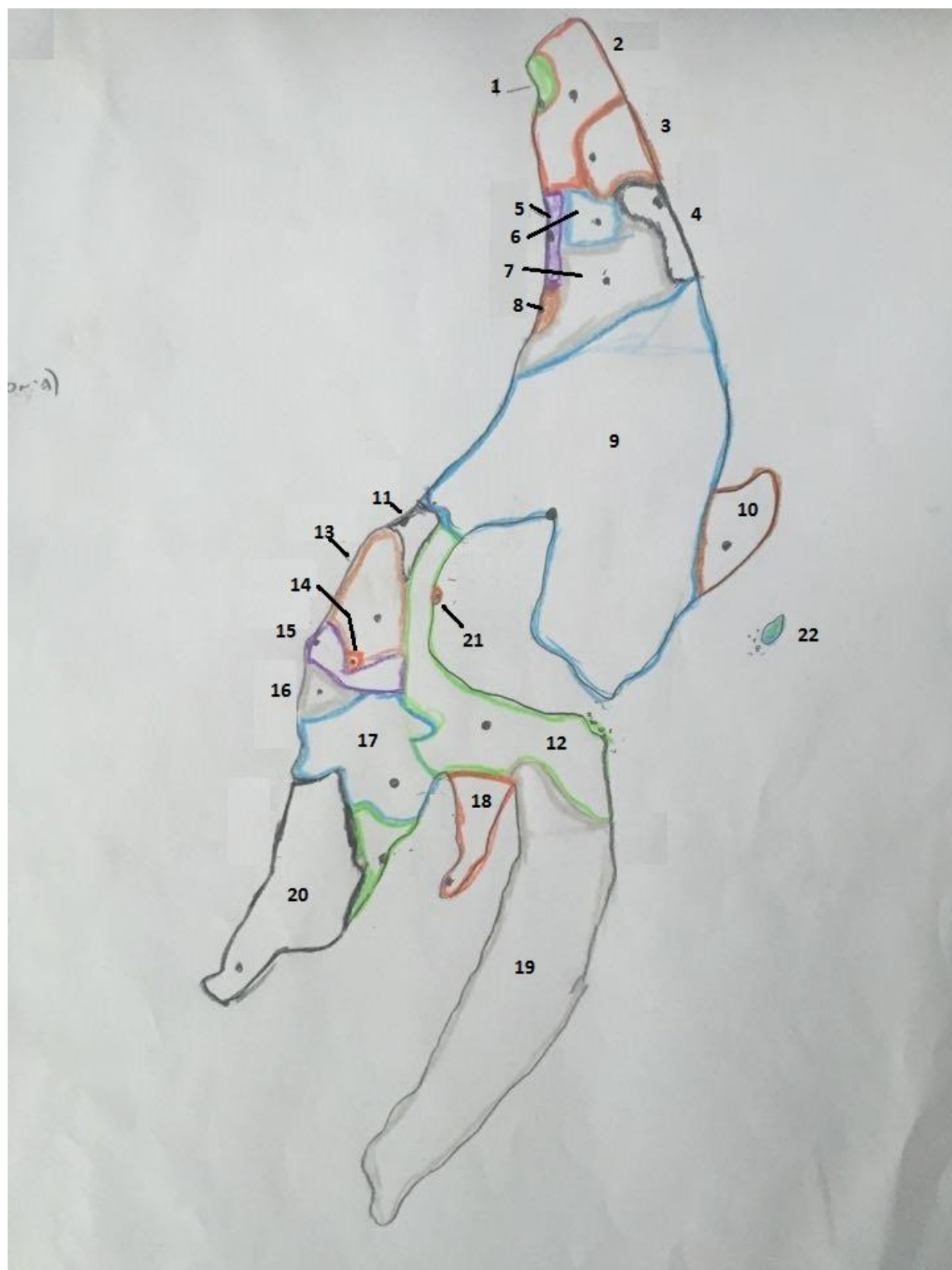




LEGA NAVALE (1,4,5,8)

1) Rea

- Capitale: Finnh
- Oligarchia
- NN

Nazione nata fra i monti nord. Possiede un sacco di minerali e le città si sviluppano sulla costa sfruttando lo sbocco sul mare. Con le altre nazioni della Lega Navale formano una piccola forza.

4) Uuria

- Capitale: Eth
- Oligarchia
- NB

In prevalenza popolata da Ursarid e Kelph, i primi fabbricano navi e metalli, i secondi forniscono legna di ottima qualità dalle loro foreste montane.

5) Fouss

- Capitale: Mediamar
- Teocrazia
- LN

Regno teocratico votato ai dettami di Feth, avendo una forte marina e un disciplinato addestramento militare dei propri marinai, ha trovato forza ed unione con le altre tre nazioni marinare anche se è quella che va meno d'accordo con le altre.

8) Miniiias

- Capitale: Doufurr
- Monarchia
- LM

Abitato al più da dogfolk come normale che sia, questo regno è uno dei più recenti: ha solo 20 anni. L'attuale re era uno dei regnanti di Pasloe, e sono apertamente ostili a esponenti di razza Catfolk, anche se la legge del paese non esprime niente a riguardo.

Queste quattro piccole nazioni non sarebbero sopravvissute singolarmente, ma unendo le forze hanno una potenza mercantile e navale degna di nota. Hanno un accordo di mutuo soccorso e una alleanza commerciale per il commercio senza dazi doganali, producendo ognuno di loro materie prime necessarie ed assenti nelle altre tre nazioni.

Regno di Filia (2)

Capitale: Dott
Monarchia

LN

Questo regno sperduto al nord possiede metà del suo territorio fra i ricchi monti del nord, e metà tra le fertili colline e pianure dell'interno del subcontinente. E' totalmente autosufficiente e nonostante abbia una discreta forza navale, commercia con la Lega Mercantile per vendere la grossa quantità di minerali grezzi che estraggono in cambio di oro o altre risorse. E' un regno benestante anche se si vocifera negli ultimi anni un incremento sempre maggiore del numero di soldati. Alcune nazioni attorno sono allarmate, ma il regnante diniega ogni intenzione ostile spiegando che è per un aumento del disordine interno.

Regni selvaggi del Reth (3)

Capitale ufficiale: Perkeph

Anarchia

CN

Piu' che un vero e proprio regno, si tratta di una nazione fuori controllo. Fino a 85 anni fa' il regno di Sephet (ora scomparso, prima occupante 3 e 4 principalmente) era una monarchia teocratica. Vista l'enorme presenza di forsete fitte e impenetrabili sia fra i monti che non, i Kelph e tutte le specie che hanno deciso per una via piu' selvaggia di vita si sono sempre ben trovate qua. Per quanto vi fossero piu' Kelph, vi sono esponenti e villaggi di ogni razza, e spesso divisi appunto per specie e razze.

Quando il Re fece leggi piu' severe proibendo la vita selvaggia come animali appellandosi ai testi sacri dei Duali, vi fu letteralmente una rivolta civile: tribu' diedero la caccia ai soldati del re fino a quando non uccisero o fecero prigionieri tutti.

Oggigiorno la nazione è divisa in un infinità incredibile di piccoli villaggi e tribu', in conflitto o meno individualmente e per conto loro. A collegare tutti i villaggi sono i circoli druidici che formano il nerbo della nazione organizzano le tribu' alla guerra in caso di sconfinamenti o azioni violente. Come sperimento' il regno di Filia quando volevano approfittare della morte del Re per conquistare porzioni di territorio ai ribelli, in caso di guerra sono una forza militare arretrata ma devastante e ben organizzata.

Principato della Valle (6)

Capitale: Repp

Principato

NN

Un tempo un semplice principato, con l'occasione della caduta del regno di Sephet. Conquistò con la sola infuenza e promessa di pace e eguaglianza alcuni dei suoi vecchi territori e da allora la famiglia reale tutt'ora si professano un Principato piuttosto che un Regno. Si sono impegnati ad organizzarsi con i druidi del Reth per stabilire del commercio, e accordi decennuali pagati dalle vicine nazioni navali per non aggressione e protezione assicura un entrata annuale atta a coprire la mancanza di risorse e cibo, oltre i numerosi sprechi della pubblica amministrazione.

Repubblica di Pasloe (7)

Capitale: Pasloe
Repubblica
LG

Il regno di Pasloe, che prende il nome dalla capitale, la quale prende il nome da un valoroso generale che sconfisse coi suoi uomini numerose armate Nyss, era precedentemente una monarchia. **Jaharan VI**, ultimo regnante della monarchia, salì al trono a soli 17 anni e guidò con saggezza per mezzo decennio. Poi si narra che incontro' una veggente che gli spiego' come i Catfolk sarebbero stati la rovina del suo popolo piu' tante altre cose ignote che fecere impazzire il Re. Che sia vero o no, di punto in bianco prese ad odiare i Catfolk in maniera astiosa e esagerata, promulgando leggi ed editti per togliere loro diritti senza motivo apparente. Visto che il 30 % della popolazione erano appunto catfolk, questa cosa non piacque ai suoi sudditi. Il culmine lo si raggiunse quando ordino' di sterminare un villaggio senza specificare il motivo, ma era abitato da quasi 800 catfolk. Molti cavalieri disertarono, altri lo seguirono e uccisero tutti come ordinato.

In poco tempo la popolazione si sollevo' e con l'intervento militare in aiuto dai soldati di *Altatorre*, che fomentarono e spinsero alla ribellione, il re ed i suoi fedeli furono letteralmente accerchiati e venne proposta loro la resa. Al Re e chi la pensava come lui venne concesso di tenere una parte del suo regno (ora Minias) a patto di sancire la fine della monarchia pacificamente.

Con solo l'alternativa la morte, il re abdicò e fondò un suo piccolo regno. Ora Pasloe è governato da una forma di repubblica in cui tutti i cittadini adulti possono votarne i rappresentanti. Il regno di Altatorre, in cambio delle armi e dell'aiuto nella ribellione, e nell'aiuto a formare il governo poi, strinse un'alleanza militare forte con il regno e sciolsero le tasse doganali reciproche per invogliare il libero commercio e il libero viaggio fra i due regni.

Altatorre (9)

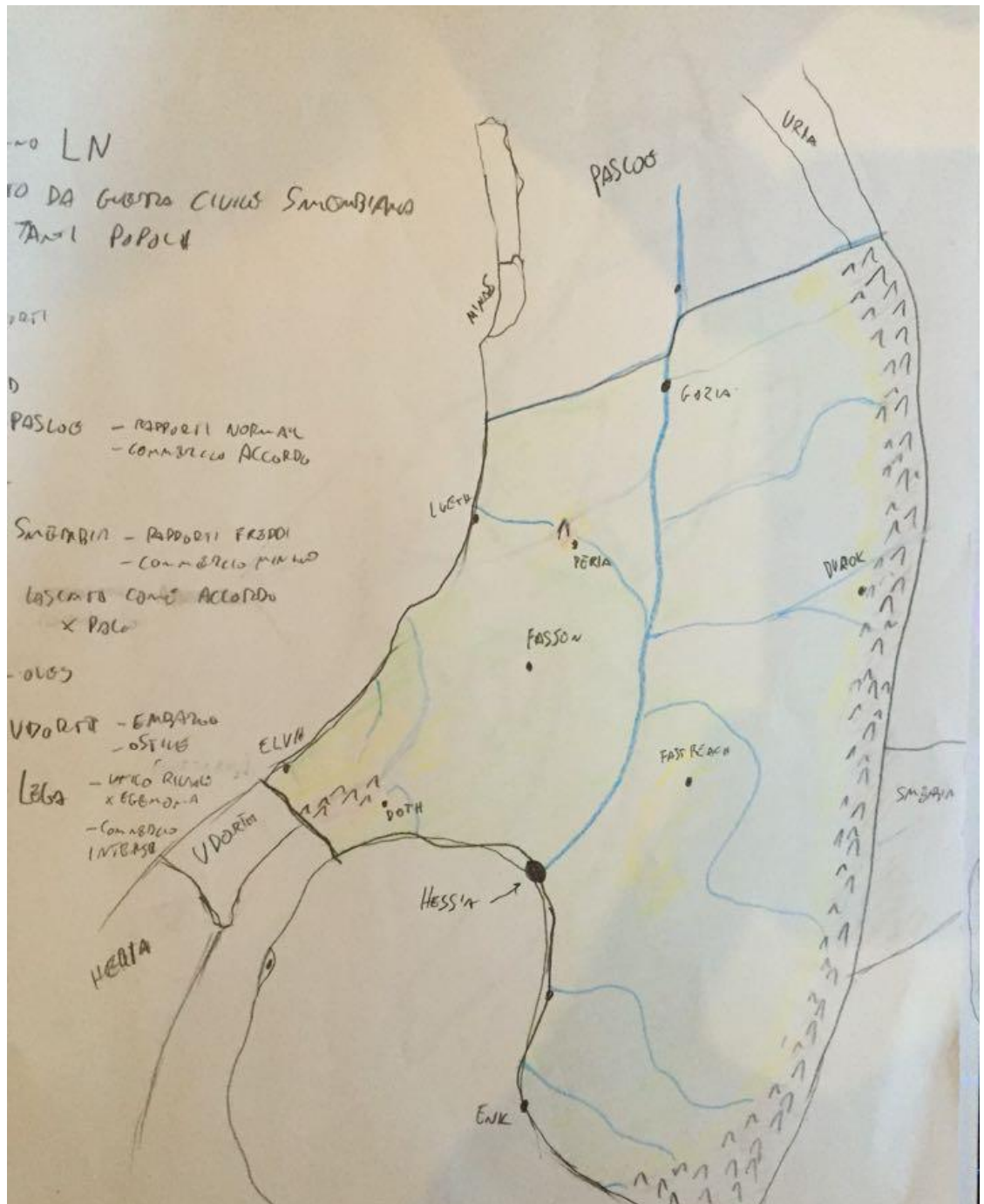
Capitale: Hessia

Monarchia
LG

Altatorre è un regno nato da circa 600 anni, ed è a tutti gli effetti la superpotenza dominante di questo subcontinente. Quando 880 anni fa più di $\frac{3}{4}$ del continente viene conquistato dall'impero di Smembia. Questo enorme territorio di $\frac{3}{4}$ del continente viene usato come colonia per estrarre quanti più minerali fosse possibile. Le tasse insostenibili si accumulavano e arrivò il tempo in cui gli abitanti stanchi si unirono per rompere i ceppi. La ribellione prese piede, una sanguinosa guerra più grave della guerra stessa per invadere il continente, ma dopo anni e anni di guerra senza quartiere.

Dalle macerie del continente liberato ognuno voleva dire la sua, ognuno aveva la sua idea per un regno, ognuno aveva delle origini nobili con cui reclamare territori o fatto atti eroici tali da meritarglielo.

Il risultato è che l'isola si è divisa, ma il regno di Altatorre rimase unito nella diversità. Nella diversità trovarono la vera arma e usarono come arma. L'egemonia su tutte le centinaia di stati che si formarono il loro scudo e un attento controllo della situazione per ogni evento del continente in una posizione di comando. Cerca sempre di mettere la sua parola su ogni evento e forgiare il continente come desidera il regnante. Recentemente il regno di Pasloe è



stato colpito da disordini interni, e loro ne approfittarono per deporre il regnante e affiliare il regno di Pasloe ad Altatorre, anzichè essere avversi come succedeva prima.

Economicamente il regno e' al 100% autosufficiente ed anzi esporta buona parte di cio' che produce in certi settori. Ha la piu' impressionante forza militare di terra del continente e una marina che rivaleggia con le altre due forze marittime del continente: La Lega Navale e lo Yggresal, l'unico altro stato con cui rivaleggia in dimensioni (impressionanti) e economia. Sono concorrenti soprattutto sul piano della flotta, del commercio.

Il nome, ALTATORRE, è il nome con cui venne poi conosciuto anche in terre e nazioni lontane: è una delle poche nazioni che affida l'ingegneria e le strutture militari e pubbliche in mano ad artigiano ed esperti di razza Ursarid, risultando in strutture che spesso sembrano esageratamente grosse. La capitale, Hessia, è letteralmente uno spettacolo mozzafiato di castelli e strutture intrecciate di dimensioni incredibili e incalcolabili.



La nazione di Altatorre è parecchio ampia e domina lei da sola quasi 1/3 dell'intero territorio dell'isola. Ha ogni genere di risorsa sul proprio territorio, una stabilità politica indiscussa e una potenza egemonica invidiabile: la sua diretta rivale, Yggresal, è la nazione che concorre direttamente con Altatorre per il controllo egemonico totale del continente, col risultato che mentre questa controlla con forza il nord e preferisce instillare rivolte popolari e pace, la seconda preferisce lavorare con economia e guerra al sud.

Nominalmente, le due nazioni non sono in guerra, ma gli equilibri sono cambiati da poco con la caduta dell'impero di Hermea. Questa guerra ha dato molto piu' potere al regno di Yggresal e soprattutto ha portato le due nazioni a confinare.

Colonia dell'impero di Smembia (10)

Capitale: Flintz
Governorato coloniale
NM

Un tempo Smembia dominava $\frac{2}{3}$ di questo subcontinente, e aveva un vasto territorio sul continente piu' grosso e centrale di Gheist.

Quando le colonie si rivoltarono scoppio' una guerra che convulse tutto il continente. Tanti anni di guerra sembravano concludersi quando misero all'angolo i soldati dell'impero in una stretta lingua di territorio, quando arrivarono i rinforzi: perdere una colonia era grave e l'impero non l'avrebbe permesso, ma perdere le uniche miniere di mithral disponibili sarebbe stata una perdita incalcolabile per la loro forza militare.

Colui che sarebbe stato il primo Re di Altatorre fece un accordo con Smembia per terminare la guerra: le forze ribelli stavano vincendo, ma erano allo stremo e ulteriori combattimenti con un nuovo esercito di truppe regolari fresche li avrebbero forse portati alla vittoria, forse alla sconfitta. Sicuramente, ad un aumento delle perdite incalcolabili.

Strinsero un accordo mentre ancora avevano una posizione di potere: un territorio sarebbe stato concesso a Smembia per avere accesso alle miniere di mithral. Smembia stava a sua volta impegnando troppe forze e piuttosto che perdere altre risorse accetto' l'accordo. Accetto' anche per via di una guerra scoppiata quell'anno con nazioni confinanti: poter avere ogni soldato e chiudere una guerra con i ribelli di Hista era un ottimo accordo per loro, per poi poter riprendere la guerra contro i ribelli appena terminata.

Purtroppo fecero male i conti, e la Grande Guerra dei Regni del Nord come viene ricordata oggi ridimensiono' parecchio l'impero di Smembia, provando la nazione in una guerra lunga 60 anni.

La colonia smembiana su Hestia si ridimensiono' sempre di piu' a causa di dissesti, ribellioni e villaggi che volevano essere liberi come quelli che avevano conquistato l'indipendenza. Il territorio che ha oggi è la parte oltre la catena montuosa governato con legge ferrea.

Appendice: Ex Impero di Hermea

Hermea e' un impero con una storia di quasi 400 anni alle spalle, **caduto definitivamente appena 85 anni fa.**

La causa scatenante è stata una guerra, ovviamente, ma l'escalation è la vera causa del collasso. In guerra con piccoli regni del sud, la nazione venne colpita da una sfortunata stagione di piogge che rovinò buona parte dei raccolti, causò frane e malattie. Per questo vi furono pressioni per interrompere la guerra con le nazioni del sud in modo da riprendersi dalle calamità. La guerra però proseguì e le tasse non diminuirono.

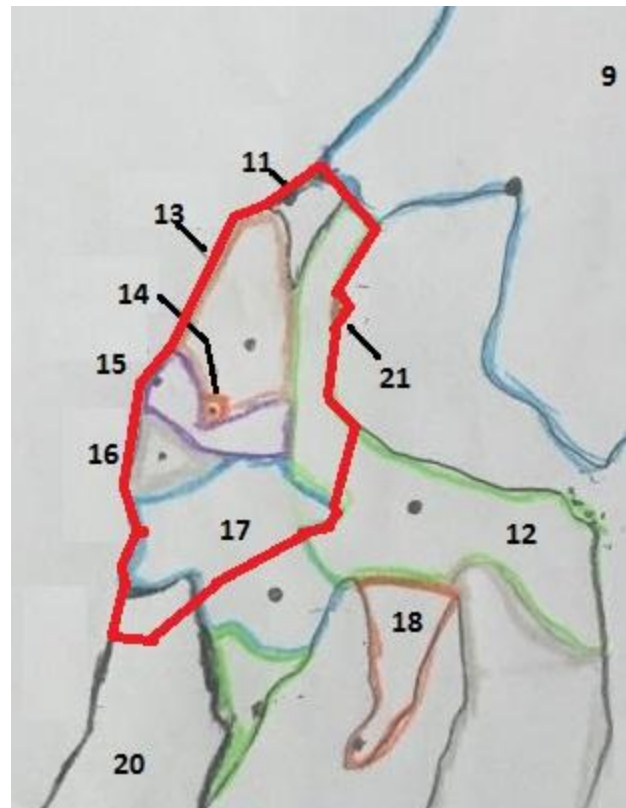
A mettere l'ultimo chiodo sulla bara, l'entrata nel conflitto della crescente nazione di **Yggresal**. Iniziarono rapidamente a perdere territori su territori, fino a quando la popolazione stessa, disperata, malata, povera e tassata, fece irruzione nel palazzo reale. Con la morte del Re e della maggior parte dei suoi consiglieri, l'intero impero si sfaldò

velocemente. Venne chiesta la pace, offrendo ad alcune nazioni buona parte di territori. Quel che rimaneva del territorio si divise in tanti piccoli regni divisi da ideologie e culture diverse, pagando gli invasori lasciando loro del territorio senza bisogno di combattere oltre. Le nazioni ne approfittarono a loro volta per chiudere questa guerra in positivo senza combattere oltre e pensare alle proprie perdite per via del clima che colpì pure loro.

Yggresal si prese tutto il territorio sul mare interno, **Afrys (17)** prese una buona parte di territorio e provò a prenderne pure di più, ma incontrando parecchia resistenza e desistendo.

Da allora, nulla rimane dell'antico impero se non un paio di nazioni in odio che cercano di tenere viva la memoria della grande nazione: **Heria (13)**, **Dromea (15)** e la città stato neutrale di **Yris (14)**

Le due sono divise fra coloro che erano fedeli alla decisione del Re Titius di proseguire nel conflitto e la maggioranza del popolo impoverito. Le fazioni assieme fecero terminare la guerra donando territori agli invasori assieme, visto che non era più possibile combattere, ma appena la pace tornò su quel che rimaneva di **Hermea**, era chiaro che il dissesto era appena iniziato. Nessuno era d'accordo su chi dovesse governare, anarchia continua spezzava vite ed ordine ogni giorno. Ci vollero ben 4 anni prima di raggiungere un equilibrio: **I lealisti** presero i territori a



nord della capitale **Yris**, i **Populisti** invece non cedettero i territori a sud che loro stessi hanno risanato ed ora son tornati piu' produttivi di prima. Quel poco che rimaneva dell'impero venne diviso in due parti, **Heria** e **Dromea**, con la capitale da sempre in mano alla **Guardia Cittadina** **ha protetto la città tenendola neutrale e lontana dagli scontri, salvandola**. Tutt'oggi è neutrale e si affida ai due stati.

Il piccolo regno di **Elwn (16)** è relativamente nato di recente, 45 anni fa. La lega delle gilde mercantili arricchite con l'abbondanza delle terre e le basse tasse imposte da **Dromea** li permise di mettere da parte sempre piu' denaro da assoldare sempre piu' soldati e mercenari, finanziare università arcana e imponendosi poi militarmente a sorpresa al regno stesso, richiedendo di poter tenere il loro territorio ed essere indipendente, o sarebbe stata guerra. Così nacque.

Ultimo caso unico: la città stato di **Sveth (21)**

Seconda città per dimensioni a **Hermea** all'epoca, **Yggresal** ci investì parecchio per porla come città di rilievo sul mare interno. Durante il caos piu' profondo della guerra la città era sull'orlo della rivolta ad Hermea, quindi venne esentata dalle tasse per tenere calma la popolazione. Le guardie iniziarono a controllare meno per i tagli alle paghe e piano piano inizio' a diventare un luogo dove regnava il gioco d'azzardo, le droghe e i mercati illegali.

Yggresal ne prese il possesso con la fine della guerra e provo' a rimettere ordine nella città che era cresciuta paradossalmente. Costruì moli edifici magnifici, sistemo' la città ma eradicare la piaga del vizio e del crimine era pure fuori dalla loro portata.

Il contestabile di **Sveth** propose un accordo al Circolo di **Yggresal**: avrebbero pagato il doppio delle tasse, ma in cambio volevano considerarsi un protettorato, una città a parte. Il motivo era piu' che semplice: imporre le proprie leggi e gestire traffici con tranquillità. A **Yggresal** andava piu' che bene se i guadagni sarebbero stati quelli promessi e avrebbero pure fatto bella figura non avendo piu' la mecca del crimine impossibile da sistemare.

Oggi **Sveth** è molto cambiata, ma al tempo stesso rimasta la stessa.

Terre anarchiche (11)

Capitale: Dani
Anarchia
CM

Queste terre sono letteralmente nel caos da piu' di 80 anni. Non è un vero e proprio stato come si immagina, piu' dei territori dalla morfologia variabile dove vige solo la legge del piu' forte. Durante la guerra ai tempi di **Hermea** l'ordine pubblico era un problema, e con la guerra i soldati erano pochi. La zona piu' sicura a nord venne lasciata quasi totalmente sguarnita. Briganti e mercenari fu la logica conseguenza. Con l'inizio della guerra civile il governo centrale di quella

che sarebbe stata **Heria** assunse mercenari per calmare la situazione e braccare i briganti. Successe però che i briganti stessi potevano pagare di più'. La zona cadde nel più totale caos al punto che l'esercito di **Heria** dovette intervenire nonostante la guerra. L'esercito venne sconfitto ripetutamente e dovette addirittura ritirarsi. Il territorio venne perduto e si formò un regno del terrore dove a governare è il più potente signore della guerra.

La principale forma di guadagno del territorio è dato appunto dalla incredibile quantità di soldati ed armi che circolano: molti stati assoldano mercenari professionisti sotto bandiere di varie compagnie, ma tutte provenienti da quelle che vennero chiamate "le terre del Caos". Internamente un vero governo non esiste, gli equilibri cambiano di continuo e la sua potenza militare incredibile lo rende un territorio poco appetibile vista la carenza di risorse del territorio. Anzi, proprio la povertà del territorio rende tutti i cittadini mercenari per cercare fortuna, la forza militare delle compagnie fuori controllo e i costi dei loro servizi minimi. **Heria** ha riprovato a più riprese di riprendere il territorio senza successo. **Yggresal** fa ampio uso dei loro mercenari esperti e **Altatorre** non se ne è curata né di conquistarlo né di usarlo, essendo al di là delle enormi mura.

Yggresal (12)

Capitale: Mediaterra
Oligarchia Conciliare
LM

Yggresal è oggi giorno la seconda più grande potenza del continente, per quanto sia solo terza per dimensioni.

Nato come piccola nazione comandata da un concilio di rappresentanti di ogni settore, il profitto fu ciò che guidò ogni passo avanti del regno. Si espanse ogni anno di più' con accordi, acquisti, ricatti, espandendosi e mettendo mano a risorse naturali e territori da sfruttare il più possibile. La vera fortuna, però, avvenne **85 anni fa**. Con le catastrofi naturali che mise in ginocchio l'economia e l'agricoltura di Hermea decisero di cogliere l'occasione e guadagnare il completo monopolio delle coste interne insieme ad Altorre. **Hermea** cedette, l'impero cadde ed acconsentirono alle loro richieste.

Dominando ora ogni sbocco sul mare interno, dominava quasi tutti i commerci che viaggiavano da nord a sud. Per avere un profitto ancora maggiore e obbligare i mercanti a passare dai loro territori **Yggresal** finanziò e armò i briganti delle **Terre anarchiche** rendendo del tutto impossibile per i mercanti passare via terra o mare senza dover passare da **Yggresal** e quindi pagare loro i dazi.

Con la separazione di **Sveth**, poi, ebbero solo spese in meno per un guadagno ancora maggiore. Il tutto solo per girarsi dall'altra parte.

Oggi è un regno di una ricchezza incredibile ed usa quei soldi e quel potere per far girare le cose come vuole il Concilio nelle nazioni del Sud, risultando quindi una nazione potente. In quasi tutto il sud le monete usate per commerciare sono oltretutto del loro conio.

Ha un astio ben fondato con **Altatorre** dovuta alla rivalità per l'egemonia del continente intero: data la sua potenza militare, economica e politica la potenza egemonica di **Altatorre** è forte quanto quella di **Yggresal**. Giocando con nazioni, guerre civili e guerre vere e proprie cerca di cambiare gli equilibri in suo favore.

Heria (13)

Capitale: Rovavan

Monarchia

LN

I lealisti alla corona dominano una fetta di territorio piu' grossa di territorio rispetto alla controparte grazie al controllo centrale presente nel territorio. La capitale si è trasferita al centro del nuovo territorio lontana da minacce e intorno a quella che un tempo era la città attorno alla villa estiva della famiglia reale.

Questo regno si pone come il proseguimento naturale del regno di Hermea, ma dal trattato stipulato con l'attuale Dromea, visto che entrambi si pronunciavano come tale regno, cambiarono entrambi il nome.

Herma che in Nyx antico significa "Chiusura stabile". I le due fazioni ereditarono parti del nome, diventando **Heria** "Chiusura" adottato per il nome della famiglia reale, **Heria** appunto, e **Dromea** "Apertura Stabile" per ricordare il grande regno e ispirarlo ad un governo piu' aperto e vicino al popolo.

Heria è un regno circondato da tanti nemici e nazioni che ha in ostilità, quindi ha lavorato molto sull'indipendenza economica e sul commercio mercantile sul lato ovest del continente: è uno dei principali collaboratori della Lega Navale.

Gli abitanti sono in maggioranza Canidi e Nyx e sono generalmente xenofobi e timorosi degli stranieri.

Yris (14)

Capitale: Yris

Governato militare

LN

La grossa capitale di Yris, un tempo seconda per dimensioni, oggi non è più cresciuta restando quarta o quinta sul continente, ma nonostante non sia cresciuta come altre capitali, ha mantenuto la sua impressionante maestosità: vie immense, statue di condottieri e strutture enormi e artisticamente curate sono solo l'inizio nel descrivere cosa rende grande questa città. Una cosa in cui compete enormemente con le altre nazioni del continente è la moda, il vestiario e ciò che attorna stile e bellezza.

Oggi rimasta una città stato, protetta e governata dal comandante delle guardie, riuscirebbe ad autosostenersi già solo con il commercio di vesti elaborate e cosmetici, ma le due nazioni figlie di **Hermea** si sono entrambe impegnate entrambe a sostenere le spese della città a patto che venga mantenuta maestosa come era un tempo, il palazzo reale mantenuto vuoto e che supervisioni negoziati fra le due parti in maniera imparziale.

Dromea (15)

Capitale: Masin
Repubblica
CG

Dromea è una nazione giovane, nata da molti problemi e da una separazione interna che evidenzia la sua ingenuità.

Una nazione basata su libertà individuale e sul popolo ha affrontato molte sfide per anche solo nascere. Sentito oppresso dalla guerra, la carestia e le malattie il popolo si liberò del giogo di un monarca oppressivo. Con la guerra civile e la separazione dei regni, buona parte della popolazione di **Heria** si mosse verso **Dromea** avendo in questo modo una popolazione più densa della media.

Subito pure un ricatto da dei suoi stessi abitanti che hanno conquistato una parte dei terreni di Dromea, spingendo molti abitanti a abitare la parte rimanente di Dromea. La densità di popolazione al giorno d'oggi è alta, città ovunque e densamente popolate.

Tutte le fertili terre coltivabili sono coltivate, mentre ogni terreno non coltivato vi sorge una miniera o una città. La grande densità di popolazione ha spinto molti cittadini a coprire ogni genere di settore lavorativo, soprattutto di artigianato e nel settore alimentare. Sono particolarmente ricercate le stoffe, e i cibi di Dromea, e in special modo i cuochi di Dromea sono in tutta l'isola sinonimo di grande talento.

Il governo è elettivo e ad elezione popolare, dove tutti i cittadini sopra i 20 anni possono votare chi sarà il loro rappresentante e comporrà il loro senato.

Elyn (16)

Capitale: Lill
Oligarchia Mercantile
NN

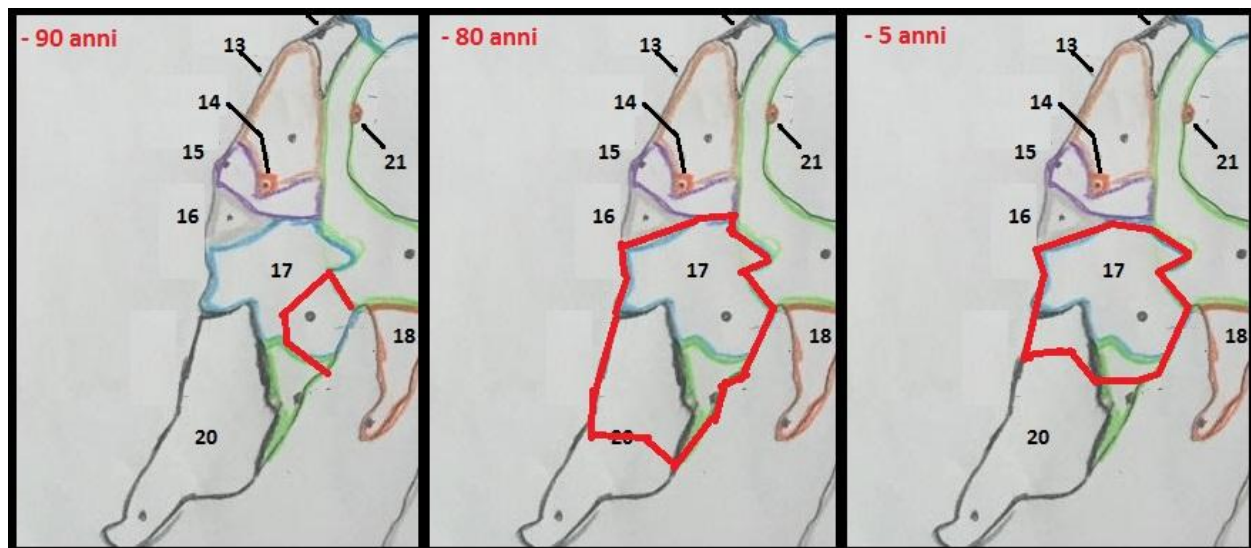
Nazione nata dalla secessione armata da Dromea, comprende un territorio con materie prime uniche sul continente, come alcune delle migliori vigne, legna unica usata per fare materiali incredibili o componenti arcane e una varietà di spezie incredibile.

Con la forza e la minaccia di una nuova guerra che sin dall'inizio non sapeva chi avrebbe visto vincitore, a Dromea venne indotta una votazione per decidere se entrare in guerra o evitare la violenza. Nemmeno a dirlo, questo era proprio ciò che i mercanti volevano e la votazione decise che non ci sarebbe stata alcuna guerra.

Afrys (17)

Capitale: Ostina
Monarchia
CN

Afrys è una delle nazioni che insieme alla caduta di Hermea ci ha guadagnato parecchi territori, passando da un piccolo regno ad essere per lungo tempo una potenza riconosciuta.



Prima un piccolo regno, dichiaro' guerra insieme ad altri due regni ad Hermea. La guerra era a

favore del colosso fino alla carestia. Allora Hermea inizio' a vacillare e con l'entrata improvvisa in guerra di **Yggresal** il gigante cadde. Fu proprio Afrys che era favorevole al coinvolgimento di **Yggresal** mentre la altre due meno, temendo che diventasse un altro grosso impero pronto a cibarsi dei piu' piccoli. I regnanti delle due nazioni non si immaginavano che poco prima dei trattati **Yggresal** e **Afrys** avrebbero complottato per spartirsi un territorio piu' grande fra loro due. I regnanti dei due regni vennero uccisi insieme ai loro consiglieri dopo la conferenza di pace con i rappresentanti di Hermea e **Afrys** prese tutte le loro terre. Questa mossa venne supportata da **Yggresal** in quanto avrebbe avuto un influente alleato al suo fianco con cui commerciare e da cui non aspettarsi guerre o problemi.

Come stato rimase sempre un po' piu' arretrato rispetto agli altri: la monarchia e i consiglieri non erano pronti a gestire un così grande territorio e gli ci volle un po' di anni per gestire efficacemente il regno, senza potersi occupare troppo di politiche complesse o di espandere ulteriormente il territorio.

Negli ultimi 10 anni con la campagna militare di **Nohrwynn** tutte le piccole nazioni del sud sono scomparse sotto il loro stivale ed il primo piu' grande nemico per il **Nhorwynn** e' appunto la monarchia di **Afrys**. Negli ultimi 7 anni che questa guerra sta' perdurando e la composizione piu' caotica e meno organizzata di Afrys sta' giocando contro. La nazione di **Clorienne(23)** sottomessa alla conferenza di pace **85 anni** prima per esempio ha stretto un'alleanza con **Nohrwynn** e cittadini, contadini e guardie fedeli ai vecchi ideali e ai discendenti nascosti del Re si sono rivoltati. Da **5 anni** la nazione esiste di nuovo.

Monti uniti (18)

Capitale: Forjbjorn
Federazione
LN

Tutta la regione montuosa a sud del continente su un lembo di terra venne ignorata e mai abitata dai Nyss essendo ben poco ospitale e preferendo regioni ricche di foreste. Anche altre razze la trovarono piuttosto inospitale, ma una razza abituata ai climi rigidi, scavare nella montagna e costruire strutture imponenti: gli **Ursarid**.

La regione è formata da tantissime piccole e grandi città minerarie abitate quasi esclusivamente da Ursarid, ognuna vicina alle altre in caso di necessità e di problemi comuni. Come regione è una nazione estremamente ostica in cui sopravvivere, ma come gli Ursarid scoprirono, ESTREMAMENTE RICCA di minerali. Mithral, oro, argento, ferro, bronzo: ci sono vene di quasi ogni metallo immaginabile. Da questo fatto i fabbri e gli artigiani dei Monti Uniti sono diventati famosi per produrre ogni genere di artefatto in metallo e con qualità eccelsa. Nei quasi 800 anni che ha questa unione di città, sicuramente uno dei regni piu' antichi del continente esclusi i regni Nyss, molti regni han provato a prender il controllo di alcune città e miniere per scovare

che è praticamente impossibile. Il commercio è l'unico modo per ottenere le ricchezze, al giusto prezzo.

Nyss (19)

Capitale: nessuna
Federazione
CN

Questa nazione prende il nome di una razza perchè a tutti gli effetti non è una vera nazione. O meglio, non lo era. I Nyss non avevano una forte concezione di nazioni, regni o simili, ma una più distesa idea di città stato. A conti fatti occupavano praticamente tutto il continente prima della guerra con **Smembia** che portò alla colonizzazione del continente. Questa parte dell'isola è rimasta la più protetta, difesa e più difficile da conquistare. A conti fatti la ribellione dei coloni fu ciò che impedì agli invasori di prendere pure questo ultimo territorio causando il dissesto nelle forze degli invasori.

Per quanto debbano essere grati a questo fortunato evento, i Nyss odiano ogni altra nazione del continente senza riserve, chiudendosi in se' stessi come nazione. Fortemente xenofobi sono chiusi a trattati, accordi e alleanze. Pochi sono autorizzati ad entrare e questi pochi non sono visti bene.

La regione è divisa in sette principali "province" in cui una città stato detta legge. Per questioni riguardanti ogni problema decidono i principi delle sette regioni guidati da un "Illuminato", carica assegnata a vita ad un cittadino meritevole eletto dai 7 principi.

Nohrwynn (20)

Capitale: Rapt
Monarchia
LM

Nohrwynn per lungo tempo è stato un piccolo stato con molti più coboldi del normale, dovuto al sangue della famiglia reale: coboldi. Una piccola nazione sulla punta sud-ovest del continente con quattro colline e nulla più. Nessuna particolarità, nessuna pretesa. Tutto questo, però, fino a quando un parente del Re arrivò e lo sfidò in un duello mortale. Questo trovò veloce risoluzione dato che il nuovo arrivato, apparentemente un grosso coboldo di razza indefinibile, si rivelò essere egli stesso un drago e uccise il Re insieme a chiunque si opponesse a lui. Non solo era un drago molto potente per quanto non troppo grande, ma peggio ancora era un

sapiente arcanista. **Re Onwyvv** rese con la forza il potere, iniziando ad espandere l'esercio fino a quando, 10 anni fa, non dichiarò guerra alle nazioni confinanti. Queste furono schiacciate in poco tempo e oggi domina un territorio riguardevole ed è in continua crescita senza dare segni di cedimento.

Lo stato di **Clorienne**, nazione ora di nuovo esitante ma vassallo, combatte al suo fianco, decidendo che piuttosto che essere invasi fosse meglio schierarsi CON la grande minaccia. Per accertarne la fedeltà, l'unica discendente della famiglia reale vive al seguito di Re Onwyvv praticamente come ostaggio.

Sveth (21)

Capitale: Sveth

Ducato

CM

La città di Sveth è facilmente la seconda o la terza per dimensioni sul continente. Molti eventi l'hanno scombuscolata dopo la caduta di Hermea, ma acquisita sempre più una forma e importanza, rivoluzionandosi.

Da posto cupo base di molti crimini divenne meta che ogni marinaio e uomo voglia visitare. Ogni genere di divertimento è disponibile, ogni genere di merce venduta. Le attività criminali sono alla base, ma ora a tutto viene data una luce diversa e più civile, facendo sembrare tutto giusto e legale. Droga, gioco d'azzardo, schiavismo: tutto questo è legale e chiunque abbia soldi non può che passare buoni momenti.

La sicurezza e l'ordine sono supremi: non esistono criminali minori e questo aiuta i viaggiatori a venire e spendere più soldi in maniera spensierata. Paradossalmente, per essere una ex città del crimine, in mano ai criminali è diventata una delle città più sicure sull'intero continente e si dice che tutti dovrebbero andarci almeno una volta, con dei soldi in tasca.

Le risse sono accettate e non punite quasi... ma ogni genere di crimine viene punita con gravi sanzioni che se non sei in grado di pagare, è un biglietto vincente per una vita da schiavo.

Isola Martiarca (22)

Capitale: --

Matriarcato Tribale

CN

L'enorme isola al largo di Hista è sempre stato visto come un ottimo punto strategico che però non venne mai conquistato veramente: venne usato come base per le navi Smembiane per l'invasione ma non si addentrarono mai visto che i locali sono sempre stati molto aggressivi.

Nessuno ad oggi ha ben visitato e documentato l'isola, ma si sa' che è abitata da esponenti di ogni razza, arrivati là per naufragio, viaggio o altri metodi. Se si ritiene che le tribu' del **Reth** siano selvagge, per gli abitanti del posto non ci sono parole per descriverli. Dove nel **Reth** le tribu' hanno un'organizzazione gerarchica, un'unità comune e, in generale, una forma di organizzazione, su quell'isola sembra sia totalmente assente nella più totale anarchia feroce. Feroce perché gli abitanti sembrano rifuggere ancor più ogni forma di civiltà per essere più vicini possibili agli animali in ogni modo. C'è pure una lingua autoctona.

Per tanti anni, e ancora così è, visto che l'isola non ha una flotta molte nazioni usano come forma di punizione, per i Licantropi e le persone macchiate di reati che le avvicinano troppo alle bestie, gettarli appunto fuoribordo vicino all'isola, abbandonandoli in un luogo da cui non potranno più tornare.

L'unica cosa che si sa' di certo di come funzioni l'organizzazione là è una: i nativi adorano la Matriarca, e da qui prende il nome l'isola. **L'Isola Martiarca.**