

Nuova Civiltà

I Prescelti

La nuova civiltà ha cominciato ad appellarsi così da quando esiste l'Ecclesia, in virtù del fatto che sono il popolo eletto dall'Entità Suprema.

Prima di questo nessuno sa quale fosse il nome assunto, ma pochi se ne curano.

Cronologia

-600: Viene fondata la Prima Città, in una zona molto rigogliosa e ricca. Il primo Re è Gaio Camillo.

-500: La Prima Città cresce in prosperità e popolazione. Inizia la sua espansione. Continue lotte con vari tribù di Furie Selvagge nella regione.

-475: Gli abitanti della prima città, guidati dal Re Furio Camillo, sconfiggono una poderosa unione di Furie Selvagge nella battaglia del Fiume Azzurro. Grazie a questo la Prima Città può espandersi nei territori circostanti.

-450: La Prima Città non riesce più ad ospitare tutti i cittadini. Su ordine del Re Manlio Camillo vengono formati quindici gruppi composti da coloni, soldati, artigiani. Il loro compito è trovare dei luoghi adatti per formare altre città.

-425: Solo otto gruppi su quindici riescono nell'impresa. Vengono fondate altre otto città, sulla falsariga della Prima Città. Ogni città è gestita da un Console che dipende direttamente dal Re.

-350: Le otto città crescono tra mille difficoltà, lottando con Furie Selvagge e altri orrori. Nonostante ciò l'ingegno e il coraggio dei cittadini ha la meglio. La città di Farsalo, sorta sulle rive del mare, inizia a espandersi e ad arricchirsi in modo molto più veloce rispetto alle altre.

-325: Il Re Marco Camillo, in seguito ad un male fulminante, muore senza eredi. Nel caos che ne sopraggiunge ne approfitta il Console di Farsalo, Tito Flavio. Con molti soldati a lui fedeli marcia verso la Prima città occupandola e incoronandosi Re.

-320: I Consoli delle altre città, mal accettando il colpo di mano di Tito Flavio, insorgono, ognuno desideroso di ottenere più potere a scapito degli altri, ognuno convinto di avere lo stesso diritto di divenire Re.

-310: Dopo dieci anni di furiose guerre civili, le nove città sono allo stremo, i commerci quasi scomparsi, le infrastrutture abbandonate, la popolazione decimata. Furie Selvagge e altri abomini, attirati da questa debolezza, ne approfittano per fare scorrerie in tutto il territorio, arrivando ad attaccare le città stesse. Il destino peggiore lo subisce proprio la Prima Città. Un'imponente orda di Furie Selvagge, come guidata dal desiderio di vendetta per la sconfitta subita più di un secolo prima al Fiume Azzurro, cinge d'assedio la città. La popolazione stremata per gli anni di guerra civile capitola malamente. Per un mese le Furie si danno alla distruzione e al massacro sistematico. Lo stesso autoproclamato Re Tito Flavio trova la morte in queste giornate.

-309: La notizia della distruzione della Prima Città scuote terribilmente gli animi di tutti. I Consoli delle otto città rimaste decidono di mettere da parte le ostilità e usare le ultime forze rimaste per sconfiggere le Furie Selvagge. Nella battaglia passata alla storia come "Battaglia del Meriggio Vermiglio", le Furie vengono sconfitte ma a caro prezzo. Migliaia di morti e tra di essi persino quattro Consoli. I sopravvissuti entrano finalmente nella Prima Città, solo per vedere distruzione e morte ovunque.

-300: Una forte carestia si abbatte sui raccolti congiuntamente a una pericolosa malattia che colpisce il bestiame, rendendolo completamente inadatto a essere macellato. La popolazione già provata dalle guerre attraversa un momento molto difficile. Delle otto città sopravvissute, due non riescono più a far fronte alle proprie necessità. Le città di Clusium - nel sud del territorio - e di Berenice - nella parte più orientale vicino alle montagne - vengono abbandonate e la popolazione migra nelle sei città sopravvissute.

-200: Per 100 anni la popolazione non fa altro che sopravvivere. Gli scambi tra le città scompaiono quasi totalmente, così come i commerci. La società subisce un imbarbarimento generale, nei costumi, negli usi, nelle conoscenze. Ogni città si chiude in se stessa, desiderosa solo di poter sopravvivere un anno in più. Scompare la figura del Re. Ogni Console è Re nella propria città. Clusium e Berenice vengono colonizzate da Furie Selvagge.

Non sembra esserci possibilità di ripresa finché non accade l'insperato. Nella città di Utica, una di quelle più provate da questo lungo periodo di barbarie, inizia la sua predicazione uno strano uomo. I suoi modi sono umili, così come i suoi vestiti, ma le sue parole presto attirano centinaia di persone. Il nome di quest'uomo è Magnus, poi definito l'Illuminato.

Le sue parole inneggiano alla speranza e alla fede in qualcosa di superiore, qualcosa di forte e onnipotente. La sua predicazione arriva persino alle orecchie del Console di Utica, Giulio Severo.

-195: In cinque anni, Magnus riesce a ridare linfa alla città di Utica, tanto che questa comincia a sperare in qualcosa di più che la mera sopravvivenza. Giulio Severo invia messaggeri alle altre città, per organizzare un incontro con gli altri Consoli e provare a tornare ai fasti di un tempo. Purtroppo le risposte ai messaggi sono tutt'altro che di consenso, in certi casi sono addirittura di scherno.

-190: Magnus e Giulio Severo non si perdono d'animo. Grazie alla nuova guida congiunta dei due, Utica inizia a prosperare e i suoi cittadini ritornano a vedere un futuro radioso. Approfittando del periodo positivo, Magnus capisce che per far di nuovo unire le varie città occorre un simbolo incontestabile della potenza dell'Entità suprema.

-188: Dopo due anni di preparativi, Magnus e Giulio Severo sono pronti a mettere in atto il loro piano. Convinti di avere dalla loro l'appoggio dell'Entità Suprema decidono di riconquistare la città di Clusium, da anni ormai lasciata in mano alle Furie Selvagge.

-187: La battaglia di Clusium vede Magnus e Giulio Severo vincitori, seppur contro forze preponderanti enormemente. La notizia si sparge in fretta alle altre città. A questo punto i Consoli non possono più ignorare la cosa.

-185: In una località situata proprio al centro dei territori occupati, all'ombra di un imponente albero secolare, Magnus e Giulio Severo incontrano gli altri cinque Consoli rimasti. Dopo un'intera settimana di trattative, Magnus riesce a far accettare anche agli altri la presenza inequivocabile dell'Entità Suprema. Nulla è perduto. L'antica gloria può essere riconquistata e addirittura sorpassata, ma solo grazie alla fede e all'unità. Giulio Severo viene nominato Re, dando il via alla dinastia dei Severi. Viene inoltre deciso la fondazione di una nuova capitale che prende il nome di Città Sacra. Tale città viene edificata a partire dall'imponente albero secolare che è stato testimone dell'importante incontro.

-100: La costruzione della Città Sacra procede senza intoppi, quasi come se l'Entità Sacra stessa supervisionasse il corretto andamento dei lavori. Molti cittadini delle altre città confluiscono nella nuova capitale, facendola presto diventare la più popolosa del territorio.

Viene eretto intorno all'albero il Tempio centrale dell'Entità Sacra, dove Magnus stabilisce la sua dimora. Il Palazzo reale viene eretto su un colle poco distante, che prende il nome di colle aureo. Per difendere lo Ierofante e i Prevosti nelle varie città viene istituito l'ordine militare degli Zeloti, ordine in tutto e per tutto al servizio della Chiesa ma con l'obbligo di non prendere parte a nessun avvenimento politico.

-90: Passano dieci anni molto positivi. Raccolti abbondanti, clima mite, poche incursioni da parte delle Furie e delle altre bestie. Le città si ripopolano, i viaggi e i commerci riprendono, così come lo studio. Anche Clusium, seppur liberata da pochi anni dalle Furie, viene di nuovo colonizzata. In ogni città viene innalzato un Tempio dedicato all'Entità Suprema. Magnus crea la figura dei Prevosti, uomini dotati di grande fede, responsabili del culto dell'Entità Suprema nelle varie città.

-88: Lo stesso anno muoiono sia Magnus che Giulio Severo. Il figlio di Giulio, Attilio Severo divenne Re. Al posto di Magnus viene eletto Graziano l'Inflexibile, scelto tra i Prevosti.

-80: Attilio Severo guida un imponente esercito, formato da cittadini provenienti da tutte le città, alla conquista di Berenice. Anche l'ultima città rimasta in mano alle Furie viene ripresa e ri-colonizzata. E' la prima volta nella storia che un Re guida l'esercito congiunto di tutte le città. L'unità del Regno sembra più che mai salda nelle mani della dinastia dei Severi e sotto la guida dello Ierofante Graziano.

-70: I fasti del passato sono stati raggiunti e sorpassati. Le città fioriscono e si arricchiscono. Il Re Attilio Severo riorganizza l'esercito. Ogni Città dovrà mantenere un proprio corpo di difesa autonomo in grado di difendere la popolazione. Solo il Re ha il potere di chiamare a raccolta i Consoli e i rispettivi eserciti. Ogni città inoltre, oltre alle milizie comuni, si specializza in una particolare branca.

Anche l'Ecclesia si organizza meglio, ufficializzando la figura dello Ierofante, dei Prevosti e istituendo quella degli Oratori. Sempre più giovani scelgono di entrare nelle gerarchie dell'Ecclesia, richiamati dalla fede e dalla possibilità di conoscenza.

-50: La Stregoneria fa la sua comparsa, così come i primi fantasmi e spettri. Lo Ierofante Alessio il Misericordioso, scopre il cambiamento avvenuto nell'Albero secolare attorno al quale era sorta la Città Sacra. Intuendo sin da subito la pericolosità della Stregoneria, in accordo con il Re Ottavio Severo, decide di istituire un nuovo rito a cui ogni nuovo nato dovrà sottoporsi, rito che sarà supervisionato dall'Ecclesia stessa, il Rito dell'Identità.

-48: Alessio decide di cambiare la natura degli Zeloti. D'ora in avanti sarà composto solo da coloro che dimostreranno di avere la maledizione della Stregoneria durante il Rito dell'Identità

-40: Per festeggiare il lungo periodo di prosperità, il Re decide di fondare una nuova città chiamata Decima Severa.

0: Oggi. Il Re è Augusto Severo mentre lo Ierofante in carica è Marcus l'Indomito

Politica

Al vertice del governo vi è il Re, attualmente della dinastia dei Severi, e il suo palazzo si trova nella Città Sacra.

Ogni altra città è poi governata da un Console, costoro rispondono solo al Re ma hanno ampie autonomie di manovra.

Le questioni religiose sono lasciate all'Ecclesia.

Re e Ierofante si incontrano molto spesso nella Città Sacra per discutere su molte questioni, visto che entrambe le figure sono fondamentali per tenere unita la popolazione.

Nelle altre città lo stesso fanno i Consoli e i Prevosti.

Costoro possono prendere decisioni in autonomia, purché non vadano contro le linee guida tracciate da Re e Ierofante.

Esercito e Ordini militari

Ogni città mantiene la sua guarnigione, in grado di garantire la pace e la sicurezza.

Alcune città, quelle situate più all'esterno, hanno guarnigioni più numerose.

L'esercito è molto specializzato e va dai reparti di fanti pesanti da prima linea agli agili e leggeri esploratori, in grado di muoversi per il territorio e agire da avanscoperta.

Nell'esercito vi sono anche altre figure, meno adatte al combattimento, ma altrettanto utili: Alchimisti, medici, chirurghi, genieri bellici, architetti militari.

Guardiani di Ferro di Forossa

Quest'ordine è stato fondato 40 anni fa per volere di Alessio il Misericordioso.

E' composto sia da Zeloti che da guerrieri non toccati dalla Stregoneria, e i suoi membri sono caratterizzati da una stazza imponente e armature pesanti.

Il suo compito è quello di vigilare sui templi e sulle figure dello Ierofante e dei Prevosti. Benché originario della città di Forossa, ora ogni città conta un capitolo dell'ordine.

L'Ordine risponde direttamente ai comandi di un Gran Guardiano in capo, il quale è al totale servizio dello Ierofante e dei Prevosti, e non meno, fidato braccio destro del Maresciallo degli Zeloti.

I Mancati

Ordine fondato da meno di 20 anni, vede tra le sue fila numerosi guerrieri che, pur non avendo dimostrato di possedere la maledizione della stregoneria, e quindi i requisiti per divenire Zeloti, hanno dimostrato una fede e una dedizione senza pari.

I loro compiti sono simili a quelli degli Zeloti, ma non dipendono dall'Ecclesia.

Sopravvissuti di Clusium

L'ordine prende il nome da coloro che sconfissero le Furie Selvagge, sotto la guida di Giulio Severo.

Dedicano anima e corpo ad affinare le proprie capacità belliche e sono particolarmente indicati nei combattimenti contro le Furie Selvagge.

L'ordine è stato fondato per volere dello stesso Re Giulio Severo, pochi anni dopo la sua gloriosa vittoria.

Legge

La legge viene amministrata in modo uguale in tutte e dieci le città, e come di consueto ad un crimine di una determinata entità consegue una condanna di egual calibro.

I criminali vengono quasi sempre sottoposti ad un giudizio e un processo tenuto nel palazzo di giustizia nella Città Sacra, in cui vi risiedono i tre Giudici Pacificatori, tre figure che rappresentano i vari tipi di cittadini e che fungono da pretori nei processi per conto dello Ierofante stesso.

Le accuse e i crimini peggiori come l'omicidio, il far parte di un culto eretico o tradire la volontà dell'Entità Suprema, ad esempio, portano inevitabilmente alla condanna a morte, eseguita pubblicamente nella piazza principale delle città.

Molto spesso le condanne di minor rilevanza vengono punite anche con l'esilio forzato o il "Salasso del Pentimento", un percorso di prove fisiche, torture e punizioni che dura per ben tre giorni all'interno del grande Tempio della Città Sacra.

Commercio e economia

Il commercio è molto diffuso tra le varie città.

Nel corso degli anni, sono sorte strade, ponti e altre infrastrutture per facilitare il circolo di merci e persone.

L'agricoltura e l'allevamento sono le fonti principali di sostentamento e impiego, ma vi sono anche molti artigiani e mercanti.

Nel corso degli anni, ogni città è divenuta particolare per un tipo particolare di prodotto.

Farsalo è rinomata per il suo pesce e i suoi sarti ad esempio, mentre Utica è rinomata per gli artigiani del metallo.

La monete usate sono di tre tipi: Oro, Argento e Bronzo. 1 oro=10 argento=100 bronzo.

Cultura

La cultura e la conoscenza è quasi totalmente in mano all'Ecclesia, che la custodisce attentamente all'interno dei Templi.

Non a tutti è permesso accedere alle biblioteche, fanno eccezione i membri dell'Ecclesia, gli Zeloti e i funzionari politici e militari più importanti.

Vi sono due lingue parlate principalmente: la lingue alta o detta anche sacra, usata per lo più dall'Ecclesia e nelle opere letterarie più importanti; la lingue bassa o detta volgare, usata in tutte le altre occasioni.

Riti Funebri

In questa civiltà i morti, sia deceduti in battaglia o sia per cause naturali, vengono tutti cremati in delle pire di legno all'esterno dei monasteri principali delle varie città.

Le pire funerarie vengono lasciate ardere fino a che il fuoco non si estingue da solo, e le ceneri vengono raccolte per poi essere sparse alla base dell'Albero Sacro, a volte anche dopo un lungo pellegrinaggio per chi proviene dalle altre città.

Se il defunto aveva ricoperto qualche carica importante durante la sua esistenza, può succedere a volte che parte delle ceneri vengano conservate all'interno di alcuni piccoli vasi, i quali vengono depositati nelle cripte sotto i monasteri delle città.

Le 10 città

Città Sacra

La capitale, la città più grande e popolosa di tutto il territorio.

Qui sorge l'Albero Sacro, il Tempio centrale dell'Ecclesia e il palazzo reale.

Estremamente difesa e organizzata su ben tre livelli, ognuno di essi fortificati e con un'autonomia propria, la città vanta delle grosse e spesse mura di pietra che la circondano,

e numerose guarnigioni posizionate strategicamente nei vari punti cardine dei vari livelli cittadini.

La più grande caserma e centro di addestramento dei guerrieri Zeloti è situata proprio nei pressi del grande Tempio centrale, ed è anche sede degli uffici del Maresciallo delle forze armate.

Il palazzo reale, nonché residenza del Re, è anche il luogo dove avvengono i vari consigli e assemblee delle alte cariche governative e religiose, le quali molto spesso vengono anche aperte al pubblico e alla presenza dei cittadini.

Sotto il Tempio centrale si erge una vasta rete di gallerie e cunicoli in cui risiedono le cripte, luogo sacro in cui risiedono le tombe più importanti delle figure storiche e religiose della civiltà.

Quattro ingressi delimitano il perimetro delle mura, ognuno situato nei diversi punti cardinali, riallacciandosi con le quattro strade principali che si collegano con le altre città.

Inoltre presenta una notevole presenza di palazzi e alloggi delle principali cariche e figure importanti dell'ecclesia, tutti altamente sorvegliati e difesi a vista.

Rispetto alle altre restanti città, questa vanta un'architettura molto più curata e particolare, infatti si riesce a distinguere molto bene l'influenza della religione nei vari palazzi e luoghi importanti.

La città presenta inoltre un vasto mercato e luogo di scambio nei pressi della piazza principale, culmine di interesse per le varie tratte commerciali provenienti degli altri centri abitati.

Aquileia

La città sorge in una zona molto fertile e tranquilla, e grazie a questo ha sempre saputo sopravvivere meglio rispetto alle altre città, anche durante i lunghi periodi di oscurità prima dell'avvento di Magnus.

Famosa per le sue dorate messi è molto spesso anche chiamata la città dorata, per simboleggiare il sole che bacia le spighe all'alba.

La sua architettura non ha nulla di che invidiare a quella della Città Sacra, e l'influenza religiosa anche qui è molto appariscente e accennata.

E' la terza città del territorio e vanta una produzione agricola di gran lunga superiore rispetto agli altri centri abitati, perfino della Città Sacra.

Presenta un grosso mercato e delle vaste vie commerciali che attraversano tutto il centro abitato, famose per i suoi artigiani dei tessuti e delle stoffe.

Inoltre la città non presenta molte fortificazioni a sua difesa, ma possiede una numerosa guarnigione di forze armate a pattuglia dei suoi confini e dei vasti campi agricoli che la circondano.

Berenice

Città più orientale dell'intero territorio, situata su un promontorio da cui è possibile vedere le vette delle montagne orientali, e principale esportatrice di minerali preziosi come acciaio e argento.

Le sue fortificazioni sono molto possenti e si incastrano direttamente nelle montagne, i livelli abitati della struttura si inseriscono direttamente nel corpo roccioso della catena, formando una intricata rete di caverne e gallerie, usate anche come ottimo sistema di difesa contro eventuali invasori.

L'intera città è stata ricostruita in pietra dopo essere stata riconquistata alle Furie Selvagge e le sue guarnigioni moltiplicate per far fronte ai continui ed eccessivi attacchi di queste pericolose creature.

Famosa per i suoi muratori e architetti, esperti nella costruzione di fortificazioni e nell'uso della pietra nell'ambito edilizio.

Rimane collegata principalmente alla Città Sacra da un'unica strada lunga e impervia attraverso le colline all'ombra dei monti, dalla quale molto spesso partono carichi di pietra e minerali utilizzati negli altri centri abitati.

Clusium

Città più meridionale dell'intero territorio, con un clima più caldo rispetto alle altre e una vegetazione più aspra.

Per la sua posizione esposta ospita una nutrita guarnigione e ampie fortificazioni in legno che la circondano e la difendono dalle possibili razzie delle Furie Selvagge.

Infatti seppur il clima presenta una difficoltà per un determinato metodo di agricoltura, il territorio presenta una vasta fonte di legno e acqua; numerose sorgenti d'acqua frastagliano il territorio intorno al centro abitato, sgorgando da sotto terra e manifestandosi molto spesso come dei potenti geyser.

Clusium è famosa per i suoi carpentieri e artigiani del legno, questo materiale viene commerciato ed esportato nelle altre città in maniera molto massiccia, specialmente a Farsalo per la costruzione di navi e piccole barche da pesca.

Essendo stato teatro dell'omonima battaglia, che vide Magnus e Giulio Severo vincitori, la città ospita numerosi pellegrini ogni anno, e presenta un grosso tempio al centro della piazza principale, luogo di preghiera e punto di raccolta dei fedeli in visita.

Decima Severa

Ultima città a essere stata fondata e seppur di dimensioni ancora modeste, ogni anno sempre più coloni accorrono qui desiderosi di iniziare una nuova vita.

Il piccolo borgo non presenta nessuna cinta muraria o fortificazione in sua difesa perché in continua espansione e crescita; si erge su una collina che sovrasta una lunga pianura che porta alla vicina Aquileia.

Presenta una piccola guarnigione e un piccolo mercato, e offre un modesto commercio di carni e latticini derivati dai suoi allevamenti all'aperto.

Qui l'influenza della fede è minore, quasi nulla, i suoi residenti e i nuovi arrivi molto spesso sono persone atee, le quali fuggono da una vita votata alla religione per incominciare una esistenza "normale" e tranquilla.

Purtroppo ultimamente la cittadina è divenuta teatro anche di qualche azione criminale da parte di reietti e banditi, accennate dal fatto della scarsa vigilanza e delle poche forze armate presenti nella zona.

Farsalo

Città costiera, famosa per il pesce e i suoi sarti, situata a occidente su dei promontori che si affacciano su una vasta spiaggia.

Grazie alla vicinanza al mare, la città gode di una ricchezza molto elevata, scaturita anche dall'importanza decisiva dei suoi porti.

Città fondata totalmente sul commercio e sulle tratte commerciali con gli altri centri abitati, infatti per grandezza, popolazione e ricchezza è seconda solo alla Città Sacra.

La sua area portuale ricopre oltre la metà del territorio cittadino, e le sue navi coprono un'ampia vastità di rotte sul territorio marino fino ad ora scoperto.

Presenta un enorme Emporio del conio al centro della piazza principale, dove vengono coniate le monete che si usano come valuta nella civiltà.

Vi sono anche numerose caserme e posti di guardia situati nei punti cardine della città, e recentemente è stato istituito un gruppo armato abilitato alla difesa delle navi più importanti durante i loro tragitti e viaggi.

Purtroppo Farsalo conta anche un alto tasso di criminalità, e una zona portuale simile a un ghetto, gestita principalmente dalla malavita locale.

Nel promontorio che sovrasta la cittadina si erge la torre del tempio, un luogo costruito come centro di fede, ma anche con la funzione di faro per le navi durante le tempeste e le mareggiate.

Forossa

Città-fortezza in cui è stato fondato l'omonimo ordine militare, situata nelle montagne a nord e costruita come baluardo di difesa contro le tribù di Furie Selvagge a nord.

I suoi abitanti sono pochi ma hanno la fama di essere molto duri e riservati, e molto feroci in battaglia.

La città presenta le caserme più importanti e famose, da cui provengono i migliori guerrieri e guardiani destinati al servizio militare alla Città Sacra.

Anche le sue prigioni sono molto rinomate e importanti, si ampliano all'interno delle montagne in una vasta e contorta rete di gallerie, dalle quali è quasi impossibile fuggire o evadere, e vantano un livello di sicurezza quasi perfetto.

Forossa è famosa anche per le sue fucine e i suoi fabbri, esperti nella lavorazione del ferro nero, minerale che abbonda nella montagna vicine, e per la forgiatura degli armamenti degli eserciti Zeloti.

Questo posto inoltre è il luogo d'origine dell'ordine militare dei Guardiani di Ferro, i quali gestiscono la fortezza e le prigioni, e sono il principale baluardo di difesa contro Furie e Cultisti.

Mitilene

La città sorge in un territorio piuttosto paludoso e malsano, ed è per la maggior parte costruita su delle palizzate che la separano dalla palude sottostante.

Se ciò da una parte l'ha protetta dagli attacchi nel corso del tempo, dall'altra ne ha impedito lo sviluppo, infatti la città sopravvive grazie al costante arrivo di rifornimenti dagli altri centri abitati, e presenta solamente una nutrita scuola di alchimia e medicina.

Questo luogo addestra i migliori alchimisti e medici del regno, destinati al servizio nella Città Sacra, ed è il principale punto di smercio di una vastissima tipologia di ingredienti e materie prime, le quali molte provenienti dalla palude stessa.

Le fortificazioni sono poche e il numero di zeloti ristretto, la guarnigione presenta un buon numero di guerrieri ma non sufficiente per tenere a bada l'impervio ambiente delle paludi.

Forse la città con la fama più oscura, si dice che tra le nebbie che si levano dalla palude, molti atti poco chiari vengano commessi.

Infatti negli ultimi periodi, le paludi sono state teatro di atti deplorabili e malati, e si racconta inoltre che nel cuore di questo luogo impervio e fangoso vi si nascondano dei culti molto pericolosi e dannosi per la fede nell'Entità Suprema.

Serdica

La città ospita la scuola più rinomata di tutta l'Ecclesia, nonché la biblioteca più fornita e grande.

Offre numerosi monasteri e luoghi di culto, molti tra i più belli e maestosi di tutte le città.

Come livello di architettura è seconda solo alla Città Sacra, e i suoi luoghi di culto sono molto spesso oggetto di ritrovo per i pellegrini che affrontano viaggi di fede e percorsi di redenzione.

Inoltre presenta anche un grande monastero adibito ai riti di Correzione e Conversione, molto rinomato per il clima rigido e le regole severe adottate dal clero al suo interno.

A livello commerciale è molto basilare e dipende molto dalle altre città, ma offre un modesto commercio della carta e dell'oro, che estrae dalle cave a cielo aperto intorno alla cittadina.

La città seppur di dimensioni ridotte è ben difesa e presenta un alto numero di forze zelote a guardia dei luoghi sacri e dei monasteri, a causa dei trascorsi e recenti attacchi avvenuti da parte di alcuni cultisti ai danni di questi posti e alle figure del clero.

Utica

Città che ha dato origine a Magnus l'Illuminato e alla dinastia dei Severi.

In molti si recano in pellegrinaggio qui per visitare i luoghi in cui Magnus predicò le prime parole dell'Entità suprema.

Utica è da molti è considerata la città più importante, a livello simbolico, dell'intero territorio.

Molto ben difesa e predisposta al perfezionamento dell'addestramento zelota, si dice che i guerrieri di fede che provengono da questo luogo siano un tutt'uno con la loro religione e che siano i più possenti e combattivi delle forze militari.

Molto spesso sono contraddistinti per le loro armi o armature finemente lavorate e decorate con simboli di animali o dell'Entità Suprema.

La città è inoltre famosa per i suoi artigiani del metallo, i quali forgiavano costantemente armamenti per gli eserciti del territorio e per gli zeloti che provengono da Utica.

Questi fabbri sfruttano i terreni intorno al borgo che offrono delle ricche venature di acciaio, ferro e argento.

Il centro abitato presenta vari mercati ed empori, i quali, oltre ai metalli, trattano anche pellame e cacciagione fornite dalle vicine foreste ai confini con le mura cittadine.

Personalità importanti

Gaio Camillo: Primo Re che la storia tramandi.

Manlio Camillo: Re sotto il quale vengono fondate le altre città.

Tito Flavio: Console di Farsalo che dà il via alle guerre civili che portarono alla quasi distruzione della civiltà.

Il suo nome incarna tutto ciò che di sbagliato ci può essere nell'animo umano.

Giulio Severo: Capostipite della dinastia dei Severi, nonché il Re che insieme a Magnus l'Illuminato ha guidato la rinascita.

Considerato il padre della Civiltà, esempio di acume politico e militare.

Attilio Severo: Re che ha dato il via alla riforma dell'esercito e ha guidato la prima grande unione dei cittadini di tutte le città.

Ottavio Severo: Re in carica quando si manifestò la Stregoneria.

Augusto Severo: Attuale Re.

L'Ecclesia

L'origine dell'Ecclesia si perde indietro nel passato.

La maggior parte della popolazione è convinta sia nata con la civiltà stessa, anche se ovviamente è nata solo in un secondo momento.

Quando i primi uomini si stanziarono nella zona ora occupata capirono sin da subito di aver bisogno di un collante per tenere unito il popolo e per dargli uno scopo.

Magnus l'Illuminato, uno degli uomini più saggi presenti, iniziò a predicare l'esistenza di un'Entità Superiore che guidava il cammino di tutti, che osservava e giudicava le azioni e i comportamenti.

Questa Entità garantiva la vita a ogni cosa e ad essa tutto tornava dopo la morte, in un ciclo perfetto e armonioso.

Dopo Magnus molti si sostituirono a lui, codificando le sue opere, scrivendo nuove regole e riti, dando un'organizzazione all'Ecclesia, una gerarchia.

Gerarchia

Il gradino più alto è occupato dalla Ierofante, guida suprema illuminata e risiede nel Tempio principale presso la capitale, a stretto contatto con l'albero sacro.

Sotto lo Ierofanti vi sono i Prevosti, uno per ogni città e insediamento principali.

Sono 9 in tutto: alla base vi sono gli Oratori, coloro che stanno a stretto contatto con la popolazione, che predicano notte e giorno il volere dell'Entità Suprema.

Menzione speciale va poi fatta per l'ordine degli Zeloti, vero e proprio braccio armato dell'Ecclesia, agli ordini dello Ierofante, del tutto votato alla difesa dei dettami dell'Entità Suprema e votato a schiacciare chiunque vi si opponga, umano o abominio che sia.

Gli Zeloti sono coordinati da un Maresciallo che si sposta costantemente da una città all'altra.

Valori fondamentali dell'Ecclesia

Nel corso dei secoli, a cominciare da Magnus l'Illuminato, l'Ecclesia si è arricchita di valori, riti e tradizioni, veri e propri dogmi da seguire ciecamente.

Alcuni sono destinati solo ai membri dell'Ecclesia, altri sono invece per tutti.

Uno dei punti cardine della dottrina è l'umiltà.

Bisogna saper individuare e accettare i propri limiti, capire che si è parte di qualcosa di più grande, che si ha un proprio posto all'interno della creazione dell'Entità Suprema.

Ecco perché non esiste altro modo di appellare l'Entità Suprema, qualunque tentativo di dare un nome diverso sarebbe sinonimo di orgoglio e superbia.

Stesso principio vale per l'Albero Sacro che rappresenta l'Entità Suprema e per il Libro dell'Illuminazione. Che raccoglie gli aforismi e i pensieri di Magnus il Pio.

Bisogna rispettare i propri superiori, aiutare i deboli e chi ne ha bisogno, purchè rispettino il volere dell'Entità Suprema.

Con la comparsa dei Venti della Stregoneria 50 anni fa, molte cose sono cambiate e questo si è riflesso anche nell'Ecclesia.

Quando i primi uomini hanno mostrato la capacità di manipolare tali venti, la cosa è stata da subito vista come un tentativo dell'uomo di non rispettare i propri limiti, di porsi al di là della propria posizione e quindi sfidare l'Entità Suprema.

Lo Ierofante in carica in quel periodo, Alessio il Misericordioso, scagliò subito un profondo anatema contro la Stregoneria e chiunque la praticasse, poche altre blasfemie erano gravi come questa agli occhi dell'Entità Suprema.

Con l'intento quindi di riconoscere sin da piccoli i possibili ricettacoli di questa maledizione, Alessio istituì il Rito dell'Identità, a cui ogni uomo avrebbe dovuto sottoporsi.

L'Albero Sacro

Nel cuore della capitale, vicino al Tempio centrale dell'Ecclesia, sorge un maestoso albero. Sin da quando l'Ecclesia fu creata l'Albero divenne il simbolo terreno dell'Entità Suprema, come metafora del ciclo dell'esistenza, del corretto ordine delle cose.

Grazie alle proprie radici, l'Albero è destinato ad occupare un determinato posto e questo vale per ogni uomo che ha il dovere di trovare il proprio posto e accettarlo.

Cinquant'anni fa qualcosa cambiò nell'Albero Sacro, la sua resina, che da sempre veniva usata per creare infusi meditativi, si scoprì aver dei benefici nuovi.

Fu Alessio il Misericordioso a scoprire questi nuovi poteri e decise di utilizzare la resina in alcuni riti dell'Ecclesia, soprattutto quelli riguardanti gli Zeloti.

Gli Zeloti

Ordine militare fondato all'incirca un secolo fa, con la comparsa della Stregoneria che ha assunto l'importanza che ha ora.

L'ordine è altamente militarizzato e ha il suo comandante nel Maresciallo, nominato direttamente dallo Ierofante e rispondente direttamente a lui.

Compiti principali dell'Ordine sono intervenire laddove i dettami dell'Ecclesia sono in pericolo, dove si annida il seme del dubbio, ma soprattutto dove fanno la loro comparsa gli abomini, sempre più numerosi dalla comparsa della Stregoneria.

Uno dei dogmi dell'Ecclesia è che la Stregoneria sia una maledizione e quindi vada combattuta ed estirpata, considerandola strettamente correlata con il dilagare delle orrende creature che imperversano per il mondo.

Regole degli Zeloti

Oltre alle normali regole dell'Ecclesia, gli Zeloti seguono un rigido codice comportamentale a cui devono attenersi costantemente.

Divieto di dire menzogne, se non sotto esplicito consenso dello Ierofante o del Maresciallo, in concomitanza di importanti missioni.

Divieto di nascondere la propria appartenenza all'ordine, se non sotto esplicito consenso dello Ierofante o del Maresciallo, in concomitanza di importanti missioni.

Divieto di fornicare e unirsi in matrimonio se non con altri appartenenti all'ordine degli Zeloti
Combattere gli abomini in ogni forma e in ogni occasione.

Divieto di possedere proprietà materiali al di fuori delle armi e dell'equipaggiamento necessario allo svolgimento della propria missione.

Obbligo di pellegrinaggio, almeno una volta all'anno, presso l'Albero Sacro, dove poter rafforzare la propria comunione con l'Entità Suprema.

Funzioni ecclesiali

Giornalmente, all'interno dei vari templi dedicati all'Entità Suprema, vengono levati canti e lodi verso di Essa.

Prevosti e Oratori tengono funzioni in suo onore, ascoltando i fedeli che quotidianamente vengono a sottoporre quesiti per lo più di natura morale.

Il Rito dell'Identità

All'età di 5 anni, ogni abitante della Nuova Civiltà viene sottoposto al rituale religioso dell'Identità.

Questo rito segna l'ingresso di fatto nel mondo e concede il diritto di possedere un nome proprio.

Prima di ciò il bimbo viene cresciuto dalle relative famiglie, ma il rapporto è strettamente di sopravvivenza. Le famiglie devono provvedere alla salute del bimbo, ma non devono in alcun modo influenzarlo o attaccarsi sentimentalmente a questo.

Il tutto perché se durante il rito dovesse emergere la capacità del bimbo di utilizzare i venti della magia, questo sarà preso e allontanato dalla famiglia e dato in affidamento all'Ecclesia, perché venga correttamente trattato.

Il rito in sé non è molto complesso.

Al bimbo viene fatto inalare il fumo sprigionato dalla bruciatura di foglie essiccate del grande Albero Sacro, questo provoca nel bimbo forti febbri ma quasi tutti superano indenni questo passaggio.

Quando il bimbo si è ristabilito guadagna il diritto di avere un nome e a quel punto la famiglia potrà tirare un sospiro di sollievo e allevarlo al meglio.

I pochi che non superano il rito e muoiono vengono considerati impuri e non accettati dall'Albero Sacro, che funge da tramite dell'Entità Suprema in questo mondo.

La loro memoria viene cancellata e la famiglia viene esortata dall'Ecclesia a non parlare mai più di loro.

E' un momento estremamente difficile per le famiglie che non si piegano totalmente al dogma dell'Ecclesia di sottomettersi completamente al volere dell'entità suprema.

A volte poi capita che durante questo rito emergano alcuni bimbi che vengono riconosciuti come portatori della maledizione di manipolare i venti della stregoneria.

In questo caso il bimbo viene consegnato all'Ecclesia e non potrà far ritorno alla propria famiglia.

Verrà custodito in un luogo sicuro e protetto dove verrà instradato ai corretti dettami dell'Ecclesia e dove la sua maledizione verrà trattata.

La Correzione

Il periodo di tempo in cui il bimbo viene trattenuto dall'Ecclesia prende il nome di correzione. Solitamente tale periodo va dai 15 ai 20 anni, durante i quali il bimbo non ha alcun contatto con il mondo esterno.

I membri dell'Ecclesia lo istruiscono e gli fanno capire la pericolosità della maledizione ricevuta, cercando di trasformarla in una benedizione, facendolo diventare uno Zelota, devoto in tutto e per tutto all'Ecclesia e all'Entità Suprema.

Coloro sottoposti alla correzione che non dimostrano adeguata tempra d'animo o volontà vengono destinati al rito della conversione, mentre i meritevoli affronteranno la Rinascita.

La Rinascita

Al termine del periodo di correzione, i meritevoli sono pronti a tornare nel mondo e a mescolarsi con gli altri, dopo anni di segregazione.

Prima però c'è un ultimo passaggio, ovvero la Rinascita.

Questa prova varia leggermente da candidato a candidato per cui non vi è una descrizione precisa di quello che succede.

Unica cosa certa è che al candidato viene data una dose purissima di ambra dell'Albero Sacro cosa che lo avvicina ulteriormente all'Entità Suprema e deve lasciare l'Ecclesia per un viaggio in solitaria in cui deve far affidamento solo sulle sue forze e sulla fede.

Sarà l'Entità Sacra a guidarlo al compimento della prova, che in molti casi può concludersi con la morte.

Chi sopravvive alla prova diventa a tutti gli effetti uno Zelota, baluardo estremo dell'Entità Sacra, difensore della Nuova Civiltà.

La Conversione

Coloro che durante il periodo di Correzione non si dimostrano degni di affrontare la rinascita hanno davanti due possibili destini.

Nel caso il candidato abbia dimostrato impegno e devozione alle regole dell'Ecclesia, ma non abbia sviluppato le capacità necessarie per divenire Zelota, viene destinato all'Annullamento.

Nel caso invece in cui non abbia dimostrato nemmeno devozione alle regole dell'Ecclesia viene destinato alla morte e alla Damnatio Memoria.

L'Annullamento

La maledizione di manipolare i venti della stregoneria è troppo pericolosa per essere lasciata a chi non viene ammesso al rito della Rinascita.

Se non si può correggere e metterla al servizio dell'Entità Suprema questa deve essere estirpata.

Questo procedimento ha il nome di Annullamento, in quanto il candidato perde questa maledizione, ma ciò comporta anche la perdita di ogni ricordo avuto sino a quel momento, così come risulta compromessa la capacità di provare forti emozioni di qualsiasi tipo.

Se da una parte questo è chiaramente un fattore negativo, dall'altra questa loro capacità di resistere a qualsiasi tipo di emozioni li fa eccellere in molti campi, dal militare, al politico.

Un guerriero che non prova timore, un consigliere che non può essere lusingato e non cede vittima della corruzione, sono solo alcuni esempi dei benefici che l'Annullamento garantisce.

A livello pratico, i segreti del rito dell'Annullamento sono gelosamente custoditi dall'Ecclesia e nessuno sa di preciso come avvenga, tantomeno chi lo subisce visto che perde qualsiasi tipo di ricordo.

Eresie

Nel corso degli anni si sono sviluppate delle correnti non in linea con gli insegnamenti di Magnus e degli Ierofanti suoi successori.

Molte sono state caratterizzate da piccoli focolai tenuti a bada e repressi dalle forze armate zelote, ma altri si sono sviluppati ed evoluti e livelli ben più grandi e pericolosi.

Culla del Caos

Negli ultimi anni ha fatto la sua comparsa un culto deviato dell'Entità Suprema chiamato "Culla del Caos", il quale professava la supremazia della "razza Zelota" sulle altre persone normali e il totale annientamento delle figure ecclesiastiche tramite l'uso del pugno di ferro.

I seguaci erano guidati da un "profeta", il quale professava il verbo della Culla e si apprestava a costruire un vero e proprio esercito di fedeli.

Il culto nutriva una folta schiera di seguaci, tra i quali figuravano anche importanti personalità degli Zeloti stessi, e avanzava i propri riti e cerimonie in un antico avamposto in rovina chiamato Rocca Nera, poco a est della città di Forossa.

Il loro simbolo rappresentava l'Albero Sacro in fiamme e i loro riti includevano anche sacrifici umani, preferibilmente membri sequestrati del clero e della popolazione.

Il culto venne smantellato durante l'assedio della Rocca Nera, in cui forze congiunte di Zeloti e Guardiani di ferro combatterono per estirpare il gruppo di eretici.

Gli Immortali

Il culto degli Immortali è totalmente basato su racconti e leggende.

Si dice che risale ai tempi della creazione del corpo degli Zeloti, con il distaccamento di alcuni di essi aventi obiettivo di non sottostare più al servizio dell'Ecclesia, e seguire invece le gesta e la guida di un eretico di nome Docrates.

Quest'ultimo si narra che abbia più di duecento anni, che abbia servito come comandante sia sotto Giulio Severo e sia sotto la guida di Magnus stesso.

Docrates si distaccò dalle correnti di pensiero di Magnus, e iniziò a combattere gli Zeloti e la fede verso l'albero sacro, reclutando seguaci tra i guerrieri delle varie città per formare una vera e propria milizia scelta.

Leggende narrano che sia già morto svariate volte, ma che sia sempre tornato indietro, baciato da un dono del Sovrano della morte, il nuovo aspetto dell'Entità che iniziò ad adorare.

Da sempre questo culto è ritenuto una leggenda e una fantasia, e ci sono racconti di incontri avvenuti con alcuni zeloti neri e addirittura con lo stesso Docrates, testimonianze di zeloti sopravvissuti agli scontri con le forze militanti degli Immortali, ma alla fine nulla di concreto.

Voci dicono che adorino la morte come base della loro fede, e che l'Entità Suprema sia invece una divinità portatrice di vita eterna e sovrana della morte.

Si racconta che la loro base operativa sia dispersa nel mezzo delle paludi a nord di Mitilene, ma non esistono prove concrete.

Personalità importanti

Marcus l'Indomito: Ierofante in carica al momento, è un uomo molto energico, spesso in viaggio da una città all'altra per meglio controllare il corretto svolgersi dei riti.

Magnus l'Illuminato: Primo Ierofante dell'Ecclesia.

Sinonimo di saggezza e dedizione, fu il fondatore dell'Ecclesia e di gran parte delle sue regole.

Alessio il Misericordioso: Ierofante quando si manifestò la maledizione della Stregoneria. Fu lui a modificare alcuni rituali in seguito alla comparsa della Stregoneria, a capirne la pericolosità, a rafforzare l'ordine degli Zeloti come primo baluardo contro la Stregoneria e l'abominio.

Enrico il Possente: Maresciallo in carica degli Zeloti.

Spesso in viaggio da una città all'altra, uomo dotato di una stazza nella norma, ma veterano di molte battaglie.

Rapporto con la Piaga

Al di là delle montagne la Piaga non ha colpito e se lo ha fatto non in maniera così grave. Il concetto di Piaga è qualcosa di estraneo per chi viene da qui.

Rapporto con gli spiriti

Con la comparsa della Stregoneria anche gli spiriti hanno fatto la loro apparizione.

Dapprima visti con sospetto e assimilati ad abomini, poi l'Ecclesia ha deciso che essi erano emanazioni dirette dell'Entità Suprema, che tramite persone morte cercava di mettersi in contatto più diretto con gli uomini.

Concetti di Ruota degli Spiriti, Cicli della Ruota, sono totalmente estranei.