescita della Signoria d'appartenenza.
Tale carica viene assegnata dalla Matrona Maggiore entro sei giorni, trascorsi i sei giorni la Iulia può assegnare la carica direttamente entro altri sei giorni, trascorsi i quali la carica è assegnata d'ufficio alla Cittadina del Regno di Iulia che è stata proposta per la carica.
La proposta alla Carica può avvenire su segnalazione della Iulia o di almeno una Matriarca, oppure della Madonna della Signoria a cui deve essere assegnata, oppure della maggioranza assoluta dei Mentori della Sede Minore della Loggia di riferimento, oppure su proposta della maggioranza assoluta dei Membri Effettivi della Sede Minore della Loggia di riferimento.
In caso di più proposte e trascorsi i sei giorni senza una decisione da parte della Matrona Maggiore o della Iulia, sarà la Madonna della Signoria a cui deve essere assegnata la Matrona Minore a decidere nel termine di ulteriori sei giorni.
La maggioranza assoluta dei Mentori della Sede Minore o dei Membri Effettivi della Sede Minore possono proporre alla Matrona Minore questioni sulla quale decidere e la stessa può rivolgersi a loro per richiedere pareri e giudizi o delegarne decisioni che dovranno essere sempre prese a maggioranza assoluta.

VI. **Compagna**
Viene attribuito solo a Cittadine del Regno di Iulia dalla Iulia, dal Consiglio delle Matriarche o dalla Matrona Maggiore della Loggia di riferimento a seguito del completamento di determinati incarichi e per aver dimostrato eccellenza nei propri compiti, capacità organizzative e di comando, fedeltà e devozione nei confronti del Regno di Iulia e dei suoi Principi.
Inoltre, questa Carica, può essere attribuita da una Compagna alla sua Novizia alla conclusione dell'apprendistato se la riterrà degna.
Assumono automaticamente la Carica di Compagna "ad Honorem" le Cittadine del Regno di Iulia che abbiamo affrontato le prove per divenire Iulia.
Vengono loro assegnati compiti di controllo, gestione, amministrazione e comando di piccoli gruppi autonomi specializzati di lavoro e, a seconda della mansione e dell'obiettivo da raggiungere, a tali gruppi possono essere assegnate anche più Compagne.
Tali gruppi prendono ordini direttamente dalla Iulia, dal Consiglio delle Matriarche o dalla Matrona Maggiore della Loggia di riferimento, tali ordini devono avere sempre anche la forma scritta e riportare la firma della Carica che li ha emanati.
Nel caso un gruppo presenti l'assegnazione di più Compagne, tra loro comanderà chi viene scelta da chi emana gli ordini per iscritto.
Nel caso un gruppo presenti l'assegnazione di più Compagne di Logge differenti, gli ordini e la scelta del comando dovranno essere firmati da tutte le Matrone Maggiori delle Logge di riferimento.
Ad alcune Compagne, inoltre, vengono affidate le Case della Vita, aggiungendo loro il compito di crescere ed educare le Figlie ed i Figli di Iulia in tenera età e di coadiuvarsi con i Mentori delle Logge per indirizzarli ad una mansione.
Insieme ai Mentori sono incaricate di recuperare le Figlie e Figli di Iulia alla fine dello svezzamento per consegnarli ad una Casa della Vita sconosciuta alla partoriente.
Solo chi ha ricevuto la Carica di Compagna, indipendentemente dalla carriera conseguente e dalle ulteriori Cariche ricevute, può decidere di prendere con sé una ed una sola propria Novizia per addestrarla ed educarla, sottraendola alla Casa della Vita o ad un Mentore, ma non prima delle 7 Stagioni di età.

VII. **Mentori**
Sono Cittadini del Regno di Iulia, indipendentemente da altre discriminanti, che sono assegnati all'insegnamento delle rispettive mansioni ai Novizi e agli Allievi della relativa Loggia d'appartenenza.
Vengono scelti tra i Membri Effettivi della Loggia che hanno dimostrato di avere più perizia, professionalità, conoscenza e capacità di insegnamento nei campi d'interesse della Loggia di riferimento.
Vengono scelti direttamente dalla Matrona Maggiore o dalla Matrona Minore della loggia di appartenenza e possono essere consigliati alle stesse da almeno un altro Mentore della medesima Loggia.

Hanno il compito di reclutare e formare i Novizi e successivamente gli Allievi e di coordinarsi con le Compagne della Casa della Vita per trovare la mansione più adatta alle Figlie e Figli della Iulia.
Insieme alle Compagne della Casa della Vita sono incaricati di recuperare le Figlie e Figli di Iulia alla fine dello svezzamento per consegnarli ad una casa della vita sconosciuta alla partoriente.

VIII. **Patrono**
E' la massima Carica all'interno della "Loggia" dei Sapienti e può essere assegnata ad un Cittadino del Regno di Iulia, di sesso maschile, che abbia almeno la Carica di Membro Effettivo della "Loggia" dei Sapienti.
Gestisce, comanda, organizza ed amministra in completa libertà la sua "Loggia" su tutto il Regno di Iulia nel rispetto della Lex Iuliae e delle varie Lex Dominae, dovendone riferire e rispondere solamente alla Iulia e al Consiglio delle Matriarche.
Tale carica viene assegnata dalla Iulia o, su sua delega, dal Consiglio delle Matriarche con voto a maggioranza semplice, ma se la carica rimane vacante per sei giorni la Iulia deve assegnare la carica direttamente nel termine di altri sei giorni.
La proposta all'incarico può avvenire su proposta della Iulia o su proposta di almeno una Matriarca, oppure su proposta della maggioranza assoluta dei Mentori della "Loggia", oppure su proposta della maggioranza assoluta dei Membri Effettivi della "Loggia".
La maggioranza assoluta dei Mentori della "Loggia" o dei Membri effettivi della "Loggia" possono proporre al Patrono questioni sulle quali decidere e lo stesso può rivolgersi a loro per richiedere pareri e giudizi o delegarne decisioni che dovranno essere sempre prese a maggioranza assoluta.

IX. **I Membri Effettivi di una Loggia**
Sono i Cittadini del Regno di Iulia che hanno ultimato gli studi e finito la loro carriera da Allieva e Allievo con il benestare del loro Mentore.
Divengono indipendenti dal loro Mentore e rispondono direttamente alla Matrona Maggiore o Minore a seconda della sede di appartenenza, oppure rispondono direttamente alla Compagna a cui vengono affidati.
A seconda delle logge di appartenenza vengono chiamati:
- Loggia della Galaverna: Cacciatrici e Cacciatori.
- Loggia del Genio: Dottoresse e Dottori.
- Loggia delle Protettrici: Paladine e Soldati.
- Loggia delle Scienze: Dottoresse e Dottori.
- Loggia dei Sapienti: Sapienti.

X. **Gli Allievi**
Sono i Cittadini del Regno di Iulia che hanno superato la 16esima Stagione di età e che sono ancora sottoposti ad un Mentore.

XI. **I Novizi**
Sono i Cittadini del Regno di Iulia che sono stati assegnati ad una Loggia in via temporanea o definitiva e hanno un'età inferiore alla 16ma Stagione.
Nessun Novizio può diventare Membro Effettivo di una Loggia.

XII. **Gli Infanti**
Sono i Cittadini del Regno di Iulia che non sono ancora stati assegnati ad una Loggia.

XIII. **Cariche Temporanee**
Tra le cariche temporanee si trovano:
a) Il Giudice
   La Carica di Giudice è una carica temporanea, assegnata a seconda del tribunale di riferimento.
   Il Giudice decide applicando in primis le regole scritte della Lex Iuliae, poi le eventuali Lex Dominae solo se compatibili con le prime.
   In assenza delle prime due, può giudicare similmente alle sentenze date in precedenza per casi simili a quello che si appresta a giudicare o applicare le consuetudini della Signoria in cui si trova a

giudicare o le consuetudini del Regno di Iulia, ricercandole presso le Logge o nel modo in cui ritiene logico e sensato ricercarle, purché non in conflitto di interessi.
In assenza delle consuetudini o in caso di dubbio sulle consuetudini, nei casi in cui gli è consentito ed in assenza di conflitto di interessi, può richiamare un Sapiente da Venetica per coadiuvarlo nel dirimere tali dubbi o per riportargli la conoscenza delle consuetudini della Signoria o del Regno di Iulia, purché siano compatibili con la Lex Iulia e la eventuale Lex Dominae.
Nel caso non ci siano consuetudini e ci sia stata la possibilità e la convocazione di un Sapiente, esso può riportare anche storie di vecchi avvenimenti e di come sono stati giudicati, per consentire al Giudice di arrivare ad una decisione, ma tali storie ed avvenimenti devono essere compatibili con la Lex Iuliae e le eventuali Lex Dominae.
Le decisioni del Giudice ed i suoi giudizi devono sempre essere scritti e motivati, devono basarsi su prove concrete e le eventuali testimonianze riportate, inoltre devono sempre essere logiche e coerenti, perseverando la giustizia, l'arte del buono e dell'equo.
Le pene comminate devono sempre essere eque e proporzionate ai fatti dimostrati.
Al Giudice è sempre consentito aumentare o diminuire le pene inflitte rispetto a quanto previsto dalle Lex Iuliae, dalle Lex Dominae, dalle consuetudini o dalle storie ed eventi riportati dai Sapienti, purché questi aumenti o diminuzioni abbiano buon senso e siano motivate per iscritto e perseverino la giustizia, l'arte del buono e dell'equo.

B) ISTITUZIONI

I. Il Palazzo della Meraviglia
II. Le Logge
III. La Signoressa
IV. La Casa della Vita
V. I Tribunali

I. **Palazzo della Meraviglia**

E' l'edificio pubblico entro il quale la Iulia e le Matriarche svolgono le loro mansioni.
E' il centro del governo e dell'amministrazione del Regno di Iulia e dove vengono promulgate le leggi che entrano a far parte della Lex Iuliae e delle Lex Dominae della Signoria di Venetica.
Il Palazzo della Meraviglia è anche la Signoressa di Venetica.
In tale edificio vige sempre la gerarchia militare.

II) **Logge**

Galaverna, Genio, Protettrici e Scienze sono le quattro colonne sociali portanti del Regno di Iulia alla quale se ne aggiunge una quinta, i Sapienti.
Ogni Cittadino del Regno di Iulia fa parte di una Loggia.
Queste si dividono in una sezione principale, detta Sede Maggiore, situata a Venetica e sezioni distaccate, dette Sede Minore, situate nelle varie Signorie del Regno di Iulia, ad esclusione dei Sapienti che hanno solo la Sede Maggiore a Venetica.
Sono gestite ed organizzate da una Matrona Maggiore o Minore, a seconda della Sede, o dal Patrono nel caso della "Loggia" dei Sapienti.
Matrone e Patrono vengono supportati, aiutati e coadiuvati dai Mentori e da tutti i membri della loro Loggia.
Come atto straordinario utilizzabile solo una volta ogni 2 stagioni, è consentito ai Mentori di una data sede, Maggiore o Minore, di togliere la Carica di Matrona di quella sede, Maggiore o Minore, solo se raggiungono l'unanimità della decisione, la quale deve essere in ogni caso scritta e motivata.
Lo stesso atto straordinario, con le medesime modalità e limiti viene concesso ai Mentori dei Sapienti verso il Patrono.
All'interno delle Logge vengono istruiti, dai Mentori, gli Allievi ed i Novizi selezionati in collaborazione con le Compagne delle Case della Vita, i quali sono sottoposti ad esami e prove al fine di divenire dapprima Membri Effettivi della Loggia ed in seguito, se particolarmente meritevoli e dotati, Mentori.
Negli edifici appartenenti alle Logge e ai Sapienti sono racchiuse le conoscenze e le scoperte apprese nel corso delle stagioni dai loro membri.

E' vietato portare all'esterno delle Sedi materiali e documenti appartenenti alla Loggia o ai Sapienti senza il permesso della propria Matrona, Maggiore o Minore, o Mentore o del Patrono.
Le ricerche in corso non sono considerate conoscenze o scoperte apprese fino alla vidimazione della Matrona, Maggiore o Minore, o del Mentore di riferimento o del Patrono.
All'interno degli edifici delle Logge vige sempre la gerarchia civile, ad eccezione degli edifici della Loggia delle Protettrici dove vige sempre la gerarchia militare.

Tutte le tipologie di Sedi sono edifici pubblici.
Fatta eccezione per alcune estensioni delle sedi stesse:

- Fortificazioni:
  Costruzioni stabili di qualsiasi entità e misura che, seppur costruite dalla Loggia del Genio, sono sotto la diretta responsabilità, controllo e gestione della Loggia delle Protettrici.
  Non sono considerati edifici pubblici e ne è vietato l'ingresso senza il permesso di un Membro Effettivo della Loggia delle Protettrici, o di un Mentore delle Protettrici, o di una Compagna delle Protettrici, oppure della Matrona, Maggiore o Minore, delle Protettrici, del Consiglio delle Matriarche o della Iulia.
  All'interno di queste costruzioni stabili vige sempre e solo la gerarchia militare.
- Stazioni di Cambio:
  Sono piccoli insediamenti, circondati da fortificazioni e palizzate, che non superano i 1000 Cittadini del Regno di Iulia e che possono essere formati anche da costruzioni non stabili.
  Seppur considerati edifici pubblici e quindi di libero accesso per ciascun Cittadino del Regno di Iulia, sono sotto la diretta responsabilità, controllo e gestione della Loggia delle Protettrici.
  All'interno della zona delimitata dalle fortificazioni e palizzate vige sempre e solo la gerarchia militare.
- Case di Caccia Galavernine e Punti Ciechi Galavernini:
  Rifugi e piccole costruzioni stabili e non, dislocate nei vari territori delle Signorie ad una distanza di più di 6 chilometri dal più vicino edificio della Signoria, oppure dalla più vicina fortificazione, oppure dalla più vicina Stazione di Cambio.
  Possono essere costruite a 6 chilometri o meno dalla struttura di riferimento solo su concessione della Madonna della Signoria o della Loggia delle Protettrici a seconda del caso, ma in questo caso devono riportare un cartello di avvertimento.
  Tali costruzioni sono sotto la diretta responsabilità, controllo e gestione della Loggia della Galaverna e non sono considerate opere pubbliche.
  Ne è vietato l'utilizzo, la sosta o la fermata a chiunque non faccia parte della Loggia della Galaverna a meno che non sia accompagnato da un membro della Galaverna.
  E' concesso alla Carica della Galaverna più alta, presente al momento del ritrovamento all'interno di questi edifici di un non-membro della Galaverna, di agire nei confronti dell'abusivo come meglio ritiene opportuno, anche di decidere della sua vita e della sua morte.
  Non è possibile rilasciare permessi speciali di utilizzo.

Le quattro Logge:

- Loggia della Galaverna
  Forma le Cacciatrici ed i Cacciatori del Regno di Iulia i quali si dividono in tre diversi rami di specializzazione.
  Primo: le Cacciatrici ed i Cacciatori addetti all'approvvigionamento delle Signorie mediante la caccia e gestione, a terra, ittico e nel cielo, degli animali selvatici, ad esclusione delle Grandi Bestie, oltre che loro relativo studio in collaborazione obbligatoria con la Loggia delle Scienze.
  Secondo: le Cacciatrici ed i Cacciatori delle Grandi Bestie che proteggono le Signorie, addetti all'approvvigionamento delle Signorie mediante la caccia e gestione, a terra, ittico e nel cielo delle Grandi Bestie, oltre che loro relativo studio in collaborazione obbligatoria con la Loggia delle Scienze.
  Terzo: le Cacciatrici ed i Cacciatori di reietti che hanno il compito di consegnare alla giustizia della Loggia delle Protettrici o alla morte gli individui che hanno violano la Lex Iuliae.

Ogni ramo ha, al suo interno, Cacciatrici e Cacciatori in grado di provvedere, oltre che alle Mansioni principali previste, anche alla logistica minima necessaria e alla gestione amministrativa della Loggia stessa.

- La Loggia del Genio
  Forma le Dottoresse ed i Dottori del Regno di Iulia che si occupano di tutte le attività di industrializzazione e produzione fondamentali per la crescita, lo sviluppo e l'evoluzione del Regno di Iulia, in un'ottica di efficienza e prosperità.
  Fanno parte di questa loggia coloro che si dedicano: all'architettura, all'archeologia, all'ingegneria, all'artigianato, alla forgiatura, all'oreficeria, all'estrazione, approvvigionamento e allo studio dei minerali, alle attività fondamentali e connesse per la produzione e lavorazione delle materie prime e delle risorse di base fino alla trasformazione in semi lavorati e prodotti finiti, finanche allo studio di nuove scoperte e progettazione di nuove tecnologie e relative attività di ricerca.
  La Loggia del Genio si occupa anche dell'approvvigionamento idrico in stretta e obbligatoria collaborazione con la Loggia delle Scienze.
  Non esistono veri e propri rami di suddivisione della Loggia per promuovere l'ottica di collaborazione e sinergia tra le scoperte e le invenzioni, tra Dottoresse e Dottori indipendentemente dalla loro eventuale specializzazione.
  All'interno della Loggia sono presenti Dottoresse e Dottori in grado di provvedere, oltre che alle Mansioni principali previste, anche alla logistica minima necessaria e alla gestione amministrativa della Loggia stessa.

- Loggia delle Protettrici
  Forma Paladine e Soldati del Regno di Iulia che si occupano della tutela della Lex Iuliae e della Lex Dominae e delle convenzioni riconosciute dal vivere nelle Signorie, della tutela, difesa e sicurezza del Regno di Iulia e dei suoi Cittadini nonché dei relativi beni e proprietà.
  La Loggia provvede inoltre a formare le Tutrici delle Lex del Regno di Iulia, le quali possono svolgere anche mansioni all'interno dei tribunali, oltre alle mansioni previste dalla Loggia, e a selezionare alcune Cittadine del Regno di Iulia per farle divenire Maschere Piangenti, sotto il diretto controllo del Consiglio delle Matriarche, affinché le aiutino e coadiuvino nel loro compito di indagine e controllo dell'operato delle Istituzioni e dei Cittadini del Regno di Iulia.

- Loggia delle Scienze
  Forma le Dottoresse ed i Dottori del Regno di Iulia che si occupano di tutte le attività di ricerca e produzione fondamentali per la crescita, lo sviluppo e l'evoluzione del Regno di Iulia, in un'ottica di efficienza e prosperità.
  Fanno parte di questa loggia coloro che si dedicano: alla biologia, alla medicina, alla botanica, all'alchimia e all'alimentazione, all'approvvigionamento e allo studio di animali addomesticati e piante, alle attività fondamentali e connesse alla loro evoluzione, trasformazione e produzione in semilavorati e prodotti finiti, finanche allo studio di nuove scoperte e progettazione di nuove tecnologie e relative attività di ricerca.
  La Loggia delle Scienze si occupa anche dell'approvvigionamento idrico in stretta e obbligatoria collaborazione con la Loggia del Genio.
  Non esistono veri e propri rami di suddivisione della Loggia per promuovere l'ottica di collaborazione e sinergia tra le scoperte e le invenzioni, tra Dottoresse e Dottori indipendentemente dalla loro eventuale specializzazione.
  All'interno della Loggia sono presenti Dottoresse e Dottori in grado di provvedere, oltre che alle Mansioni principali previste, anche alla logistica minima necessaria e alla gestione amministrativa della Loggia stessa.

- "Loggia" dei Sapienti
  Istituzione creata da Cittadini del Regno di Iulia di sesso maschile, viene gestita da un Patrono.
  Fanno parte di questa loggia esperiti di storia, leggi, usi, costumi e tradizioni del Regno di Iulia e delle altre nazioni conosciute.

I Membri Effettivi della Loggia vengono utilizzati in mansioni all'interno dei tribunali o come cronachisti, oppure dalle Cariche del Regno di Iulia per mansioni da consigliere in ambito diplomatico e legale, socio-politico e storico.
La loro biblioteca è la più vasta esistente ed è consultabile liberamente da qualsiasi Cittadino del Regno di Iulia.

III) **Signoressa**
E' l'edificio pubblico, sotto la diretta responsabilità, controllo e gestione della Madonna ove avvengono le sue mansioni e dove possono essere ospitate le Logge, con preferenza della Loggia delle Protettrici, oppure dove possono essere dislocate anche solo alcune delle mansioni delle Logge, con preferenza della Loggia delle Protettrici.
In tale edificio, tranne nei casi di invasione del Regno di Iulia da parte di forze nemiche, vige sempre la gerarchia civile.
Per questioni di utilità, necessità o efficienza, può essere un edificio fortificato.
In questo caso, eccezionalmente, rimane sotto la diretta responsabilità, controllo e gestione della Madonna e regolato dalla gerarchia civile, tranne nei casi di invasione del Regno di Iulia da parte di forze nemiche.

IV) **Casa della Vita**
Edificio pubblico al quale solamente i Cittadini del Regno di Iulia con il grado di Iulia, Matriarca, Matrona Maggiore o Minore, Compagna o Mentore hanno accesso, presente all'interno di ogni Signoria in numero di almeno uno, è gestito da una Compagna della Casa della Vita.
A seconda della grandezza della Casa della Vita, la compagna può essere una o più di una.
Nel caso siano più di una, di comune accordo e rispettando la Lex Iuliae e la Lex Dominae, decidono come organizzarsi tra di loro per la perfetta ed efficiente gestione ed organizzazione della Casa della Vita di cui sono responsabili.
Si diventa Compagne della Casa della Vita per volontà propria o per assegnazione da parte di una qualsiasi Loggia, ma solo se si possiede la Carica di Compagna.
La Casa della Vita, per questioni di utilità, necessità o efficienza, può essere un edificio fortificato.
In questo caso, eccezionalmente, rimane sotto la diretta responsabilità, controllo e gestione delle Compagne e regolato dalla gerarchia civile, tranne nei casi di invasione del Regno di Iulia da parte di forze nemiche.
Nelle Case della Vita le Figlie ed i Figli di Iulia, chiamati Infanti, vengono istruiti ed educati in comunità, in base ai Principi della Lex Iuliae, imparano a socializzare come Sorelle e Fratelli, apprendono tutti i principi fondamentali del Regno di Iulia e sviluppano le proprie capacità verso un determinato ambito del sapere o del fare, fino alla loro assegnazione ad una Mansione all'interno di una Loggia divenendo così Novizi.

V) **Tribunali**
Nel Regno di Iulia la legge viene amministrata all'interno dei Tribunali.
I Tribunali si dividono in civili e militari a seconda della gerarchia vigente nel luogo dell'atto che ha generato la controversia o del luogo in cui è sito il motivo della controversia, suddivisi ciascuno in due tipologie.
Infine, vi sono due tipologie di Tribunale eccezionale ove solo la Iulia o le Matriarche possono essere parte in causa.

Tribunali di gerarchia civile:

- Stanza della Giustizia
  E' un edificio pubblico dove vige la gerarchia civile ed è presente almeno nel numero di uno all'interno di ogni Signoria.
  La Stanza della Giustizia è il Tribunale di prima istanza nel quale vengono presentate le controversie tra i Cittadini del Regno di Iulia.
  Giudice è sempre la Madonna, che può delegare tale compito ad un Membro Effettivo della Loggia delle Protettrici, tranne nel caso di conflitto di interessi della Loggia, oppure ad un Sapiente presente o chiamarne uno da Venetica, tranne nel caso di conflitto di interessi della "Loggia".

La Madonna non può mai essere Giudice nel caso di conflitto di interessi o nel caso in cui debba rappresentare la Signoria come parte in causa e in questi casi la Mansione di Giudice verrà affidata ad un Membro Effettivo della Loggia delle Protettrici, tranne nel caso di conflitto di interessi della Loggia, oppure ad un Sapiente presente o ne verrà chiamato uno da Venetica, tranne nel caso di conflitto di interessi, se nessuno di questi può svolgere la Mansione di Giudice, la causa viene mandata direttamente al Tribunale Supremo.
Per ciò che riguarda la Signoria di Venetica, alla Iulia è concesso delegare la Mansione di Giudice, ad una Matriarca purché o ad un Membro Effettivo della Loggia delle Protettrici o ad un Sapiente purché non siano in stato di conflitto di interessi come singoli o come Loggia.
La Iulia e le Matriarche non possono mai essere parte in causa nella Stanza della Giustizia.
Nel caso sia necessario rappresentare il Regno di Iulia o la Signoria di Venetica come parte in causa, non viene costituita alcuna Stanza della Giustizia e la Iulia decide direttamente.
Le indagini verranno svolte dai membri assegnati delle Logge non facenti parte di nessuna delle Logge in conflitto di interessi, per le questioni di non loro competenza, potranno avvalersi di membri di loro fiducia o da loro scelti delle Logge in conflitto di interessi, potendo anche chiamare Membri Effettivi di queste Logge da altre Signorie.
Nel caso tutte e quattro le prime Logge siano in conflitto di interessi, le indagini saranno svolte da un Sapiente presente o richiamato da Venetica.
Nel caso tutte e cinque le Logge siano in conflitto di interessi, le indagini verranno svolte da una squadra composta da un Membro Effettivo per Loggia scelti tutti dalla Iulia.
Ultimate le indagini, la Stanza della Giustizia deve essere istituita entro sei giorni ed entro i successivi sei giorni si deve giungere a verdetto a meno di proroghe scritte e motivate da parte del Giudice designato.
All'interno della Stanza della Giustizia, indipendentemente dalla mansione che rivestono, possono essere presenti la Iulia, le Matriarche, la Madonna, le Matrone Maggiori e Minori, oltre alle parti in causa ed eventuali difensori.
Spetta al Giudice scegliere se chiudere la Stanza della Giustizia al pubblico.
I testimoni, qualunque sia la loro Carica, potranno essere presenti solo se richiesti dalle parti in causa o dagli indagati o dai difensori degli stessi, solo se accettati dal giudice e solo per il tempo necessario alla testimonianza.
Se uno dei testimoni è la Iulia, non viene costituita la Stanza della Giustizia e la Iulia decide direttamente.
Le parti in causa potranno difendersi da soli o scegliere di farsi difendere da chi vorranno, purché le scelte ricadano su Cittadini del Regno di Iulia reperibili entro sei giorni o entro la fine delle indagini se di durata maggiore e purché i prescelti abbiano accettato la richiesta di difesa della parte in causa per iscritto.
Il Giudice designato presterà giuramento di imparzialità prima di sedersi in aula.
I difensori presteranno giuramento a favore del proprio difeso prima di sedersi in aula.
Ogni parte in causa o difensore dei medesimi hanno la facoltà di portare qualunque prova in giudizio purché pertinente e non rifiutata dal Giudice con motivazione scritta.

- Tribunale Supremo
  E' un edificio pubblico dove vige la gerarchia civile e si trova solo a Venetica.
  Il Tribunale Supremo è il Tribunale di seconda istanza nel quale vengono presentate le controversie tra i Cittadini del Regno di Iulia a seguito di ricorso avverso la sentenza della Stanza della Giustizia.
  Giudice è sempre la Iulia, che può delegare tale compito ad una Matriarca che non si trovi in conflitto di interessi, oppure ad un Sapiente che non si trovi in conflitto di interessi per sé stesso o per la "Loggia".
  Ulteriori, eventuali, altre indagini disposte dal giudice verranno svolte da un membro per Loggia designato direttamente dalla Matrona Maggiore della rispettiva Loggia e dal Patrono.
  Ultimate le indagini, la Stanza della Giustizia deve essere istituita entro sei giorni ed entro i successivi sei giorni si deve giungere a verdetto a meno di proroghe scritte e motivate da parte del Giudice designato.

All'interno della Stanza della Giustizia, indipendentemente dalla mansione che rivestono, possono essere presenti la Iulia, le Matriarche, la Madonna, le Matrone Maggiori e Minori, oltre alle parti in causa ed eventuali difensori.
Spetta al Giudice scegliere se chiudere o meno la Stanza della Giustizia al pubblico.
Nel caso una delle parti in causa sia una Signoria, è la Madonna a rappresentarla.
Nel caso una delle parti in causa sia il Regno di Iulia, non sarà istituito il Tribunale Supremo e la Iulia deciderà direttamente.
I testimoni, qualunque sia la loro Carica, potranno essere presenti solo se richiesti dalle parti in causa o dai difensori degli stessi, solo se accettati dal giudice e solo per il tempo necessario alla testimonianza.
Se uno dei testimoni è la Iulia, non viene costituita la Stanza della Giustizia e la Iulia decide direttamente.
Le parti in causa potranno difendersi da soli o scegliere di farsi difendere da chi vorranno, purché le scelte ricadano su Cittadini del Regno di Iulia reperibili entro sei giorni o entro la fine delle indagini se di durata maggiore e purché i prescelti abbiano accettato la richiesta di difesa della parte in causa per iscritto.
Il Giudice designato presterà giuramento di imparzialità prima di sedersi in aula.
I difensori presteranno giuramento a favore del proprio difeso prima di sedersi in aula.
Ogni parte in causa o difensore dei medesimi hanno la facoltà di portare qualunque prova in giudizio purché pertinente e non rifiutata dal Giudice con motivazione scritta.

Tribunali di gerarchia militare:

- Stanza della Giustizia Militare
  Per le controversie nate all'interno dei luoghi ove vige la gerarchia militare, la Stanza della Giustizia Militare viene costituita all'interno di un edificio ove vige la gerarchia militare e solo nel momento e per il tempo in cui sia necessario che sia costituita, svolgendo funzioni di tribunale di primo grado.
  La Stanza della Giustizia Militare non è un luogo aperto al pubblico.
  Il Giudice è sempre la Carica militare più alta raggiungibile in sei giorni, possibilmente di una Signoria diversa a dove si terrà la Stanza della Giustizia, il quale può delegare ad un suo sottoposto reperibile in sei giorni sempre, possibilmente, di Signoria diversa da quella della Stanza della Giustizia.
  Le indagini verranno svolte da un membro per Loggia designato direttamente dalla Matrona Maggiore o Minore della rispettiva Loggia, un Sapiente parteciperà alle indagini solo se presente in loco e se non in conflitto di interessi, oppure solo se la vertenza è in territorio della Signoria di Venetica e dunque designato dal Patrono.
  Ultimate le indagini, la Stanza della Giustizia Militare deve essere istituita entro sei giorni ed entro i successivi sei giorni si deve giungere a verdetto a meno di proroghe scritte e motivate da parte del Giudice designato.
  All'interno della Stanza della Giustizia Militare, indipendentemente dalla Mansione che rivestono, possono essere presenti la Iulia, le Matriarche, la Madonna, le Matrone Maggiori e Minori, oltre alle parti in causa ed eventuali difensori.
  I testimoni potranno essere presenti solo se richiesti dalle parti in causa o dai difensori degli stessi, solo se accettati dal giudice e solo per il tempo necessario alla testimonianza.
  Le parti in causa potranno difendersi da soli o scegliere di farsi difendere da chi vorranno loro, purché reperibili entro sei giorni o entro la fine delle indagini se di durata maggiore e purché i prescelti abbiano accettato la richiesta di difesa della parte in causa o dell'indagato per iscritto.
  Nel caso una delle parti in causa sia una Signoria, è la Madonna a rappresentarla.
  Nel caso una delle parti in causa sia il Regno di Iulia, non sarà istituita la Stanza della Giustizia Militare e la Iulia deciderà direttamente.
  La Iulia e le Matriarche non possono mai essere parte in causa nella Stanza della Giustizia Militare.
  Nel caso sia necessario rappresentare il Regno di Iulia o la Signoria di Venetica come parte in causa, non viene costituita alcuna Stanza della Giustizia Militare e la Iulia decide direttamente.
  Il Giudice designato presterà giuramento di imparzialità prima di sedersi in aula.

I difensori presteranno giuramento a favore del proprio difeso prima di sedersi in aula.
Ogni parte in causa o difensore dei medesimi hanno la facoltà di portare qualunque prova in giudizio purché pertinente e non rifiutata dal Giudice con motivazione scritta.

- Tribunale Supremo Militare
  Per le controversie nate all'interno dei luoghi ove vige la gerarchia militare, Il Tribunale Supremo Militare viene costituito all'interno di un edificio ove vige la gerarchia militare dentro la città di Venetica e solo nel momento e per il tempo in cui sia necessario che sia costituito.
  Il tribunale Supremo Militare svolge funzioni di tribunale di secondo grado, ove le parti in causa che non ritengono di aver ricevuto giustizia possono rivolgersi in appello.
  Il Tribunale Supremo Militare non è un luogo aperto al pubblico.
  Giudice è sempre la Iulia, che può delegare tale compito ad una Matriarca che non si trovi in conflitto di interessi, oppure alla Matrona Maggiore che non si trovi in conflitto di interessi.
  Ulteriori, eventuali, altre indagini disposte dal giudice verranno svolte da un membro per Loggia designato direttamente dalla Matrona Maggiore della rispettiva Loggia e dal Patrono.
  Ultimate le indagini, la Stanza della Giustizia deve essere istituita entro sei giorni ed entro i successivi sei giorni si deve giungere a verdetto a meno di proroghe scritte e motivate da parte del Giudice designato.
  All'interno del Tribunale Supremo Militare, indipendentemente dalla Mansione che rivestono, possono essere presenti la Iulia, le Matriarche, la Madonna, le Matrone Maggiori e Minori, oltre alle parti in causa ed eventuali difensori.
  La Iulia e le Matriarche non possono mai essere parte in causa nella Stanza della Giustizia Militare.
  Nel caso una delle parti in causa sia una Signoria, è la Madonna a rappresentarla.
  Nel caso una delle parti in causa sia il Regno di Iulia, non sarà istituito Tribunale Supremo Militare e la Iulia deciderà direttamente.
  I testimoni, qualunque sia la loro Carica, potranno essere presenti solo se richiesti dalle parti in causa o dai difensori degli stessi, solo se accettati dal Giudice e solo per il tempo necessario alla testimonianza.
  Se uno dei testimoni è la Iulia, non viene costituita la Stanza della Giustizia e la Iulia decide direttamente.
  Le parti in causa potranno difendersi da soli o scegliere di farsi difendere da chi vorranno, purché le scelte ricadano su Cittadini del Regno di Iulia reperibili entro sei giorni o entro la fine delle indagini se di durata maggiore e purché i prescelti abbiano accettato la richiesta di difesa della parte in causa per iscritto.
  Il Giudice designato presterà giuramento di imparzialità prima di sedersi in aula.
  I difensori presteranno giuramento a favore del proprio difeso prima di sedersi in aula.
  Ogni parte in causa o difensore dei medesimi hanno la facoltà di portare qualunque prova in giudizio purché pertinente e non rifiutata dal Giudice con motivazione scritta.

Tribunali eccezionali:

- Tribunale di Iulia
  E' l'unico Tribunale che consente di giudicare la Iulia in carica o una o più Matriarche ed è un luogo privato ove vige sia la gerarchia civile che militare e non viene considerata la Carica dell'accusato o degli accusati.
  Il Consiglio delle Matriarche, con votazione a maggioranza dei 3/4 scritta e firmata e con motivazione scritta e pubblicata nella bacheca di tutte le Signorie, può istituire Tribunale contro la Iulia stessa.
  Il Tribunale di Iulia deve essere composto almeno da 5 Matriarche che prenderanno la Carica di Giudice, mentre 1 Matriarca deve essere designata quale parte in causa contro la Iulia, le Matriarche assegnate devono essere scelte tra coloro che siano prive di qualunque tipo di conflitto di interesse con la Iulia, l'esistenza o meno di questo conflitto d'interesse può essere promosso dalla Iulia o anche da una sola Matriarca in forma scritta, motivata e provata, sull'esistenza o meno di questo conflitto di interesse decideranno le quattro Matrone Maggiori ed il Patrono entro il termine di 6 giorni.

La Iulia può decidere di difendersi da sola o nominare un difensore a sua scelta, purché la scelta ricada su Cittadini del Regno di Iulia reperibili entro sei giorni o entro la fine delle indagini se di durata maggiore.
Le indagini vengono svolte dalle quattro Matrone Maggiori e dal Patrono.
Terminate le indagini, il Tribunale di Iulia si costituisce e deve giungere a decisione unanime dei Giudici entro sei giorni.
All'interno del Tribunale di Iulia sono ammessi solo la Iulia, le Matriarche, l'eventuale difensore della Iulia.
I testimoni potranno essere presenti solo se richiesti dalle parti in causa o dall'eventuale difensore della Iulia, solo se accettati dal giudice e solo per il tempo necessario alla testimonianza.
Le Giudici presteranno giuramento di imparzialità prima di sedersi in aula.
L'eventuale difensore presterà giuramento a favore della Iulia prima di sedersi in aula.
Ogni parte in causa o difensore dei medesimi hanno la facoltà di portare qualunque prova in giudizio purché pertinente e non rifiutata dal Giudice con motivazione scritta.
Nel caso il Tribunale di Iulia porti alla morte della Iulia in carica, il Consiglio delle Matriarche, qualunque sia il suo numero, regnerà per il tempo minimo necessario alla elezione di una nuova Iulia prendendo le decisioni a maggioranza semplice.
In ogni caso, la sentenza promulgata deve avere forma scritta, essere motivata e pubblicata nella bacheca di tutte le Signorie.
La Iulia, motivando e pubblicando nella bacheca di tutte le Signorie la sua decisione, può istituire Tribunale contro una o più Matriarche.
La Iulia sarà sempre parte in causa come accusa.
I Giudici saranno le quattro Matrone Maggiori ed il Patrono.
La Matriarca o le Matriarche possono decidere di difendersi da sole o nominare un difensore a loro scelta, purché la scelta ricada su Cittadini del Regno di Iulia reperibili entro sei giorni o entro la fine delle indagini se di durata maggiore.
Le indagini vengono svolte da membri delle Logge selezionati direttamente dalla Iulia.
Terminate le indagini, il Tribunale di Iulia si costituisce e deve giungere a decisione unanime dei Giudici entro sei giorni.
All'interno del Tribunale di Iulia sono ammessi solo la Iulia, le Matriarche, gli eventuali difensori delle Matriarche.
I testimoni potranno essere presenti solo se richiesti dalle parti in causa o dall'eventuale difensore della Iulia, solo se accettati dal giudice e solo per il tempo necessario alla testimonianza.
I Giudici presteranno giuramento di imparzialità prima di sedersi in aula.
Gli eventuali difensori presteranno giuramento a favore delle Matriarche prima di sedersi in aula.
Ogni parte in causa o difensore dei medesimi hanno la facoltà di portare qualunque prova in giudizio purché pertinente e non rifiutata dai Giudici con motivazione scritta.
Qualunque sia la sentenza promulgata deve avere forma scritta, essere motivata e pubblicata nella bacheca di tutte le Signorie.
Nel caso in cui sia la Iulia che il Consiglio delle Matriarche vogliano procedere a Tribunale di Iulia, sarà istituito prima il Tribunale di Iulia avverso la o le Matriarche, successivamente quello avverso la Iulia.

- Sfida di Iulia
  Solo nel caso in cui il Consiglio delle Matriarche accusi la Iulia e solo nel caso siano rimaste in vita meno di 6 Matriarche o nel caso in cui il conflitto di interessi giudicato dalle Matrone e dal Patrono porti ad avere meno di 6 Matriarche disponibili per il Tribunale di Iulia, il Tribunale di Iulia non è concesso ma è accessibile solo la Sfida di Iulia.
  Le Matriarche sceglieranno una ed una sola Matriarca che sfiderà la Iulia in combattimento.
  La Sfida di Iulia terminerà con la morte di una e la ragione dell'altra, oppure quando l'una darà ragione all'altra.
  La Sfida avrà luogo dove decideranno le Matrone ed il Patrono, armi ed armature dovranno essere una per tipo di foggia semplice ed eguale per entrambe le contendenti.

Nel caso la Sfida di Iulia porti alla morte della Iulia in carica, il Consiglio delle Matriarche regnerà per il tempo minimo necessario alla elezione di una nuova Iulia.
Nel caso la Iulia vinca la sfida, il Consiglio delle Matriarche accetterà l'innocenza della Iulia.
In ogni caso, la sentenza promulgata deve avere forma scritta, essere motivata e pubblicata nella bacheca di tutte le Signorie.
La Sfida di Iulia può essere richiesta al massimo una volta per Stagione.

Titolo Terzo
VITA IULIA

A) GERARCHIE
I. Gerarchia civile
II. Gerarchia militare

I. **Gerarchia civile**
La gerarchia civile della Iulia viene così composta:
- Iulia
- Consiglio delle Matriarche
- Matriarca Maggiore della Loggia (o Patrono)
- Madonna
- Compagna della Loggia
- Matriarca Minore della Loggia
- Mentore della Loggia
- Membro effettivo della Loggia
- Allieva e Allievo
- Novizia e Novizio
- Infante

II. **Gerarchia militare**
La gerarchia militare della Iulia viene così composta:
- Iulia
    - Matriarca (solo in caso di invasione del Regno di Iulia o mandato della Iulia)
- Matrona Maggiore delle Protettrici
- Compagna delle Protettrici
- Matrona Minore delle Protettrici
    - Matrona Maggiore di Loggia (solo in caso di invasione del Regno di Iulia o mandato della Iulia)
    - Madonna (solo in caso di invasione del Regno di Iulia o mandato della Iulia)
    - Compagna di Loggia (solo in caso di invasione del Regno di Iulia o mandato della Iulia)
    - Matrona Minore di Loggia (solo in caso di invasione del Regno di Iulia o mandato della Iulia)
- Mentore della Loggia delle Protettrici
    - Mentore di Loggia (solo in caso di invasione del Regno di Iulia o mandato della Iulia)

B) EDIFICI PUBBLICI E PRIVATI
I. Edifici Pubblici
II. Edifici Privati

I. **Edifici Pubblici**
Sono tutti quegli edifici che sono aperti al pubblico, sia ai Cittadini del Regno di Iulia che ai non cittadini.
E' vietato il danneggiamento di tali edifici tranne nei casi di ordine o concessione della Iulia o del Consiglio delle Matriarche a maggioranza assoluta, oppure di ordine motivato o concessione motivata della Madonna o Matrona, Maggiore o Minore.

II. **Edifici Privati**
Sono tutti quegli edifici non specificatamente indicati come pubblici dalla Lex Iulia o dalle eventuali Lex Dominae.
Sono edifici di proprietà riservata delle Logge o di uno o più Cittadini del Regno di Iulia.
E' vietato l'ingresso o il danneggiamento di tali edifici a chi non è il proprietario.
Solo i proprietari possono disporne a loro insindacabile giudizio, nel rispetto della Lex Iulia, delle eventuali Lex Dominae e della gerarchia civile, o della gerarchia militare nei casi previsti dalla Lex Iulia e dalle eventuali Lex Dominae o nel caso di invasione del Regno di Iulia.

C) SIGNORIE
I Cittadini del Regno di Iulia fanno parte sempre di una Loggia, tranne nel caso delle Cariche di: Iulia, Matriarca o Madonna.
I Cittadini del Regno di Iulia si raggruppano in comunità gestite dalle Madonne dette Signorie.
La Signoria più grande ed importante, gestita direttamente dalla Iulia è Venetica.
All'interno di ogni Signoria, ciascun Cittadino del Regno di Iulia contribuisce con le proprie conoscenze e capacità alla crescita ed allo sviluppo della stessa, con l'obiettivo di far prosperare ed evolvere tutto il Regno di Iulia.

D) CITTADINANZA
I. Nascita da Cittadina del Regno di Iulia
II. Nascita da non Cittadina del Regno di Iulia

I. **Nascita da Cittadina del Regno di Iulia**
La Cittadinanza del Regno di Iulia è uno status che si acquisisce al momento dell'entrate all'interno della casa della vita insieme allo status di Infante.
Tutte le Cittadine del Regno di Iulia sono tenute, alla conclusione del periodo dell'allattamento, circa tra la prima e seconda Stagione della prole, a consegnare la propria prole ad una qualsiasi Loggia affinché un Mentore la consegni ad una qualsiasi Casa della Vita o affinché un qualsiasi membro della Loggia chiami una Compagna di una qualsiasi Casa della Vita per recuperare la prole.
La Cittadina del Regno di Iulia che si rifiuta di consegnare la prole alla conclusione del periodo dell'allattamento ad una Loggia perde lo status di Cittadina del Regno di Iulia e smette di far parte delle Logge, le è concesso abbandonare la Signoria in qualunque momento e assume lo status di reietta solo una volta che siano trascorsi sei giorni dal rifiuto.
Nel caso vi siano dubbi sulla salute, sanità, ritardo o deformità della prole consegnata, è compito della Matrona Maggiore o Minore, dei Mentori o della Compagna della Casa della Vita portare la prole alla Loggia delle Scienze affinché venga esaminata.

II. **Nascita da non Cittadina del Regno di Iulia**
Tutti coloro che hanno prole non superiore alla 6^a Stagione di età e non hanno lo status di Cittadino del Regno di Iulia possono consegnare la propria prole ad una qualsiasi Loggia affinché venga consegnata alla Loggia delle Scienze per un esame preliminare ed eventualmente, a loro insindacabile giudizio, consegnata ad una qualsiasi Casa della Vita o affinché sia chiamata una Compagna di una qualsiasi Casa della Vita per recuperare la prole.
Tutti coloro che hanno prole superiore alla 6^a Stagione di età ma inferiore alla 10ma Stagione di età e non hanno lo status di Cittadino del Regno di Iulia possono consegnare la propria prole ad una qualsiasi Loggia affinché venga consegnata alla Loggia delle Scienze per un esame preliminare e poi venga, eventualmente, su loro insindacabile giudizio, consegnata ad una qualsiasi Casa della Vita o direttamente ad un Mentore di una Loggia con cui abbiano preso accordi.
Tutti coloro che hanno superato la 10ma Stagione di età e non sono Cittadini del Regno di Iulia, possono far richiesta di cittadinanza secondo il seguente iter:

- Dovranno superare tutti gli esami richiesti dalla Loggia delle Scienze.
- Dovranno superare tutti gli esami richiesti dalla Loggia delle Protettrici.
- Dovranno superare tutti gli esami richiesti dalla Loggia della Galaverna.

- Dovranno superare tutti gli esami richiesti dalla Loggia del Genio.
- Nel caso anche una sola delle Logge ne faccia richiesta, sarà interpellata anche la "Loggia" dei Sapienti per effettuare gli esami che riterranno opportuni.

Al termine di tutti questi esami, gli esaminatori decideranno a quale Loggia assegnare il nuovo Cittadino del Regno di Iulia, affidandogli un Mentore che non potrà proporlo come Membro Effettivo della Loggia in meno di 2 Stagioni e comunque dovrà avere l'avvallo della Matrona Maggiore o Minore, allo stesso modo non potrà essergli assegnata nessuna Carica prima che siano trascorse 2 stagioni.

E) CITTADINO DEL REGNO DI IULIA

Lo Status di Cittadino del Regno di Iulia permette di avere doveri e diritti all'interno del Regno di Iulia, secondo le Lex Iuliae, le Lex Dominae e le consuetudini.
E' obbligo di tutti i Cittadini del Regno di Iulia rispettare la Lex Iuliae in tutto il territorio del Regno di Iulia e di rispettare le Lex Dominae relative alla Signoria in cui si trovano.
E' obbligo del Cittadino del Regno di Iulia conoscere la Lex Iuliae e le eventuali Lex Dominae, l'ignoranza non è una scusante.
E' diritto di ogni Cittadino del Regno di Iulia chiedere giudizio al Giudice nelle tipologie di tribunali previste per la tutela dei propri doveri e diritti.

F) NON-CITTADINO

E' obbligo di tutti i non-cittadini rispettare la Lex Iuliae in tutto il territorio del Regno di Iulia e di rispettare le Lex Dominae relative alla Signoria in cui si trovano.
E' obbligo del non-cittadino conoscere la Lex Iuliae e le eventuali Lex Dominae, l'ignoranza non è una scusante.
Nel caso di ignoranza, è obbligo dei non-cittadini recarsi alla Loggia delle Protettrici affinché gli venga consentito di leggere le Lex Iuliae e le eventuali Lex Dominae.
Nel caso di ignoranza, è obbligo dei non-cittadini recarsi alla Loggia delle Protettrici affinché gli vengano lette le Lex Iuliae e le eventuali Lex Dominae.
In ogni caso tutti i non-cittadini hanno tutti i doveri di ogni Cittadino del Regno di Iulia, ad esclusione del far parte di una Loggia.
E' consentito ai non-cittadini di ricevere permessi speciali dalla Iulia, dal Consiglio delle Matriarche, dalle Madonne o dalle Logge che gli consentano di avere uno, alcuni o tutti i diritti dei Cittadini del Regno di Iulia.
E' Mansione della Loggia delle Protettrici affiggere alle entrate della Signoria e relative bacheche i sei capoversi precedenti.
E' Mansione delle Protettrici presenti alle entrate della Signoria rendere noto a voce la necessità di leggere tali sei capoversi.
E' Mansione delle Protettrici presenti alle entrate della Signoria leggere i sei capoversi ai non-cittadini che denunciano di essere analfabeti.
E' Mansione delle Protettrici presenti alle entrate della Signoria indicare agli ignoranti della Lex Iuliae e delle eventuali Lex Dominae dove dirigersi per apprenderle ed indicare agli ignoranti le minime norme da seguire per raggiungere la Loggia delle Protettrici senza violare la Lex Iuliae e la Lex Dominae.

G) SALUTE

E' compito e dovere di ogni Cittadino del Regno di Iulia recarsi alla Loggia delle Scienze per ogni questione concernente la propria salute.
E' compito della Loggia delle Scienze denunciare il Cittadino della Iulia che approfitti di tale dovere e compito, per sottrarsi alle proprie Mansioni o compiti, oppure che intralci le Mansioni o compiti della Loggia della Scienze, direttamente alla Matrona Maggiore o Minore della loggia di appartenenza del Cittadino della Iulia stesso.
Fino al compimento della 18esima Stagione di età o fino al conseguimento del rango di Membro Effettivo di una Loggia o altra Carica superiore nelle gerarchie, il Cittadino della Iulia dovrà chiedere alla Compagna della Casa della Vita in cui vive o al Mentore o alla Compagna a cui è affidato o direttamente alla Matrona Maggiore o Minore della propria Loggia il permesso di recarsi alla Loggia delle Scienze per questioni di salute.

H) ISTRUZIONE

Tutti i Cittadini del Regno di Iulia hanno il dovere ed il diritto di essere alfabetizzati, educati ed istruiti.
E' compito delle Compagne della Casa della Vita, fintanto che l'Infante vive all'interno della Casa della Vita, insegnargli a leggere e a scrivere, a far di conto, la Lex Iuliae e le eventuali Lex Dominae, la gerarchia civile e quella militare, oltre che ad essere rispettoso ed educato.
E' Mansione della Compagna della Casa della Vita coordinare le lezioni necessarie all'alfabetizzazione, educazione ed istruzione al suo potere e dovere di mandare gli Infanti a svolgere Mansioni temporanee all'interno delle Logge.
Tale alfabetizzazione, educazione ed istruzione deve perdurare almeno fino alla 15esima stagione di età.
Nel caso l'Infante lasci la casa della vita prima della 15esima Stagione di età, sarà Mansione del Mentore o della Compagna a cui è assegnato provvedere al dovere di alfabetizzazione, educazione ed istruzione alternativamente alle Mansioni temporanee per la Loggia.

I) MANSIONE

I. Scelta della Mansione
II. Assegnazione della Mansione
III. Tempi della Mansione
IV. Sottrazione motivata dalla Mansione

I. **Scelta della Mansione**

La mansione può essere scelta dal Cittadino del Regno di Iulia fino alla 15esima Stagione di età, il quale verrà assegnato ad un Mentore in base alla scelta.
In mancanza di una scelta, la mansione viene affidata al Cittadino del Regno di Iulia dalle Compagne della Casa della Vita in accordo con il Mentore della Loggia a cui verrà affidato.
Al Mentore o alla Matrona Maggiore o Minore della Loggia è consentito respingere la Mansione di un Cittadino del Regno di Iulia solo per fondato, logico e coerente motivo fino alla 15esima Stagione di età, conseguendone un rientro alla Casa della Vita di provenienza e una successiva riassegnazione sotto altro Mentore o una nuova scelta presso altra Loggia.
Un Mentore o una Matrona Maggiore o Minore possono respingere un Cittadino del Regno di Iulia dopo la 15esima Stagione di età solo per fondato, logico e coerente motivo e solo se già in accordi con altra Loggia per assegnargli un nuovo Mentore e fargli occupare una nuova mansione.
Al Mentore o alla Matrona Maggiore o Minore della Loggia è consentito riadattare la Mansione del Cittadino della Iulia per ogni necessità concernente il buon andamento della Loggia, della Signoria e di tutto il Regno di Iulia, oltre che per ragioni di efficienza, logica e coerenza.
Un Cittadino del Regno di Iulia che abbia già compiuto la 18esima Stagione di età, può scegliere di cambiare mansione all'interno della Loggia o di cambiare Loggia solo in accordo con il proprio Mentore o con la Matrona Maggiore o Minore della Loggia di appartenenza e solo con il benestare di un nuovo Mentore o Matrona Maggiore o Minore di nuova Loggia.

II) **Assegnazione della Mansione**

Quando gli Infanti raggiungono la 7ma Stagione di età e sufficiente capacità intellettuale, possono essere mandati dalla Compagna della Casa della Vita a svolgere Mansioni temporanee all'interno delle Logge per capirne le inclinazioni e le capacità, potendo anche già essere scelti da un Mentore o da una Compagna per divenire Novizi ed iniziare il loro percorso di vita nella società e nelle Logge.
Quando gli Infanti raggiungono la 12esima stagione di età devono essere mandati dalla Compagna della Casa della Vita a svolgere mansioni temporanee all'interno delle Logge per capirne le inclinazioni e le capacità, per essere valutati ed eventualmente scelti da un Mentore o da una Compagna per divenire Novizi ed iniziare il loro percorso di vita nella società e nelle Logge.
Alla Compagna della Casa della Vita che lo ritenga utile ed opportuno è data la possibilità di chiamare un Sapiente per procedere alla valutazione dell'Infante in qualsiasi momento dopo il compimento della 12esima Stagione di età.
Al raggiungimento della 15esima Stagione di età dell'Infante, sarà obbligo della Compagna della Casa della Vita e di un Mentore per ognuna delle prime quattro Logge riunirsi per trovare una Mansione adatta

all'Infante entro il termine della sua 16ma Stagione di età, chiamando a riunione anche un Sapiente se ritenuto utile ed opportuno dalla Compagna della Casa della Vita.
Il coordinamento per una valutazione congiunta il più affidabile ed efficace possibile degli Infanti da parte delle Compagne della Casa della Vita e dei Mentori delle Logge rientra negli obblighi delle Mansioni di entrambe le Cariche.
Al Mentore o alla Matrona Maggiore o Minore della Loggia è consentito riadattare la Mansione del Cittadino della Iulia per ogni necessità concernente il buon andamento della Loggia, della Signoria e di tutto il Regno di Iulia, oltre che per ragioni di efficienza, logica e coerenza.

III) **Tempi della Mansione**
Ogni Cittadino del Regno di Iulia deve svolgere le sue mansioni obbligatoriamente per almeno 6 ore all'interno della giornata, per almeno 5 giorni alla settimana.
Nel caso la Loggia richieda al Cittadino del Regno di Iulia di svolgere Mansioni per più tempo, oppure nel caso il Cittadino del Regno di Iulia richieda alla Loggia di svolgere Mansioni per più tempo, oppure nel caso la Mansione affidata richieda di essere svolta per più tempo, al Cittadino del Regno di Iulia deve essere dato un Riconoscimento per le ore superiori di Mansione svolta al di là di quelle obbligatorie.
Tale Riconoscimento è straordinario e può essere quantificato solo in valuta Iulia, oppure ore di riposo parificate alle ore straordinarie svolte, oppure in un avanzamento gerarchico.
Nelle restanti ore della giornata il Cittadino di Iulia può chiedere di svolgere ulteriore attività lavorativa presso la Loggia, oppure svolgere lavoro in proprio, oppure occupare il tempo nel modo che ritiene più opportuno nel rispetto della Lex Iuliae e delle eventuali Lex Dominae della Signoria di appartenenza.

IV) **Sottrazione motivata dalla Mansione**
Tutti i Cittadini di Iulia possono sottrarsi alle proprie Mansioni per ragioni di salute ed un eventuale protrarsi della loro sottrazione dalla Mansione dovrà essere giustificata da valutazione scritta della Loggia delle Scienze.
Tale valutazione medica, scritta e motivata, deve essere consegnata alla Loggia di appartenenza del Cittadino del Regno di Iulia entro un giorno.
Altre motivazioni di sottrazione dalla Mansione possono essere giustificate, scritte e motivate, solo dal Mentore o dalla Matrona Maggiore o Minore.

L) RICONOSCIMENTO
Il Riconoscimento può essere ordinario o straordinario.
Il Riconoscimento ordinario deve essere sempre assegnato in valuta Iulia, tranne nel caso di accordo scritto e firmato delle parti ove può essere di qualunque natura, materiale o immateriale, ma non può mai ledere la salute, la vita, il talento e l'inclinazione dei Cittadini del Regno di Iulia, non può mai ledere il Regno di Iulia e non può essere in contrasto con la Lex Iuliae.
Il Riconoscimento straordinario, può essere di qualunque natura, materiale o immateriale, ma non può mai ledere la salute, la vita, il talento e l'inclinazione dei Cittadini del Regno di Iulia, non può mai ledere il Regno di Iulia e non può essere in contrasto con la Lex Iuliae.
Qualunque Riconoscimento può essere in ogni tempo mutato o revocato da un proprio superiore gerarchico, oralmente una volta a Stagione per un massimo di sei giorni, per iscritto e motivato da un minimo di un giorno a definitivamente o fino a nuova assegnazione con i medesimi limiti temporali.
Il Cittadino di Iulia che ritenga che la revoca o modifica del proprio Riconoscimento sia ingiusta può rivolgersi al relativo Tribunale.

M) ONORARIO
L'Onorario è quanto un Cittadino del Regno di Iulia percepisce da un accordo preso all'esterno delle sue Mansioni obbligatorie per la Loggia.
L'Onorario può essere dato solo in base ad un accordo scritto.
L'Onorario deve essere sempre di natura materiale, dato in valuta Iulia o in qualunque altra forma di economicità valutabile.
Se viene dato in economicità valutabile deve essere valutata da un Membro Effettivo della Loggia a cui il bene si riferisce al momento della firma dell'accordo scritto e consegnato immediatamente e non può mai

ledere la salute, la vita, il talento e l'inclinazione dei Cittadini del Regno di Iulia, non può mai ledere il Regno di Iulia e non può essere in contrasto con la Lex Iuliae o le Lex Dominae.

N) TASSAZIONE

Ogni Riconoscimento è privo di qualunque tipo di tassazione e nessuna tassazione gli può essere applicata.
Ogni Onorario prevede una tassazione in percentuale decisa dalla Madonna attraverso Lex Dominae che non può essere mai inferiore al 10%, detta Decima, ma che può variare a seconda della tipologia o ambito o scopo dell'Onorario stesso.
Ogni Madonna è tenuta a dare il 5%, detta Mezzadecima, degli introiti della Signoria alla Signoria di Venetica.
Ogni Loggia Minore è tenuta a dare il 5%, detta Mezzadecima, degli introiti alla propria Loggia Maggiore.
La Iulia e le Matrone Maggiori sono tenute ad utilizzare la Mezzadecima ottenuta per una sana e prosperosa crescita del Regno di Iulia, investendola in ciò che riterranno più opportuno ed efficiente.

O) UNIONI

I) Unione
II) Unioni

I) **Unione**
E' libertà e diritto di ogni Cittadino del Regno di Iulia unirsi indipendentemente dalla razza e dal sesso, senza discriminazioni.
E' libertà e diritto di ogni Cittadino del Regno di Iulia decidere di condividere una medesima dimora o la vita assieme, senza discriminazioni.
Ogni cittadino del Regno di Iulia ha libertà e diritto di sciogliere la propria unione e convivenza con un semplice atto di volontà.

II) **Unioni**
Due o più Cittadini del Regno di Iulia che decidano di unirsi e di convivere e che hanno compiuto la 25esima Stagione di età, hanno la libertà ed il diritto di rendere pubblica la propria affezione reciproca dando vita ad una Unione Dorata nel caso di due donne, Unione Argentata nel caso di una donna ed un uomo, di una Unione Ramata nel caso di due uomini.
Tali Unioni pubbliche vengono fatte di fronte alla Madonna o ad una Matrona Maggiore o Minore della Loggia di appartenenza di uno dei due Cittadini del Regno di Iulia.
I Mentori e le Matrone Maggiori o Minori sono tenute ad aiutare nel modo più efficiente i membri di tali Unioni, collaborando per mantenere unita l'Unione nel caso di trasferimenti.
Tali Unioni si sciolgono automaticamente nel caso di morte di uno dei due Cittadini del Regno di Iulia, oppure alla perdita della Cittadinanza del Regno di Iulia, oppure per la volontà anche di uno solo dei due Cittadini del Regno di Iulia manifestata di fronte alla Madonna o alla Matrona Maggiore o Minore della Signoria di appartenenza.

P) SUCCESSIONI

A tutti i Cittadini del Regno di Iulia è data la possibilità di cedere la metà dei propri averi, valutati economicamente, ad altro Cittadino del Regno di Iulia al momento della propria morte.
Ciò può avvenire solo per atto scritto.
Nel caso in cui ci sia una delle tre Unioni, la successione è da ritenersi sottintesa ed efficace anche in assenza di atto scritto nei confronti dell'altro Cittadino del Regno di Iulia.

Q) NATURA

I) Ambito di competenza delle Logge in relazione al Principio di Rispetto della Natura
II) Concessioni in relazione al Principio di Rispetto della Natura
III) Straordinarietà e sopravvivenza in relazione al Principio di Rispetto della Natura

I) **Ambito di competenza delle Logge in relazione al Principio di Rispetto della Natura**

La Loggia della Galaverna si occupa della caccia e gestione, a terra, ittico e nel cielo, degli animali selvatici e delle Grandi Bestie, oltre che loro relativo studio in collaborazione obbligatoria con la Loggia delle Scienze.
La Loggia del Genio si occupa dell'estrazione e gestione, a terra e subacqueo, dei minerali, oltre che dell'approvvigionamento idrico, quest'ultimo in collaborazione obbligatoria con la Loggia delle Scienze.
La Loggia delle Scienze si occupa dell'allevamento e gestione, a terra ed ittico, degli animali addomesticati e della coltivazione dei campi e relativa trasformazione degli stessi in cibo, oltre che dell'approvvigionamento idrico, quest'ultimo in collaborazione obbligatoria con la Loggia del Genio, e di tutti i campi concernenti la medicina e l'alchimia.

II) **Concessioni in relazione al Principio di Rispetto della Natura**
Sono consentite recinzioni, costruzioni e l'utilizzo di tutta la strumentazione necessaria per l'allevamento degli animali, la loro tutela e prolificazione.
Sono consentite recinzioni, costruzioni e l'utilizzo di tutta la strumentazione necessaria per la coltivazione di piante e minerali, la loro tutela e prolificazione.
E' consentito l'utilizzo di animali addomesticati, allevati ed addestrati, come aiuto nelle proprie Mansioni.
E' consentito l'incrocio all'interno dei regni animale, vegetale e minerale per qualsiasi scopo perseguito dalle Logge.
E' consentita l'uccisione e macellazione degli animali per qualsiasi scopo perseguito dalle Logge.
E' consentito il taglio ed estrazione di piante e minerali per qualsiasi scopo perseguito dalle Logge.
Tempistiche, modalità ed altre specifiche sono lasciate alle direttive motivate interne delle Logge.

III) **Straordinarietà e sopravvivenza in relazione al Principio di Rispetto della Natura**
E' consentito violare il Principio del Rispetto del Ciclo della Natura solo in situazioni di straordinarietà e per necessità di sopravvivenza propria e della Signoria.
In tali situazioni, se possibile, la possibilità e la quantità di risorse prelevabili deve essere richiesta e decisa dalla Matrona Maggiore o Minore della Loggia di riferimento per quella risorsa in accordo con la Madonna della Signoria a cui le risorse si riferiscono.
In assenza di Matrona Maggiore o Minore, deciderà la Madonna della Signoria di riferimento.
In assenza di Madonna deciderà la Matrona Maggiore o Minore.
In assenza di entrambe le cariche, deciderà la Matrona della Loggia di appartenenza del Cittadino del Regno di Iulia richiedente.

R) MORTE
Al momento della morte di un qualsiasi Cittadino del Regno di Iulia i suoi beni materiali, o quelli rimanenti in caso di successione, vengono divisi equamente tra la Signoria di appartenenza e la Loggia Minore di appartenenza.
Al momento della morte di un qualsiasi non-cittadino in territorio del Regno di Iulia, se possibile, verrà inviata una lettera alla famiglia o alla massima carica della città di provenienza del non-cittadino, a seconda delle informazioni che possano essere reperite alla morte o che siano state reperite precedentemente.
I suoi averi deperibili verranno immediatamente assegnati alla Signoria, gli altri averi verranno consegnati alla Madonna, che può delegare la Loggia delle Protettrici, e custoditi presso la Signoressa o la Loggia delle Protettrici, tolti eventuali costi di trasporto e deposito.
Gli averi dei defunti non-cittadini, rimarranno depositati per 1 stagione per essere consegnati a chi avrà incarico dalla famiglia del defunto o dalla massima carica cittadina della città di provenienza di recuperarli, trascorsa la quale verranno assegnati alla Signoria in cui sono custoditi.

S) VERGINE DI SANGUE
E' lo status che identifica le Cittadine del Regno di Iulia che si sono macchiate di violazioni estremamente gravi ma decidono di sacrificare la loro esistenza alla ricerca della redenzione.
Le Cittadine del Regno di Iulia che per un qualsiasi motivo perdono la Cittadinanza del Regno di Iulia o sono condannate a morte o ai lavori forzati o altre forme di privazione della propria libertà personale, hanno la possibilità di redimersi chiedendo di commutare la pena inflitta nel Cammino delle Vergini di Sangue.
Si tratta di una vita di solitudine lontano dai borghi civilizzati delle Signorie, volta alla protezione del Regno di Iulia da ogni tipo di pericolo esterno, come ad esempio le Grandi Bestie, i reietti o gli invasori.

Alle Vergini di Sangue è consentito riunirsi tra loro.
Hanno l'obbligo imprescindibile e vincolante di servire il Regno di Iulia senza condizioni e senza pretese.
Hanno l'obbligo imprescindibile e vincolante di collaborare e aiutare qualunque Cittadino del Regno di Iulia, senza distinzioni, condizioni e senza pretese.
Alle Vergini di Sangue è fatto obbligo di avvisare e rendere noto periodicamente alle Signorie più vicine della loro presenza, delle loro azioni, intenzioni ed informazioni, prendendo contatto con una delle Logge o con la Madonna della Signoria almeno una volta a Stagione.
Nel caso la Vergine di Sangue venga trovata manchevole anche di uno solo dei suoi obblighi assumerà immediatamente lo status di Reietta.
E' compito della Madonna o della Loggia, verso la quale la Vergine di Sangue ha adempiuto ai propri obblighi, avvertire le altre Logge e la Madonna.
Spetta alla Madonna o alla Loggia, verso la quale la Vergine di Sangue ha adempiuto ai propri obblighi, decidere se far entrare o meno la Vergine di Sangue all'interno del borgo civilizzato della Signoria sotto la loro responsabilità.
Lo Status di Vergine di Sangue è incompatibile con gli status di Cittadino del Regno di Iulia e lo status di reietto.

T) REIETTO
Le status di reietto si acquisisce al compimento di determinate azioni o violazioni che lo prevedono secondo la Lex Iuliae o a seguito di sentenza di uno dei tribunali o nell'immediato istante in cui ci si sottrae alla Lex Iuliae di propria spontanea iniziativa per un qualsiasi motivo.
Il reietto è un traditore del Regno di Iulia e verrà affisso un manifesto presso la Loggia della Galaverna che lo identifica, ne specifica la violazione commessa e se alla Loggia delle Protettrici debba essere consegnato vivo o morto.
Contro di essi, a seconda delle specifiche nel manifesto, è ammessa ogni forma di arresto da parte di qualsiasi membro del Regno di Iulia e l'eventuale uccisione non è punibile come omicidio.
Qualunque reietto vivo deve essere consegnato alla Loggia delle Protettrici, qualunque reietto morto deve essere consegnato alla Loggia delle Protettrici o, in ogni caso, ne deve essere consegnata prova di morte.
Lo Status di Reietto è incompatibile con gli status di Cittadino del Regno di Iulia e lo status di Vergine di Sangue.

U) CARCERATO
E' uno status particolare che può essere applicato in aggiunta agli altri status del Regno di Iulia.
E' sempre il Giudice a decidere, nella sentenza, quale altro status sia applicabile allo status di carcerato.
Lo status di Carcerato implica sempre l'obbligo allo svolgimento di lavori forzati e alla perdita di tutta o parte della propria libertà personale, a seconda della decisione del Giudice.

Titolo Quarto
REATI E PENE

A) VIOLAZIONI COMUNI
I. Danneggiamento
II. Furto
III. Falsità
IV. Rapina
V. Sequestro
VI. Lesioni
VII. Omicidio
VIII. Inadempienza, negligenza o grave imperizia nelle proprie Mansioni
IX. Furto di Meritocrazia
X. Offese verbali e calunnia
XI. Ammutinamento

XII. Ripudio
XIII. Corruzione

I. **Danneggiamento**
Il danneggiamento, che sia intenzionale o frutto di negligenza o imperizia, di beni appartenenti alla Signoria o ad una Loggia o ad un qualsiasi Cittadino del Regno di Iulia è punito con la messa in pristino del bene oggetto di offesa, anche mediante pagamento in denaro della cifra necessaria all'eventuale committenza o al valore dell'oggetto stesso qualora non sia più ripristinabile.
Il Giudice, a seconda dei casi, può applicare anche la pena accessoria dell'obbligo di prestare temporaneamente Mansioni gratuite di pubblica utilità presso la Signoria o una Loggia.
Il Giudice, a seconda dei casi, può applicare anche la pena accessoria dell'obbligo di indossare la casacca con la stella a cinque punte.

II. **Furto**
E' vietato impossessarsi senza permesso dei beni appartenenti alla Signoria o ad una Loggia o ad un qualsiasi Cittadino del Regno di Iulia.
Il consenso per i beni appartenenti alla Signoria o ad una Loggia deve poter essere dimostrato per iscritto da entrambe le parti.
Ogni appropriazione indebita è punita con la restituzione del bene se possibile e/o con il risarcimento del valore economico del bene stesso o con il pagamento economico della messa in pristino del bene restituito.
Il Giudice, a seconda dei casi e valutata la volontà o meno di compiere l'atto, può applicare anche la pena accessoria dell'obbligo di prestare temporaneamente Mansioni gratuite di pubblica utilità presso la Signoria o una Loggia.
Il Giudice, a seconda dei casi e valutata la volontà o meno di compiere l'atto, può applicare anche la pena accessoria dell'obbligo di indossare la casacca con la stella a quattro punte.
Se durante tale periodo il ladro è sorpreso in flagranza di nuovo reato di furto, o se viene condannato nuovamente per il medesimo reato, oltre alla pena base, verrà condannato al carcere e lavori forzati in una Signoria nella misura temporale ritenuta appropriata dal Giudice.
Nel caso di furto di beni appartenenti al Regno di Iulia, il Giudice, a seconda dei casi e valutata la volontà o meno di compiere l'atto, può decidere di punire il colpevole con il carcere ed i lavori forzati per un determinato periodo o a vita e la pena di giorni 1 di esposizione alla pubblica mercé presso una piazza di una Signoria con addosso il vessillo di una stella a tre punte.

III. **Falsità**

a) Falsità
   Chiunque scriva o dica il falso è punito con la pena che il Giudice riterrà più opportuna per il caso in esame.
b) Falsità nella rappresentazione e/o denuncia di un reato
   Chiunque scriva o dica il falso nella rappresentazione e/o denuncia di un reato, è punito con la pena stabilita per il reato denunciato.
   Qualora la pena prevista sia la morte questa è commutata con il carcere e lavori forzati a vita in una Signoria.
   Chiunque, intenzionalmente, dia falsa rappresentazione, omissione anche parziale di atti o fatti nell'esposizione di un reato o nella testimonianza in giudizio è punito con una pena che può andare dall'obbligo di prestare temporaneamente Mansioni di pubblica utilità nella misura decisa dal Giudice fino al carcere e lavori forzati a vita in una Signoria.

IV. **Rapina**
Nel caso in cui al furto consegua - quale conseguenza diretta o indiretta – offesa fisica o danno a un Cittadino del Regno di Iulia o a beni e cose, siano esse di proprietà privata o pubblica, il soggetto soggiace alle stesse pene previste per il furto, per il danneggiamento e per le lesioni, inoltre, il Giudice, può applicare la pena del carcere e dei lavori forzati in una Signoria per il tempo che riterrà necessario:

V. **Sequestro**

Il furto di persone è detto sequestro e, poiché tale grave reato infrange il primario principio di Fratellanza e Sorellanza, è punito con la pena del carcere e dei lavori forzati in una Signoria per il tempo che il Giudice riterrà necessario.
Nei casi di particolare gravità, la pena può essere la morte.

VI. **Lesioni**
Chiunque provoca una lesione nel corpo o nella mente, temporanea o permanente, ad un Cittadino del Regno di Iulia è punito con l'obbligo di pagare al lesionato il valore economico necessario a riparare la lesione se possibile ed in ogni caso dovrà pagare al lesionato il valore economico del danno quantificato dal Giudice.
Il Giudice, a seconda dei casi, valutata anche la volontà o meno nel compiere l'atto, può applicare anche la pena accessoria dell'obbligo di prestare temporaneamente Mansioni gratuite di pubblica utilità presso una Signoria o una Loggia, oppure la pena del carcere e dei lavori forzati in una Signoria per il tempo che il Giudice riterrà necessario, finanche alla pena di morte.

VI. **Omicidio**
La privazione della vita di un Cittadino del Regno di Iulia è considerata la violazione più grave, in quanto viola la totalità dei principi del Regno.
La pena prevista è la morte per impiccagione.
Qualora l'assassino si sia macchiato di più uccisioni, viene aggiunta la pena di 1 Stagione in isolamento presso la Cella Nera.
Qualora sia riconosciuta efferatezza nella/e uccisione/i, viene sommata la pena di giorni 3 di esposizione alla pubblica mercé presso una piazza designata dal Giudice.
Qualora l'uccisione sia avvenuta senza la volontà di compiere il delitto, il reo verrà punito con l'obbligo di prestare temporaneamente Mansioni gratuite di pubblica utilità presso la Signoria o una Loggia.

VIII. **Inadempienza, negligenza o grave imperizia nelle proprie Mansioni**
Qualora un Cittadino del Regno di Iulia:
- contravvenga ai propri adempimenti nell'esecuzione delle proprie Mansioni;
- non abbia usato la dovuta diligenza nell'esecuzione della propria Mansione;
- abbia usato negligenza nella conduzione dei propri adempimenti e Mansioni.

E' punito con l'obbligo di pagare il valore economico necessario a riparare o ripagare il danno causato dalla sua inadempienza e/o imperizia e/o negligenza se possibile.
Inoltre, il Giudice, a seconda dei casi, applicherà la pena accessoria dell'obbligo di prestare temporaneamente Mansioni gratuite di pubblica utilità presso una Signoria o una Loggia, oppure la pena del carcere e dei lavori forzati in una Signoria per il tempo che il Giudice riterrà necessario, finanche alla pena di morte.
Il reo può fare richiesta di commutare la pena nell'esecuzione se non già sentenziata dal Giudice.

IX. **Furto di Meritocrazia**
Qualora un Cittadino del Regno di Iulia dovesse appropriarsi di meriti appartenenti ad altro Cittadino del Regno di Iulia senza titolo e senza condivisione alcuna, il Giudice, a seconda dei casi, valutata anche la volontà o meno nel compiere l'atto, lo punirà con la pena dell'obbligo di prestare temporaneamente Mansioni gratuite di pubblica utilità presso una Signoria o una Loggia, oppure la pena del carcere e dei lavori forzati in una Signoria per il tempo che il Giudice riterrà necessario, oppure con l'allontanamento a vita dal Regno di Iulia e il conseguente status di reietto.
Nel caso in cui il Cittadino del Regno di Iulia resosi colpevole di tale reato sia a conoscenza di informazioni sensibili appartenenti al Regno di Iulia, la pena applicata è sempre 1 giorno nella Cella Nera e la pena di morte.

X. **Offese verbali e calunnia**
Qualora un Cittadino del Regno di Iulia dovesse offendere verbalmente un altro Cittadino del Regno di Iulia in pubblico o in privato o dovesse proferire parole non veritiere sugli atti o parole di quest'ultimo in pubblico o privato, il Giudice, a seconda dei casi e valutata anche la volontà o meno di compiere l'atto, lo

condannerà alla pena dell'esposizione alla pubblica mercé presso una piazza di una Signoria per il tempo che riterrà opportuno.
Durante l'esposizione è fatto divieto a tutti i membri del Regno di rivolgere la parola al reo.
Colui che fosse sorpreso a rivolgere la parola al reo subirà la sua stessa pena.

XI. **Ammutinamento**
Qualora un Cittadino del Regno di Iulia manchi del rispetto della gerarchia civile o militare o manchi del rispetto dell'obbedienza dovuto a seconda delle gerarchie e della Loggia di appartenenza, oppure rilasci informazioni a terzi estranei al Regno di Iulia senza il permesso o l'ordine del suo superiore e/o responsabile, il Giudice, a seconda dei casi e valutata anche la volontà o meno di compiere l'atto, lo condannerà alla pena dell'obbligo di prestare temporaneamente Mansioni gratuite di pubblica utilità presso una Signoria o una Loggia, oppure la pena del carcere e dei lavori forzati in una Signoria per il tempo che il Giudice riterrà necessario, oppure con l'allontanamento a vita dal Regno di Iulia e il conseguente status di reietto, oppure con la pena di morte.
Nel caso in cui il Cittadino del Regno di Iulia resosi colpevole di tale reato sia a conoscenza di informazioni sensibili appartenenti al Regno di Iulia, la pena applicata è sempre 1 giorno nella Cella Nera e la pena di morte.
Qualora l'ammutinamento si sia concluso con effetto riconoscibilmente positivo e misurabile per il Regno di Iulia, il reato non sussiste, l'atto non è punibile e neppure procedibile.

XII. **Ripudio**
Coloro che hanno compiuto violazioni reati o delitti all'interno del Regno di Iulia e non si sono sottoposti a giustizia per loro volontà, preferendo la fuga o nascondimento, divengono immediatamente considerati reietti da e in tutto il Regno di Iulia.

XIII. **Corruzione**
Chiunque tenti di avvantaggiare in un qualunque modo, tipo o natura un Cittadino del Regno di Iulia per ottenerne in cambio in un qualunque modo, tipo o natura un vantaggio reciproco o anche solo per sé stesso, soggiace alle stesse pene previste per i reati di: inadempienza, negligenza o grave imperizia nelle proprie Mansioni e di Furto di Meritocrazia.

B) ATTENUANTI ED AGGRAVANTI

I. Attenuanti
II. Aggravanti

I. **Attenuanti**
Qualunque delle parti in causa può chiedere l'applicazione di attenuanti per se stessa o per altri al Giudice.
Il Giudice può decidere di applicare attenuanti anche per propria decisione.
Sono attenuanti qualunque motivo valido, logico e coerente, per il quale la punizione dovrebbe essere alleggerita, finanche all'essere esclusa qualunque pena.
Se un reato è perpetrato per dimostrati e dimostrabili motivi di:

- preservazione del benessere, della prosperità e della giustizia del Regno di Iulia;
- impedire la commissione di altro delitto più grave;
- difesa personale o di un altro Cittadino del Regno di Iulia;
- completa mancanza di volontà, non determinata da un proprio atto di negligenza, imperizia, furbizia o volontà.

La pena deve essere ridotta dal Giudice nella misura che riterrà opportuna, finanche ad essere tolta.

II. **Aggravanti**
Qualunque delle parti in causa può chiedere l'applicazione di aggravanti per se stessa o per altri al Giudice.
Il Giudice può decidere di applicare aggravanti anche per propria decisione.
Sono aggravanti qualunque motivo valido, logico e coerente, per il quale la punizione dovrebbe essere appesantita.
Qualora qualsiasi reato sia compiuto con l'intento di:

- privilegiare altra nazione diversa dal Regno;
- agire per scopi meramente personali;
- agire nel tentativo di sovvertire l'ordine costituito del Regno.

Oppure qualora qualsiasi reato sia compiuto:

- con reiterazione;
- con particolare efferatezza;
- con la volontà di compierlo.

Ciascuna pena dovrà essere aggravata con una pena più grave, oppure dovrà essere aumentato il periodo di tempo di punizione della pena applicata, a seconda della valutazione del Giudice.

Titolo Quinto
LEX DOMINAE

Lex Dominae:
Vengono emanate dalla Madonna nella propria Signoria e valgono solo all'interno dei territori di quella Signoria.
Non possono in alcun modo ed in alcun caso essere contrarie o in contrasto con la Lex Iuliae.
Possono solo concernere il buon andamento e sviluppo della Signoria.
Devono essere liberamente consultabili alla Signoressa insieme alla Lex Iuliae.
Chiunque deve rispettare le Lex Dominae come fossero Lex Iuliae fintanto che non sono in contrasto con le Lex Iuliae stesse, seppur esse sono considerate di rango inferiore alle Lex Iuliae.
Nel caso di nuova emanazione di Lex Dominae, questa deve essere affissa alla bacheca e alle entrate del borgo civilizzato della Signoria per almeno 1/4 di Stagione e letta a voce alta al momento dell'affissione.
Inoltre, ogni nuova Lex Dominae emanata, seppur valida dal momento in cui rispetta le regole dell'affissione e della lettura, deve essere spedita in copia alla "Loggia" dei Sapienti per la verifica, i quali hanno 1/4 di Stagione dalla ricezione per poter porre il veto motivato che può avere solamente carattere di legittimità, di verifica con le Lex Iuliae ed i suoi principi, mai di merito.
Una Lex Dominae può essere cancellata in qualunque momento dalla Iulia o con votazione a maggioranza semplice del Consiglio delle Matriarche.

Titolo Sesto
CONSUETUDINI

Consuetudini (usi e costumi):
Sono le abitudini, le tradizioni, le usanze dei membri di una Signoria.
Sono quei comportamenti che, ripetendosi a lungo ed in modo costante all'interno di una Signoria, vengono accettati come norma giuridica all'interno della popolazione vivente nella Signoria stessa.
A queste norme di vita, all'interno del Regno di Iulia, viene data importanza a livello giuridico solamente in caso di lacuna normativa.