F. Simondi

Le Dinastie di Gaea

Appendici

Nelle pagine seguenti sono riportati alcuni excursus inerenti alcuni aspetti delle civiltà che abitano il mondo di Gaea, che intendono esplorare ed approfondire alcuni aspetti che non era stato possibile affrontare nel corso della narrazione principale.

Le appendici sono divise in quattro sezioni:

1. Le lingue di Gaea
2. Le nazioni di Gaea
3. I popoli di Gaea
4. Le dinastie di Gaea

Le lingue di Gaea

Poiché gli eventi narrati nei volumi de *Le dinastie di Gaea* non sulla si svolgono Terra bensì sull'omonimo pianeta sperduto in qualche galassia lontana, è naturale che i protagonisti di queste vicende non parlino le lingue da noi conosciute. Questa breve appendice non intende certo offrire al lettore un'approfondita disamina di queste lingue aliene (esercizio decisamente futile), bensì è stata pensata per offrire al lettore che ne avesse la curiosità una panoramica generale sul modo in cui personaggi di queste storie comunicano fra loro nel corso delle loro avventure.

Di seguito si potranno dunque trovare alcune succinte nozioni inerenti alle principali lingue parlate nel mondo di Gaea, elencate secondo un criterio filologico, ossia partendo dal ceppo di base per poi spostarsi alle sue varie evoluzioni. In linea di massima, su Gaea esistono due grosse famiglie linguistiche distinte, la prima costituita dalle *lingue nobili*, a sua volta divise in 'pure' (imperiale standard, imperiale meridionale) ed 'impure' (roseniano, polarense, dolennese, shandalense, khaltyumiano, nanesco,), la seconda dalle *lingue elfiche* (orientale, settentrionale, druidico).

- ***Imperiale Standard***

L'imperiale standard è la lingua più diffusa su Gaea, parlata prevalentemente nelle regioni appartenute all'impero di Xerad nell'area che si estende longitudinalmente dalle coste del mare di Thumul fino al fiume Menon e le montagne Zakar ed in latitudine dalla catena di Xerviat ed i monti Virdis a sud fino alle Terre Desolate a nord. Il suo prestigio è dovuto essenzialmente al fatto di essere stata la lingua ufficiale dei territori soggetti al dominio del casato di Zephira fin dai tempi ancestrali del Sacro Imperatore Adam Ymir, venendo utilizzata in tutte le comunicazioni scritte ed orali interne all'impero di Xerad ed imposta ai popoli assoggettati alla sua influenza nel corso dei secoli. Tutte le lingue parlate su Gaea ad eccezione dell'elfico derivano tutte dal ceppo linguistico partito dall'imperiale standard antico (che viene oggi ancora parlato unicamente in alcune zone dei Luoghi senza Nome e del Baronato di Garin).

Tutt'oggi è la lingua ufficiale della Repubblica di Xerad e del Protettorato Mercantile, pur venendo parlata come prima lingua anche nell'area di Virdis annessa a Rosenland dopo la caduta dell'imperatrice Anna Vania Zephira. Il fatto che sia la madrelingua dei vampiri e degli uomini più influenti all'interno della Gilda Mercantile ha reso prevedibilmente l'imperiale standard la lingua ufficiale del commercio in tutta Gaea. L'imperiale standard è inoltre insegnato in tutte le nazioni di Gaea come

seconda lingua ed è dunque conosciuto e parlato da praticamente tutte le persone del mondo, assumendo la funzione di lingua franca utilizzata nelle comunicazioni fra individui originari di diverse regioni di Gaea. La maggior parte dei dialoghi che hanno luogo negli eventi narrati in questi volumi avviene dunque in imperiale standard quando non è diversamente specificato: ad esempio, Anastasia Dinara (madrelingua dolennese) e Ville Haarjel (madrelingua elfico orientale) comunicano costantemente in imperiale standard, non comprendendo Anastasia l'elfico ed avendo Ville una conoscenza intermedia del dolennese al momento degli eventi narrati in questo volume; un esempio di parlante di imperiale standard antico si ha invece in Alistair Hedon, i cui dialoghi sono dunque stati resi nei volumi I e II utilizzando arcaismi e forme italiane che ricalcano grossolanamente il volgare.

Al di là del prestigio storico e politico che l'imperiale standard può vantare, è giusto ricordare che la sua enorme diffusione ed il suo utilizzo come lingua franca è anche stato facilitato da regole di fonetica e grammatica molto semplici e regolari, se paragonate alle altre lingue di Gaea; inoltre, poiché come accennato tutte le lingue ed i dialetti ad esclusione dell'elfico sono derivazioni dello standard, è relativamente facile per i non madrelingua ritrovare nell'imperiale standard radici e forme lessicali familiari e spesso riconducibili a quelle utilizzate nella propria lingua.

A livello morfologico e sintattico, l'imperiale standard presenta una struttura molto semplice. Nomi ed aggettivi si distinguono in neutri e non-neutri e presentano solamente due forme, una indicante il singolare ed una il plurale; la loro funzione all'interno della frase è specificata utilizzando articoli (che indicano genere, numero e determinazione) e preposizioni, di cui lo standard è ricco. L'elemento che si fa carico del significato principale si trova sempre in posizione successiva alla proposizione: ad esempio, il nome stesso Xerad (/ˈtsiːrʌːd/) letteralmente significa *'luogo della stella'* , ossia *xe* ('stella') *r* (preposizione che indica specificazione del termine successivo) *had* ('luogo')[1].

Per ciò che riguarda i verbi, l'imperiale standard presenta 4 modi verbali: 2 indefiniti (infinito, participio) e 2 definiti (indicativo, imperativo); l'indicativo ha 5 tempi verbali, di cui due che presentano una propria tabella di flessione (presente, perfetto) e tre vengono invece ricavate grazie all'uso di verbi ausiliari accanto ad infinito e participio (futuro, piuccheperfetto, gerundio), ausiliari grazie ai quali viene formato anche il passivo. Nell'indicativo presente e perfetto, il verbo flette diversamente per le tre persone singolari, mentre utilizza un'unica forma di flessione per le tre plurali.

---

[1] Possiamo dunque notare alcuni elementi ricorrenti nella toponomastica xeradiana basata sull'imperiale standard: Xerviat (*xe r viat*, 'cime della stella'), Silad (*si l had*, 'luogo che viene dalla pace', da cui Silford ossia *si l ford*, 'distesa che viene dalla pace'), Monad (*mo n had*, 'luogo sul mare'), Xanad (*xa na had*, 'luogo verso notte'). In quest'ultimo caso, il nome dato alla città dall'imperatrice Anna Vania Zephira ossia Abendstern (/ˈʌːbiːntsiːrɪn/) dovrebbe essere trascritto Abenxerin (*abe n xe r hin*, 'luce di stella sulla corona').

A livello di sintassi, la struttura del periodo è molto flessibile e presenta poche regole base che non presentano eccezioni. Le due principali consistono nel fatto che soggetto e verbo debbano sempre essere l'uno di seguito all'altro (al fine di evitare confusione nelle forme plurali) e che l'elemento della frase che si fa carico del significato più importante reggendo gli altri elementi si trovi in ultima posizione, con eventuali specificazioni a precederlo seguite da preposizioni: ad esempio *hin* significa semplicemente 'luce', *xe r hin* specifica che si parla di 'luce di stella'. Gli aggettivi precedono dunque sempre i nomi in quanto forniscono specificazioni.

Per ciò che riguarda la pronuncia, l'imperiale standard è generalmente percepito come una lingua musicale e piacevole da ascoltare anche per i non madrelingua, in particolare per la predominanza di consonanti sonore ed un numero molto limitato di parole che includono suoni gutturali[2]; l'imperiale standard parlato risulta cadenzato dagli accenti che si trovano sempre sulla prima sillaba di ogni parola indipendentemente dal numero di sillabe che la compongono, mentre la presenza di vocali lunghe e brevi garantisce un'ampia varietà di suoni: un esempio di alternanza di una stessa vocale nella forma lunga e breve la si può trovare ad esempio nel nome Zephira (/ˈziːfɪrʌː/), dove con la lettera *e* ho indicato la vocale lunga /iː/ mentre con la *i* la vocale breve /ɪ/.

L'alfabeto utilizzato per scrivere l'imperiale standard conta 30 segni diversi, costituiti per lo più da segni curvi e linee orizzontali che conferiscono un aspetto elegante alla calligrafia e lo rendono facile da scrivere con penne e pennelli (ma estremamente complicato da incidere), è utilizzato per tutte le altre lingue di Gaea ad eccezione del nanesco, del khaltyumiano e delle lingue elfiche.

- ***Imperiale Meridionale***

La lingua parlata nelle regioni di Monad, Arad a sud della catena di Xerviat e in alcune aree della pianura di Silford è una derivazione dello standard denominata imperiale meridionale, che era la lingua ufficiale del Granducato di Monad precedentemente alla sua annessione a Xerad, sebbene molte persone sia nei territori dell'impero che nelle nazioni orientali e settentrionali lo abbiano sempre confuso con un semplice dialetto regionale

---

[2] Non devono trarre infatti in inganno toponimi come Zakar o Karag, poiché la presenza di suoni gutturali in questi casi riflette in un certo senso il significato di queste parole: *zaka* è infatti un'onomatopeica che significa 'tagliare' e le montagne Zakar (*Zakar ochut* /ˈzʌːkʌːr ˈəʊhuːt/) sono letteralmente i 'monti del tagliare', nomea dovuta al loro profilo acuminato e minaccioso; Karag (/ˈkʌːrʌːg/) significa invece 'presso i pali' e il suo nome originario era infatti Karagad, ossia *kara gi had*, il 'luogo presso i pali', in riferimento alla macabra abitudine delle barbare truppe lì di stanza di esporre fuori dalle mura della città i cadaveri impalati dei nemici sconfitti. Il nome Nekraniad (/ˈniːkrʌːnɪʌːd/) esprimeva invece solennità, poiché *nek rans i had* significava 'luogo dove è (il) potere', in quanto in tale città soleva risiedere il Sacro Imperatore Zephira.

dello standard. Ciò è dovuto al fatto che dal punto vista grammaticale l'imperiale meridionale è molto simile allo standard, dal quale deriva e col quale condivide morfologia e sintassi: le differenze principali da questo punto di vista si limitano al fatto che i sostantivi presentano anche la distinzione tra maschile e femminile oltre al neutro (che non sempre tuttavia corrisponde al genere nello standard) e che nelle forme verbali dell'indicativo presente e perfetto è presente una differente flessione per tutte e tre le persone plurali; inoltre, restando nell'ambito dei verbi, grazie all'aggiunta di un prefisso alle forme dell'indicativo è possibile in imperiale meridionale anche utilizzare il modo congiuntivo.

Dal punto di vista lessicale, le differenze tra l'imperiale meridionale e lo standard riguardano essenzialmente l'ortografia, che riflette una differente pronuncia, sebbene i parlanti delle due lingue non abbiano solitamente difficoltà a comprendersi reciprocamente, nonostante l'imperiale meridionale presenti un vocabolario più esteso rispetto allo standard. Quest'ultimo fenomeno è reso possibile dall'utilizzo di una serie di prefissi che aggiunti davanti a verbi e sostantivi offrono la possibilità di maggiore precisione rispetto ai loro equivalenti in standard, le cui parole al contrario coprono un'area semantica più estesa e risultano più imprecise rischiando di creare ambiguità: ad esempio il verbo *leska* in imperiale standard significa *'amare'* e può essere riferito indistintamente a partner, amici e famigliari; il suo equivalente *lyeska* in imperiale meridionale invece significa nella sua forma base *'voler bene'* generalmente inteso come amicizia, mentre *namlyeska* indica l'affetto fra consanguinei e *fyllyeska* invece possiede una connotazione erotica. Per tale ragione, quando Johann si rivolge a Lotte utilizzando la forma meridionale *"dey sy namlyeskas"* non è presente alcuna sorta ambiguità essendo esplicito il carattere di amore fraterno, diversamente da ciò che accadrebbe invece se dovesse parlarle in standard dicendole *"de se leskas"*, che sarebbe la stessa espressione usata anche per la propria amante, che viene invece tradotta in meridionale con *"dey sy fyllyeskas"*.

Essendo dunque per certi versi l'imperiale meridionale una forma perfezionata di standard, i suoi parlanti tendono ad utilizzare quest'ultimo in maniera perfettamente corretta, spesso meglio di quanto non lo facciano gli stessi madrelingua, sebbene mantengano un proprio accento distintivo e delle peculiarità di pronuncia che li rendono chiaramente distinguibili dagli Xeradiani delle parti centrali e settentrionali degli ex-territori dell'impero. Per farsi un'idea di queste differenze di pronuncia, si vedano gli esempi di Monad (pronunciata /ˈməʊnʌːd/ in standard e /ˈmɔːnəd/ in imperiale meridionale), Jerichall (standard: /ˈdʒɪːrikʌːl/, meridionale: /ˈjɛːrikəl/), Nekraniad (standard: /ˈnɪːkrʌːnɪʌːd/; meridionale: /nɛːˈkrʌːnɪəd/), Xerad (standard: /ˈtsɪːrʌːd/; meridionale: /ˈksɛːrəd/), Zephira (standard: /ˈzɪːfɪrʌːˑ/; meridionale: /ˈzɛːfɪrʌ/). Non c'è dunque di che sorprendersi se nella storia narrata anche una madrelingua dolennese come Anastasia abbia identificato grossolanamente la provenienza di Johann dopo aver scambiato solamente poche frasi con lui.

- ***Roseniano***

La lingua parlata nelle regioni che corrispondono al regno di Rosenland è anche indicata come 'imperiale orientale', denominazione che aveva avuto durante i secoli in cui quei territori erano governati dal casato dei Yulia, prima dell'inizio della dinastia umana dei Rosen. Pur derivando originariamente dall'imperiale standard, l'imperiale orientale o roseniano presenta massicce differenze rispetto al ceppo di partenza, diversamente dall'imperiale meridionale del quale abbiamo osservato il carattere conservativo. Tale differenza è dovuta ai differenti contesti sociali che avevano caratterizzato le storie delle due regioni: quella di Monad, sotto il rigido dominio dei Kratos, ha visto gli uomini che la abitavano attenersi in maniera piuttosto rigida alla lingua imposta dai nobili che li governavano, esattamente come accaduto nella Xerad degli Zephira; quella di Rosenland, governata dai più comprensivi e liberali Yulia, ha visto invece la creazione di raggruppamenti spontanei e comunità autonome di uomini che hanno quindi potuto sviluppare una lingua adatta alle loro esigenze comunicative senza essere pressati dal doversi attenere rigidamente all'esempio della lingua parlata a corte dai nobili.

Così come l'imperiale standard e meridionale che ne costituiscono la base a livello di morfologia e sintassi, il roseniano non utilizza declinazioni per sostantivi ed aggettivi, facendo invece uso di preposizioni che permettono di individuare il caso logico degli elementi che precedono un soggetto o un oggetto, utilizzando lo stesso principio dello standard per cui l'ultimo elemento di una serie è quello che regge ciò che lo precede.

Una grossa differenza rispetto a standard e meridionale è invece dovuta al fatto che il roseniano presenti esclusivamente la distinzione fra maschile e femminile per ciò che riguarda il sostantivi e gli aggettivi, non utilizzando invece la forma neutra: la spiegazione più accreditata a riguardo vede la ragione essere l'influenza della cultura degli elfi sugli uomini delle regioni orientali, che manifestarono dunque anch'essi la tendenza ad immaginare il mondo circostante come un'entità vivente e dunque provvista di un genere, con una certa tendenza ad utilizzare personificazioni degli elementi naturali[3] che era evidente nei più antichi poemi e miti roseniani.

Ragioni di carattere sociologico sono state anche fornite da molti studiosi per giustificare una peculiarità del roseniano quale il fatto che la flessione dei

---

[3] Ad esempio, in roseniano abbiamo i sostantivi *fab siil* (la stella) e *fab suyl* (il sole) che sono di genere femminile e sono infatti preceduti dall'articolo *fab*, mentre invece *fib diaase* (la luna) e *fib maou* (il mare) sono di genere maschile, pur non essendoci di fatto una ragione logica per cui due elementi astronomici inanimati come sole e luna debbano essere l'uno femminile e l'altro maschile. Al contrario, in imperiale standard gli stessi sostantivi *xe* (stella), *xy* (sole), *diaz* (luna), *mo* (mare) sono tutti preceduti dall'articolo *ven* che indica il genere neutro (quindi *ven xe*, *ven xy*, *ven diaz*, *ven mo*), mentre il non-neutro è utilizzato unicamente per nomi che riferiscono ad entità animate, ad esempio *veb zekahal* (il nobile) o *veb rauj* (il lupo, infatti la città di Raun era originariamente chiamada Raunad, ossia *raujt na had*, letteralmente 'luogo verso i lupi', poiché si trova al confine con le un tempo selvagge regioni settentrionali).

verbi nei tempi dell'indicativo e del congiuntivo sia uguale per le tre persone singolare e plurali (in pratica il verbo flette in un modo quando riferito sia ad 'io' che a 'noi', in un altro che è uguale sia per 'tu' che per 'voi' ed in un terzo che è identico sia per 'egli/ella' che per 'essi/esse', pur esistendo in roseniano sei distinti pronomi personali): l'ipotesi più accreditata è infatti che, vista l'enorme importanza che le piccole comunità hanno sempre avuto durante la storia delle regioni sud-orientali, i parlanti fossero portati a non pensare a sé come singoli individui ma come parte di una comunità più ampia, per cui era normale utilizzare sempre forme verbali che valessero tanto al singolare quanto al plurale. Questa forma mentale è ancora presente in certa misura a Rosenland, come si può notare ad esempio dall'importanza che Gerard Valentine dà costantemente alla propria città natale di Rowen e al suo regno in generale, che va oltre al semplice fatto di essere un ufficiale delle forze armate.

Per quanto riguarda lessico e pronuncia, roseniano ed imperiale standard sono estremamente dissimili l'uno dall'altro, non soltanto per ciò che riguarda i numerosi termini autoctoni che si discostano dalle radici dello standard (ad esempio per indicare 'luce' lo standard utilizza la parola *rin* ed il meridionale l'equivalente *rynn*, mentre il roseniano usa la forma *daal*), ma anche per ciò che riguarda i prestiti, dei quali in origine presentavano solamente una diversa ortografia per trascrivere una stessa pronuncia ma col tempo anche questa si è evoluta in direzioni diverse rendendo oggi difficile riconoscere parole con una stessa radice: un esempio si può osservare nella parola 'stella', che in standard è *xe* (/ tsi:/) mentre in roseniano è *siil* (/zɪəl/), dove la radice *sii-* doveva in origine avere una pronuncia simile alla / tsi:/ che lo standard indica con *xe* (ricordandoci naturalmente che il tipo di alfabeto utilizzato è graficamente diverso da quello latino che sto utilizzando per scrivere questa appendice).

- ***Khaltyumiano***

Sebbene a prima vista un testo redatto nella lingua utilizzata nelle regioni a sud-ovest dello Xerviat possa apparire estremamente misteriosa e complessa, nei fatti si tratta semplicemente di un dialetto dell'imperiale meridionale redatto con un diverso alfabeto, che i sacerdoti dell'antico culto di Khaltyum utilizzavano per scriversi messaggi senza che questi potessero venire decifrati dagli uomini fedeli al Granduca di Monad. La storia della lingua khaltyumiana è quindi essenzialmente la storia di una comunità per secoli emarginata quando non addirittura perseguitata e repressa, che ha sempre avuto un rapporto conflittuale con gli altri abitanti delle regioni di Monad e Celirad pur dovendo cercare in qualche modo di convivere con loro.

Per questa ragione le differenze tra il khaltyumiano e l'imperiale meridionale sono praticamente inesistenti a livello di morfologia e sintassi e anche a livello di pronuncia l'unica differenza degna di nota è una tendenza del khaltyumiano ad utilizzare le aspirate. Le differenze più interessanti hanno tutte una forte connotazione culturale: ad esempio la forma passiva dei verbi non utilizza gli ausiliari, bensì il prefisso *khal-* che indica che qualcosa sta

accadendo al soggetto per volere di dio, visto che *Khal* significa appunto ‘dio’ e *Khaltyum* è letteralmente la ‘voce di dio’. A questo proposito è molto interessante notare come il sostantivo ‘nobile’ (riferito alla razza dotata degli occhi perfetti), che in imperiale standard è *zekahal* e in meridionale *zeykhal*, in khaltyumiano è invece *ruggau*, che significa anche ‘demonio’, proprio per evitare ai Khaltyumiani di utilizzare una parola che presenti il suffisso *-khal* (che anche in imperiale meridionale indica appunto un essere divino) per descrivere i loro mortali nemici.

- ***Polarense***

Il polarense o imperiale settentrionale è la lingua parlata nella Repubblica di Polaris, nella contea di Coberland, in alcune aree del Protettorato Mercantile e della parte settentrionale di Dolearia, a nord del fiume Dolenor. Il polarense trae le proprie origini dallo standard, ma si è evoluto in maniera completamente diversa da esso nel corso dei secoli, complice anche l’eterna rivalità fra i casati di Zephira e Jericho che ha fatto sì che i popoli che abitavano le loro rispettive aree di influenza avessero pochissimi contatti fra loro: per questa ragione, per molti secoli nei territori dei Jericho l’imperiale standard era studiato e parlato esclusivamente dai mercanti, dai vertici militari e dagli alti funzionari, mentre il resto al resto della popolazione era proibito parlare la lingua del nemico; soltanto in seguito, quando al termine della seconda ondata di guerre i rapporti tra gli Zephira ed i Jericho si furono parzialmente riappacificati, gli abitanti di Polaris cominciarono ad apprendere lo standard, che oggi è conosciuto pressoché dall’intera popolazione.

Essendo stato isolato per secoli dagli altri ceppi delle lingue nobili, il polarense ha sviluppato un sistema grammaticale che si basa sulle declinazioni anziché sulle preposizione e sugli articoli, che non esistono in polarense: i sostantivi e gli aggettivi, che si dividono nei generi maschile, femminile e neutro, aggiungono alla radice un suffisso diverso in ognuna delle sei declinazioni (nominativo, genitivo, accusativo, dativo, locativo, strumentale), che sono diversi per il singolare ed il plurale. Poiché la desinenza dei sostantivi polarensi indica grazie alla declinazione la loro funzione logica all’interno della frase, la sintassi del polarense non è rigida come quella dell’imperiale standard, meridionale e orientale, dove la posizione dei termini all’interno della frase deve sempre seguire una stessa struttura con l’elemento reggente al fondo: infatti, mentre ad esempio per dire ‘gli uccelli della foresta’ in standard è necessario che l’ordine nella frase sia *‘ven mesga r vet pault’*, poiché dicendo *‘vet pault r ven mesga’* si intenderebbe invece ‘la foresta degli uccelli’, in polarense la stessa espressione può dirsi sia *‘miskau palulos’* che *‘palulos miskau’*, poiché il suffisso *–os* indica sempre un nominativo maschile plurale mentre quello *–au* un genitivo femminile singolare, quindi qualunque sia l’ordine in cui compaiono *palulos* (al nominativo singolare *palulo*, ‘l’uccello’) e *miskau* (al nominativo singolare: *miska*, ‘la foresta’) non ci potrà mai essere confusione circa la loro funzione logica all’interno della frase.

Un maggior numero di tabelle di flessione differenzia il polarense dallo standard anche per ciò che riguarda le forme verbali: infatti in polarense i verbi flettono diversamente per tutte e sei le persone sia in tre dei tempi dell'indicativo (presente, imperfetto, perfetto) che nei due tempi del congiuntivo (presente, passato), con gli ausiliari utilizzati solo per la formazione di tre tempi dell'indicativo (futuro semplice, futuro anteriore, piuccheperfetto) e del passivo; mentre nel modo infinito e gerundio è presente un'unica forma, il participio concorda in genere e numero (non in caso) col soggetto.

Anche a livello di fonologia, il polarense è una lingua piuttosto complessa, in quanto è molto irregolare sia per ciò che riguarda la posizione dell'accento sulle varie sillabe sia per la pronuncia delle vocali che si trovano nella radice delle parole; tuttavia, poiché utilizza un sistema di casi identificati dalle desinenze, almeno queste sono sempre pronunciate secondo regole fisse e devono essere ben scandite dai parlanti durante un discorso, al fine di evitare confusione sulla funzione logica ricoperta dai termini all'interno di una frase.

La pronuncia irregolare del polarense, dove ad esempio troviamo un termine come *vall* ('nuvola') pronunciato /vʌl/ mentre una parola graficamente simile come *hall* ('città') è pronunciata /ɔ:l/, ha spesso creato difficoltà a livello di trascrizione, che si riflette ad esempio nella toponomastica delle regioni settentrionali: infatti così come Jerichall (/ˈdʒɛrɪkɔ:l /) sarebbe *Jerichu hall* ('la città di Jericho') e Korahall (/ˈkəʊrəɔ:l/) era in origine *koraia hall* ('la città sulla frontiera', dove *koraia* è il caso locativo del nominativo femminile *kora*, ossia 'la frontiera')[4], allo stesso modo Mavol (/ˈmʌv ɔ:l /) era in principio *mavau hall* ('la città dell'oro', *mav* la forma al nominativo neutro di 'oro') e Rakavol (/ˈrʌkəvɔ:l /) deriva da *rakaviu hall* ('la città che fa da sorvegliante', dove *rakaviu* è la forma in caso strumentale del nominativo femminile *rakava*, che vuol dire appunto 'la sorvegliante'), mentre non c'è alcuna connessione con la parola *vol* che si pronuncia /vu:l/ e significa invece 'gelo'[5].

Come se non bastasse, nella regione di Coberland molte parole vengono pronunciate diversamente rispetto al polarense parlato a Polaris e da alcune comunità al confine settentrionale di Dolenaria.

---

[4] Qualcuno potrebbe obiettare che Korahall, così come Tarjanhall, sia una città del Protettorato Mercantile, dove la lingua ufficiale è l'imperiale standard; tuttavia, non bisogna dimenticare che le regioni oggi sotto il diretto controllo della Gilda sono state per secoli parte del Ducato di Polaris governato dai Jericho: è perciò più che comprensibile che tali città abbiano un nome in lingua polarense, pur possedendo anche una denominazione equivalente in standard, che è rispettivamente Yoranad per Korahall e Tariarad per Tarjanhall).

[5] Dunque i monti Vol (*Uchoys Volu*) sono letteralmente 'i monti del gelo' e non hanno alcuna connessione con Rakavol a livello semantico, mentre sono invece legati alla Foresta Gelata (*Miska Volau*).

- ***Dolennese***

Il dolennese, ossia la lingua parlata nella Repubblica di Dolenaria, deriva direttamente dal polarense anziché dallo standard: per questa ragione, la morfologia del dolennese è basata sulle stesse sei declinazioni del polarense. Una particolarità esclusiva del dolennese è che oltre alla distinzione di genere fra maschile, femminile e neutro, esiste per il maschile e femminile un'ulteriore distinzione fra animato ed inanimato a livello di flessione nei casi accusativo e strumentale: ad esempio, *chora* ('la frontiera') è un nome femminile che indica un concetto inanimato, per cui l'accusativo sarà *choras* e lo strumentale *choru*, mentre un nome femminile animato come *myerlina* ('la ragazza') declina all'accusativo *mjerlinyas* e allo strumentale *myerlinyu*.

Per le stesse ragioni per cui il sistema di casi rende piuttosto flessibile la sintassi del polarense, anche quella del dolennese offre a chi la utilizza di posizionare un termine prima o dopo quello a cui fa riferimento a seconda di dove si voglia porre l'enfasi o di scelte stilistiche: ad esempio la città di Dolenf significa letteralmente *dolenau faef* ('il porto del grano', dove *faef* significa 'il porto' e *dolen* 'il grano'[6]), ma quando un parlante dolennese vuole dire 'il porto della città' generalmente userà l'espressione *faef hollu*, ponendo l'enfasi sul primo elemento, ossia il porto.

A livello lessicale, il dolennese è molto vicino al polarense, molte delle cui parole differiscono di fatto solo per la grafia[7], si vedano ad esempio 'città' (dol: *hollu*; pol: *hall*, entrambe pronunciate /ɔːl/) e 'frontiera' (dol: *chora*; pol: *kora*, entrambe pronunciate /(/ˈkəʊrʌ/), oppure per minori variazioni sia a livello ortografico che fonetico, come nel caso di 'ragazzo' (dol: *byerniziko* /ˈbjɛrnɪz(ə)kɔ/, pol: *biarinisko* /bjɛrɪˈnɪskɔ/) e 'ragazza' (dol: *myerlina* /ˈmjɛrlɪːnʌ /; pol: *miarilina* //mjɛrɪˈlɪːnʌ /). Tuttavia è importante che i parlanti di dolennese e polarense non prendano troppo sottogamba la lingua 'sorella' (anche se in realtà il dolennese sarebbe più una 'figlia' del polarense) o rischiano di trovarsi in situazioni in cui le parole per indicare uno stesso concetto differiscono completamente nelle due lingue ('bello' ad esempio è *grazin* in dolennese e *brilan* in polarense, parole che non significano assolutamente nulla nell'altra lingua) o ancora peggio quando una parola pressoché identica ha un significato completamente diverso nelle due lingue, spesso con conseguenze imbarazzanti: se *padyavea* in dolennese significa

---

[6] Il nome Dolenaria deriva infatti da *dolen Haragu*, ossia 'il grano di Harago', visto che i territori centro-orientali facevano in passato parte dell'area governata dal casato degli Harago. Sempre restando nell'ambito della toponomastica, il fiume che scorre a nord di Shelby (*shelby* che a sua volta è il caso locativo plurale di *shelb*, 'la collina') ossia il Dolenor, deriva da *dolenu uor*, ossia 'l'acqua del grano'. Più incerta invece l'etimologia dei monti Dolon: la versione più accreditata individua *Dolon* come forma abbreviata di *(vrsy) dolenia syon*, ovvero 'il muro presso il grano', visto che la catena montuosa separa di fatto la regione pianeggiante di Dolenaria dai territori di Polaris.

[7] Nei volumi de *Le dinastie di Gaea* le parole in questione sono ovviamente riportate utilizzando l'alfabeto latino e non quello imperiale, dei cui segni grafici ho tuttavia cercato di trovare la migliore equivalenza fra le nostre lettere.

‘locandiera’, il polarense *padeavea* sta invece per ‘prostituta’; allo stesso modo, una ragazza di Polaris non troverà nulla di sconveniente se le si chiede se voglia *zruchid* (‘bere’), mentre se si facesse la stessa offerta ad esempio alla nostra Anastasia, lei penserebbe come tutte le persone di Dolenaria che le sia appena stato chiesto un certo favore sessuale, mentre il verbo ‘bere’ in dolennese è *gertid*.

Sulla base di quanto appreso su dolennese e polarense, qualcuno potrà dunque domandarsi perché Anastasia nel corso del viaggio narrato in *La porta* abbia dunque avuto tutto sommato alcune difficoltà nel tradurre il diario di Edward Jericho, che invece sarebbe dovuto sembrarle piuttosto intuitivo. La risposta a questo quesito sta nel fatto che Lord Jericho, quando non parlava in imperiale standard (la lingua con cui si rivolge sia ad Anastasia che ovviamente ad Anna Vania Zephira), si esprimeva utilizzando una versione arcaica del polarense che era quella parlata anche dai suoi antenati, che per rendere l’idea era un po’ l’equivalente di ciò che la lingua parlata dai monaci degli Antichi Rifugi è rispetto all’imperiale standard: è allora perfettamente comprensibile che Anastasia non potesse capire perfettamente quanto scritto da Jericho, trattandosi di una versione desueta di una lingua straniera pur della stessa famiglia (per fare un paragone, sarebbe come domandare ad un madrelingua spagnolo di leggere l’italiano di Dante).

- ***Shandalense***

Il shandalense è la lingua parlata nell’isolato regno di Shandaland, sulla costa orientale del mare di Hazan. Poiché Shandaland così come Dolenaria era in passato un territorio sotto il dominio del casato degli Harago, entrambe le lingue si sono sviluppate partendo dalla stessa origine (polarense) procedendo nella stessa direzione imposta dai governanti, che ne utilizzavano quella lingua per tutte le comunicazioni ufficiali; tuttavia, essendo Shandaland un’isola separata dal resto dei territori di Gaea, la lingua parlata dai suoi abitanti ha messo in atto modifiche ed accorgimenti completamente diversi da quelli che hanno caratterizzato invece l’evoluzione di dolennese e polarense.

Facendo un discorso a grandi linee, si può dire che il shandalense abbia sempre optato per la semplificazione: i generi sono infatti ridotti a due (neutro e non-neutro) così come lo standard, forse per via della mancata influenza della cultura elfica, le declinazioni sono presenti ma il caso locativo è confluito nel dativo e soprattutto il sistema di flessione verbale è stato ridotto all’osso, con l’uso di una sola forma per tutte e sei le persone in ognuno dei vari tempi verbali, con conseguente obbligo di esplicitare sempre il pronome personale all’interno della frase.

Non per nulla, lo shandalense viene spesso descritto dalla gente di Dolenaria con l’epiteto dispregiativo di ‘*dolenaryau kalpa pa nizikyes’*, ovvero ‘il dolennese per i bambini’.

- ***Nanesco***

A rendere caratteristica la lingua parlata dai nani che abitano le montagne di Sokina sono principalmente il suggestivo alfabeto runico e l'abbondanza di suoni sordi e gutturali. Tuttavia, se si analizzasse meglio il nanesco, ci si renderebbe presto conto che si è di fronte a quello che è di fatto un rozzo dialetto dell'imperiale standard: infatti è importante ricordare come per secoli i nani non fossero altro che gli schiavi che i nobili utilizzavano come minatori e muratori, per cui non è difficile capire perché la loro lingua si sia sviluppata imitando quella dei loro padroni.

La scelta di utilizzare un diverso tipo di alfabeto aveva ragioni di carattere essenzialmente pratico: poiché i nani abitavano le montagne e non erano provvisti di materiali quali carta e pergamena, essi erano il più delle volte costretti a realizzare incisioni su pietra e legno, sui quali tuttavia era estremamente difficile realizzare le curvature delle lettere dell'alfabeto imperiale. Per ovviare a ciò, i nani idearono quindi un sistema di scrittura che facesse corrispondere alle lettere imperiali dei segni realizzati unicamente da linee rette e dunque facili da incidere sui pochi materiali a loro disposizione; oggi naturalmente i nani disporrebbero sia dei materiali che delle tecnologie necessarie per scrivere utilizzando l'alfabeto imperiale, tuttavia secoli di utilizzo delle rune hanno reso queste parte integrante della loro tradizione, per cui nessun nano ha intenzione di abbandonarle.

Le differenze fonetiche rispetto all'imperiale standard sono anch'esse dovute a cause di forza maggiore, poiché i nani hanno una conformazione fisica differente rispetto a nobili, uomini ed elfi, che rende loro estremamente difficile e faticoso produrre determinati suoni: ciò è la causa dell'abbondanza nel nanesco di suoni gutturali, che invece sono piuttosto rari in imperiale standard.

- ***Elfico orientale***

Fin dalla notte dei tempi, elfi e nobili hanno rappresentato i due opposti antipodi della cultura del mondo di Gaea: la magia degli uni contro l'alchimia degli altri, il rispetto per i ritmi della natura contro la forzata imposizione della tecnologia, l'amore per la pace contro il desiderio di conquista. Allo stesso modo, anche le lingue da loro utilizzate differiscono completamente le une rispetto alle altre: l'elfico orientale, ossia la lingua parlata dagli elfi di Sinmaril e dalle fate, non ha infatti alcun punto di contatto con l'imperiale standard, né per ciò che riguarda la grammatica né per il lessico. Per rendere l'idea di quanto le lingue elfiche siano differenti da quelle che abbiamo analizzato finora, basti pensare che nell'elfico orientale i sostantivi, pur non presentando distinzioni di genere fra di loro, sono raggruppati in cinque differenti declinazioni (tre per gli aggettivi), ognuna delle quali presenta tabelle di flessione diverse per i suoi dieci casi (nominativo, genitivo, accusativo, partitivo, dativo, locativo, vocativo, ablativo, traslativo,

strumentale), che rendono dunque superfluo l'utilizzo di articoli e preposizioni, che infatti in elfico orientale non esistono. Anche i verbi elfici sono raggruppati in diverse declinazioni, tre per l'esattezza, che oltre alle forme indefinite di infinito e participio presentano solo tre tempi (presente, passato e futuro) ma anche tre diversi modi verbali (perfettivo, imperfettivo, potenziale) che non esistono in quella particolare accezione in nessuna altra lingua di Gaea e sono realizzati tramite l'aggiunta di diversi affissi, che sono anche la strategia linguistica utilizzata per la formazione del passivo; quantomeno anche nei verbi elfici esistono soltanto sei persone, tre singolari e tre plurali.

La scrittura elfica non utilizza naturalmente l'alfabeto imperiale, bensì un proprio sistema grafico che meglio si adatta a rappresentare una lingua tanto particolare ed è basato non soltanto sui fonemi ma anche sulla rappresentazione dei concetti: in pratica alcuni dei simboli utilizzati dall'elfico rappresentano non solo un suono all'interno di una parola ma anche una determinata idea che influenza il significato della parola stessa. Visivamente, l'alfabeto elfico ricorda degli arabeschi e dei motivi floreali, al punto che molti popoli che non hanno la minima cognizione della lingua elfica amano tuttavia utilizzarne i segni o delle imitazioni di essi a scopo decorativo.

- ***Druidico***

È la lingua parlata da coloro che abitano nelle Terre Sacre che circondano la città-monastero di Swalkparfas, tramandata di innumerevoli secoli all'interno dell'ordine dei druidi, che in origine la appresero dagli elfi di Sinmaril. Ancora oggi, ai novizi che vogliano essere ordinati druidi è richiesto che sappiano comprendere e parlare fluentemente questa lingua, che è quella che viene utilizzata in tutte le loro formule magiche.

Nonostante il druidico venga considerato separatamente rispetto all'elfico orientale, nei fatti si tratta della stessa identica lingua, con l'unica differenza che il druidico non è parlato da elfi e fate bensì da uomini che lo hanno appreso come una seconda lingua: infatti, poiché i druidi compongono un ordine sacerdotale composto da soli uomini che hanno fatto voto di castità, non esistono madrelingua druidici fra gli uomini, col risultato che l'elfico da loro parlato presenta dei difetti di pronuncia e delle sonorità differenti a seconda di quale fosse la madrelingua del druido in questione. Per questo motivo, gli elfi, pur nutrendo un enorme rispetto per i druidi, tendono a percepire il druidico semplicemente come un elfico imperfetto.

- ***Elfico settentrionale***

L'elfico settentrionale è la lingua parlata dalle tribù di elfi oscuri che abitano i Luoghi senza Nome e in particolare le rovine della città di Wurzum, dove un tempo risiedeva il Sire della Magia Nera: per tale ragione l'elfico

settentrionale era conosciuto come la lingua oscura, poiché era quella utilizzata per tutte le formule proibite usate dai negromanti e dagli stregoni elfi al servizio del Conte di Wurzum. Dopo la morte dell'ultimo dei grandi stregoni neri, Lord Yaro Degara, l'elfico settentrionale parrebbe aver perso per sempre tale malvagia funzione ed è attualmente parlato solo da alcune tribù nomadi di elfi oscuri. Non si è mai saputo di persone appartenenti ad altre razze che abbiano cercato di apprendere l'elfico settentrionale, che dunque resta una lingua per molti versi ancora avvolta nel mistero nonostante sia ormai quasi prossima all'estinzione; da ciò che riferiscono gli elfi di Sinmaril ed i druidi, l'elfico settentrionale è una versione grottesca e degenerata dell'elfico orientale, del quale non ha smarrito quasi interamente la grazia.

Non si hanno dettagli sulle sue variazioni di pronuncia e di lessico rispetto all'elfico orientale, tuttavia è noto che l'alfabeto che l'elfico settentrionale utilizza è diverso da quello dell'elfico orientale in quanto è molto meno decorativo: come dicono alcuni elfi di Sinmaril, se la scrittura dell'elfico orientale è simile ad un ramo in fiore in primavera, quella dell'elfico settentrionale pare uno spoglio ramo nel pieno dell'inverno. Altro su questa misteriosa lingua non è dato sapere.

Le nazioni di Gaea

Le mappe di Gaea sono cambiate notevolmente nel periodo che è andato dalla caduta dell'impero degli Zephira agli eventi narrati in questo volume. Tuttavia, nel corso del racconto e nella parte delle appendici dedicata alla disamina linguistica, ho fatto più volte riferimento ad una suddivisione geografica ancora diversa, che si rifà al periodo precedente all'espansione di Xerad sotto la guida dell'imperatrice Anna Vania Zephira; per tale ragione, al fine di evitare confusione nei lettori, qui di seguito fornirò alcuni chiarimenti circa l'evoluzione delle entità territoriali di Gaea nel corso del tempo, quantomeno per ciò che è pertinente ai fatti narrati in questa trilogia.

Naturalmente non intendo raccontare in questa sede l'intera storia di Gaea (o sarebbe necessario almeno un intero volume!) quanto offrire un sintetico glossario sulle diverse nazioni in cui è diviso il suo territorio, così da fornire le informazioni chiave necessarie per riuscire a metterle meglio in relazione con gli eventi a cui si è fatto riferimento in vari punti di questi volumi. A questo fine ho anche riportato due mappe che rappresentano le terre di Gaea per come si presentavano nei tempi ancestrali del Sacro Imperatore Adam Zephira il Grande (fig. 4) e nel periodo immediatamente precedente al regno dell'imperatrice Anna Vania Zephira (fig. 5).

Le varie nazioni sono di seguito elencate non per ordine di importanza storica e politica, bensì in ordine alfabetico come in qualunque glossario.

- **Arad,** ***contea di***: regione marittima nel sud di Gaea, parte prima del Granducato di Monad e poi dell'Impero di Xerad, oggi autonoma e nell'orbita di Rosenland. Attualmente governata da un ex alto funzionario di Xerad già incaricato dell'amministrazione della regione ai tempi della caduta dell'imperatrice Zephira, che con il benestare della popolazione ha assunto il titolo di conte poi riconosciutogli dalle nazioni circostanti, la contea di Arad è un territorio pacifico e prospero grazie principalmente all'estrazione dei preziosi minerali su cui si basa la tecnologia che permette alle navi di volare, nonché all'industria che si occupa appunto di costruire i motori per i vascelli, sviluppatasi durante il periodo in cui la regione era ancora governata dai nobili. La lingua ufficiale di Arad è l'imperiale standard, sebbene molti abitanti parlino correttamente

anche l'imperiale meridionale. La capitale della contea è l'omonima cittadina costiera di Arad.

- **Coberland,** ***contea di***: sulla storia della piccola contea di Coberland potrebbe essere scritto un volume a parte, considerato l'enorme numero di cambiamenti di dinastie regnanti, annessioni e conquiste subite nel corso dei secoli. Ogni volta che a Gaea si è combattuta una guerra di una certa entità, Coberland ha puntualmente visto ridisegnati i propri confini. In linea di massima, la regione di Coberland è passata ciclicamente dalla zona d'influenza degli Zephira a quella dei Jericho, venendo governata per la maggior parte del tempo da nobili di casati minori quali i Dubhe, i Merak e gli Alkaid, ormai tutti estinti; anche dopo che il duca William Alfred Jericho concesse l'indipendenza a Coberland, che in quel periodo era parte del ducato di Polaris, si susseguirono una serie di lotte intestine che videro alternarsi al governo varie famiglie di uomini aristocratici e persino una breve e fallimentare esperienza repubblicana, sebbene finalmente negli ultimi trentacinque anni Coberland abbia finalmente trovato una relativa stabilità prima sotto il conte Hans Grimmald e poi sotto suo figlio Friedrick, che è attualmente conte di Coberland (sebbene per alcune settimane avesse dovuto cedere il potere all'imperatrice Zephira in seguito all'invasione xeradiana). L'economia di Coberland si regge principalmente su artigianato e piccola industria, tuttavia si tratta di una regione non autosufficiente che perciò continua tutt'oggi a doversi schierare a fianco della potenza di turno per poter permettere un livello di vita dignitoso ai propri abitanti. Nonostante la propria complicata storia, la lingua ufficiale di Coberland è da parecchi secoli il polarense, che ha continuato ad essere parlata dalla popolazione accanto all'imperiale standard anche durante i periodi d'influenza degli Zephira. La capitale della contea di Coberland è la città di Cosborn, che è anche il principale centro abitato del territorio.

- **Dolenaria,** ***repubblica di***: regione prevalentemente pianeggiante i cui confini orientali sono interamente bagnati dal mare di Hazan, Dolenaria è stata per più di due millenni il territorio principale del Marchesato dell'Est governato dal casato di Harago, prima di diventare il primo territorio in tutta Gaea ad essere governato dagli uomini, inizialmente come regno indipendente e successivamente

come repubblica, che è la forma di governo che è stata adottata negli ultimi quattrocento anni e che vige ancora oggi. L'episodio storico che allentò il giogo dei nobili su Dolenaria fu la guerra di Sokina, nella quale l'imperatore Arturas Claudius Zephira inflisse al duca David William Jericho una pesantissima sconfitta dalla quale il ducato di Polaris non seppe più riprendersi: con i Jericho così indeboliti, gli Harago che governavano Dolenaria videro quindi venire lentamente meno la loro funzione di baluardo posto a difesa degli interessi degli Zephira in quell'area di Gaea, finendo col trascorrere sempre più tempo nelle regioni meridionali ed affidando il controllo di Dolenaria a vicari scelti tra i casati minori dei nobili quali i Merak e gli Alkaid oppure addirittura tra gli uomini che componevano le fila dei vertici militari ed amministrativi; vedendo che i governatori e la popolazione di Dolenaria continuavano a rimanere loro fedeli anche quando lasciata relativamente liberi di agire, gli Harago, la cui presenza era a quei tempi sempre più richiesta a Xerad e Monad per placare le ribellioni dei casati di Mizar e Phecda, decisero che Dolenaria poteva anche essere lasciata al proprio destino, concedendo perciò l'autonomia alla regione a patto che continuasse a fornire gli alimenti a chi le venisse indicato dagli Harago. E così Dolenaria fece, fino a quando furono gli Harago stessi, ormai ridotti ad un casato minore asservito ai Kratos, a smettere di avvalersi di tale diritto, lasciando quindi completa autonomia decisionale al governo degli uomini dolennesi. Nonostante oggi possa anche avvalersi di una discreta industria ed artigianato, Dolenaria continua ad essere una nazione che fonda la propria ricchezza ed il proprio benessere sull'agricoltura, sull'allevamento e sulla pesca, essendo la principale esportatrice al mondo di cereali, frutta, verdura e carni rosse; Dolenaria è la nazione in cui la Gilda Mercantile conta più sedi ed iscritti dopo Xerad (escludendo ovviamente l'area del suo stesso Protettorato) e per gestire al meglio gli introiti dovuti a tali fiorenti traffici commerciali, i dolennesi hanno sviluppato anche efficienti attività bancarie. La lingua ufficiale di Dolenaria è il dolennese, con il polarense parlato in molte area a nord del fiume Dolenor, ma è molto difficile trovare un abitante di Dolenaria che non parli fluentemente anche l'imperiale standard. La capitale di Dolenaria è la città di Lancasten, dove ha sede il Parlamento, mentre il centro abitato più popoloso è la città portuale di Dolenf, che conta più del doppio degli abitanti della capitale.

- **Garin,** ***baronato di***: paradossalmente famoso proprio per il fatto di venire spesso dimenticato, il baronato di Garin è una piccola nazione isolata dal resto del mondo, situata nei territori del nord ovest. Il principale sostentamento per gli abitanti di Garin deriva dall'attività peschiera e dall'estrazione di minerali preziosi dalle Montagne Bianche, che vengono poi venduti alla Gilda Mercantile così da ricavare il denaro necessario ad importare gli altri beni di prima necessità. La lingua ufficiale di Garin è sempre stata l'imperiale standard, principalmente a causa della dipendenza del baronato dai mercanti e da Xerad. La capitale del baronato è Garinopolis, che è anche il principale centro abitato della nazione, essendo gli altri solamente piccoli villaggi non riportati sulle cartine.

- **Granducato di Monad**: ormai diviso tra le Terre di Khaltyum e la contea di Arad, il territorio a sud della catena dello Xerviat era stato governato per secoli dal casato di Kratos, al quale la regione era stata affidata in principio dal Sacro Imperatore Zephira il Grande. Regione un tempo florida e competitiva nel campo di industria, agricoltura e commercio, mantenne inalterate le proprie caratteristiche anche dopo la perdita della propria indipendenza con l'annessione a Xerad in seguito all'annientamento dei Kratos da parte dell'imperatrice Anna Vania Zephira, attraversando paradossalmente il proprio periodo più buio dopo la caduta di quest'ultima, che permise ai Khaltyumiani emarginati e perseguitati per secoli di salire al potere, devastando completamente il tessuto socio-economico della regione. La lingua ufficiale del Granducato di Monad era l'imperiale meridionale, rimasto in uso anche durante il periodo di annessione a Xerad e parlato ancora oggi dagli abitanti del territorio non fedeli al culto di Khaltyum. La capitale del Granducato era ovviamente la città costiera di Monad, che tuttavia ha perso di importanza dopo i bombardamenti da parte delle truppe imperiali e l'annessione della regione a Xerad.

- **Karag,** ***regione di***: sebbene abbia sempre fatto ufficialmente parte dell'impero (ora repubblica) di Xerad, la regione di Karag ha mantenuto nei secoli una propria indipendenza dal punto di vista amministrativo, venendo governata dai capi militari degli eserciti di stanza in quelle regioni. Abitata quasi esclusivamente da mercenari e

soldati e con un'economia basata sul saccheggio di altre regioni, Karag non ha mai sviluppato una vera e propria cultura. Poiché i mercenari che vi abitano provengono dai quattro angoli del mondo, la lingua ufficiale di Karag è l'imperiale standard, l'unica che permetta loro di comunicare gli uni con gli altri. Oltre alla città fortificata di Karag, l'omonima regione comprende anche alcuni accampamenti e piccoli insediamenti nelle paludi di Rashu e sulle montagne Zakar.

- **Khaltyum,** ***terre di***: il culto del dio Khaltyum è antico di settecento anni e si era sviluppato tra le comunità di schiavi e poveri agricoltori che abitavano il Granducato di Monad; guardati con disprezzo dai nobili, i Khaltyumiani dovettero condurre una vita all'insegna dell'emarginazione e della clandestinità che è proseguita fino alla caduta dell'imperatrice Zephira, che aveva sancito la fine dei nobili, feroci persecutori di un popolo che ritenevano essere composto unicamente da barbari violenti, stupidi e superstiziosi. Dopo aver ottenuto l'indipendenza dalla neonata Repubblica di Xerad, il Khaltyumiani hanno instaurato un governo teocratico la cui legge è interamente basata sui precetti del loro culto, che determina ogni pratica della vita quotidiana degli abitanti della regione: purtroppo, ciò ha anche portato alla terminazione di molte delle attività economiche che rendevano fiorente il territorio, col risultato che nel giro di soli due anni i livelli di povertà nella nazione sono già aumentati esponenzialmente e tale tendenza è destinata ad aggravarsi in futuro. La lingua ufficiale delle Terre di Khaltyum è il khaltyumiano, nonostante sul territorio esistano comunità ribelli che si rifiutano di aderire al culto e perciò hanno continuato simbolicamente a parlare esclusivamente imperiale meridionale. La città di Kalerad, in cui ha i natali il Faraone Nahara, guida politica e religiosa della nazione, è stata eletta dai Khaltyumiani come capitale provvisoria della loro nazione, fino a che non sarà terminata la ricostruzione della città di Lakarad, luogo di origine del culto di Khaltyum, che era stata completamente rasa al suolo dalla Sacra Imperatrice Aurelia Zephira, causando la morte della sua intera popolazione.

- **Luoghi senza Nome**: terre fredde e desolate ai confini settentrionali del mondo, i Luoghi senza Nome nei tempi ancestrali

facevano parte dell'immenso Ducato del Nord sotto il controllo dei Jericho, che tuttavia persero presto interesse per una regione tanto povera e priva di risorse, lasciandola preda di orde di barbari, goblin ed elfi oscuri, le cui tribù si diedero battaglia per secoli, ignorate dal resto di Gaea. Tale situazione cambiò tuttavia radicalmente tre secoli e mezzo fa, quando un'entità demoniaca nota come il Sire della Magia Nera riuscì a riunire sotto il proprio dominio tutte le pericolose tribù stanziate nella regione, procedendo a fondare la cittadella fortificata di Wurzum, dalla quale governò con ferocia muovendo le proprie legioni del terrore attraverso le altre regioni settentrionali, non temendo di sfidare né i Jericho né addirittura gli Zephira. Per più di due secoli il Conte di Wurzum e i suoi mostri seminarono il terrore nelle terre del nord: soltanto gli sforzi congiunti della Gilda Mercantile, delle sparute ma coraggiose truppe comandate dal giovane duca Edward William Jericho e dell'imperatore Alexis Zephira, che inviò le corazzate xeradiane in soccorso della figlia Lady Anna Vania che allora si trovava a Polaris con Lord Edward, poterono mettere finalmente termine al regno di terrore del Sire della Magia Nera. In seguito alla battaglia della Foresta Gelata che sancì la caduta di Wurzum, il luogotenente del Conte, uno stregone degli elfi oscuri chiamato Yaro Degara, riuscì tuttavia a raggruppare ciò che rimaneva di quegli eserciti; per tale ragione, quando l'imperatrice Anna Vania Zephira diede inizio all'invasione di Polaris, Degara si schierò al fianco della vecchia nemica aiutandola a prendere d'assedio Jerichall, ottenendo da lei in cambio il ruolo di governatore sia della regione di Polaris sia dei Luoghi senza Nome una volta che entrambi i territori furono annessi a Xerad. In seguito alla caduta dell'imperatrice Zephira e alla morte di Lord Degara nella strage di Rakavol, i Luoghi senza Nome hanno ritrovato la propria indipendenza che di fatto li ha riportati all'antica anarchia; al momento, la figura politica più importante nella regione è la principessa Nehallenia degli elfi oscuri, alla quale fanno capo numerose tribù raminghe. È importante ricordare come gli Antichi Rifugi, unico insediamento a nord della catena di Draku abitato da piccole comunità di pastori e cacciatori e sorvegliati dai monaci guerrieri, siano rimasti esclusi da tutti gli eventi appena descritti, poiché il Sire della Magia Nera li ignorò deciso ad espandersi verso sud, dove i suoi saccheggi sarebbero stati più fruttuosi. Nei Luoghi senza Nome non esiste una vera lingua ufficiale, poiché le varie tribù che li abitano parlano vari dialetti delle lingue delle loro comunità di

origine: in assenza di dati precisi, si suppone che le lingue più parlate siano l'elfico settentrionale da parte degli elfi oscuri e rozzi dialetti dell'imperiale standard e del polarense per ciò che riguarda i gruppi di chimere, goblin e barbari umani, mentre negli Antichi Rifugi è parlata una forma arcaica di imperiale standard. In seguito alla caduta di Wurzum, ora ridotta a cupe rovine, i Luoghi senza Nome non hanno né una capitale né centri abitati degni di nota, se non i villaggi nell'area degli Antichi Rifugi.

- **Polaris,** ***repubblica di***: la nazione che comprende ora la maggior parte dei territori del nord-est del continente e che in passato ha occupato la quasi totalità delle regioni settentrionali è stata per secoli la seconda potenza di Gaea, eterna rivale di Xerad; quando settantotto anni fa Polaris venne infine annessa all'impero in quella che sembrava all'apparenza la vittoria finale degli Zephira sui Jericho, il ruolo fino allora ricoperto dal ducato del nord passò dunque al regno meridionale di Rosenland, rendendo i territori del nord un'area politicamente ed economicamente irrilevante se non per la presenza delle sedi della Gilda Mercantile. Dopo la caduta dell'impero di Xerad e la fine della millenaria dinastia degli Zephira proprio per mano di colui che sarebbe dovuto essere il legittimo duca di Polaris, Lord Edward William Jericho, le sorti di Polaris sembrano tuttavia sul punto di volgere nuovamente per il meglio: terminato l'embargo economico voluto da Xerad, scacciate le legioni di goblin fedeli all'impero e ripristinati gli antichi traffici commerciali, nuova linfa vitale ha immediatamente preso a scorrere nella giovanissima Repubblica di Polaris, che può dunque sperare di veder presto rifiorire la propria industria e tornare ad essere una nazione prosperosa ed ospitale come lo era stata in passato, fino all'epoca del duca William Alfred Jericho IV. La lingua ufficiale della Repubblica di Polaris è il polarense, e sebbene l'imperiale standard sia stato studiato da pressoché tutti gli abitanti di Polaris, il fatto che esso fosse la lingua imposta dagli invasori xeradiani ha fatto sì che si creasse la situazione attuale in cui spesso i polarensi si rifiutano di parlare lo standard con gli stranieri ed in particolare quelli provenienti da Xerad pur conoscendo la lingua alla perfezione. La capitale della Repubblica di Polaris è Jerichall, antica sede del potere ducale, che è anche la città più popolosa dell'intera nazione.

- **Protettorato della Gilda Mercantile**: il Protettorato Mercantile è stato riconosciuto come un'entità politica autonoma soltanto in seguito alla caduta dell'impero degli Zephira; fino a quel momento, il territorio che comprende le città di Korahall e Tarjanhall[8], collocate sulle principali rotte dei traffici mercantili che collegano il sud-ovest con le regioni del nord-est, è passato alternativamente sotto il controllo degli Zephira come parte di Xerad o dei Jericho come regione di Polaris. Ciò che non è mai cambiato, quantomeno negli ultimi sei secoli, ossia dal momento in cui la Gilda Mercantile è stata fondata, è il potere e l'influenza che questa ha sulle scelte effettuate dai governanti, essendo l'organizzazione che di fatto collega tutte le nazioni di Gaea garantendo a tutte la possibilità di veder soddisfatti i propri fabbisogni, naturalmente dietro lauto compenso economico; questa tendenza ha raggiunto le sue vette più alte durante la seconda parte del disastroso regno del duca Gordon Alfred Jericho (il padre di Lord Edward William), quando in seguito a carestie e sanzioni economiche dovute a Xerad la regione di Jerichall era così impoverita e le forze ducali così indebolite che di fatto era la Gilda Mercantile a governare Polaris, facendo leva sulla propria forza economica per influenzare pesantemente le decisioni del vecchio duca. Ormai da secoli la lingua principale parlata in questa regione di traffici e frequentazioni internazionali è l'imperiale standard, che con l'indipendenza politica del Protettorato Mercantile da Xerad è assurta al ruolo di lingua ufficiale, di fatto non cambiando in questo senso nulla rispetto al periodo precedente sotto l'imperatrice Anna Vania Zephira. La capitale del Protettorato Mercantile è la città di Tarjanhall, dove ha sede la Gilda, il cui Gran Consiglio è anche l'organo che governa la nazione.

- **Rosenland, *regno di***: conosciuto come il regno degli uomini per antonomasia, Rosenland è tuttavia uno stato indipendente dai nobili

[8] Tarjanhall o Tariarad significa tanto in polarense quanto in imperiale standard 'città (o luogo) dei mercanti': il cognome Tarjan infatti significa semplicemente 'mercante' ed originariamente non era altro che un epiteto dato alle principali famiglie di vampiri e di uomini dediti al commercio, che insieme ad altri facoltosi individui fondarono la Gilda Mercantile; ancora oggi infatti, sebbene i Tarjan per eccellenza siano i membri della famiglia di Lord Rafael, il capo della Gilda, esistono ancora persone il cui cognome è Tarjan o Taria sebbene non abbiano alcun legame di parentela con la potente stirpe di vampiri e non siano legate alla Gilda Mercantile ormai da numerose generazioni.

soltanto da poco più di un secolo, quando il trono passò dagli Yulia ai Rosen, che diedero il proprio nome alla nazione prima chiamata semplicemente Contea di Yulihaar o Contea del Sud. Attualmente, la dinastia dei Rosen è con l'anziano Re Oreal arrivata solamente alla terza generazione, il che rende Rosenland una nazione tutto sommato piuttosto giovane, nonostante sia attualmente la più potente di Gaea insieme a Xerad. Il ruolo predominante che ha permesso a Rosenland di ergersi ad ultimo baluardo contro l'avanzata delle truppe dell'imperatrice Anna Vania Zephira è dovuto non soltanto alle caratteristiche del proprio territorio, che offrono al regno enormi risorse agricole, minerali, sbocchi sul mare e presenza di laghi e fiumi, ma anche al sapere tecnologico che il governo degli Yulia ha lasciato in eredità ai Roseniani, che sono dunque stati in grado di sviluppare un'industria competitiva capace di supportare anche un potente esercito. La lingua ufficiale di Rosenland è l'imperiale orientale o roseniano, sebbene una buona percentuale della popolazione, in particolare quella che abita sulla sponda occidentale del fiume Menon, possegga una conoscenza quantomeno discreta dell'imperiale standard. La capitale del regno di Rosenland è Rosenhaar, precedentemente conosciuta come Yulihaar, che è anche la città più popolosa della nazione, seguita dalla cittadina portuale di Ludis e dalle cittadelle fortificate di Rowen e Guardia Meridionale, le roccaforti roseniane sul fiume Menon; in seguito alla recente annessione dei territori ad ovest della pianura di Haidemaar prima sotto il controllo di Xerad, la seconda città roseniana per numero di abitanti è diventata Virdis, anche sede di un'antica università che si affianca a quella fondata secoli addietro dal casato di Yulia nella capitale.

- **Shandaland,** ***regno di***: il regno che occupa la vasta isola sulle sponte orientali del mare di Hazan, separata dal resto del continente in cui si trovano il resto delle nazioni di Gaea, ha avuto per via delle proprie particolari caratteristiche geografiche una storia piuttosto singolare: infatti, mentre sul resto di Gaea sotto il giogo dei nobili si erano già sviluppate la primordiale civiltà degli uomini e quella degli elfi, l'isola dell'estremo oriente era ancora popolata dalle creature ancestrali note come Signori dell'Abisso, che vennero combattute e distrutte dagli eserciti dei nobili soltanto nei secoli successivi, sebbene molte leggende shandalensi sostengano invece che gli esseri

abissali si siano solamente rintanati nelle profondità del mare e della terra in attesa di una nuova venuta. Una volta resa colonizzabile, l'isola fu affidata al controllo del casato degli Harago[9], che vi trasferirono gruppi di uomini presi da Dolenaria ma non spostarono mai la loro dimora principale in un quel territorio così lontano dalle zone sotto il controllo degli altri casati, temendo che i Jericho potessero altrimenti sottrarre loro la regione di Dolenaria; Shandaland fu quindi per secoli governata dai membri dei casati di Megrez e di Yildun asserviti ai più potenti Harago, prima che il potere passasse alla dinastia di uomini della famiglia Auristea, scelti suo malgrado da Gustav Harago IV come suoi vicari per porre rimedio all'estinzione dei casati di Megrez e Yildun in seguito a continue guerre intestine. Sotto gli Auristea, la popolazione di Shandaland ha dunque potuto riscoprire antiche tradizioni malviste dai nobili quale il culto dei Signori degli Abissi, senza temere le feroci ritorsioni subite invece dai Khaltyumiani ad ovest per mano degli Zephira e dei Kratos. La lingua parlata a Shandaland è lo shandalense, sebbene attualmente tutti gli abitanti conoscano anche l'imperiale standard come retaggio degli anni di governo xeradiano nella persona di Lord Chymer. La capitale del regno è la cittadina di Shandal, sebbene la città più grande e popolosa sia da più di tre secoli Candya, dove si trova anche il palazzo reale.

- **Sinmaril,** ***regno di***: circondato da montagne, fiumi e mare e ricoperto per gran parte da boschi e foreste, il regno degli elfi è la nazione di Gaea che più di ogni altra si è sempre posta in antitesi rispetto ai nobili, dai quali non è mai stata completamente soggiogata. Secondo i poemi elfici, antichissime e primitive comunità di elfi abitavano le regioni ad est della mitica città di Necrania fin dai tempi ancestrali, cercando rifugio nelle profondità della vegetazione ogni qualvolta sentivano avvicinarsi gli esploratori dei nobili, i quali mai furono in grado di condurre in schiavitù le tribù elfiche, sebbene i canti riportino che puntualmente alcuni elfi venivano presi prigionieri per essere condotti nella città demoniaca dalla quale mai nessuno di loro aveva fatto ritorno. Gli elfi che popolavano la regione vennero tuttavia lasciati vivere in pace già durante l'epoca in cui regnava il terzo imperatore di Xerad,

[9] Non a caso il nome Shandaland deriva dall'espressione *shandaj Haragu*, ossia 'l'isola di Harago'.

Alexander Marcus Zephira, quando la città di Necrania era già stata ridotta ad un mero avamposto abitato unicamente da piccole guarnigioni; fu proprio in quel periodo che le tribù di elfi entrarono per la prima volta in contatto con gli uomini, il principale popolo asservito ai nobili, al quale in seguito gli elfi scoprirono essersi aggiunti anche i rozzi e tarchiati nani delle montagne, i misteriosi e pericolosi vampiri e mostri mai visti prima quali i goblin, gli orchi e creature che parevano incroci tra uomini e bestie selvagge. Gli elfi seppero tuttavia resistere ai circostanziali attacchi subiti per mano di gruppi di tutte queste creature: grazie ai loro affinati sensi e al loro rapporto privilegiato rapporto con la natura, che includeva anche un frequente dialogo con fate e folletti e permetteva ad alcuni fra loro di fare ricorso ad arti magiche, gli elfi furono sempre in grado di respingere i tentativi di attacco subiti per mano di altri popoli, che col tempo finirono col desistere dall'intento[10]. Gli elfi si isolarono così dal resto di Gaea, creando una società fondata sul rispetto della natura e dei propri simili e la cui economia è sempre stata volontariamente basata sulla sussistenza e non sul profitto: per tale motivo, gli elfi non si sono mai dedicati al commercio né hanno mai concesso alla Gilda Mercantile di attraversare il loro territorio, sebbene sia appurato che la maggior parte degli elfi di Sinmaril possiederebbe le conoscenze necessarie per dedicarsi ad attività economicamente fruttuose, come dimostrato dal fatto che a memoria d'uomo nessun mercante o politicante fra uomini, nani e vampiri sia mai riuscito ad ingannare un elfo in materia. La stessa attitudine è riscontrabile anche nel rapporto che gli abitanti di Sinmaril hanno con la tecnologia: consapevoli della necessità di doversi difendere da possibili aggressioni esterne, gli elfi sono stati capaci di utilizzare i minerali magnetici per costruire i motori che permettono la levitazione delle loro navi, che il più delle volte risultano essere persino più veloci e manovrabili di quelle costruite dagli uomini, e anche i cannoni montati sulle torpediniere sono precisissimi ed estremamente affidabili; tuttavia, la maggior parte degli elfi continua

[10] Gli stessi elfi tuttavia non sono mai stati capaci di comprendere fino in fondo le ragioni per cui i nobili, che pure avrebbero disposto del potere necessario per conquistare e sottomettere Sinmaril, si siano sempre limitati ad osservare gli elfi da lontano, se si escludono i racconti inerenti l'epoca mitica del Sacro Imperatore Adam Zephira con i misteriosi rapimenti ai quali si è prima accennato. Anche per questa ragione, l'attacco che l'imperatrice Anna Vania Zephira sferrò alla regione di Quiridel causò un enorme shock presso tutti gli elfi di Sinmaril, in quanto era la prima volta in millenni di storia che Xerad dimostrava l'intenzione di volerli distruggere.

tutt'oggi a preferire i cavalli alle navi volanti come mezzo di locomozione ed utilizzare come armi esclusivamente sciabole e balestre (eventualmente sostituite da fucili ad arpioni). È quindi lecito affermare che se il regno di Sinmaril possiede un'economia di sussistenza è esclusivamente per libera scelta della sua popolazione, peraltro piuttosto ridotta in numero, poiché se solo lo volessero gli elfi potrebbero facilmente raggiungere un livello di prosperità pari a quello di Rosenland. La lingua ufficiale di Sinmaril è l'elfico orientale, che di norma è anche l'unica a venire parlata non essendo insediata sul territorio alcuna comunità non composta da elfi; tuttavia, ogni elfo è in possesso di un livello di conoscenza dell'imperiale standard sufficiente a comunicare agevolmente con le persone appartenenti ad altri popoli e nazioni. La capitale del regno di Sinmaril è la città incantata di Irfasil, che è anche il centro abitato più popoloso della nazione degli elfi, a cui seguono le cittadine di Quiridel e Valpol.

- **Sokina,** ***regno di***: situato nella regione montuosa della catena di Zakar, il regno dei nani nasce come una colonia di minatori voluta dai nobili per estrarre dalle viscere dei monti preziosi minerali fra i quali la pietra magnetica sulla quale si basa la tecnologia che permette di far levitare le imbarcazioni. Per più di mille anni, i nani non furono altro che schiavi la cui unica funzione era scavare le montagne, tenuti rigidamente sotto controllo dalle truppe imperiali; fu soltanto durante il regno di Augustus Constantine Zephira il Saggio che ai nani fu concesso di organizzarsi in comunità autonome e che i soldati imperiali vennero fatti ritirare dalle montagne di Zakar, alla condizione che i nani continuassero a restare ugualmente fedeli a Xerad. Per due secoli i nani condussero una vita pacifica ed industriosa nel territorio montuoso loro affidato dai nobili, fondando anche l'allora piccola cittadina di Soki, le cui abitazioni erano per la maggior parte ricavate scavando all'interno della roccia viva delle montagne; tuttavia, quando Torsten Gumky, quarto re eletto dalle tribù dei nani, decise che i minerali e le pietre preziose estratte dai nani di Soki dovessero appartenere unicamente ad essi e non ai nobili di Xerad, la situazione precipitò rapidamente. L'imperatore Arturas Claudius Zephira lanciò un ultimatum a Re Torsten invitandolo ad inviare regolarmente a Xerad il carico di minerale magnetico, concedendo in cambio ai nani i diritti sulla metà dell'oro e dei

preziosi da loro estratti, o sarebbe stata guerra; Re Torsten non intendeva tuttavia cedere, alleandosi per tutta risposta con i Jericho. Le armate imperiali di Xerad distrussero quindi Soki sterminando un terzo dei nani e costringendo alla resa Re Torsten, che venne poi giustiziato dai propri stessi sudditi, che pur di aver salva la vita accettarono di ritornare ad essere semplici schiavi degli Zephira. Fu soltanto otto secoli fa che la benevolente imperatrice Alexia Maria Zephira, ritenendo che i nani avessero ormai scontato una pena eccessivamente lunga e severa per un'insurrezione risalente a circa mille anni addietro, concesse l'autonomia ai nani della regione di Soki, permettendo loro di disporre dei minerali estratti come meglio ritenevano, con la sola condizione che l'impero di Xerad avrebbe potuto acquistarli alla metà del prezzo che i nani avrebbero chiesto ai mercanti delle altre nazioni; i nani, guidati dal nuovo re Espen Juvik, accettarono le condizioni, garantendo dunque al neonato regno di Sokina un periodo di pace e prosperità che durò fino alla recente attacco subito dalle orde di Karag agli ordini dell'imperatrice Anna Vania Zephira. Oggi Sokina è una nazione pacifica che continua a basare la propria economia sull'estrazione mineraria e la lavorazione dei metalli. La lingua ufficiale di Sokina è il nanesco e la capitale del regno, la città di Soki ricostruita dopo la sua prima distruzione, è anche il principale centro abitato della nazione, che conta all'infuori di essa soltanto pochi villaggi di poche case costruiti nelle vallate o sulle pendici delle montagne Zakar.

- **Terre Sacre**: la regione nord-orientale in cui è situata la città monastero di Swalkparfar, sede dell'ordine dei druidi, costituisce una pacifica oasi innevata grazie in gran parte alla propria collocazione geografica, che la vede circondata a sud e ad ovest dai monti Messer, ad est dal mare di ghiaccio e a nord dal fitto Bosco Sacro, così che l'intera area sia di fatto isolata dal resto di Gaea; per tale ragione, nel corso dei secoli nessuna nazione ha mai mostrato particolare interesse nel conquistare tale territorio, per giunta quasi completamente disabitato e povero di risorse. Inizialmente parte del ducato dei Jericho, la regione venne abbandonata da essi già dopo la sconfitta di Lord Judas per mano del Sacro Imperatore; da allora, costituì un rifugio sicuro per le creature ancestrali scampate ai massacri dei nobili, quali draghi, fate e folletti, venendo spesso visitata da alcune comunità di elfi chiari ed oscuri. Agli albori del

secondo millennio, gli elfi chiari lì stabiliti decisero che quelle terre dimenticate costituivano il luogo più adatto dove i più saggi e volenterosi fra gli uomini potessero essere istruiti ai segreti della magia: fondarono dunque il monastero di Swalkparfar e con esso l'ordine dei druidi, che dopo tre secoli fu ritenuto sufficientemente autonomo da poter fare a meno della diretta supervisione degli elfi, che dunque ritornarono a sud nel loro regno di Sinmaril. Da quel momento, le Terre Sacre, misteriose ed inaccessibili ai più, costituiscono il luogo dal quale i druidi vegliano costantemente sul resto di Gaea.

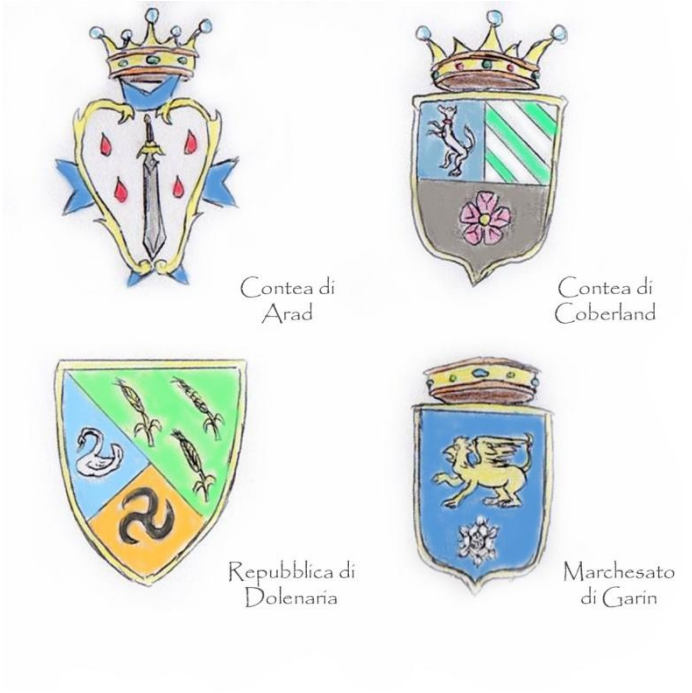
- **Xerad,** ***repubblica di***: per millenni l'impero con a capo il casato degli Zephira, Xerad è stata la nazione più potente di Gaea fin dall'alba dei tempi, grazie principalmente all'immenso potere e alle sterminate conoscenze della propria dinastia regnante, che ha sempre permesso all'impero di potersi avvalere di un consistente vantaggio tecnologico sul resto del mondo: così facendo, Xerad ha potuto espandersi e ridefinire nel corso del tempo i propri confini, così da avere sempre a disposizione tutte le risorse necessarie al proprio sostentamento. In origine, secondo quanto narrano le leggende, l'impero di Xerad, ossia il luogo in cui risplendeva la stella degli Zephira, occupava la parte centrale del continente che costituisce la maggior parte delle terre emerse di Gaea ed era governato personalmente dal Sacro Imperatore, che aveva invece affidato i territori periferici ai quattro più potenti fra i nobili suoi luogotenenti (Hagen Kratos, Judas Jericho, Gustav Harago ed Artemis Yulia) al fine di saziare la loro ambizione e scongiurare così il rischio di rivolte, mantenendo equilibrio nel mondo; ma quando Lord Judas Jericho, duca del nord, tradì e tentò di spodestare il Sacro Imperatore Adam Zephira il Grande, la guerra fu inevitabile e si concluse con la riaffermazione degli Zephira come gli esseri più potenti del mondo e del loro impero di Xerad come la nazione dominante di Gaea. Tale posizione rimase incontrastata nel corso dei millenni: a più riprese i Jericho tentarono di superare in grandezza Xerad, venendo però puntualmente sconfitti, mentre i Kratos, gli Harago e la maggior parte dei casati minori restarono sempre fedeli agli Zephira, con gli Yulia in una posizione più neutrale e defilata ma comunque mai ostile all'imperatore. La storia di Xerad è perciò la storia del casato di Zephira: quando sul trono sedettero imperatori ed imperatrici di

natura mite e ragionevole, Xerad concesse ampia libertà e diritti ai propri abitanti ed in alcuni casi autonomia ad alcune regioni che si trovavano sul proprio territorio; quando gli Zephira al comando furono invece di carattere dispotico e feroce, Xerad espanse i propri confini, dichiarò guerre, soggiogò altri popoli e nazioni. Tutto ciò proseguì fino all'era dell'imperatrice Anna Vania Zephira, che rientrava nella seconda categoria, con la quale si estinse dopo millenni la dinastia degli Zephira; venuta a mancare la storica condizione di impero guidato dai nobili, Xerad effettuò una transizioni verso un governo repubblicano che al momento è ancora in atto, con alcune funzioni del Parlamento ancora da definire, numerosi focolai di rivolta da sedare e richieste di indipendenza da negare, sebbene alcune aree come Arad, le Terre di Khaltyum ed il Protettorato Mercantile abbiano ottenuto per ragioni diverse l'autonomia politica desiderata. Nonostante ciò e gli ingenti danni di natura economica che hanno fatto seguito alla sconfitta e caduta dell'imperatrice Anna Vania Zephira, Xerad rimane tutt'oggi una nazione ricca e potente, con un'industria ed un artigianato all'avanguardia, solide attività commerciali e una florida agricoltura ed allevamento. La lingua ufficiale di Xerad è l'imperiale standard, sebbene siano presenti svariati dialetti come prevedibile su un territorio tanto vasto e variegato che vede razze e culture diverse convivere al proprio interno; a questo proposito, è bene ricordare che gli Xeradiani hanno storicamente mostrato un forte patriottismo, sia quando esso era dovuto principalmente alla paura degli Zephira più tirannici, sia quando esso era invece realmente sentito in quanto difendere Xerad significava difendere lo Stato di diritto ed uguaglianza garantito dai più illuminati tra gli Zephira. Le leggende riportano che nei tempi ancestrali la capitale dell'impero di Xerad fosse la città di Nekraniad, che tuttavia secondo la tradizione perse la propria funzione, negli ultimi anni di regno dell'imperatrice Agatha[11], quando venne fondata su un'isola in mezzo al lago Xerloch

[11] Curiosamente l'imperatrice Agatha Zephira, nonostante fosse stata la seconda regnante di Xerad, fu l'unica in tutta la storia dell'impero a non essere tecnicamente un membro del casato degli Zephira! Lady Agatha apparteneva infatti al casato minore degli Alcoor: soltanto dopo aver sposato il Sacro Imperatore Adam Zephira Il Grande ed aver ricevuto da lui l'incarico di governare Gaea fino a che il maggiore dei loro figli non fosse stato pronto ad assumersi una tale responsabilità, Lady Agatha Alcoor iniziò ad essere chiamata Agatha Zephira, il nome con cui tutt'oggi viene ricordata nei miti e nelle leggende. Dal momento in cui l'imperatrice Agatha passò infine la corona al

la città di Zephirad: essa restò la capitale dell'impero per i successivi tre millenni, fino a che la Sacra Imperatrice Aurelia non attuò un ambizioso progetto urbanistico per trasformare la città occidentale di Xanad nel luogo 'degno di accogliere la luce della sua divina imperatrice', rinominandola Abendstern ed eleggendola a capitale dell'impero, funzione che paradossalmente rimase tale anche durante il regno dell'imperatrice Anna Vania. Dopo la caduta dell'ultima degli Zephira ed il passaggio alla repubblica, la città di Xanad, diventata nell'ultimo secolo la più popolosa di tutto l'impero, conservò il suo ruolo di capitale di Xerad, pur ritornando alla propria denominazione originaria per prendere le distanze dai feroci governi delle ultime due imperatrici della sua storia.

Fig. 1: Stemmi della Contea di Arad, Coberland, Dolenaria e Garin.



figlio Alexander Marcus Zephira, nessun nobile che non avesse il sangue e gli occhi degli Zephira sedette mai sul trono imperiale di Xerad.

Fig. 2: Stemmi di Karag, Luoghi senza Nome, Repubblica di Polaris, Protettorato della Gilda Mercantile, Rosenland e Shandaland.

Fig. 3: Stemmi di Sinmaril, Sokina, Terre di Khaltyum, Terre Sacre e Xerad.

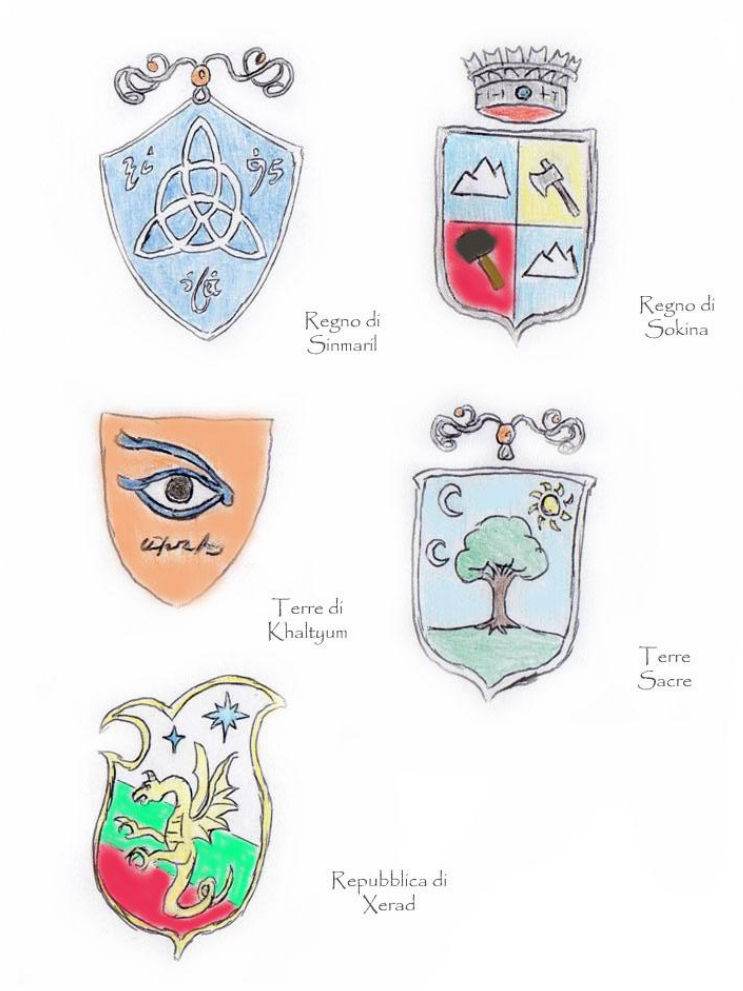


Fig. 4: l'aspetto di Gaea durante l'epoca del Sacro Imperatore Zephira, secondo una ricostruzione di alcuni studiosi basata su antiche fonti quali cronache, mappe, poemi e ritrovamenti archeologici. Come si può notare, anche dal punto di vista geografico il mondo di allora si presentava estremamente differente da oggi, in particolare nelle terre del nord: secondo i racconti e le leggende, ciò è dovuto alla devastante potenza delle armi utilizzate dagli eserciti di Adam Zephira e Judas Jericho nel corso della guerra combattuta dai due casati, che portò alla quasi completa distruzione dei territori del nord.

Fig. 5: l'aspetto di Gaea durante l'epoca dell'imperatore Alexis Constantine Zephira, precedentemente ai regni della Sacra Imperatrice Aurelia Zephira e dell'imperatrice Anna Vania Zephira.

I popoli di Gaea

Di seguito è riportato l'elenco in ordine alfabetico delle varie razze e popolazioni che abitano il mondo di Gaea, di cui sono spiegate sinteticamente l'origine e le caratteristiche.

Chimere: creature ibride, create dai nobili incrociando fra loro differenti razze senzienti ed animali con l'ausilio dell'alchimia. Nate artificialmente col solo fine di combattere o intraprendere missioni di spionaggio, le chimere hanno sempre vissuto in regime di schiavitù e non hanno avuto modo di sviluppare alcuna cultura specifica. Il termine chimere include svariate creature, tra cui minotauri, uomini lupo, spiritelli, arpie e la maggior parte dei mostri che costituivano l'esercito imperiale degli Zephira.

Druidi: uomini che hanno imbracciato la cultura e lo stile di vita degli elfi, apprendendone le arti magiche. Sebbene il loro aspetto ed i loro sensi siano in tutto identici a quelli degli uomini, l'uso della magia prolunga enormemente la loro aspettativa di vita rispetto a questi ultimi, rendendo del tutto normale per un druido vivere per un paio di secoli.

Elfi: popolo indigeno del pianeta Gaea, che in elfico significa appunto *'casa'*, gli elfi sono creature antropomorfe la cui vita è paragonabile in termini di lunghezza a quella di un albero e il cui fisico non riporta visibili segni d'invecchiamento fino all'ultimo ventennio della loro esistenza. Di altezza pressoché identica agli uomini, gli elfi sono tuttavia tendenzialmente più esili di costituzione ma allo stesso tempo più forti, agili e veloci, inoltre dispongono di percezioni sensoriali decisamente più sviluppate ed affinate rispetto agli uomini. Popolo dai lineamenti di norma piuttosto delicati, gli elfi sono immediatamente riconoscibili per le loro orecchie appuntite.

Elfi oscuri: popolo creato dal casato di Jericho nei tempi ancestrali grazie ad esperimenti sugli elfi indigeni, gli elfi oscuri presentano caratteristiche in tutto e per tutto simili a quelli originali, se non per alcuni differenze nel loro aspetto, che presenta una colorazione della pelle che varia dal grigio al bluastro, occhi gialli e capelli scuri di varie tonalità. In grado di riprodursi fra loro, gli elfi oscuri sono soliti aggregarsi in gruppi tribali e sono caratterizzati da uno stile di vita nomade, principale differenza con gli elfi del sud che invece prediligono stanziarsi in città e villaggi.

Fate: creature che abitano Gaea fin dalle origini, le fate sono esseri senzienti di natura vegetale dall'aspetto simile a quello delle femmine di elfo, sebbene siano provviste di ali di varia foggia e la colorazione dei loro occhi e capelli

sia molto differente, assumendo vivaci tonalità simili a quelle dei fiori di campo. La vita di una fata si prolunga per numerosi secoli poiché si racconta che ad ogni cambio di stagione esse rigenerino i loro tessuti liberandosi della precedente 'corteccia', ragione per cui il loro aspetto non è intaccato dai segni del tempo. In grado di controllare gli spiriti elementali che animano le forze della natura, le fate data la loro natura non sono tuttavia in grado di riprodursi come le creature del regno animale e possono nascere esclusivamente dall'impollinazione di particolari piante che crescono solo in speciali oasi: per tale ragione, questo popolo si è quasi completamente estinto in seguito alla devastazione ad opera dei nobili delle oasi, di cui oggi se ne possono contare solamente mezza dozzina tra il regno di Sinmaril e le Terre Sacre.

Gnomi: creature ibride, create dai nobili utilizzando come base i nani, utilizzate principalmente per missioni di ricognizione per via della loro mole ridotta. Alti all'incirca tre piedi, dalla pelle giallognola e caratterizzati da menti prominenti e grossi nasi bitorzoluti, gli gnomi dispongono di limitata intelligenza e facoltà di linguaggio, essendo programmati esclusivamente per obbedire ciecamente agli ordini dei loro padroni.

Goblin: creature ibride create dai nobili incrociando vari rettili con gli elfi grazie all'alchimia. Utilizzati esclusivamente ai fini bellici, i goblin sono esseri feroci d'intelligenza non particolarmente elevata ma paragonabile a quella degli uomini meno astuti e non istruiti, che li rende quindi capaci di utilizzare armi avanzate, guidare mezzi di locomozione ed organizzare basilari strategie di caccia ed assalto. Piccoli, ricurvi e ricoperti di squame verdognole, i goblin sono dotati di artigli su mani e piedi e posseggono ampie orecchie, denti aguzzi e lunghi nasi adunchi. Essendo stati creati con lo scopo di essere truppe spendibili in battaglia, la loro aspettativa di vita anche in condizioni naturali non supera i quaranta anni.

Homunculi: esseri artificiali creati dai nobili grazie all'alchimia o altre avanzate tecnologie di base biomeccanica, gli homuncoli sono perfette macchine da battaglia che possono avere come base indifferentemente uomini, elfi, vampiri o gli stessi nobili. Per via della loro natura, non possono essere definiti una razza né presentano fra loro caratteristiche comuni se non l'essere spietati ed implacabili.

Nani: popolo creato dai nobili a partire dagli uomini, con l'intenzione di ottenere una specie adatta al duro lavoro di estrazione dei minerali e a pesanti lavori di manodopera. L'aspetto dei nani è quello di uomini particolarmente bassi, tozzi ed irsuti, caratteristiche che rendono estreme rare le loro unioni con uomini o elfi, che pure sarebbero tecnicamente possibili e capaci di garantire progenie; nonostante ciò, i nani presentano anche caratteristiche innate vantaggiose, quali una forza fisica mediamente due o tre volte superiore ad un uomo e maggiore resistenza alle intemperie, alle malattie e al

dolore fisico, insieme ad un'aspettativa di vita leggermente maggiore rispetto agli uomini, spingendosi in media fino a cento o centoventi anni.

Nobili: potentissima razza di colonizzatori stellari originaria di Melancholia, i nobili disponevano fin dalle origini di Gaea di un livello tecnologico e di conoscenze sconosciuto ed inarrivabile per qualunque altro popolo, che dunque li venerava come dei. L'aspetto dei nobili è in tutto simile a quello degli uomini se non per alcune peculiarità quali occhi di un luminoso e limpido azzurro, capelli neri, pelle chiarissima ed un'altezza che mediamente sorpassa quella di uomini ed elfi; a distinguere ed elevare i nobili rispetto alle altre razze sono anche una forza fisica circa dieci volte superiore a quella di un uomo e l'abilità dei loro occhi di mutare per vedere la composizione degli elementi. L'aspettativa media di vita di un nobile in condizioni naturali non supera tuttavia i duecento anni, ragione per la quale essi hanno sempre fatto uso delle loro avanzatissime conoscenze per mantenersi giovani e cercare di prolungare oltre il corso della loro esistenza.

Orchi: ibridi creati dai nobili a partire dai goblin, gli orchi costituiscono semplicemente versioni decisamente più grosse, forti e feroci di questi ultimi, dei quali normalmente sono messi a capo.

Signori degli abissi: gigantesche creature che popolavano il mondo di Gaea fin dalle origini, combattute ferocemente dai nobili nell'epoca ancestrale. Gli esseri indicati come 'signori degli abissi' comprendono creature di svariato aspetto e caratteristiche, che come comune denominatore hanno le enormi dimensioni, la capacità di sopravvivere per millenni ed un'incredibile potenza che li rendeva estremamente pericolosi. Venerati in alcune regioni come divinità, questi esseri potevano assumere la forma di titanici mostri marini, maestosi draghi o abominevoli creature tentacolari. Ormai estinti da secoli, le leggende narrano tuttavia che alcuni di loro ancora risiedano nelle aree più sperdute di Gaea, in attesa del loro risveglio.

Uomini: popolo che nell'epoca ancestrale i nobili crearono a propria immagine e somiglianza utilizzando gli elfi, gli uomini rappresentano la razza più diffusa su tutta Gaea. Pensati originariamente dai nobili come creature da utilizzare tanto come manodopera quando come forze militari spendibili, gli uomini sono estremamente più deboli dei nobili, ma ne condividono l'aspetto presentando tuttavia una varietà enormemente più ampia di caratteristiche fisiche, essendo frutto di svariati incroci fin dalle loro origini: per questa ragione, l'aspetto degli uomini che abitano differenti regioni di Gaea è differente in termini di carnagione, capigliatura, occhi e lineamenti, spesso in relazione alla caratteristiche climatiche del territorio dove sono insediati, che influenzano anche la loro aspettativa di vita. Poiché risultano trasversalmente imparentati con gli elfi e con molte altre razze che discendono tra loro, gli uomini sono in grado di avere prole da elfi originali ed oscuri, vampiri, nani e

tecnicamente anche dagli stessi nobili.

Vampiri: popolo creato dai nobili a partire dagli elfi, con l'intenzione di ottenerne una versione potenziata da utilizzare come squadre d'assalto per le incursioni notturne. Tali origini spiegano dunque molte delle caratteristiche dei vampiri di Gaea: dotati di occhi che li rendono in grado di vedere perfettamente al buio, essi hanno tuttavia difficoltà a sopportare condizioni di elevata luminosità e calore, inoltre presentano una notevole forza fisica ed un'eccezionale capacità di rigenerare i propri tessuti che ha dato origine alla leggenda che un vampiro possa essere ucciso soltanto decapitandolo o trafiggendogli il cuore (voce solo parzialmente vera, in quanto essi sono sensibili all'azione di veleni o malattie tanto quanto gli elfi[12]). Fisicamente, i vampiri sono piuttosto simili agli elfi, con i quali condividono le orecchie appuntite, sebbene siano di costituzione tendenzialmente più massiccia e presentino peculiarità quali carnagione pallida, occhi rossi e canini appuntiti. Poiché sono un popolo nato di fatto dagli elfi, i vampiri sono in grado di accoppiarsi ed avere figli non solo fra loro ma anche da elfi, uomini ed almeno in teoria anche elfi oscuri e nani; inoltre, anche la loro aspettativa di vita è paragonabile a quella di un elfo.

[12] Come dimostrano il triste caso della *'notte eterna di Korhall'* e di come fosse stato programmato di estirpare anche la razza dei vampiri con l'epidemia di Morte Rossa.

Le Dinastie di Gaea

Di seguito potrete dunque trovare non soltanto alcune informazioni circa ognuno dei principali casati dei nobili, dei quali verranno riportati l'araldo, il motto ed una breve visione d'insieme di quelle che sono le caratteristiche principali e peculiari delle famiglie in questione, le figure più importanti e gli eventi che hanno caratterizzato la loro storia ed i rapporti con gli altri casati, incluse alleanze e parentele. a questo fine, sono anche presenti alberi genealogici (Fig. 7-12) che prendono in considerazione unicamente le ultime quattro generazioni delle dinastie analizzate.

Casato di Zephira

"Il potere sia la mia luce"

Il casato degli Zephira fu fin dall'alba dei tempi la principale casa regnante di Gaea, la *'stella della sovranità'* che risplendeva su tutte le terre

conosciute e a cui tutti, nobili, elfi ed altri popoli, dovevano giurare fedeltà ed obbedienza, prestando leale servizio agli imperatori che di generazione in generazione avrebbero deciso le sorti del mondo.

Tale posizione predominante era assicurata agli Zephira dalla pietra filosofale, il prodigioso minerale che permetteva di alterare processi chimici e fisici secondo il proprio volere, concentrando dunque in sé i poteri e le aree di eccellenza per cui erano rinomati gli altri casati; grazie ed essa, Lord Adam Ymir Zephira poté assicurarsi una posizione di leadership fra gli altri nobili giunti insieme a lui a Gaea, proclamandosi Sacro Imperatore di quel mondo senza che nessuno osasse contrapporsi a lui. Il capostipite degli Zephira condusse una guerra contro le mostruose creature autoctone che le leggende ricordano come i Signori degli Abissi: dopo aver spazzato via dalle regioni centrali del grande continente gli abomini ancestrali, il Sacro Imperatore fondò la città di Nekraniad in quello che era il cuore di Gaea; dopidiché, chiamati a sé i suoi quattro più luogotenenti più potenti, affidò loro il controllo delle regioni periferiche di quelle terre selvagge da poco conquistate, affinché venisse scongiurato il rischio di nuovi attacchi da parte delle mostruose creature da lui scacciate ai confini del mondo. Soggiogati gli elfi e disponendo a proprio piacimento della razza degli uomini da lui creata, il Sacro Imperatore Zephira plasmò il mondo secondo il proprio volere, fino al giorno in cui contro di lui marciarono eserciti provenienti dal nord composti da uomini e elfi oscuri, popolo sconosciuto fino ad allora, alla cui guida erano i nobili sotto il comando del Duca del Nord, Lord Judas Jericho. Fu così che ebbe inizio la Grande Guerra dell'epoca ancestrale. Innumerevoli battaglie furono combattute e la vittoria arrise ora ad una fazione ora all'altra: a migliaia perirono fra uomini ed elfi, famiglie di nobili si estinsero e l'ondata di distruzione fu tale che le mappe di Gaea dovettero essere ridisegnate. Nella grande battaglia di Sorivol, gli eserciti di Zephira, Harago e Kratos sbaragliarono infine le forze di Jericho; la fortezza volante di Abbadon venne espugnata e il Duca del Nord condotto in catene a Nekraniad, dove il Sacro Imperatore Zephira gli fece cavare gli occhi come punizione per il tradimento commesso, prima di esiliarlo per sempre nelle gelide lande del nord. A partire da quel momento, la dinastia dei Jericho fu sempre il nemico giurato di quella degli Zephira: nel corso di millenni di storia, in due casati ciclicamente collisero in feroci battaglie, dai queli gli imperatori di Xerad uscirono ogni volta vincitori grazie alla pietra filosofale e al supporto di casati alleati, quali i potenti Harago e Kratos ed i più piccoli ma fedelissimi Alcoor, Mizar, Canopus ed Antares.

Anche dopo la fine del regno del Sacro Imperatore Adam Ymir il Grande, che le leggende narravano essersi ritirato in un sonno profondo dal quale si sarebbe risvegliato nel giorno della fine del mondo per sancire il suo giudizio su tutti i mortali, gli Zephira continuarono ad essere i dominatori incontrastati di Gaea e molti di loro passarono alla storia per la grandezza delle loro imprese. Fra gli esponenti del casato di Zephira che le cronache ricordano possiamo citare fra i tanti: Lord Alexander Marcus, figlio del Sacro Imperatore e di Agatha Alcoor, che diede vita alla razza dei nani e diffuse la

tecnologia delle navi volanti; Lord Augustus Constantine il Saggio, che regalò a Gaea due secoli di pace grazie alla sua abile diplomazia; l'Imperatore Arturas Claudius l'Implacabile, il conquistatore che placò la ribellione dei nani prima e dei vampiri poi e che inflisse pesanti sconfitte al casato di Jericho tornato ad ambire al dominio di Gaea; l'amatissima Imperatrice Alexia Maria *Sidarvlas* (Testa d'Argento[13]), generosa fondatrice di università ed ospedali in tutta Xerad e Monad, ma anche abilissima stratega militare, come dimostrò sedando rapidamente e senza spargimenti di sangue l'insurrezione dei Merak; l'Imperatore Alexis Constantine *Polrakav* (Sentinella del Nord), che difese Xerad prima dall'invasione di Gordon Alfred Jericho e poi dalla terribile minaccia del Sire della Magia Nera. Tuttavia, i capitoli finali della storia degli Zephira furono purtroppo anche alcuni tra i più tristi che questo glorioso casato ricordi: a seguito del tradimento ed assassinio dell'imperatorie Alexis Constantine, Xerad fu governata prima dalla spietata Sacra Imperatrice Aurelia Ottavia, che nel suo breve regno si macchiò delle peggiori nefandezze, in seguito da sua sorella minore Anna Vania, ultima esponente della dinastia di Zephira, ricordata soprattutto per le numerose guerre intraprese contro quasi ogni popolo di Gaea, prima che i suoi eserciti venissero infine piegati dalle forze unite di elfi, Rosenland e Shandaland nella battaglia di Rowen e che l'imperatrice stessa perdesse la vita in circostanze misteriose nel crollo del proprio palazzo in Abendstern.

Conosciuti e temuti per il loro tremendo potere e per conoscere il segreto della pietra filosofale, a livello fisico i membri della famiglia imperiale presentavano di norma una costituzione esile ed elegante, capelli lisci e sottili ed un viso caratterizzato da zigomi pronunciati e labbra carnose, che rendeva particolarmente attraenti le donne del casato di Zephira ma conferiva un'aspetto piuttosto effemminato ai principi e agli imperatori di Xerad. Per ciò che riguarda i loro occhi, i più potenti fra tutti i nobili, la forma assunta dalle pupille degli Zephira quando sfruttano appieno gli occhi perfetti è come noto quella di un vortice a sei bracci.

La successione dinastica all'interno del casato di Zephira prevedeva che la corona avvenisse secondo il principio di primogenitura assoluta[14], salvo che chi sedesse sul trono decidesse ufficialmente di optare per una soluzione alternativa[15]; nel caso in cui a sedere sul trono di Xerad fosse un'imperatrice,

---

[13] Lady Alexia Maria Zephira era così chiamata per la singolarissima caratteristica di avere una chioma biondo platino anziché corvina come tutti i nobili: ciò fu probabilmente dovuto alle pratiche endogamiche spesso adottate dalla famiglia imperiale al fine di mantenere intatta la purezza di sangue. Tuttavia, diversamente da altri Zephira noti per la loro ferocia ed instabilità mentale, l'imperatrice Alexia Maria era invece nota per la sua magnanimità e bontà, che si raccontava fosse pari unicamente alla sua peculiare bellezza.

[14] Ossia indipendentemente dal sesso del figlio maggiore del sovrano: ciò ha permesso che Xerad fosse stata governata senza distinzioni da imperatori e da imperatrici.

[15] La sospensione della legge di successione per primogenitura si verificò ad ad esempio quando il Sacro Imperatore passò la corona alla moglie Agatha Alcoor in

la discendenza manteneva ugualmente l'appartenenza al casato di Zephira, impedendo così ogni rischio di estinzione della dinastia[16].

L'abbigliamento da cerimonia tradizionale del casato di Zephira è costituito da tuniche strette in vita e sul busto che scendono fino alle ginocchia nel caso degli uomini, da abiti con gonna lunga che lasciano scoperte spalle e braccia per le donne; tali vestiti sono di colore bianco, rosso o verde per riprendere le partizioni dello stemma del casato e sono adornati da gemme, ricami e decorazioni che possono essere sia d'oro che di argento; gli esponenti della dinastia imperiale indossano inoltre anche corone, diademi e preziosi gioielli di varia tipologia con incastonati all'intero frammenti della pietra filosofale, così da poter mostrare al mondo intero tutta la loro gloria.

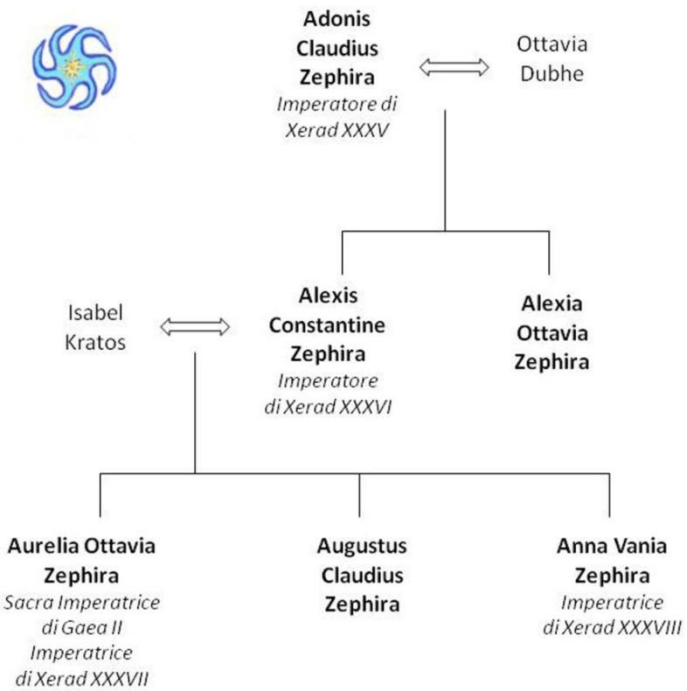
Il casato imperiale degli Zephira in origine aveva la sua residenza principale a Nekraniad, spostandosi poi nella città insulare di Zephirad sul lago Xenoch dove restò per millenni, finché per volere della Sacra Imperatrice Aurelia Ottavia si trasferì infine ad Abendstern (Xanad), nelle regioni occidentali di Xerad.

---

attesa della maturità del figlio Alexander Marcus, oppure quando l'Imperatore Augustus Constantine Zephira passò la corona al secondogenito Artemis anziché al principe Antonius Joffredus, passato alla storia come *Aixering* ('Il folle'). Sebbene questo principio venisse talvolta applicato dagli imperatori con l'intenzione di garantire il successore più ad atto ad occupare il trono di Xerad, tale azione poteva in alcuni casi avere conseguenze nefaste: è triste storia infatti come l'Imperatore Alexis Constantine, consapevole della crudeltà della figlia primogenita Lady Aurelia Ottavia, espresse l'intenzione di diseridarla a favore della figlia minore, suscitando però la feroce ira della principessa, che fece assassinare il padre prima che la sua volontà venisse ufficializzata, assicurandosi quindi di diventare la successiva imperatrice.

[16] In pratica, l'appartenenza al casato di Zephira assumeva priorità rispetto al principio secondo cui la discendenza di una famiglia apparteneva al casato del padre: ad esempio, i figli dell'Imperatrice Alexia Maria Zephira e del conte Jean David Yulia, il principe Adonis Claudius e suo fratello Amadeus Marcus, appartenevano alla dinastia degli Zephira e non a quella degli Yulia. Ciò non valeva tuttavia per i rami cadetti, dove la successione avveniva regolarmente per via maschile: i figli del Granduca Karl Johann Kratos e di Lady Arianna Zephira, sorella minore dell'imperatore Augustus Ottavius Zephira, appartenevano invece al casato di Kratos.

Fig. 7: genealogia del casato di Zephira, generazioni XXXI-XXXIII



Casato di Kratos

"Giustiza e fedeltà oltre l'eternità"

Il casato dei Kratos, indicato dagli Zephira come la *'luna della giustizia'*, fu la più potente dinastia di Gaea dopo quella imperiale. Famosi per le innovazioni tecnologiche da loro introdotte, tra le quali spiccano le vasche rigeranti capaci di garantire longevità e prolungata giovinezza anche senza l'utilizzo della pietra filosofale, i Kratos governavano le ricche terre meridionali bagnate dall'Oceano Australe a sud e difese a nord dalla catena di Xerviat, che costituivano i confini naturali del Granducato dell'Ovest.

Fondatore del casato fu Lord Hagen Kratos, fedele ed astuto consigliere di Adam Ymir Zephira il Grande. Le leggende narrano di come già nel corso delle spedizioni contro i mostri ancestrali, Hagen Kratos avesse messo in guardia il Sacro Imperatore dalle ambizioni di Judas Jericho; inizialmente sospettato di essere mosso principalmente dall'invidia nei confronti del Duca del Nord, al quale il Sacro Imperatore aveva affidato territori ben più estesi e strategicamente importanti rispetto al Granducato dell'Ovest, Lord Hagen Kratos vide accrescere il proprio prestigio quando le sue accuse trovarono conferma nella ribellione dei Jericho che diede inizio alla Grande Guerra. Spinto dall'ambizione, Lord Hagen Kratos fu il primo ad affrontare alla testa delle proprie truppe il Duca del Nord, venendo tuttavia sconfitto nella battaglia di Rakavol, dove il Granduca perse il braccio e la gamba sinistra. Curato da Lord Artemis Yulia che gli donò nuovi arti, Lord Hagen Kratos, a cui il Sacro Imperatore aveva fatto dono dell'invincibile

spada Aradervt da lui stesso forgiata per compensarlo delle sue ferite, marciò nuovamente verso nord alla guida di ciò che restava dei propri eserciti, fra i quali militavano esponenti dei casati di Phecda, Alkaid e Merak, undosi alle forze degli Zephira e degli Harago nella battaglia di Sorivol, dove Judas Jericho venne infine sconfitto. Le leggende riportano che fu proprio Hagen Kratos, desideroso di vendicarsi per l'umiliazione e le ferite riportate nella disfatta di Rakavol, ad ordinare che al nobile traditore venissero cavati gli occhi per punire la sua ribellione.

L'impassibilità e severità di Hagen Kratos, fu tramandata anche ai suoi discendenti, i quali non mostrarono mai remore nel sopprimere nel sangue ogni tentantivo di insurrezione o mancanza di rispetto verso il potere, fosse esso quello degli Zephira o dei Kratos stessi; tale durezza fu nel corso dei secoli particolarmente apprezzata dagli imperatori più feroci, che in numerose occasioni per eliminare potenziali avversari o popolazioni poco obbedienti ricorsero al casato di Kratos, efficiente quasi quanto gli Harago ma non altrettanto legato al senso dell'onore e più integralista nell'applicazione della legge che era il volere imperiale. Tristemente celebre è ad esempio l'evento ricordato nelle cronache di Gaea come *'la notte eterna di Korhall'*, in cui il Granduca Sebastian Kratos, al fine di ingraziarsi ulteriormente l'Imperatore Arturas Claudius Zephira al tempo impegnato a sedare la ribellione dei vampiri che era seguita a quella dei nani, fece avvelenare le provviste della città di Korhall così che le sue truppe potessero poi facilmente uccidere i vampiri così deabilitati, con particolare accanimento sulle donne affinché venisse impedito il proseguimento della stirpe. Lord Sebastian Kratos non era d'altra parte nuovo a simili atrocità: fu infatti lui a concludere la faida col casato degli Algol di Arad iniziata da Kaspar Kratos e che all'epoca durava ormai da trecento anni: ucciso il Conte Perseus Algol, a capo della famiglia nemica, il Granduca Sebastian Kratos ne fece giustiziare i due figli maschi ancora bambini, ne prese in moglie la figlia primogenita Andromeda e concesse la terzigenita Callisto al suo alleato Lord Xerse Merak per assicurarsene la fedeltà in futuro. Tuttavia, fu la spietatezza nei giochi di potere ed il coinvolgimento in cospirazioni per cui la dinastia dei Kratos era famosa a sancirne infine l'inesorabile caduta: determinato a mantenere la propria predominanza fra i nobili anche in un tempo in cui ormai la loro razza si stava lentamente estinguendo, il Granduca Ludwig Kratos fu infatti la mente dietro all'assassinio dell'Imperatore Alexis Constantine Zephira; tale spregevole atto, volto a garantire la successione al trono della principessa Aurelia Ottavia Zephira, alla quale si sarebbe dovuto successivamente unire in matrimonio il figlio primogenito del Granduca, Maximilian Johann Kratos, portò invece al completo annientamento del casato di Kratos durante l'assedio di Monad ordinato dall'Imperatrice Anna Vania Zephira, che aveva imprevedibilemente detronizzato la sorella maggiore.

Fra tutti i membri delle cinque grandi casate, i Kratos sono quelli che meno di tutti presentavano caratteristiche fisiche peculiari che potessero essere immediatamente associate all'appartenenza alla loro famiglia; ciò è probabilmente dovuto al fatto che nel corso dei secoli i membri della famiglia

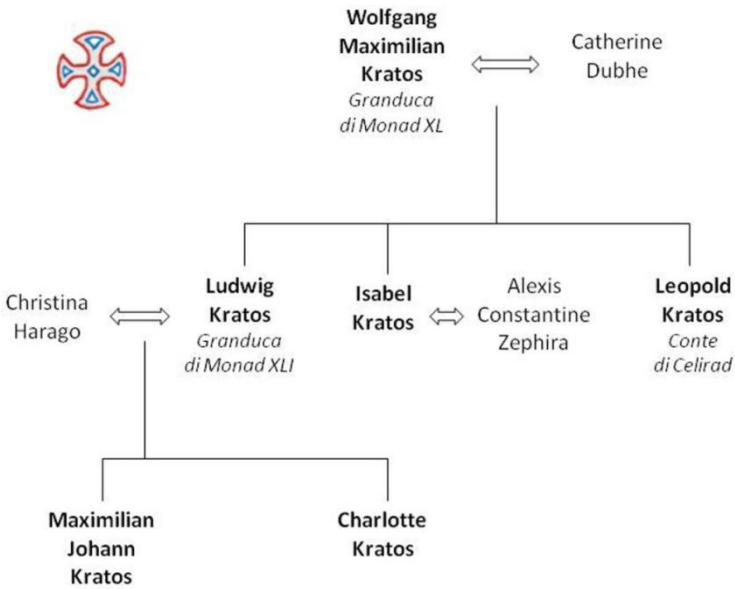
Kratos, al fine di accrescere la loro influenza sul maggior numero di famiglie e territori, si siano uniti con nobili appartenenti a tutti gli altri casati (ad esclusione dei Jericho), risultando in una discreta varietà nel contesto della loro razza: per questa ragione, nel corso della storia del casato di Kratos si sono visti individui dal fisico longilineo ed asciutto e tratti duri ed affilati come Lord Hagen Kratos, nobili dal fisico massiccio, il volto quadrato e capelli radi e lisci come il Granduca Wolfgang Maximilian Kratos, altri ancora dai lineamenti dolci ed aggraziati ed una chioma di voluminosi ricci corvini come Lady Charlotte Kratos. L'unico carattere dominante tramandato da una generazione all'altra attraverso i secoli e diventato il tratto distintivo dei Kratos era la forma assunta dalle loro pupille quando utilizzano gli occhi perfetti, che è quella di una croce.

Alla testa del casato di Kratos era il Granduca dell'Ovest, titolo che veniva tramandato secondo il criterio della primogenitura maschile secondo la legge salica. Sebbene tale rigido principio di successione dovesse almeno in linea teorica eliminare conflitti interni per l'ascesa al trono di Monad, in numerose occasioni ottenne invece l'effetto opposto, da una parte incitare gli appartenenti ai rami cadetti a cospirare contro i primogeniti per strappare loro il trono, dall'altra inducendo i principi a tentare di eliminare i fratelli minori al fine di preservare la propria incolumità e la propria posizione.

I tradizionali abiti da cerimonia dei Kratos sono di colore nero e porpora adornati da fregi dorati e sono costituiti di norma da un lungo cappotto portato su camicia di raso e giustacuore per gli uomini e da vestiti di varia foggia ricchi di strascichi, fiocchi e merletti per le donne.

Capitale dei territori governati dal casato di Kratos e principale residenza della linea dinastica principale fu sempre la città di Monad, collocata sulle coste dell'Oceano Australe.

Fig. 8: genealogia del casato di Kratos, generazioni XXXI-XXXIII



Casato di Yulia

"Armati di virtù e conoscenza"

Il casato degli Yulia, a cui gli Zephira si rivolgevano chiamandolo *'luna della benevolenza'*, fu quello che tra le cinque grandi famiglie seguì con minore interesse e partecipazione le lotte per la conquista del potere su Gaea, limitandosi a controllare le temperate e fertili regioni meridionali che nell'epoca ancestrale il Sacro Imperatore aveva affidato a Lord Artemis Yulia, Conte del Sud e capostipite della dinastia.

Diversamente dagli altri luogotenenti di Adam Ymir Zephira, Lord Artemis Yulia ebbe un ruolo secondario tanto nella lotta contro i mostri abissali quanto nella Grande Guerra; il suo apporto più significativo alle campagne del Sacro Imperatore fu invece di carattere prettamente scientifico, in quanto secondo i racconti tramandati fra i nobili fu proprio il fondatore del casato di Yulia a scoprire come creare la razza degli uomini a partire da nobili ed elfi, suggerendo agli Zephira come utilizzare la pietra filosofale per dare vita a nuovi popoli. Si narra che in seguito alla sconfitta di Judas Jericho, fu Lord Artemis Yulia ad insistere presso il Sacro Imperatore affinché il nobile ribelle fosse esiliato nelle prigioni di Rakavol anziché giustiziarlo, ritenendo che l'accecamento avvenuto per ordine di Lord Hagen Kratos fosse già stata una pena sufficientemente severa: per ripagare tale debito a colui che aveva di fatto salvato il loro casato dall'estinzione, nel corso dei secoli i Jericho non attaccarono mai gli Yulia o i loro sottoposti, indirizzando le loro mire espansionistiche sui territori meridionali esclusivamente ad occidente, nelle regioni governate da Zephira e Kratos.

La storia del casato di Yulia, più interessato a fondare scuole ed ospedali all'avanguardia che non a sviluppare tecnologie militari (sebbene le

roccaforti sul fiume Menon da loro costruite, Rowenhaar e Guardia Meridionale, fossero considerate tra le più solide di Gaea), fu tra le più pacifiche che le cronache riportino, poiché i Conti del Sud preferivano risolvere ogni disputa con la diplomazia piuttosto che con gli eserciti, tenendo fede al motto del loro casato. Rispetto agli altri nobili, gli Yulia erano inoltre i più tolleranti ed aperti nei confronti delle altre razze, non dimostrando mai particolare ostilità né verso gli uomini né tantomeno verso gli elfi, per i quali sembravano nutrire una sorta di distaccato rispetto ed interesse. Ciò non sfuggì agli altri esponenti degli altri casati, che videro di cattivo occhio tale comportamento, con conseguenze che in alcuni casi andarono ben oltre le semplici frizioni: l'esempio più estremo fu quello del casato di Canopus, fedele al feroce principe Antonius Zephira, che dichiarò guerra agli Yulia prendendo d'assedio la città di Yulihaar, capitale della Contea del Sud; tuttavia, i Canopus sottovalutarono il leone dorminente delle regioni meridionali, poiché, una volta attaccati, i solitametne pacifici Yulia mostrarono le zanne e spazzarono via da Gaea il bellicoso casato dei Canopus, ottenendo come compenso dall'imperatore Alexander Zephira II che la città di Silad fino a quel momento governata dai Canopus fosse affidata invece ai Vega fedeli agli Yulia. Da quel momento in poi, nessun casato osò più attaccare apertamente i conti del Sud, limitandosi semplicemente ad ironizzare sulla diplomazia degli Yulia vociferando che questi fossero soliti unirsi con gli elfi, pettegolezzo anche dovuto ad una particolarità fisica degli appartenenti al casato di Yulia.

L'aspetto degli esponenti della dinastia degli Yulia era infatti peculiare e facilmente riconoscibile poiché essi avevano di norma un fisico slanciato ed un volto ovale con un bocca piccola ed occhi dal taglio allungato, che ricordavano per certi versi i tratti somatici degli elfi. Tipica degli Yulia era anche la forma di un fiore a tre (molto raramente quattro) petali che le loro pupille assumevano durante il pieno utilizzo delle loro facoltà visive.

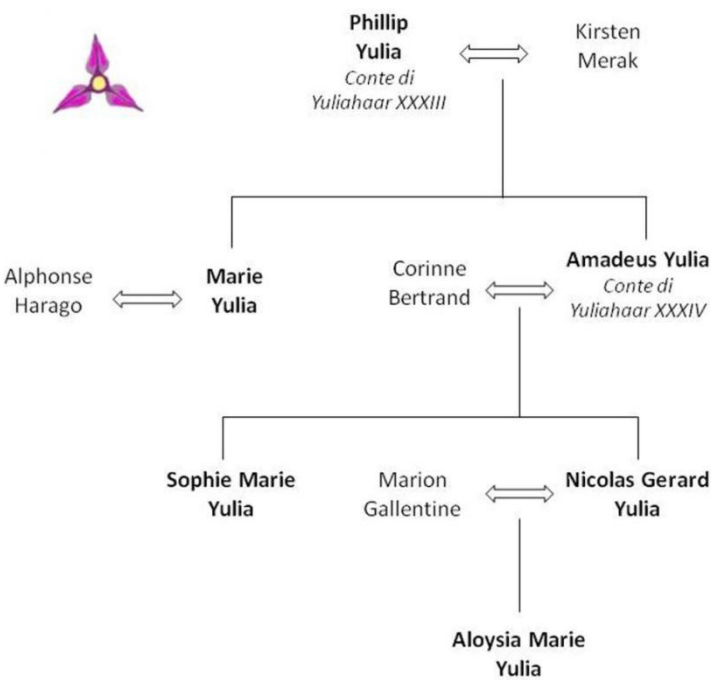
Diversamente da ciò che avveniva in tutti gli altri casati, la successione al titolo di Conte del Sud avveniva per via elettiva: quando all'interno della famiglia Yulia erano presenti più eredi, spettava ad un collegio di cui facevano parte il Conte in carica e nobili appartenenti ai casati di Zephira, Kratos, Harago, Sirius e Vega eleggere chi sarebbe sato il successivo monarca delle terre meridionali; in questo modo, gli Yulia potevano evitare lotte interne per la successione assicurandosi allo stesso tempo il benestare ed il supporto degli altri casati. Tale principio venne applicato fino all'elezione del XXVIII Conte del Sud, ossia fino all'estinzione del casato di Vega, a cui seguì un secolo dopo la fine dei Sirius: i successivi cinque sovrani vennero invece incoronati seguendo la linea di successione ereditaria, fino all'abdicazione del Conte Amadeus Yulia a favore del suo consigliere Victor de Rosen, della stirpe degli uomini.

Il vestito da cerimonia degli Yulia è costituito sia per gli uomini che per le donne una giacca doppiopetto di velluto di colore azzurro o lilla, il più delle volte arricchita da motivi floreali argentati e bottoni d'oro a forma di

fiore in cui sono incastonati zaffiri e diamanti.

La sede principale del casato di Yulia è stata fin dalle origini la città di Yulihaar, attraversata dal fiume Ronnon e situata nell'area sud-orientale del grande continente.

Fig.9: genealogia del casato di Yulia, generazioni XXXI-XXXIV



Casato di Harago

"La gloria è nella lealtà"

Il casato degli Harago, indicato dagli Zephira come la *'luna della lealtà'*, fin dai tempi ancestrali rappresentò la punta di diamante delle forze militari fedeli all'Imperatore, a partire da quando il suo capostipite Gustav Harago combatté gli abominevoli Signori degli Abissi. Poiché la maggior parte di questi esseri popolava i mari e le terre orientali di Gaea, Lord Gustav Harago fu insignito del titolo di Marchese dell'Est e posto a guardia tanto della costa orientale del continente quanto dell'isola oltre al mare di Hazan, Shandaj Haragu o Shandaland.

La perizia strategica e l'abilità nello sviluppo di tecnologie belliche degli Harago si rivelò fondamendale durante la Grande Guerra scaturita dal tradimento di Lord Judas Jericho: fu infatti proprio Gustav Harago a creare le armi che, potenziate dalla pietra filosofale del Sacro Imperatore Zephira, sbaragliarono gli eserciti di Jericho devastando gran parte dei territori del nord, che da qual momento in poi costituirono il glaciale luogo d'esilio per il casato ribelle ed i suoi alleati. Tenere sotto controllo i Jericho impedendo nuove insurrezioni fu il principale compito degli Harago per i secoli a venire, poiché la minaccia dei Signori degli Abissi era ormai stata sventata, con le mostruose creature eliminate o rifugiatesi negli anfratti più sperduti del mondo. Appoggiati dai casati minori di Megrez, Yildun e Rigel a loro fedeli, gli Harago inflissero nel corso della loro storia pesanti sconfitte ai nobili nell'orbita dei Jericho e fu proprio Therion Harago *Xerervdt (*La spada delle stelle) ad uccidere nella battaglia di Sokina il generale Hans Gordon Jericho, fratello del Duca David William, permettendo all'imperatore Arturas Claudius Zephira di sedare la ribellione dei nani e ricacciare un'altra volta ai confini

settentrionali del mondo gli storici nemici; come ricompensa per i suoi servigi, Therion Harago ricevette in dono sia la reggenza della città di Arad nei territori dei Kratos sia la leggendaria spada Aradervt, originariamente appartenuta a Lord Hagen Kratos. Da quel momento innanzi, Harago e Kratos cementarono la propria alleanza con numerosi matrimoni fra i membri dei rispettivi casati; le uniche tensioni fra le due famiglie furono dovute alle ambizioni dei nobili sottoposti ai Kratos, prima con la ribellione dei Phecda (stroncata da Luis Harago V) e poi con le pretese dei Merak di governare Dolen-Harag, che segnò anche l'inizio della lenta ed inesorabile perdita di influenza degli Harago, la cui funzione di paladini degli Zephira era diventata ormai sempre più simbolica.

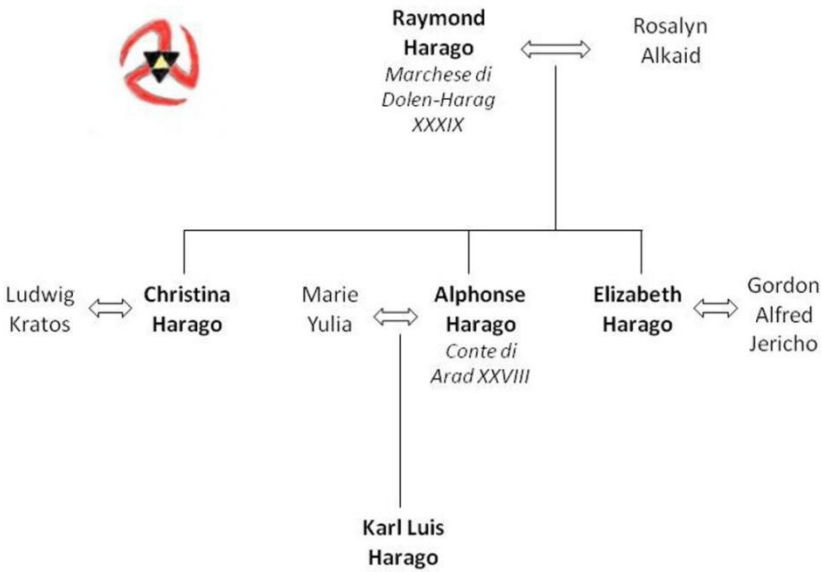
Oltre alle loro rinomate doti militari, gli appartenenti al casato di Harago erano noti anche per la loro massiccia costituzione fisica, che li rendeva i più imponenti fra tutti i nobili facendoli apparire come veri e propri giganti presso le altre razze, una caratteristica questa che ben si sposava con la loro abilità in battaglia. Un'altra peculiarità degli Harago era la forma assunta dalle loro pupille quando utilizzavano il pieno delle proprie facoltà visive e dei propri poteri, ossia quella di un vortice a tre bracci, che costituisce anche il loro simbolo.

Il rigoroso carattere militare del casato di Harago si rifletteva anche nelle regole per la successione dinastica, che prevedevano che unicamente i figli maschi del governante potessero contendersi il titolo di Marchese dell'Est, posizione che poteva essere guadagnata unicamente vincendo un duello ufficiale dinnanzi al resto della corte ed in presenza dell'Imperatore di Xerad.

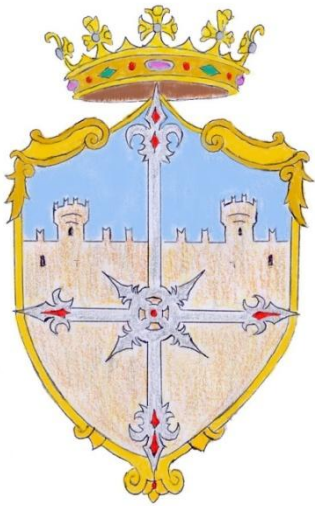
Il tradizionale abito di cerimonia degli Harago è per gli uomini una divisa gialla e nera di foggia militare decorata da medaglie all'altezza del cuore ed un mantello rosso fermato da uno spillone d'oro che raffigura lo stemma del casato; l'abito femminile delle grandi occasioni è invece costituito da un vestito a maniche lunghe con corsetto e gonna che arrivava alle caviglie, di colore giallo, rosso o arancio, sopra il quale era agganciata una mantellina di colore nero con sopra ricamato l'araldo di famiglia.

A differenza degli altri grandi casati, gli Harago avevano due due dimore principali, l'una sulle coste orientali del grande continente, ossia la città di Dolen-Harag, l'altra sulla grande isola oltre il mare di Hazan, vale a dire Shandal-Harag: il Marchese dell'Est in carica era solito scegliere come residenza ufficiale del casato l'una o l'altra città a seconda di quali fossero le esigenze del momento dal punto di vista strategico e militare, lasciando che i rami cadetti del casato presidiassero nel frattempo la sede secondaria. Negli ultimi cinque secoli e mezzo risedettero invece ad Arad, città parte del Granducato di Monad fino a quel momento governata da casati minori.

Fig.10: genealogia del casato di Harago generazioni XXXI-XXXIII



Casato di Jericho



"Volare o morire"

Il casato dei Jericho, disprezzato dagli Zephira in quanto *'luna del tradimento'*, è probabilmente quello che fra tutti vanta la storia più travagliata. Signori delle vaste ma gelide e tesolate terre del Ducato del Nord, i Jericho hanno nel corso dei secoli attraversato fasi di fortuna alterne, che andarono da momenti di splendore in cui essi poterono ergersi a seconda potenza di Gaea capace di rivaleggiare con gli Zephira ad altri in cui la loro condizione fu tanto misera da essere considerati alla stregua di un casato minore. La storia dei Jericho è fatta dunque di picchi di gloria e momenti di decadenza, che rispecchiano appieno il motto del casato e che hanno contribuito alla sua reputazione di dinastia maledetta.

Le origini di ciò sarebbero secondo le leggende da ricondurre al leggendario fondatore del casato, Lord Judas Jericho, secondo in comando del Sacro Imperatore nei tempi ancestrali. In seguito alle vittorie riportate contro i Signori degli Abissi, il Sacro Imperatore Zephira aveva plasmato il mondo di Gaea dando vita alla stirpe degli uomini ed imponendo su di loro e sugli elfi un governo di stampo teocratico; le pretese degli Zephira di essere venerati come divinità causarono tuttavia le ire del capostipite dei Jericho, conscio che solo la pietra filosofale separava gli Zephira dagli altri nobili e dunque restio ad accettare di dover servire sommessamente il Sacro Imperatore. Il Duca del Nord ordinò quindi ai suoi fedeli di catturare alcuni elfi affinché potesse studiarli e condurre su di loro esperimenti, che risultarono nella creazione della razza degli elfi oscuri: questi formidabili guerrieri, clonati in numero tale da poter assemblare un esercito, insieme alle tribù raminghe di uomini del

nord andarono a formare le orde alla cui guida Lord Judas Jericho marciò verso Nekraniad. Dopo aver sconfitto il Granduca Hagen Kratos e le sue truppe nella battaglia di Rakavol, il Duca Jericho devastò gran parte dei territori del Sacro Imperatore e degli Harago dall'alto della sua poderosa fortezza mobile di Abbadon. La reazione degli Zephira e dei suoi alleati fu però terribile, così che nel corso della Grande Guerra le intere regioni settentrionali goverante da Lord Jericho ed un tempo rigogliose furono ridotte ad una sterminata steppa fredda e desolata. Il Duca del Nord tentò un ultimo contrattacco, ma fu sconfitto e costretto alla resa nell'epica battaglia di Sorivol: la fortezza di Abbadon venne sigillata per sempre ed il Duca condotto in catene a Nekraniad, dove venne accecato ed imprigionato nelle segrete di Rakavol (nel frattempo espugnata e sotto il controllo dei Mizar), mentre tutti i suoi fedeli furono esiliati a nord dei monti Vol e Dolon. Si racconta che tale prigionia durò un secolo, fino a che le famiglie Betelgeuse ed Algol, alleate del Duca durante la Grande Guerra, riconquistarono Rakavol liberando il loro signore. Judas Jericho, ormai indebolito, tornò dunque nella sua originaria dimora di Jerichall, che fece fortificare e difendere richiamando a sé le tribù di elfi oscuri sopravvissute alle battaglie con le truppe degli Zephira; nella fortezza di Jerichall, Lord Judas venne accudito dalla sorella Magdalena, che gli diede tre successori, tra cui il principe Darius Jericho, che divenne il secondo Duca del Nord. Secondo le leggende, il Duca Darius giurò al padre in punto di morte che indipendentemente da quante battaglie e quante generazioni fossero state necessarie, i Jericho avrebbero infine strappato la corona imperiale dal capo degli Zephira.

Non fu tuttavia Darius Jericho a sferrare un nuovo attacco a Xerad, bensì suo nipote William Edgard *Ervyd Volu* (Spada del Gelo), la cui marcia si spinse fino alla cittadella di Karag, dove i suoi eserciti vennero però sconfitti dall'imperatore Andreas Julius Zephira e dal marchese Nikolas Harago, che ricacciarono nuovamente i Jericho nelle terre del nord. Numerose guerre seguirono nel corso dei secoli: tre le più celebri vi è la Guerra di Sokina, che sancì l'alleanza de il Duca David William Jericho ed il re dei nani Torsten Gumki contro l'imperatore Arturas Claudius Zephira, conclusasi con la schiacciante vittoria di quest'ultimo; ricordate con immenso orgoglio dai Jericho furono invece le vittoriose campagne del Duca William Alfred Jericho IV, che non soltanto riconquistò ed annesse a Polaris preziosi territori, ma costrinse anche l'imperatore Adonis Claudius Zephira ed il Granduca Wolfgang Maximilian Kratos ad unirsi con le ultime discendenti dei Dubhe suoi alleati e a concedergli in sposa Lady Emma Merak di Arad, riscrivendo gli equilibri politici di Gaea. Tali successi furono però vanificati dall'avidità ed ambizione di suo figlio il Duca Gordon Alfred Jericho, che tentò di invadere Raun e Xanad ma venne pesantemente sconfitto e sanzionato dall'imperatore Alexis Constantine Zephira, sancendo un nuovo periodo di decadenza per Polaris ed il casato di Jericho, che proseguì quando l'imperatrice Anna Vania Zephira, rotto il precedente fidanzamento con Edward William Jericho, invase le regioni di Polaris assediando la capitale Jerichall e ponendo fine alla loro dinastia. Tuttavia, recenti racconti e

leggende narrano come proprio l'ultimo Duca del Nord, ritornato dal mondo delle ombre, avrebbe portato con se nell'aldilà l'ultima discendente degli Zephira, portando così a compimento il giuramento fatto dal suo antenato il Duca Darius secoli addietro.

I nobili del casato di Jericho erano tra quelli fisicamente più imponenti, secondi soltanto agli Harago per altezza e prestanza fisica; altra peculiarità nell'aspetto dei Jericho era anche la tendenza a portare la barba, laddove i costumi dei nobili delle regioni del sud prediligevano un viso rasato (scelta estetica adottata tuttavia dall'ultimo duca di Polaris, Lord Edward William). Nonostante lo stigma di appartenere al casato maledetto dal Sacro Imperatore, i nobili della dinastia dei Jericho erano tuttavia apprezzati per la loro avvenenza fisica, che racchiudeva in sé sia forza che eleganza: per tale ragione, molte nobili appartenenti ai casati minori finivano con l'unirsi in matrimonio ai Jericho nonostante ciò significasse alienarsi le simpatie ed il supporto della famiglia imperiale degli Zephira o dei Kratos. Per ciò che riguarda i loro occhi nella forma perfetta, gli appartenenti al casato di Jericho sono caratterizzati da pupille che assumono la forma di una stella, normalmente a cinque punte e molto raramente a sei[17].

La successione dinastica al trono del Ducato del Nord avveniva rigorosamente secondo il principio di primogenitura maschile, un criterio estremamente semplice e conveniente da adottare vista la particolare situazione del casato. A causa delle ostilità con la dinastia imperiale degli Zephira, era infatti molto difficile per i Jericho assicurarsi unioni con altri casati all'infuori dei loro più stretti alleati quali Dubhe, Algol e Betelgeuse: per tale ragione, pratiche di endogamia erano piuttosto diffuse all'interno del casato di Jericho, dove non era raro che i figli maschi del Duca avessero figli dalle loro sorelle al fine di impedire l'estinzione della famiglia; inoltre, applicando le loro avanzate conoscenze nel campo della medicina, i Jericho erano soliti garantire la presenza di almeno un successore maschile prima che della nascita di figlie femmine.

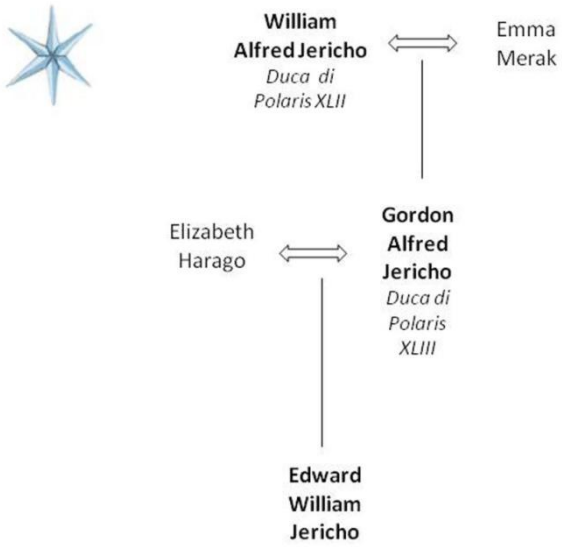
Gli abiti da cerimonia dei Jericho sono austere uniformi nere o blu notte dai fregi d'argento, sopra le quali vengono indossati lunghi e pesanti mantelli neri, mentre le rare donne appartenenti al casato indossano pellicce di vario tipo sopra lunghi abiti blu; l'emento più tipico dell'abbigliamento dei Jericho nelle grandi occasioni è tuttavia dato dai cappelli a tesa larga adornati di piume bianche o nere e soprattutto dalle marschere di porcellana, le cui variegate e ricche decorazioni variano da nobile a nobile e costituiscono una sorta di firma immediatamente riconoscibile per ognuno dei membri della

[17] Pare che la stella a sei punte, che è anche il simbolo del casato, fosse il segnale di una vista più sviluppata e di poteri maggiori rispetto alla media del casato: non a caso, le cronache riportano che tali occhi caratterizzassero figure del calibro di Lord Judas, Lord William Alfred IV il Grande e Lord Edward William.

dinastia dei Jericho[18].

La residenza principale del casato di Jericho fu fin dalle origini la città di Jerichall, collocata sulle colline alle pendici della catena di Draku, in prossimità del Grande Lago Gelato, sebbene in numerose occasioni, specialmente nei periodi di guerra, il Duca del Nord in carica fosse solito trasferirsi con la sua corte e gli alti ranghi militari nella cittadella di Rakavol, collocata in una migliore posizione strategica al confine meridionale dei territori sotto il controllo dei Jericho.

Fig.11: genealogia del casato di Jericho, generazioni XXXI-XXXIII



[18] Introdotte da Lord Judas Jericho per nascondere ai propri seguaci lo sfregio al volto e la cecità in seguito alla sentenza del Sacro Imperatore dopo la sconfitta nella Grande Guerra, le maschere dei Jericho avevano un ruolo puramente simbolico e non servivano a celare l'identità dei membri del casato durante gli incontri con altri nobili, che potevano vedere oltre la porcellana grazie alla vista perfetta; per tale ragione, esse venivano indossate solamente nelle fasi più importanti delle varie cerimonie e mai per lunghi periodi. Durante il periodo di Rinascimento di Polaris i vertici della Gilda Mercantile, impressionati dall'aspetto inquietante che tali maschere conferivano a chi le indossava, decisero di darne in dotazione di simili ai propri agenti d'elite, questa volta tuttavia con l'intenzione di nasconderne l'identità.

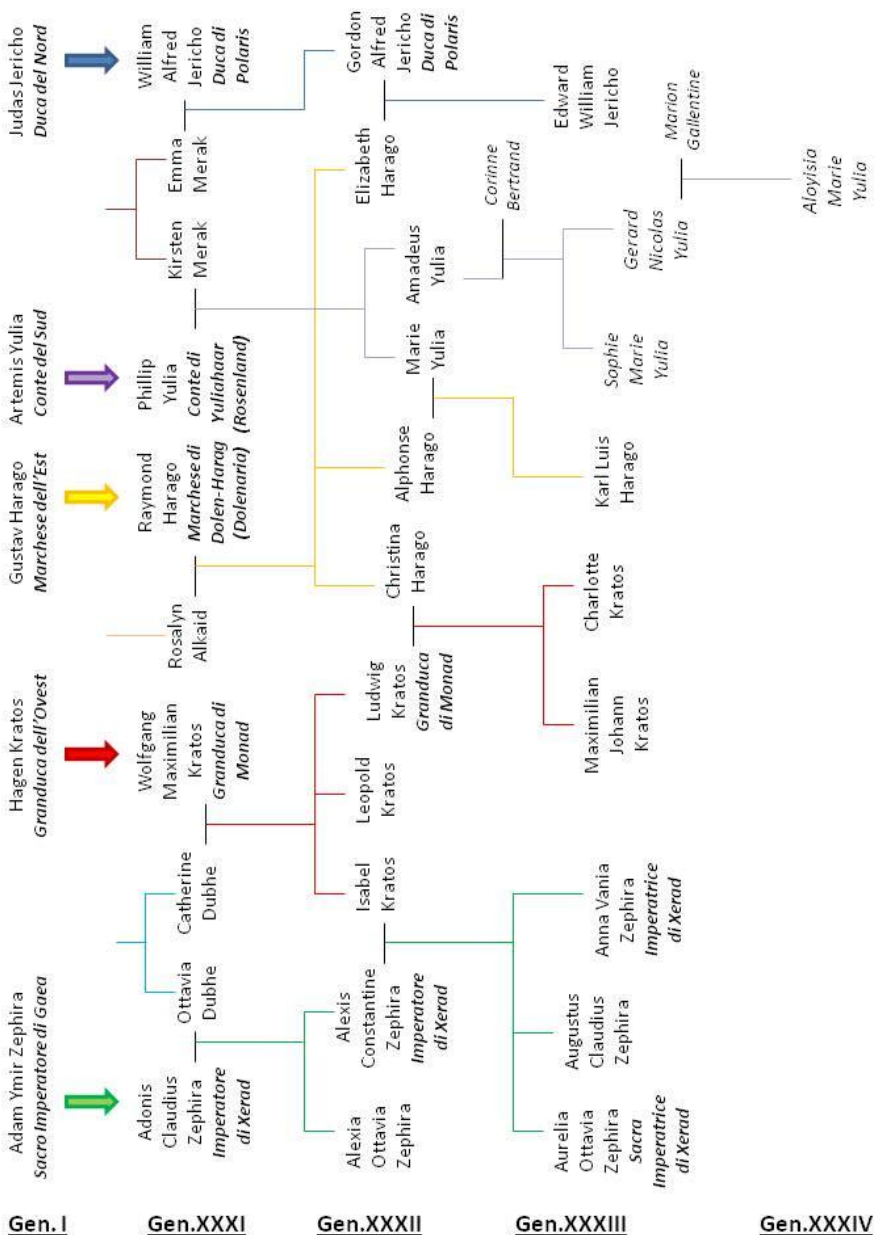



Fig. 12: albero genealogico dei nobili, generazioni da XXXI a XXXIV.