

IL MONDO DI EOS

MANUALE D'AMBIENTAZIONE



Bollaverde Live

ASSOCIAZIONE GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

Bollaverde Live

ASSOCIAZIONE GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

MANUALE D'AMBIENTAZIONE

Per i disegni si ringraziano:

Matteo Bertazza

Silvia Pusceddu

Claudia Ashen Padroni

Bollaverde Live - Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

info@bollaverdelive.it

www.bollaverdelive.it

Legenda

EOS	4
• Le peculiarità di Eos	6
IL REGNO DI SOLARIS	9
LE FAZIONI	13
• Luxia	14
• I Solcarune	16
• I Rivargento	18
• I Guardiani di Morker	20
LE ACCADEMIE	23
• Le Accademie: Il Cuore del Nuovo Mondo	24
• Le Nuove Frontiere (o Il Sindacato)	25
• L'Accademia dei Chierici (o Dogma Purpurea)	26
• L'Accademia delle Armi (o La Caserma d'Acciaio)	27
• L'Accademia della Magia (o Loggia di Cristallo)	28
• Enclavi	24
IL CULTO DELLA LUCE	29
LA TEOCRAZIA DI ELLAX	34

ATTENZIONE!

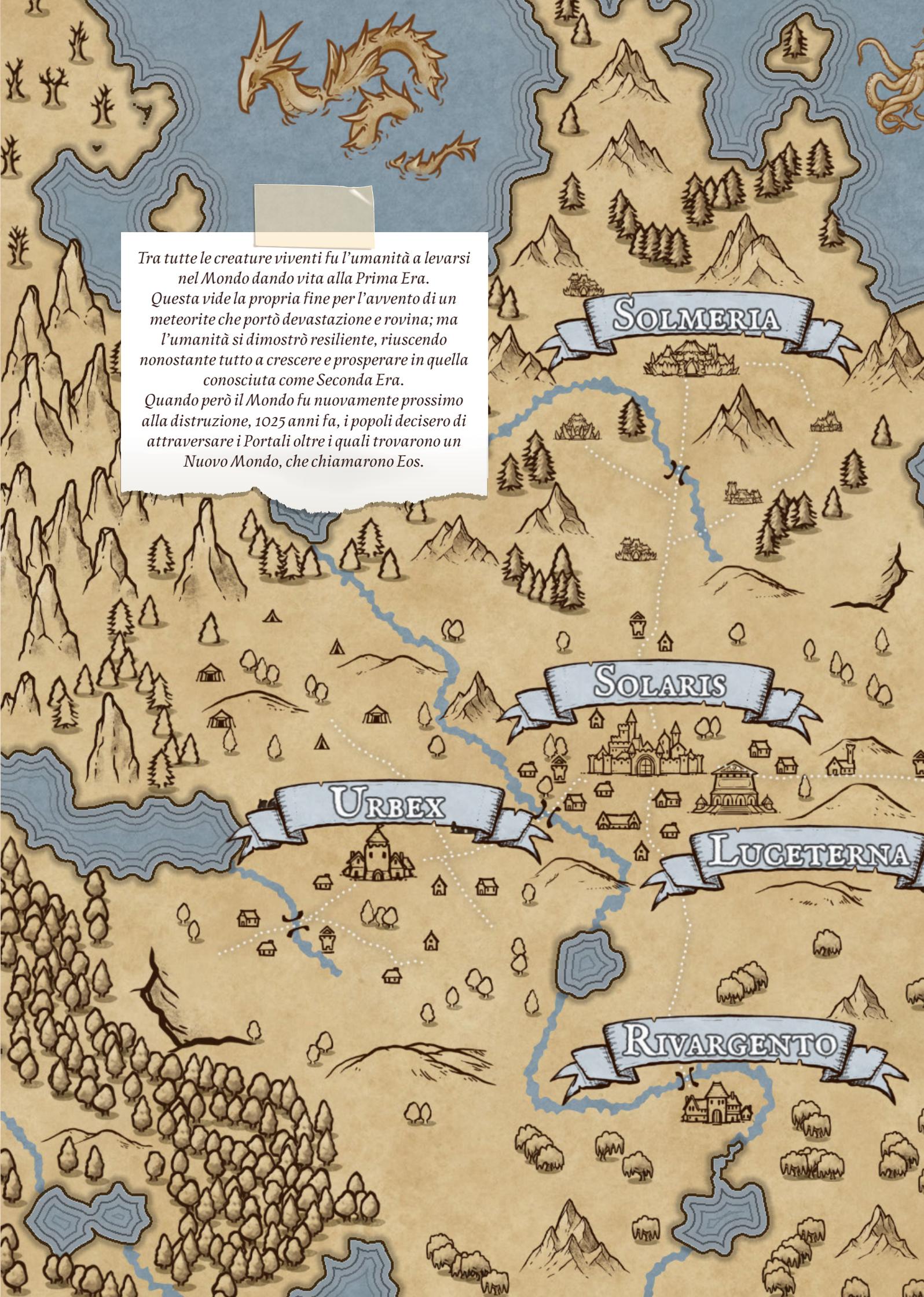
N.d.S. (nota dello staff): La storia che stai leggendo è una panoramica sul mondo di Eos, i suoi usi e costumi e le sue dinamiche interne.

I filoni narrativi che seguiremo negli anni poggeranno le basi sulle indicazioni di queste pagine.

È tutto qua? Assolutamente no! In Gioco sarà possibile scoprire storie, ritrovarsi coinvolti in trame, conoscere Personaggi Non Giocanti e incappare in moltissime situazioni non descritte in queste pagine.

Questa vuole essere una guida semplice e leggera per avere un'infarinatura generale sulle macro aree di interesse, in modo che tutti i Giocatori siano allineati e possano avere delle linee utili da seguire.

NB: potrai trovare, durante la lettura, dei box (esattamente come questo) in cui ci siamo permessi di appuntare delle note Fuori Gioco da parte dello Staff in modo da far comprendere meglio il reale significato di un capitolo o di qualche passaggio.



Tra tutte le creature viventi fu l'umanità a levarsi
nel Mondo dando vita alla Prima Era.

Questa vide la propria fine per l'avvento di un
meteorite che portò devastazione e rovina; ma
l'umanità si dimostrò resiliente, riuscendo
nonostante tutto a crescere e prosperare in quella
conosciuta come Seconda Era.

Quando però il Mondo fu nuovamente prossimo
alla distruzione, 1025 anni fa, i popoli decisero di
attraversare i Portali oltre i quali trovarono un
Nuovo Mondo, che chiamarono Eos.



TERRITORI SCONOSCIUTI DI ELLAX

Eos si estende per circa 1200/1500 km e lungo la sua superficie accoglie in sé una varietà incredibile di paesaggi, da monti impervi a splendide valli, da oscure foreste a sconfinite pianure.

Il mare, che lo circonda completamente, rappresenta il suo confine: in passato i popoli hanno tentato molteplici volte di fronteggiare la distesa marina, ma essa si è sempre rivelata un'insidia troppo grande per le sue correnti devastanti e per le mostruose creature che lo popolano, lasciando in eredità solo leggende di naufragi e disperazione.

Le peculiarità di Eos

La popolazione

La popolazione di Eos è composta interamente da esseri umani. Alcuni individui presentano tratti fisici singolari, visibili di norma già alla nascita, quali orecchie affusolate, corna o pelli dai toni particolari. Tali mutazioni, che hanno cominciato a svilupparsi con l'arrivo su Eos, non comportano alterazioni alle capacità o alla moralità della persona.

In poco più di mille anni, due civiltà si sono affermate sul suolo di Eos: il **Regno di Solaris** e la **Teocrazia di Ellax**. La prima è un intreccio di culture e tradizioni diverse, unione perfetta di quattro popoli; la seconda è un granitico blocco fondato su misticismo e ardore. Entrambe condividono la fede nell'unica Divinità, anche se le rispettive diverse interpretazioni hanno portato alla fondazione di dottrine tra loro differenti e talvolta opposte.

Per secoli i due popoli sono progrediti separatamente, ognuno concentrato sulla propria sopravvivenza. Dopo un periodo di battaglie per la conquista dei territori di confine le due egemonie hanno consolidato i rispettivi domini, ma senza abbandonare le mire espansionistiche.

Attualmente il Regno di Solaris è popolato da circa duecentomila persone, la Teocrazia di Ellax annovera un numero di individui di poco superiore. Al di fuori dei loro territori, solo piccoli gruppi sopravvivono nelle terre selvagge.

N.d.S.: È possibile far uso di qualsiasi protesi/props scenica per creare il proprio costume e caratterizzare il proprio personaggio. Tali modifiche saranno solo di carattere estetico.

Le creature presenti su Eos

Le terre di Eos ospitano differenti esemplari del regno animale, che nel tempo si sono adattati ai climi e alle risorse del continente.

Le regioni meno civilizzate sono spesso dominate da creature dai tratti animaleschi, che sembrano attaccare chiunque invada i loro territori. Vi sono diverse teorie sulla loro origine: creature originarie di Eos, animali che hanno subito mutazioni oppure sui quali sono state condotte sperimentazioni. Nonostante siano stati avvistati gruppi più pacifici di altri, queste creature sono di solito altamente pericolose e incontrollabili.

Gli Erranti

Gli Erranti sono esseri umanoidi privi di vita cosciente, che possono assumere diverse forme (quali ammassi d'ossa od entità eteree). Sono molto letali, particolarmente abili nella caccia e negli spostamenti in gruppo, e fanno uso di incantesimi e poteri incredibili. Sono inoltre in grado di rigenerarsi dalle ferite e di diffondere maledizioni debilitanti.

Proliferano in antichi campi di battaglia, cimiteri e luoghi carichi di potere oscuro. La loro origine sembra legata alla corruzione di corpi senza vita esposti ad energie anomale.

Nel Regno di Solaris il Culto della Luce condanna la loro esistenza e sostiene che preghiere e riti in punto di morte possano prevenire la nascita di tali creature.

Lo Squarcio

Lo Squarcio è l'insieme di un'infinità di fenditure presenti su Eos, luoghi dove le leggi naturali sembrano piegarsi al caos. La sua origine e reale natura sono ad oggi tuttora sconosciute.

All'interno vi si trova un ambiente mutevole: innumerevoli e temibili pericoli (da spiriti inquieti a creature mostruose) si alternano ad enigmi misteriosi e ricompense straordinarie fatte di risorse e tesori.

Le maggiori istituzioni del Regno di Solaris lo analizzano da tempo, ma spesso gruppi indipendenti di individui decidono di attraversare le fenditure in cerca di conoscenze, avventure o ricchezze (anche se non sempre fanno ritorno).

N.d.S.: Lo squarcio si identifica con la zona del dungeon, sarà riconoscibile e accessibile per la quasi totalità delle giornate di gioco.

Leggete bene i cartellini presenti nell'area perché non tutto ciò che c'è nello squarcio può essere portato al suo esterno.

Le energie che permeano Eos

La Fiamma

La Fiamma è una delle due grandi energie che permeano Eos. Secondo il Culto del Regno di Solaris fu la Divinità (da loro chiamata Selis) che, dopo aver dato forma al Creato, infuse energia divina nei mondi e nei mortali, facendo loro il dono della Fiamma.

I devoti alla Divinità riescono ad incanalare il potere della Fiamma per realizzare prodigi, quali guarire i feriti ed infondere protezioni per le battaglie.

L'Entropia

L'altra energia presente su Eos è l'Entropia, la fonte della Magia. Coloro che sono in grado di padroneggiarla creano incantesimi dai numerosi effetti (come offuscare la mente o arrecare danno agli avversari). Nel Regno di Solaris la magia è vista spesso con sospetto e preoccupazione da chi non ne fa uso, sebbene tutti ne comprendano la reale utilità.

Dall'Entropia si genera anche la **Magia Selvaggia**: quando un incantatore si lascia trasportare dal suo richiamo apprende incantesimi peculiari. Poiché il Culto della Luce la considera una corruzione dell'Entropia, nel Regno di Solaris vi è un rigido controllo sui suoi utilizzatori; viene invece adoperata liberamente nella Teocrazia di Ellax.

N.d.S. (generale): I poteri magici su Eos si dividono in clericale (Fiamma) e arcano (Entropia). Vi è inoltre un'altra fonte di potere che abbiamo voluto inserire: l'Alium. Il suo funzionamento e utilizzo potrà essere capito meglio durante i raduni.

Con questo ulteriore punto di potere si vogliono diversificare ulteriormente gli aspetti magici In Gioco.

L'Alium

L'Alium è un materiale diffuso nelle terre di Eos, trovabile in diverse forme. Esso risulta di difficile lavorazione e trasporto per la maggior parte degli individui.

La Teocrazia di Ellax iniziò in breve tempo ad impiegarlo con modalità e scopi diversi.

Il Regno di Solaris invece, per timore di un'affinità dell'Alium con poteri blasfemi, mise in atto per secoli azioni repressive nei confronti degli individui capaci di manipolarlo, coloro che erano conosciuti come **Cuord'Alium**. Essi appaiono deboli alla nascita, incapaci di utilizzare arti magiche e sacre e di rendersi resistenti a minacce di qualsiasi tipologia. Una volta che furono accettati nel Regno iniziarono ad adoperare l'Alium sia come fonte di energia in impieghi arcani sia come materia prima per la creazione artigianale delle cosiddette **Aliumgemme**. I Cuord'Alium sono gli unici in grado di utilizzare i poteri delle Aliumgemme, sebbene riescano a sostenerne soltanto un numero limitato.

L'**Alium Puro** può fungere da potente alimentatore magico per prodigi arcani di alto livello. Essendo estremamente raro, il suo recupero si rivela particolarmente strategico e determinante sia per la Teocrazia di Ellax che per il Regno di Solaris.

IL REGNO DI SOLARIS



IL REGNO DI SOLARIS

Il vasto Regno di Solaris, che prende il nome dalla sua capitale, è un risultato composito di diverse culture, tradizioni e poteri che si intrecciano per formare una complessa unione di popoli. Qui l'equilibrio tra diversità e coesione è il fulcro della stabilità politica e sociale. Un sistema che ha permesso di superare le sfide che la storia ha voluto proporre, consolidandosi fino a diventare un esempio di coesione e forza.

Il cuore del potere: il Concilio del Trono e la Corte del Re

Al vertice della struttura governativa del Regno di Solaris si colloca il Concilio del Trono, un organo decisionale che riveste un ruolo centrale nella direzione politica e amministrativa del regno. Questo consesso è formato da figure di spicco, ciascuna con responsabilità specifiche e fondamentali per il funzionamento del governo.

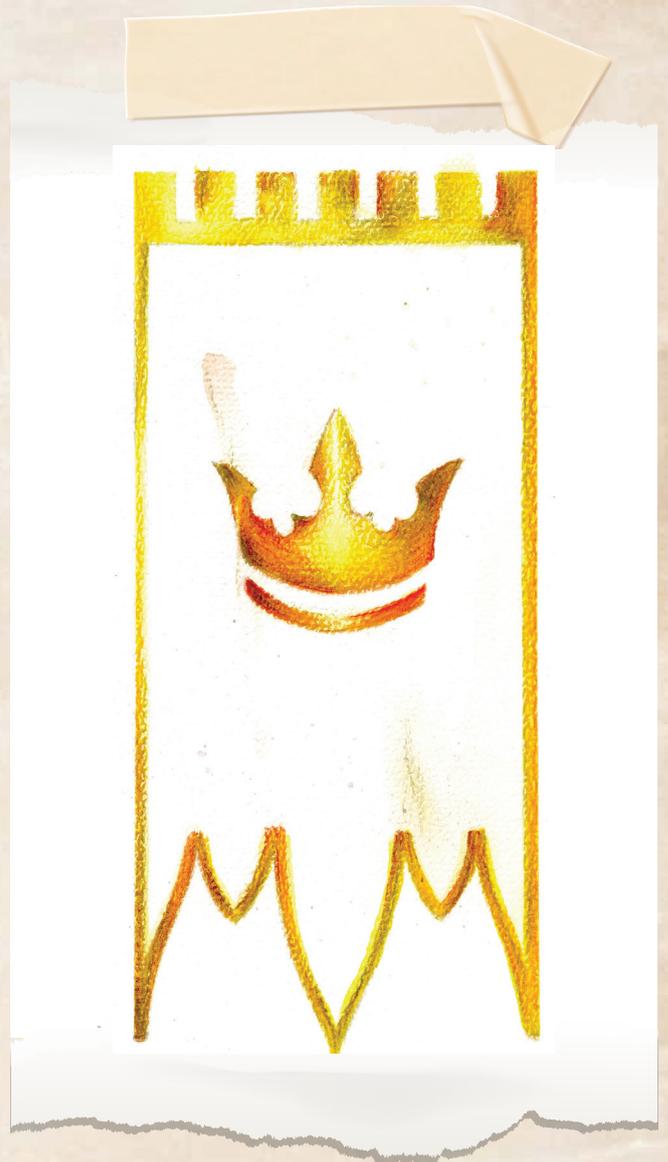
Il Re: rappresenta l'autorità sovrana e il simbolo dell'unità del Regno; le sue decisioni influenzano direttamente ogni aspetto della vita politica e sociale.

Il Primo Cavaliere: in qualità di braccio destro del sovrano, il Primo Cavaliere ha il compito di fornire consulenza militare e di supervisionare le attività delle Guardie Cittadine, garantendo così la sicurezza nel Regno.

L'Ardente: figura di spicco nel campo spirituale, l'Ardente (insieme alla Vox) guida il popolo nella Fede, fungendo da intermediario tra il divino e il reame umano.

Il Maestro del Conio: custode del patrimonio finanziario del Regno, il Maestro del Conio si occupa della gestione delle risorse economiche, vitali per il sostegno delle attività governative e per il benessere della popolazione.

Il Concilio del Trono non solo supporta il sovrano nelle sue scelte, ma incarna anche la concezione di un governo basato sulla cooperazione. Le diverse forze e competenze dei membri del Concilio collaborano attivamente per mantenere l'equilibrio all'interno del Regno e affrontare le sfide che il Nuovo Mondo continuamente presenta. Questo sistema di governo, quindi, si propone come un modello di sinergia e stabilità, capace di rispondere in modo efficace alle dinamiche di un contesto complesso e in continua evoluzione. Queste figure appena elencate, assieme ai numerosi cortigiani, bardi, consiglieri, nobili, dame di compagnia e vari altri personaggi, costituiscono la Corte del Re che popola le vie di Solaris.



N.d.S.: La Corte del Re viene portata In Gioco esclusivamente dai PNG dello Staff, coordinatori del gioco e delle avventure su Eos.

Il Premio al Valore: il Cavalierato

Nel Regno di Solaris chiunque possa dimostrare una rettitudine straordinaria e valori di caratura superiore ha la possibilità di ricevere la massima onorificenza: la nomina a Cavaliere. Questi individui, siano essi uomini o donne, si elevano al di sopra degli altri sudditi acquisendo un rango nobiliare senza la necessità di un seguito personale. La loro autorità deriva dalla fiducia del Re, al quale rispondono direttamente, fungendo da suoi occhi, orecchie e voce in assenza della Corte. Il loro carisma è tale che spesso vengono scelti per risolvere questioni delicate che sfuggono alla risoluzione naturale tra le fazioni del Regno.

Nessuna discordia: la Corte Suprema

Quando una disputa, che sia all'interno di una fazione o tra due o più fazioni, non può essere risolta pacificamente nemmeno con l'intervento di uno o più Cavalieri si ricorre al supremo giudizio del Re. In tali casi il monarca nomina una commissione di sua scelta, composta da Cavalieri, nobili o esperti, che lo affiancheranno nell'esame del caso. Tuttavia il Re conserva sempre l'ultima parola, esercitando un potere assoluto con la facoltà di decidere sulla vita o sulla morte di qualsiasi suddito.

Un Regno federale: le Grandi Fazioni del Regno

Una delle peculiarità più affascinanti del Regno di Solaris è la sua struttura federale, in cui ogni fazione (con la propria identità culturale e geografica) contribuisce al benessere collettivo. A nord i **Solcarune**, custodi delle antiche rune, guidano l'esercito con fierezza. Al centro i **Luxia**, pilastri dell'amministrazione del regno, incarnano l'ordine politico e minerario. I **Guardiani di Morker**, esperti informatori e narratori, proteggono e sorvegliano il territorio restando in continuo movimento, mentre a sud i **Rivargento**, pragmatici e astuti, dominano il commercio e la finanza dalle rive del Fiume Acque Scuri.

Un'unità militare senza pari

Il Regno di Solaris vanta un esercito unificato composto da unità specializzate provenienti dalle diverse Accademie e fazioni. Questa forza militare rappresenta un esempio straordinario di coordinazione in cui ogni fazione contribuisce con le proprie competenze uniche, spingendole al massimo per rafforzare il prestigio e la potenza del Regno. Ogni unità, forgiata nella propria tradizione, collabora armoniosamente con le altre creando una forza coesa e formidabile simbolo della grandezza di Solaris.

Nel cuore del Regno opera inoltre un'élite discreta ma essenziale: **le Guardie dell'Ordine Reale**. Composta da uomini e donne altamente qualificati, questa organizzazione ha il compito di indagare e prevenire complotti che minacciano il trono. Con accesso illimitato a tutte le fazioni del Regno le Guardie operano nell'ombra, ma la loro vigilanza è cruciale per la sicurezza e la stabilità del potere.

Il Culto e il Re

L'Equilibrio tra il Culto e il Re è il fondamento del potere nel Regno di Solaris. Mentre il Re esercita l'autorità temporale su tutti i territori, il Culto detiene un'influenza spirituale che si estende ovunque, anche su coloro che governano. Un antico trattato segreto regola le delicate interazioni tra le due forze, mantenendo la pace ma permettendo il sorgere di tensioni occasionali. Come due facce della stessa moneta il Culto e il Re collaborano per organizzare il Regno, perseguendo la prosperità e il progresso, e difendersi dalle minacce interne o esterne che potrebbero compromettere la loro stabilità.

Economia

Nel Regno di Solaris la prosperità economica si fonda su tre metalli principali: ferro, rame e oro. Le monete portano l'incisione di un Pegaso, simbolo della resilienza del popolo.

La **Scheggia** (ferro) è la moneta base, usata per gli scambi comuni.

Il **Pezzo** (lega di rame) vale dieci Schegge ed è utilizzato per transazioni di valore medio.

L'**Intero** (oro) è la moneta di maggior valore, pari a dieci Pezzi.



Scheggia
Ferro



Pezzo
Rame



Intero
Oro

N.d.S.: La dogma ha i seguenti valori:

FERRO: 1 Scheggia

RAME: 1 Pezzo (10 Schegge)

ORO: 1 Intero (10 Pezzi)

L'Emporio di Solaris (di Zatèn ed Elira)

Il cuore del commercio nel Regno di Solaris è rappresentato dall'Emporio di Zatèn ed Elira, situato nel Mercato delle Meraviglie. Con la sua facciata di legno e pietra, accoglie mercanzie straordinarie e funge da crocevia di affari e potere tra le fazioni. Grazie al Diploma di Itineranza del Re l'Emporio opera in tutto il regno, garantendo i vari servizi economici elencati di seguito.

La distribuzione della Rendita ai Nobili

Ogni nobile riceve tramite l'Emporio una rendita proporzionale al seguito che riesce ad attirare. Più è vasto il numero di sudditi che supportano un nobile, maggiore sarà la sua rendita. Questo sistema incentiva i nobili a mantenere strette relazioni con la popolazione, creando un legame forte e reciproco.

N.d.S.: L'economia e le sue dinamiche impattano sul gioco di chi vorrà affrontare l'aspetto gestionale. Principalmente i nobili (ma non solo) avranno a che fare con la gestione del flusso di ricchezza del proprio gruppo se non addirittura dover gestire le finanze della propria fazione.

Il Deposito

I cittadini più facoltosi possono depositare qui il proprio denaro, ottenendo in cambio delle rendite che contribuiscono a far circolare la ricchezza all'interno del Regno.

Il Banco dei Pegni

Per chi si trova temporaneamente a corto di liquidità l'Emporio ospita il Banco dei Pegni, dove è possibile impegnare oggetti preziosi in cambio di monete. Questo sistema garantisce che tutti abbiano accesso ai fondi necessari per affrontare le spese più urgenti.

La Bacheca delle Opportunità

L'Emporio ospita anche una Bacheca dove sono pubblicate offerte di lavoro, ovviamente ben retribuite. Questo spazio consente ai cittadini di trovare opportunità di impiego che valorizzino le loro competenze, assicurando che ogni suddito possa contribuire al benessere del Regno.

N.d.S.: È possibile trovare la Bacheca presso l'emporio: su di essa si potranno trovare missioni, compiti o richieste che è possibile portare a termine singolarmente o in gruppo. Terminati gli incarichi è possibile riscattare eventuale pagamento (ove previsto s'intende...).

L'Antro dell'Artigianato

L'Emporio offre spazi riservati per gli artigiani, che possono mettere in mostra la loro maestria. Qui le materie prime vengono trasformate in manufatti straordinari, testimonianza del talento e della dedizione degli artigiani di Solaris.

L'Ossequio a Selis: La Celebrazione dell'Unità

L'Ossequio a Selis, anche noto come la Celebrazione dell'Unità, è la festività più importante del Regno di Solaris, istituita dal Re Aurelio II per consolidare l'armonia tra le sue fazioni.

La celebrazione inizia con una solenne benedizione reale e una processione nella capitale Solaris, seguita da una settimana di festeggiamenti che includono spettacoli, banchetti e rituali locali.

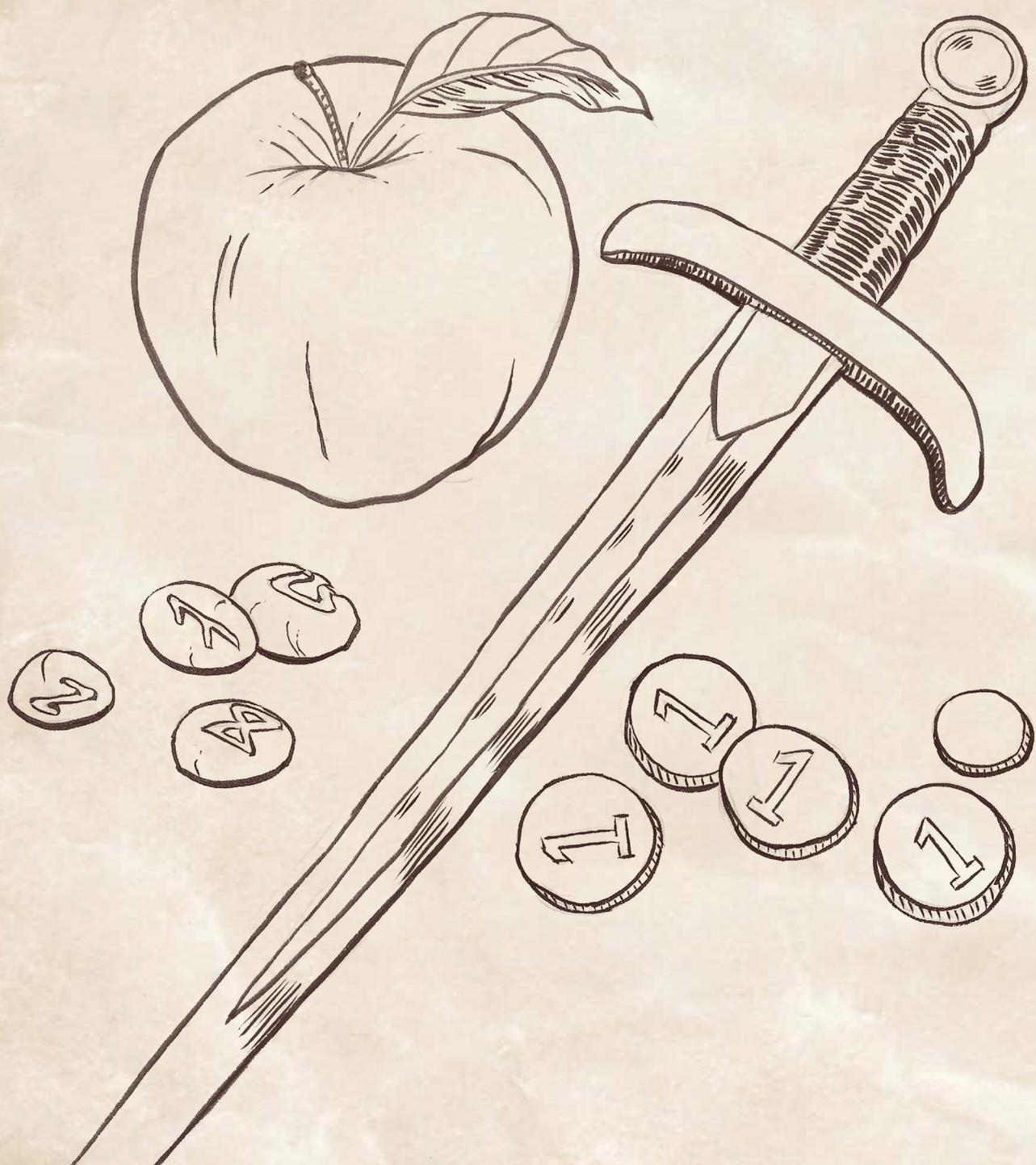
Gli ultimi giorni della settimana sono caratterizzati dall'apertura dell'*Assemblea Generale*, dalla *Grande Raccolta Fiscale* e dalla condivisione delle tradizioni regionali.

La celebrazione culmina con la *Nomina di eventuali Cavalieri* e la *Competizione delle Tre Torri*.

Il Culto partecipa con il *Sinodo* e l'*Ascolto dei fedeli*, mentre il Re presiede la *Corte Suprema* e il *Torneo dei Campioni*, eventi che simboleggiano la giustizia e la gloria per il popolo di Solaris.

N.d.S.: Questo è un evento ricorrente: significa che durante tutta la campagna, un live all'anno verrà dedicato a questo aspetto del gioco. Il nostro interesse è quello di creare un evento ricorsivo nel quale giocare tutte le sfaccettature del regno di Eos che, per ovvie motivazioni, non è possibile portare avanti quando si è "in trasferta" con i propri PG.

LE FAZIONI



LUXIA

Luxia, con la maestosa **Urbex** situata nella *Valle della Rinascita*, è un regno dalla lunga tradizione di condottieri e conquistatori. La sua società, stabile e ben organizzata, si distingue per un ordine gerarchico rigoroso e una profonda fede in Selis. La corte del Princeps è composta da leader coraggiosi che, aderendo a un severo codice d'onore, si distinguono sia sul campo di battaglia che nelle intricate azioni politiche. Luxia è stata la prima a unire diverse fazioni in un unico Regno instaurando un'importante alleanza con i Solcarune, i suoi storici nemici.

Simboli e Iconografia

Capitale:

Urbex

Simbolo:

La spada, che rappresenta guida e determinazione.

Etica:

Tutto ciò che può essere utile va assoggettato al volere del regno e/o della fazione.

Motti e modi di dire:

“Adattati, supera, rinasci, impera”

“Un passo indietro per 100 in avanti”

“Nobiltà e Onore il nostro vessillo”

Araldica:

Scudo metà rosso e metà bianco con al centro un sole diviso a metà di colore opposto. Delle varianti che si sono raccolte nel corso dei secoli l'aspetto in comune è sempre la presenza dell'astro, centrale. Solitamente in campo rosso, i dettagli bianchi a rappresentare il Regno hanno subito variazioni.



Fondazione e storia

Il villaggio originario, fondato nella fertile Valle della Rinascita, si espanse rapidamente grazie a un processo noto come **Pacificazione**, che integrava i popoli conquistati mantenendo però l'autorità centrale. Questo approccio multiculturale ha permesso a Luxia di crescere senza affrontare significative ribellioni interne. Durante la guerra *Alba di Solaris* Luxia combatté contro la Teocrazia di Ellax, stringendo un'alleanza con i Solcarune per

affrontare assieme il nemico comune. Il Re di Luxia, interpretando una profezia, decise di non perseguire l'egemonia bensì di unire i popoli sotto un unico Regno: Solaris. Questa scelta segnò l'inizio di un'era di cooperazione tra i quattro popoli.

Cariche della Fazione

Il **Princeps** è il capo di Luxia, un ruolo che si tramanda per via ereditaria e che un tempo era ricoperto dal "Re". Il Princeps valuta anche matrimoni di convenienza, capaci di assicurare vantaggi politici ed economici per il regno. Egli è protetto dal **Corpo Scelto**, un gruppo di soldati d'élite che eseguono missioni pericolose e sono anche incaricati di scegliere il prossimo Generale Legato.

Il **Generale Legato** è colui o colei che guida le armate, mentre il **Primus**, scelto attraverso prove di supremazia, è il capo dei nobili nelle spedizioni lontano dal Regno.

Luxia mantiene l'ordine sociale grazie agli **Agenti dell'Ordine**, militari in incognito che rispondono direttamente al Generale Legato.

L'**Aruspice**, custode dell'arte divinatoria, svolge importanti rituali di divinazione ai quali possono assistere solo coloro che dimostrano una particolare dignità.



Filosofia e Credenze

La religiosità è sempre stata un collante fondamentale per i cittadini di Luxia, e lo è stata in particolare durante l'espansione territoriale. Il Culto ha storicamente favorito la fazione, contribuendo in maniera determinante al suo successo.

A Luxia la mancanza di determinazione è intollerabile, specialmente tra i ranghi superiori. La riservatezza o l'esitazione sono segnalate per un'analisi comportamentale approfondita, poiché i leader devono costantemente dimostrare autorità e comando in pubblico. I nobili di Luxia, devoti all'onore e al prestigio, sono rispettati ma il loro atteggiamento

spesso genera tensioni con le altre fazioni del Regno. I cittadini celebrano riti propiziatori prima di eventi rilevanti, ricevendo benedizioni rituali da parte dei chierici.

La fondazione del Regno di Solaris è una festività particolarmente sentita, e i Luxian rivendicano orgogliosamente il loro ruolo determinante nella creazione del Regno.

I SOLCARUNE

I Solcarune, originari di **Solmeria**, sono una popolazione unita da un profondo codice d'onore che celebra la forza, la lealtà e il coraggio in battaglia. Organizzati in clan nobiliari, ritengono che la gloria sul campo e l'integrità morale siano vie per avvicinarsi a Selis. Le rune, simbolo di connessione con la divinità, sono venerate come protezioni divine; la narrazione epica, insieme alle spedizioni di conquista, rappresenta il cuore pulsante della loro cultura.

Simboli e Iconografia

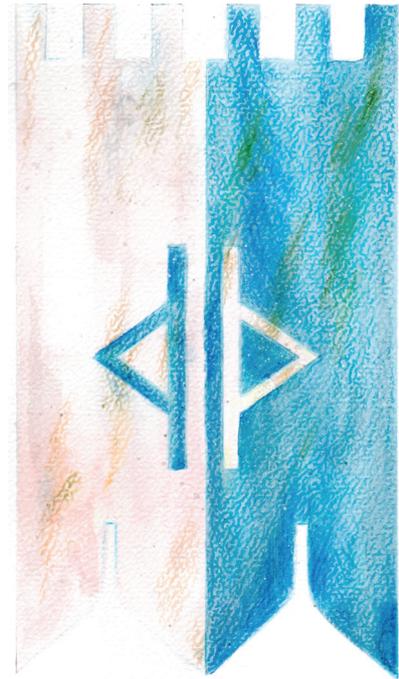
Capitale:
Solmeria

Simbolo:
Le Rune. Ogni simbolo dell'Alfabeto Runico possiede un significato unico e sacro.

Etica:
I Solcarune sono un popolo che incarna la connessione tra onore, fede e forza, ponendo le rune al centro della loro identità culturale e spirituale. Molti membri possiedono tatuaggi runici sul corpo che identificano l'appartenenza e il rango all'interno del clan.

Motti e modi di dire:
"La Gloria è incisa nelle Rune!"
"Il vento guida i forti, le Rune proteggono i degni"
"Il gelo temprava, il fuoco purifica"

Araldica:
Lo stendardo dei Solcarune è composto di azzurro e bianco, in ugual metà. Al centro campeggia la runa Thurisaz, sia dritta che rovesciata, a simboleggiare la resilienza dei Solcarune e il loro senso di protezione verso il regno, consapevoli del fragile equilibrio che sostiene l'intero apparato. Solitamente i vari clan aggiungono sull'asta orizzontale che regge lo stendardo pendenti con rune e oggetti cari al clan stesso.



Le origini

I Solcarune emersero in un'epoca di guerre sanguinose. Inizialmente frammentati in clan rivali si unirono per difendersi dalle minacce del Regno di Luxia, che cercava di invadere le loro terre. Con l'ascesa di Solmeria, il primo grande *Runvörd*, i clan si unirono e fondarono la loro capitale utilizzando il suo nome. Da quel momento, i Solcarune riconobbero di essere stati scelti da Selis come Custodi del volere divino, guidati dalle sacre rune.

Struttura gerarchica

La società dei Solcarune è rigidamente organizzata secondo una gerarchia che premia il valore, la saggezza e la connessione con Selis. Il **Runvörd** è il leader supremo, scelto dalla volontà divina, con il potere di unire i clan e decidere su guerra e pace. I **Vörd**, nobili fondatori e leader dei clan, sono responsabili della guida morale e militare; ognuno di loro è associato a una runa simbolica. Il **Vördleder**, comandante militare, viene scelto annualmente

tramite una competizione tra i guerrieri più valorosi. Il **Völur** è il custode delle rune, l'interprete del volere divino, e guida le decisioni spirituali.

Il **Consiglio delle Rune**, composto dai capi dei clan più saggi, dal Vördleder, dal Völur e dal Runvörd, prende le decisioni fondamentali, sempre guidato dall'interpretazione runica del Völur.

Le Rune del Destino e clan di appartenenza

Le rune sono centrali per la crescita personale e spirituale dei Solcarune, e ne determinano il rango sociale secondo i tre livelli del *Prestigio nella Runa*:

Runa di Ferro: è il rango iniziale che ogni Solcarune raggiunge quando diventa adulto, a 12 anni di età.

Runa Argentata: conferita per meriti eccezionali.

Runa Dorata: il grado più alto, riservato agli individui di massimo valore.

Alla maggiore età un Solcarune sceglie una runa guida e si unisce a un clan, in caso contrario viene assegnato al *Clan delle Ombre*, senza diritti. Quando un nobile muore senza successore, i membri del clan devono affiliarsi a un altro.

Aspetti culturali

La cultura dei Solcarune è profondamente influenzata dal rispetto per gli antenati, la solidarietà comunitaria e la ricerca della gloria tramite le rune, che sono considerate messaggi divini. Le rune, con i loro significati sacri, influenzano tanto la spiritualità quanto la strategia militare. La cultura solcarune è anche permeata da superstizioni: azioni importanti sono sempre precedute da pratiche scaramantiche, e i luoghi sacri sono considerati inviolabili. Le leggende e i racconti epici tramandano la storia e i valori della popolazione, ispirando le generazioni future a onorare l'antico codice.

Relazioni con il Regno

I Solcarune sono leali al Regno di Solaris, avendo giurato fedeltà dopo le guerre con Luxia. Sebbene mantengano una certa diffidenza nei confronti dei Rivargento apprezzano molto i Guardiani di Morker, con cui condividono simili valori spirituali.

Dal punto di vista economico i Solcarune eccellono nella forgiatura di armi e preferiscono investire in beni di valore piuttosto che in beni effimeri.



Riti e Cerimonie

Tra le cerimonie principali dei Solcarune si trovano:

Cerchio Runico: utilizzato per prendere decisioni cruciali.

Volkörung: rito per l'elezione del Völur, che perde la vista per percepire le rune.

Rito Funebre: rito con pietre-guida per onorare il defunto.

Rito del Valore Runico: una sfida rituale per incrementare il proprio prestigio runico o per assumere la guida di un clan.

I RIVARGENTO

Rivargento, la maestosa città-stato che porta il nome della sua fazione, si erge splendida lungo le rive del Fiume Acque Scuri. È una delle meraviglie del Regno, dove ogni pietra delle mura e ogni moneta nei bazar racconta storie di sacrificio, ambizione e astuzia.

Simboli e Iconografia

Capitale:

Rivargento

Simbolo:

La moneta, che rappresenta opulenza e potere.

Etica:

I cittadini di questa fazione, nonostante tendano a competere per la supremazia all'interno della fazione stessa, mantengono un forte legame di lealtà nei confronti di Rivargento. Sono leali al Regno, sopra ad ogni cosa, per motivi pratici e economici. Senza il Regno l'intera loro economia subirebbe gravi danni. Chiunque minaccia il regno è un nemico perché va contro i loro interessi. Sarebbe controproducente quindi non far parte del regno.

Motti e modi di dire:

"Il Soldo non mente!"

"Una moneta oggi, due domani"

"Tutto ha un prezzo"

Araldica:

L'emblema dei Rivargento è caratterizzato da uno stendardo di colore verde con inserto bianco che rimanda al Regno. Talvolta sullo stendardo vengono cucite leggere placche metalliche di forma tonda che raffigurano emblemi di casate, simboli o iniziali di nomi di famiglie nobiliari del passato. Talvolta queste placche vengono sostituite da ritagli tondi di stoffa pregiata (solitamente intessuta di fili d'argento) con lo stesso scopo.



L'Odisea dei Fondatori

Dopo l'attraversamento dei Portali i futuri Rivargento affrontarono numerose avversità, spostandosi sempre più a fondo nei territori sconosciuti. Il loro viaggio si interruppe solo lungo le sponde del Fiume Acque Scuri, dove il sacrificio di molte vite permise ai sopravvissuti di fondare la loro città. La leggenda narra che il mago *Amos Rivargento*, con la sua magia e coraggio, guidò il popolo attraverso le insidie del

fiume salvando i più deboli. Il suo sacrificio divenne il mito fondatore e il fiume, simbolo di dolore, divenne anche metafora di profitto e resilienza.

La Struttura del Potere

Al vertice del potere c'è l'**Arconte**, scelto dai **Patriarchi**, le famiglie nobiliari che detengono il potere economico e politico. Accanto a lui il misterioso **Consiglio Velato**, composto da maghi, mercanti e politici mascherati, che esercitano il controllo attraverso la saggezza e la segretezza con scelte spesso incomprensibili ma strategiche.

Tra le cariche prestigiose, quella di **Gran Provveditore** è ricoperta da un sacerdote scelto dal Consiglio



Velato con il compito di rappresentare Rivargento di fronte al Culto e alle Accademie ed essere il punto di riferimento del Culto stesso presso la fazione.

In caso di necessità viene nominato un capo d'armata temporaneo, il **Patrizio**, che possa avere l'appoggio della maggior parte dei nobili in modo da poter comandare per tutto il mandato. Questa figura spesso viene scelta tra i nobili più facoltosi anche attraverso vere e proprie contrattazioni, simili ad aste.

Oro e Potere, l'Equilibrio

I Rivargento fondano la loro società sul valore del profitto come strumento per dominare il caos del mondo. Denaro e potere sono considerati sacri, regolati da complesse leggi commerciali. Ogni contratto o scambio è un atto di profonda importanza. Rivargento si considera l'ago della bilancia del Regno, mantenendo l'equilibrio economico e sociale, guadagnandosi rispetto e timore.

La **magia**, seppur temuta, è per loro un mezzo prezioso ma sempre rigorosamente controllato, mai selvaggio.

La città, simbolo di opulenza e devozione, ospita importanti eventi: la *Festa del Conio*, celebrazione della prosperità, e il *Mercato delle Meraviglie*, il polo commerciale più fiorente del regno. La *Casa della Fortuna*, un esclusivo casinò, è il centro segreto degli affari dei potenti.

Relazioni con il Regno

Si può affermare con certezza che senza Rivargento la struttura economica di Solaris sarebbe decisamente meno organizzata. Di fatto il Regno ha adottato tutte le misure che avevano già reso Rivargento la più fiorente economia di Eos. Per questo motivo, sin dalla sua costituzione, il Regno ha storicamente scelto elementi di spicco di queste terre per importanti incarichi legati alle sue finanze.

Capaci come pochi nella generazione di profitto, i Rivargento muovono i sottili fili della politica attraverso ciò che per loro conta più di tutto: il denaro.

I GUARDIANI DI MORKER

I Guardiani di Morker vagano esuli all'interno dei confini del Regno, avendo perso la propria capitale secoli orsono. Oggi questo fiero popolo ha fatto delle proprie Carovane la propria città nomade.

Simboli e Iconografia

Capitale:

L'antica capitale è la città di Morker, ma ora sono una popolazione errante che si sposta con carovane per i territori del Regno.

Simbolo:

La mela. Rappresenta il favore della divinità, che parlò loro per indicare la strada, ed è simbolo di speranza, di riuscire un giorno a riconquistare la città perduta.

Etica:

Sono profondamente legati alle tradizioni e ritengono che ogni individuo debba rendersi utile alla fazione e alla sua carovana. Sono assai ospitali e si ergono contro ogni tipo di sopruso. Dimostrano una profonda lealtà al Regno e una sentita fede nei confronti di Selis, anche se non mancano le pratiche scaramantiche.

Motti e modi di dire:

"Per la città natale, che spero un giorno di rivedere"

"Partire per tornare, perdere per riconquistare"

"Non tutti quelli che vagano sono persi"

Araldica:

Lo stendardo dei Guardiani di Morker è composto da quadrati di stoffa di varie tipologie. I colori che campeggiano sono il giallo, l'arancio e il viola. I pezzi sono stati donati dalle famiglie più influenti nel corso dei secoli passati. Nello stendardo sono inseriti anche inserti di bianco (in onore del Regno) e nero (in omaggio alle Accademie). L'originale è passato di carovana in carovana con cadenza più o meno fissa; esso viene considerato quasi alla stregua di una reliquia per il suo valore sentimentale.



Origini e fondazione

Le origini dei Guardiani di Morker sono strettamente legate alla città di **Morker**, che un tempo sorgeva in un passo montano strategico. La leggenda racconta che fu Selis stessa, divinità venerata, a guidare i fondatori verso un luogo prospero e simbolico dove un albero di mele divenne il cuore spirituale della città. Morker era un centro commerciale florido, ma la sua esistenza fu minacciata dalla Teocrazia di Ellax quando questa tentò di conquistarla. La città cadde definitivamente durante un evento tragico noto come la **Venuta delle**

Ombre, quando un male oscuro e devastante la distrusse rendendo il passo inaccessibile e segnando la fine di un'era. Dopo la tragedia i rifugiati di Morker si riorganizzarono in carovane nomadi ritenendo inaccettabile fondare una nuova città ed anelando alla riconquista dei loro territori.

Struttura gerarchica

Dopo la caduta di Morker i Guardiani continuarono a vivere come nomadi, organizzati in Carovane. Ogni Carovana è guidata da un comandante, noto come **Shefy**, ma il vero leader unificatore delle carovane è il **Taishar**, una figura che viene scelta ogni quattro anni e rappresenta la voce unitaria del popolo. Per le spedizioni militari il comandante viene scelto tra coloro che godono del maggior numero di sostenitori, ma non esiste un titolo specifico: il comandante conserva il proprio nome, a simboleggiare l'uguaglianza tra tutti i membri. Un'altra figura di rilievo è il **Gessan**, colui che conosce e tramanda storie, leggende e conoscenze della fazione.

Valori e Filosofia

I Guardiani di Morker sono un popolo fiero delle proprie tradizioni e della propria identità, profondamente legato alla memoria della città perduta. La vita errante non è vista come un sacrificio ma come un atto di resilienza e di perseveranza. Per i Guardiani la fazione vive finché le tradizioni vengono trasmesse, e ogni membro è chiamato a contribuire alla prosperità della comunità senza diventare un peso.

Animati da un profondo senso di giustizia e lealtà, nonostante la loro vita errante - o forse proprio grazie ad essa - si considerano protettori degli stranieri e sono soliti offrire rifugio e protezione a coloro che sono perseguitati o che hanno subito ingiustizie, garantendo aiuto e ospitalità durante il cammino.

Il Pellegrinaggio

Il Pellegrinaggio è uno dei riti più sacri per ogni Guardiano di Morker e ne segna l'ingresso nell'età adulta. Ogni giovane del popolo è chiamato a partire per un anno di viaggio, durante il quale deve cercare conoscenze, risorse o altri mezzi che possano contribuire alla riconquista della città di Morker. A tal fine, durante il Pellegrinaggio, i Guardiani si infiltrano spesso nelle altre fazioni rischiando di essere scoperti. Se identificati (o se non terminano il pellegrinaggio in tempo) vengono relegati dai vertici dei Guardiani alla *Carovana dei Reietti*, una carovana speciale che, pur continuando a partecipare alle attività della fazione, spesso è vista con onta e disonore.

Al ritorno dal Pellegrinaggio il Guardiano cambia cognome, simbolo del suo passaggio definitivo all'età adulta e della sua rinnovata identità, acquisendo quello della carovana in cui vivrà. Gli Shefy vigilano su di loro, e se un Guardiano danneggia un'altra fazione o viola qualche principio morale, è obbligato a risarcirla come atto di riparazione.

Status all'interno del Regno

Nonostante la vita nomade e il legame indissolubile con la città perduta, i Guardiani di Morker sono fedeli al Regno di Solaris. Le loro Carovane sono autonome ma sono protette dal Re, che consente loro di vivere secondo le proprie leggi.

I Guardiani sono un importante contributo per l'esercito reale, ma sono spesso visti con sospetto a causa delle storie legate al passato oscuro di Morker e alla loro connessione con la Venuta delle Ombre.

Accusati di furti, spesso dovuti alla necessità di raccogliere risorse durante i Pellegrinaggi, i Guardiani sperano che la riconquista di Morker possa redimere la loro reputazione dandogli l'opportunità di dimostrare di essere un popolo di valore, leale e pronto a ristabilire la propria posizione all'interno del Regno di Solaris. Alcuni ritengono, però, che la loro appartenenza al Regno sia già legittima in quanto contributo essenziale alla sua stabilità e difesa.



N.d.S.: da BG puoi decidere se il tuo personaggio ha già fatto, deve o sta facendo il pellegrinaggio infiltrandosi in un'altra fazione. Attenzione a seguire bene le regole però, non vorrai mica che l'esperienza più importante del tuo pg si trasformi in un problema!

LE ACCADEMIE



ACCADEMIE

Le Accademie: il Cuore del Nuovo Mondo

Le Accademie, inizialmente concepite come un'unica entità, si rivelano in realtà un conglomerato di quattro potenze distinte - ognuna caratterizzata da un'identità e una missione ben definite. Queste istituzioni, formalmente create per decreto del Regno su richiesta del popolo, sono spesso percepite come sotto-sezioni di una forza unitaria. Tuttavia la politica interna, le alleanze e le rivalità hanno trasformato ciascuna di esse in un bastione di orgoglio e potere.

Le Accademie sono così articolate:

Le **Nuove Frontiere**: la fucina di esploratori e creazionisti, pionieri in un mondo ostile.

La **Dogma Purpurea**: il bastione del Culto, fulcro di fede e potere spirituale.

La **Caserma d'Acciaio**: la fortezza dove il ferro incontra il fuoco del combattimento.

La **Loggia di Cristallo**: il santuario degli incantatori, custodi di poteri arcani e segreti.

Queste Accademie furono fondate in risposta alle tragedie che distrussero il Vecchio Mondo, ciascuna dedicandosi ad un aspetto specifico come l'esplorazione, la protezione e il controllo delle forze arcane. Le rivalità tra Culto e Maghi sono ben note: i chierici, attraverso il loro stretto controllo sulla ricerca arcana, vigilano affinché l'Entropia non venga utilizzata senza scrupoli, prevenendo così eventuali abusi dei poteri magici che potrebbero condurre alla rovina anche questo Nuovo Mondo.

Il Regno finanzia le Accademie in base al merito, premiando il successo con risorse, prestigio e influenza. Ogni Accademia promuove la cooperazione tra i membri delle diverse fazioni, favorendo una rapida circolazione delle informazioni e della conoscenza.

Questo assetto organizzativo ha permesso alle Accademie non solo di prosperare, ma anche di mantenere un equilibrio di potere e sapere, vitale per la sopravvivenza e il progresso nel Nuovo Mondo. Tale struttura ha contribuito a forgiare una società resiliente e avanzata, nella quale saggezza e conoscenza sono i pilastri fondamentali.



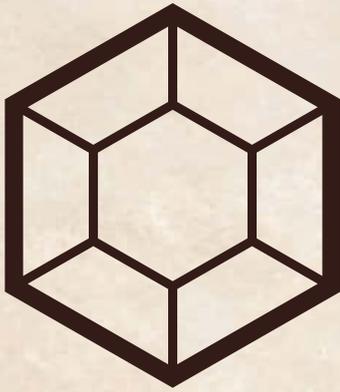
Enclavi

Nel corso dei secoli, l'uomo cercò di comprendere il Creato, dando vita a dottrine e filosofie. Così nacque l'**Enclave del Cosmo**, una confraternita che segue la Fede totale verso Selis, dedicandosi a purificare Eos da ciò che è anomalo e indecoroso.

Fondata inizialmente dai membri della Dogma Purpurea, l'Enclave del Cosmo accolse poi seguaci delle altre Accademie, la Caserma d'Acciaio e le Nuove Frontiere. Nonostante la diffidenza iniziale, anche la Loggia di Cristallo si unì successivamente, suscitando dibattiti e malumori. Gli aderenti, pur mantenendo discrezione sulle proprie convinzioni, perseguono un ideale di miglioramento personale e azioni concrete in armonia con Selis.

Si dice che all'interno delle Accademie siano presenti altre Enclavi meno esplicite e pubbliche, la cui influenza è silenziosa e si manifesta con un dinamismo difficilmente percepibile da coloro che non le conoscono o vi fanno parte. Esse sono sempre guidate da un ideale o un metodo d'azione peculiare. Ci si potrebbe trovare al loro cospetto senza saperlo o non avervi mai a che fare nella propria esperienza accademica.

Le Nuove Frontiere (o Il Sindacato)



Origini e Fondazione

Le Nuove Frontiere, note anche come Il Sindacato, rappresentano l'Accademia più antica del Regno, nata dalla necessità di adattarsi a un mondo sconosciuto subito dopo il passaggio attraverso i Portali. Inizialmente composta da esploratori e altri sopravvissuti, si ampliò in seguito con l'adesione di artigiani e lavoratori esperti che si occuparono della trasformazione dei materiali grezzi in risorse vitali per la civiltà emergente. Con il trascorrere del tempo il Sindacato divenne una struttura istituzionalizzata, evolvendo fino a diventare l'Accademia che oggi conosciamo.

Missione e Obiettivi

L'Accademia delle Nuove Frontiere ha come scopo primario il progresso materiale e culturale del Regno. Gli ambiti principali di studio includono:

Materiali e Minerali: Innovazione, creazione e studio delle risorse naturali.

Geografia e Spionaggio: Mappatura dei territori e raccolta di informazioni strategiche.

Chimica e Alchimia: Sviluppo di pozioni, veleni e composti innovativi.

Arti e Cultura: Studio della storia, della letteratura, della musica e delle arti.

Questa vasta gamma di discipline rende le Nuove Frontiere il fulcro dell'innovazione e della scoperta nel Regno. Grazie ai variegati insegnamenti messi a disposizione, il Sindacato si distingue come l'accademia più versatile di tutte. La gestione accademica duttile, la fitta rete di contatti e la scarsa burocrazia interna permettono al Sindacato di portare a termine le proprie missioni in modo rapido e preciso.

Struttura e Organizzazione

Il cuore pulsante delle Nuove Frontiere è la collaborazione tra cercatori di materiali e creazionisti, che lavorano in **coppie** per favorire sinergia e trasferimento di conoscenze. Le coppie meno esperte sono guidate da quelle più esperte, rafforzando il senso di comunità. La struttura gerarchica è flessibile, e i membri costruiscono la propria carriera basandosi sulla fama acquisita. Il **Rettore**, scelto per meriti sul campo, rappresenta l'eccellenza dell'Accademia e può nominare un vice. I **Maestri**, spesso esperti esterni, affiancano i membri meritevoli condividendo la loro esperienza.

Sede e Identità

L'Accademia delle Nuove Frontiere è situata nella prospera **zona commerciale del Mercato nella cittadella del Re**. Questa posizione strategica riflette il ruolo fondamentale del Sindacato nella crescita e nella ricchezza del Regno, non solo in termini materiali, ma anche culturali.

N.d.S.: Le accademie costituiscono il secondo livello di approfondimento del Personaggio (dopo la scelta e il gioco di Fazione). Non è obbligatorio scegliere un'accademia ma è caldamente consigliato!

Una gran parte del gioco si intreccerà con le trame delle Accademie, che sono anche i luoghi dove si potrà imparare il meglio del meglio delle abilità esistenti!

Una volta raggiunta la giusta esperienza, ci sono vari modi per entrare a far parte dei ranghi delle Accademie: prove, missioni, colloqui, etc.

L'Accademia dei Chierici (o Dogma Purpurea)



Origini e Fondazione

L'Accademia dei Chierici, conosciuta anche come Dogma Purpurea, venne fondata poco dopo le Nuove Frontiere con lo scopo di rispondere alle esigenze spirituali e morali di una popolazione disorientata dopo il passaggio attraverso i Portali. Fin dalle sue origini, l'Accademia si pose come guida nella ricerca del significato della vita, diventando un faro di Fede. Da quel momento, l'Accademia e il Culto divennero inseparabili, dominando la vita politica e sociale del Regno.

Missione e Obiettivi

Il principale scopo della Dogma Purpurea è garantire la formazione teologica e spirituale dei futuri chierici, preservando e propagando il volere divino come fondamento della civiltà rinata. I suoi membri studiano discipline che includono:

Teologia Sacra: Approfondimenti sui testi sacri e sulla dottrina divina.

Canalizzazione della Fede: Formazione nelle arti mistiche legate alla fede.

Retorica e Predicazione: L'arte di ispirare e guidare il popolo attraverso la parola divina.

Studi Esistenziali: Riflessioni filosofiche sulla vita, la morte e la redenzione.

Struttura e Organizzazione

L'Accademia segue, ove possibile, la tradizione dei **Trittici** - gruppi di tre chierici che rappresentano i tre aspetti della Luce. Ogni membro ha la possibilità di guidare un apprendista. Non vi sono ruoli fissi, poiché tutti collaborano come un'unità autogestita evitando il potere materiale per concentrarsi sui dogmi divini. Alla guida dell'Accademia vi è il **Priore**, elemento di diretto contatto con Vox e Ardente, le due figure fondanti del Culto.

Sede e Identità

Il **Santuario della Luce**, situato nel cuore di Solaris, è simbolo di purezza e autorità divina. Le sue vetrate riflettono la luce celestiale, mentre i corridoi riecheggiano di preghiere. Non è solo un luogo sacro per i potenti ma anche un rifugio per i deboli, dove ogni anima trova conforto e guida. La Dogma Purpurea, pur essendo al centro di dibattiti, è vista come una luce guida per il popolo, soprattutto per i più vulnerabili. Oltre a orientare le strategie del Regno, i chierici offrono conforto e stabilità percorrendo le strade per aiutare concretamente, benedire i raccolti, assistere i malati e offrire rifugio. La loro presenza rappresenta un pilastro di speranza, non un peso, e il popolo può sempre contare su di loro.

L'Anima e la Guida del Regno

La Dogma Purpurea è il cuore del Regno, la cui influenza va oltre la strategia toccando la vita di ogni cittadino con speranza e redenzione. Guida spiritualmente il popolo, rappresentando una promessa di giustizia e luce in un mondo oscuro. I suoi chierici incarnano questa missione, essenziali per una società che mira alla Grazia e all'Armonia.

L'Accademia delle Armi (o La Caserma d'Acciaio)



Origini e Fondazione

La Caserma d'Acciaio fu istituita come risposta diretta alla necessità di protezione e ordine nel Nuovo Mondo. Non appena gli esploratori stabilirono confini sicuri e mapparono il territorio, divenne evidente la necessità di una forza militare organizzata. I migliori guerrieri, arcieri e strateghi provenienti da tutte e quattro le fazioni furono selezionati per formare un'élite capace di garantire la sicurezza del Regno e dei suoi abitanti.

Missione e Obiettivi

L'obiettivo della Caserma d'Acciaio è chiaro: formare un esercito di classe superiore per difendere i territori del Regno, oltre a gestire spesso questioni di ordine pubblico, ronde, scorte o posti di guardia. I suoi membri eccellono soprattutto nelle seguenti discipline:

Maestria delle armi: Utilizzo di spada, arco, lance, armi da lancio e ogni altro strumento di guerra.

Tattiche e strategie: Studi su tecniche di combattimento, difesa e manovre militari.

Addestramento fisico: Preparazione per garantire che ogni guerriero sia pronto a fronteggiare qualsiasi sfida, sia essa fisica o mentale.

Struttura e Organizzazione

L'organizzazione della Caserma d'Acciaio ricalca un modello militare rigoroso:

Cadetto: Neofita o aspirante dell'Accademia.

Condottiero: Membro effettivo e combattente.

Condottiero Scelto (o semplicemente Scelto): Guida veterana a capo del Plotone.

Capitano Mentore: Esperti insegnanti devoti al perfezionamento delle giovani reclute. La loro priorità è formare i futuri difensori del Regno e, nello specifico, formare i Condottieri Scelti.

Comandante Supremo: Al vertice della gerarchia si trova il Comandante della Caserma d'Acciaio, la più alta carica militare, scelto per merito e capacità. Questo ruolo prevede non solo la supervisione dell'intera Accademia, ma anche la responsabilità di proteggere personalmente i Regnanti.

Il sistema dei **Plotoni** è il cuore del tutoraggio nella Caserma d'Acciaio, con un Condottiero Scelto a capo di ciascun gruppo. Ogni Plotone si allena, combatte e cresce insieme, sviluppando coesione, fiducia e abilità nel combattimento. I cadetti imparano la disciplina e il lavoro di squadra, vivendo un'esperienza simile a una famiglia. Ogni Plotone ha un nome e simboli distintivi che lo rendono riconoscibile sul campo e nelle cerimonie.

Sede e Identità

La Caserma d'Acciaio ha una struttura unica. La sede centrale è situata a **Solaris** presso il **Palazzo Reale** e rappresenta il cuore strategico e decisionale dell'Accademia. Vi sono poi numerosi distaccamenti periferici: collocati lungo i confini e nei punti nevralgici del Regno, questi avamposti garantiscono la presenza militare dove è più necessaria. Ogni Cadetto inizia il proprio cammino nelle divisioni periferiche o nella propria fazione, imparando le basi del combattimento.

L'Accademia della Magia (o Loggia di Cristallo)



Origini e Fondazione

La Loggia di Cristallo nacque per regolamentare la crescente pratica magica nel Regno. I maghi, un tempo indipendenti, furono uniti sotto l'egida di un'organizzazione ufficiale promossa dal Culto. Questa unione garantì che il potere magico venisse studiato e gestito responsabilmente, creando un ambiente sicuro e stimolante per i maghi e tutelando al contempo il Regno.

Missione e Obiettivi

La Loggia di Cristallo è dedicata alla conoscenza e alla gestione delle arti arcane. I suoi principali obiettivi sono:

Studio delle energie magiche: Approfondire la comprensione delle forze arcane attraverso la teoria e la pratica.

Formazione responsabile: Garantire che ogni mago sviluppi una solida disciplina e un controllo sicuro del proprio potere.

Progresso equilibrato: Promuovere ricerche che possano contribuire al benessere del Regno, evitando rischi inutili.

Struttura e Organizzazione

La Loggia segue un sistema meritocratico, premiando talento e dedizione. I principali ruoli sono:

Apprendista: Nuovo arrivato (anche chi non è ancora membro si definisce tale).

Mago/Membro: Dopo il completamento del percorso da Apprendista.

Mentore Arcano: Mago esperto che guida uno o più apprendisti, combinando studio e pratica sul campo.

Arcimago: Capo della Loggia, guida il Consiglio e rappresenta l'Accademia, mantenendo l'equilibrio tra progresso e responsabilità, collaborando con il Culto e il Regno.

I Circoli Arcani

La Loggia è divisa in **Circoli Arcani**, gruppi composti da un mago esperto e fino a quattro apprendisti, che lavorano insieme per sviluppare un apprendimento condiviso e coeso. Il **Consiglio della Loggia**, formato dai maghi del Circolo dell'Arcimago, supervisiona l'Accademia, gestendo promozioni e misure correttive.

Sede e Identità

L'Accademia dei Maghi è situata in una **zona isolata di Solaris**, circondata da difese magiche che proteggono sia la Loggia che il Regno. Sebbene l'Accademia operi sotto una regolamentazione rigorosa, rappresenta un luogo di speranza e scoperta per coloro che desiderano dedicare la propria vita alla magia. Il suo impegno nel bilanciare il potere con la responsabilità l'ha resa una parte indispensabile del Regno, un pilastro su cui si fonda la possibilità di un futuro in armonia tra progresso e sicurezza.

Magia Selvaggia

L'Accademia dei Maghi controlla la Magia Selvaggia tramite un registro degli incantesimi selvaggi scoperti, garantendo che gli studi avvengano sotto supervisione. Chi pratica incantesimi non registrati e fuori dalle mura viene espulso e denunciato al Culto.

IL CULTO DELLA LUCE





*Dalla Luce prende forma **Selis**, entità **Tessitrice**
e **Divina** che col suo Canto intesse la Luce stessa
formando un Creato di astri e vita.*

*Genera poi i mortali, esseri con grande potenziale sui
cui fili non volle diretto controllo in quanto meritevoli del
libero arbitrio.*

*Poiché vide che essi tendevano spesso stoltamente verso
la Tenebra, dubitando della Sua stessa esistenza, decise
nella Sua infinita benevolenza di manifestarsi donando
loro **Fiamma** e **Voce**.*

*La Fiamma è il fulcro del suo potere, posta nel cuore di
ogni mondo che ci ha donato.*

*Una piccola fiamma è stata infusa nei mortali stessi
in modo che, ovunque fossero, potessero sempre restare
collegati alla Fiamma Madre.*

*La Voce è lo strumento per richiamare la Fiamma, ed il
Canto è la sua forma più sacra.*

IL CULTO DELLA LUCE



Ruolo del Culto nel Regno e Gerarchia

Da quando, nel corso della Seconda Era, la prima Ardente e la prima Vox riuscirono a incanalare per la prima volta il sacro potere della Fiamma e scoprirono i Dettami del Culto incisi dalla Tessitrice in un luogo remoto, il Culto ha il dovere morale di guidare i popoli verso la Luce di Selis assicurandosi che i Dettami vengano conosciuti e rispettati e che nessuno ceda alla Tenebra.

I sacerdoti del Culto insegnano al popolo la lettura e la scrittura e lo guidano nella via della purificazione e del rispetto dei Dettami. I sacerdoti preferiscono la parola alla violenza e, se non fanno parte della Dogma Purpurea, raramente sono in grado di utilizzare capacità marziali.

La massima guida spirituale del Culto è l'**Ardente**, che fa anche parte del Concilio del Regno per quanto riguarda le questioni di Fede. La **Vox** è invece la figura che si occupa di intessere un Canto in armonia con quello della Tessitrice, assicurandosi così che i poteri della Fiamma giungano ai mortali senza tracce di corruzione. Vista la delicatezza del suo ruolo è estremamente raro che compaia in pubblico. Il **Primarca** è invece la guida politica del Culto, ed è la figura che si interfaccia più spesso con le fazioni del Regno.

Il Culto ha sede a **Luceterna**, una maestosa fortezza-santuario situata su un colle vicino alla cittadella di Solaris. Ogni Regno possiede una statua del proprio sovrano inginocchiato verso Luceterna, simbolo del rispetto per l'autorità spirituale dell'Ardente.

Il Giudizio Celeste e i Redentori

Al momento della morte la Fiamma contenuta nel corpo del mortale, se viene considerata pura, si stacca e torna alla Tessitrice che provvederà a rimetterla in circolo nel mondo. Se invece la Fiamma è stata corrotta da atti empì legati alla Tenebra andrà a gravitare in cielo; qui si legherà ad altre sue simili fino a quando la massa di oscurità non andrà a influenzare negativamente la terra, scatenando il Giudizio Celeste come già accaduto nella Prima Era con la caduta del meteorite e nella Seconda Era con le continue catastrofi che avevano colpito il vecchio mondo. La Tessitrice ha concesso due possibilità di salvezza all'umanità ma non perdonerà nuovamente una terza volta: per questo il Culto ha istituito su Eos un organo di inquisizione, i Redentori. Essi si occupano di tre compiti principali: monitorare gli incantesimi selvaggi, studiare i poteri occulti e le anomalie che corrompono la Fiamma, e infine assicurarsi che i Dettami del Culto vengano seguiti punendo le deviazioni.

Non appartengono a nessun Regno, ma collaborano con la Dogma Purpurea. Hanno il permesso di investigare liberamente in tutto Solaris ma necessitano dell'autorizzazione per processare cittadini o nobili. Essere processati dai Redentori è un grave danno di onore, anche in caso di innocenza.

I Dettami del Culto

I Dettami sono stati incisi nuovamente sulle pareti del santuario principale del tempio di Luceterna, riadattati dal Culto. I principali sono:

Dal Canto della Luce veniamo, e se meritevoli, al Canto della Luce torniamo.

Selis, Tessitrice di Luce, ci ha donato la Fiamma.

Segui i Dettami o dal Cielo giungerà il Giudizio.

Ergiti contro la Tenebra con le tue Parole, la tua Spada e la tua Fiamma.

N.d.S.: Tutti i popoli di Solaris credono in Selis, la Tessitrice che ha plasmato il Cosmo, e rispettano le figure chiave che diffondono i suoi dettami. In gioco, tutti i PG avranno la possibilità di interagire con i rappresentanti del Culto, ma non potranno fare carriera al suo interno: questo tipo di gioco sarà appannaggio della Dogma Purpurea, che gestisce e addestra i chierici durante i periodi di guerra, come quello che vivrete in gioco.

LA TEOCRAZIA DI ELLAX



LA TEOCRAZIA DI ELLAX

Fondata dai primi uomini che varcarono i Portali verso Eos, la Teocrazia di Ellax costituisce oggi la minaccia più concreta per il Regno di Solaris. La leggenda narra che un eroe di nome **Principio**, uomo estremamente longevo e dotato di una fede incrollabile, guidò gli esuli nei primi durissimi anni su Eos per poi lasciare le redini del regno al primo Prescelto Mistico, Theris Velmar. La discendenza del primo Prescelto si trova tuttora alla guida della Teocrazia nell'attesa del ritorno, profetizzato secoli fa, di Principio stesso.

Gerarchia e Organizzazione Militare

Il **Prescelto Mistico**, guida divina e unico nobile del Regno, ha il potere assoluto su tutti gli aspetti che riguardano la politica. Porta sempre con sé un bastone luminoso, lascito di Principio. Il **Gran Vizir** è il consigliere del Prescelto ed è il suo intermediario con il popolo, nonché l'unico a cui è permesso interloquire direttamente con la guida della Teocrazia. Si narra che queste due figure siano in tale sintonia da avere un legame telepatico.

A differenza del Regno di Solaris, nella Teocrazia di Ellax è presente un'unica **Accademia**, suddivisa in tre scuole: la Scuola della Sciagura ha il compito di formare guerrieri e sicari e specializzare queste figure nell'arte della guerra e nell'eliminazione dei nemici; la Scuola del Battito si occupa dell'addestramento di tutti coloro in grado di incanalare le Energie senza fare distinzioni tra i due tipi di Magia e il potere della Fiamma; infine la Scuola dell'Osservazione si occupa della crescita di esploratori, creazionisti, inventori e teorici che utilizzeranno le loro capacità per la crescita del regno.

L'esercito principale della Teocrazia è composto dalle **truppe d'élite Zarion**, temibili combattenti che traggono forza da riti primordiali e misteriosi tatuaggi arcani. Tra loro spiccano le **Sentinelle Cremisi**, individui che non provano fame, sonno, fatica o paura. Le province conquistate vengono affidate ai **Varyk**, governatori scelti dalle élite locali dopo aver dimostrato la propria lealtà al Prescelto.

N.d.S.: FAZIONE NON GIOCABILE: Nessun personaggio giocante potrà avere le proprie origini tra le fila della teocrazia (sia nelle vesti di loro possibile infiltrato, che di traditore della stessa).

Leggi e Ideali

Il divieto di uccidere i propri fratelli, l'accettazione della morte come volontà divina, l'utilizzo - nel rispetto del Creato - di tutte le energie che la Tessitrice ha messo a disposizione dei mortali e il giudizio di chi è degno o meno di continuare il proprio percorso nel mondo sono i quattro dettami fondanti della Teocrazia, incisi all'ingresso del palazzo del Prescelto Mistico. Unite agli ideali di Rispetto, Libertà e Vendetta trasmessi dai tempi di Principio, le quattro leggi costituiscono la base dell'**Honra**, il codice di leggi e onore che regola l'intera società della Teocrazia. La giustizia e i rituali di passaggio sono sacri, come sacra è la guida del Prescelto Mistico.

Cause del Conflitto tra Solaris e Teocrazia di Ellax

Oltre alle onnipresenti questioni di territori e risorse la Teocrazia si rifiuta di riconoscere l'autorità spirituale dell'Ardente, sostenendo che la vera voce della Tessitrice - che viene chiamata Ellax e non Selis - sia il Prescelto Mistico. Un altro aspetto che desta immensa preoccupazione nel Regno di Solaris è l'utilizzo incontrollato della Magia Selvaggia, consentito dalle leggi della Teocrazia.



Questo è il regolamento ufficiale dell'Associazione Culturale

Bollaverde Live

ASSOCIAZIONE GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

L'ambientazione è stata approvata dal consiglio direttivo ed ha valore per ogni raduno di gioco a partire dal 1 maggio 2025, sino a quando verrà approvata una successiva versione.

Questa ambientazione e le relative appendici sono nominate "Mondo di EOS, manuale d'ambientazione " e "Mondo di EOS, appendice n°"

É possibile diffondere questa ambientazione senza alterarla in alcun modo facendo sempre riferimento a Bollaverde Live - Associazione culturale per il gioco di ruolo dal vivo.

Bollaverde Live - Tutti i diritti riservati -

Per informazioni contattare l'Associazione:

E-mail: info@bollaverdelive.it

Sito internet: www.bollaverdelive.it