



Principato di Corona del Re



Il Territorio

Corona del Re è il centro, politico come geografico, delle Terre Spezzate. Fin dai tempi in cui gli elfici Re della Primavera vi abitavano, queste terre fertili e dal clima temperato costituivano il luogo ideale in cui vivere e prosperare. Adagiata sul versante orientale del **Mar Bianco** che naturalmente ne segna il confine occidentale, Corona del Re confina a nord-ovest con Valleterna e a sud-ovest con Venalia, mentre ad est si estende il **Mar d'Alba**. Circa all'altezza di Dimora, la capitale, il Mar Bianco e il Mar d'Alba comunicano tra loro attraverso uno stretto che taglia Corona del Re, il **Braccio del Sole**.

Il territorio meridionale di Corona del Re, sotto al Braccio del Sole, è ricco di fitte foreste, placide vallate e dolci zone collinari. Da sud scorre il **Fiume Indaco**, la cui vallata è lambita ad ovest dalla **Selva dei Lupi**, e ad est dal **Gran Querceto**, boschi sconfinati e pericolosi che si estendono fino al mare. Seguendo il corso del fiume verso Dimora gli alberi diradano e si apre la Bassa Valle dell'Indaco, fertile e fortemente coltivata. Lungo la **Costa Aurora**, che dal Braccio del Sole scende fino al Gran Querceto, sorgono le città di Capo d'Alba e di Litoranée, circondata a nord-ovest dal **Bosco d'Alba**, che in passato fu Riserva di Caccia del Re. Nelle profondità del bosco si trova la **Fonte Placa**, da cui nasce l'omonimo affluente dell'Indaco, il **Fiume Placo**.

Circondata dalle acque si trova la colossale capitale del Principato, Dimora, lambita a nord dal Braccio del Sole, a sud dalla foce dell'Indaco e ad ovest dal Mar Bianco. Da Dimora a Porto Bianco si estende infine la **Costa Magna**, anch'essa zona fortemente agricola.

Il territorio settentrionale, sopra al Braccio del Sole, si estende verso nord fino al **Golfo Grande** ed è dominato dalla città di Roccamagna. Ad est, lungo la **Costa Romita** si apre il vastissimo **Bosco Cervo**, che da alcune generazioni è la nuova Riserva di Caccia Reale; a nord la cittadina di Vento controlla sia il Bosco Cervo sia i **Monti Celèbei**, che quasi sconfinano nei territori di Valleterna scemando, verso sud, nell'**Isola Verde**, un territorio pianeggiante e basso collinare che le frequenti piogge rendono perfetto per l'allevamento.

Molti dei toponimi della regione per lungo tempo mantennero la propria originaria matrice elfica, ma le numerose dominazioni cui fu soggetta Corona del Re modificarono la maggior parte dei nomi, e solo i Monti Celèbei conservano ancora l'impronta linguistica lasciata dagli Elfi.

Produzione e Commerci

Corona del Re è il più vasto e popoloso dei Principati, in cui il clima temperato e l'abbondanza di acqua rendono la terra fertile e produttiva. Nei territori della Bassa Valle dell'Indaco, intorno a Dimora, Litoranèa e Capo d'Alba si estendono campagne coltivate a cereali (orzo, malto, segale e avena), ortaggi, frutta e legumi. Lungo la Costa Magna, da Dimora a Porto Bianco, la strada Adriana è costellata di fattorie che producono frutta e olio, mentre il territorio settentrionale di Isola Verde che scema verso i Monti Celèbei è sfruttato per l'allevamento di bestiame e produce carne, cuoio di eccezionale qualità e formaggi. Inoltre, lungo tutte le coste, fatta eccezione per la desertica Costa Romita resa impervia dal vicino Bosco Cervo, si pratica la pesca che fornisce di pesce, mitili e crostacei i mercati di Dimora, Porto Bianco, Capo d'Alba e Litoranèa.

Nonostante la produzione alimentare di Corona del Re sia ricca, varia ed abbondante, essa non riesce a coprire completamente il fabbisogno del Principato, che importa grano e frumento dai Principati del sud ma anche olio e frutta da Meridia, vino da Neenuvar e Valleterna, spezie da Venalia. Basti pensare che il consumo di beni nella sola città di Dimora coprirebbe per quasi due terzi la produzione dell'intero Principato.

Lungo la Bassa Valle dell'Indaco, nei territori intorno alla città di Sentinella che costeggiano i boschi, sorgono piccoli ma operosi centri di boscaioli che forniscono il Principato di legname da falegnameria e costruzione, i cui tronchi viaggiano sulle veloci acque del fiume.

I Monti Celèbei, nell'estremo nord di Corona del Re, sono ricchissimi di vene d'argento, che viene estratto in miniere e trasportato lungo la sorvegliatissima **Strada Verde** fino a Roccamagna, o che da Vento prende il mare alla volta di Porto d'Alba e Dimora. I territori settentrionali, dal Braccio del Sole fino ai Celèbei, si estendono nei vasti pascoli dell'Isola Verde in cui numerose mandrie forniscono carne, latte, formaggi e il miglior cuoio delle Terre Spezzate, conciato a Vento dai sapienti Pitti.

La caccia è considerata un'attività nobile e volta al divertimento, mai all'approvvigionamento. Il Bosco d'Alba è di proprietà degli Aloisi e il Bosco Cervo costituisce la Riserva Reale dei Gastaldi, per questo il bracconaggio viene severamente punito; mentre la Selva dei Lupi e il Gran Querceto sono luoghi troppo pericolosi e costantemente sorvegliati dai Guardiacaccia Reali per evitare che le creature selvagge invadano la valle dell'Indaco e minaccino gli insediamenti e le campagne.

I commerci di Corona del Re con gli altri Principati sono ricchi e frequenti, e Dimora ne è il centro nevralgico. Ecco perché tutte le strade, fatta eccezione per la **Via Lucinia** che collega lungo la Costa Aurora le città di Capo d'Alba e Litoranèa, e la **Via Ombrosa** da Querciantica a Sentinella, conducono a Dimora.

La **Via Adriana**, fatta lastricare da Adriano Gastaldi, unisce Dimora a Porto Bianco, mentre la **Strada Verde** parte da Dimora per raggiungere Vento e le miniere dei Monti Celèbei; la **Via Marina** congiunge Litoranèa alla Strada del Re, salendo sempre verso Dimora. Da Venalia giunge infine la superba **Strada del Re** fatta costruire da Alessandro, che attraversa la valle dell'Indaco e giunge fino a Dimora per poi continuare verso Valleterna passando per Roccamagna.

Le Città di Corona del Re

Dimora (105000 ab.)

Dimora è di gran lunga la città più vasta e popolosa delle Terre Spezzate. Sorta sulle rovine di Altamar, che in elfico significa Grande Dimora, la capitale di Corona del Re ospita fin dai tempi remoti dei Re delle Primavera il Trono su cui siede il Re delle Terre Spezzate. La storia di questa città rivive nei suoi quartieri, nella sua incredibile estensione, nelle sue tre cinte murarie, costruite da re diversi in epoche diverse, ma soprattutto è presente nella cultura cosmopolita dei suoi abitanti.

Benché i Pitti raramente si facciano vedere a Dimora, la capitale ospita quattro diverse stirpi abbastanza coese tra di loro, oltre ad attirare in ogni periodo dell'anno viaggiatori, mercanti e, non di rado, dignitari in visita provenienti da altri Principati.

Caotica, varia, ricca di storia e culture differenti, Dimora tiene testimonianza di ogni popolo che vi abbia stabilito corte e dominio. Al centro della città si trova il quartiere di Laiquamir, un vasto parco cinto da mura e disseminato di suggestive rovine elfiche che costituiva il cuore dell'antica Altamar e in cui si trova il Palazzo dei Principi; questo ospita la corte allargata ed è il luogo in cui si svolgono banchetti, feste e tornei cavallereschi. L'enorme Fortezza dei Flutti sull'isola Gottarda fu eretta dagli Uomini del Mare ed è la Residenza del Re, della sua Corte Ristretta e della Guardia Reale; nella Fortezza ha sede il Trono del Sole. Il Porto Pelagio sul Mar Bianco, il fastoso Palazzo delle Arti ora sede dell'Ordine degli Alchimisti di Corte e numerosi dei palazzi nel Quartiere del Sole sono di epoca alessandrina. I Valniani hanno lasciato la loro impronta nel Porto Solare che da sull'omonimo stretto, nel quartiere Scarlatto che ospita numerose botteghe artigiane, nel quartiere Vermiglio, in cui la famiglia Vermigliani ha fatto erigere la Superba Cattedrale del Profeta Castamante e, più tardi, il Palazzo della Tetrade, e infine nella cinta più esterna di mura, dette Mura Lodegane perché erette da Lodegano dei Castamanti. Della breve dominazione brumiana rimane solo la ricostruzione di una piccola parte di mura abbattute durante la presa di Dimora da parte dell'Alleanza del Nord. Il resto della mastodontica, contraddittoria, esuberante città di Dimora è segnato dalle nobili famiglie di Corona del Re che, nei secoli, sono sopravvissute alle più diverse dominazioni adattandosi, così come il popolino, a usi, costumi e consuetudini diversi. Enorme e ambigua, è una città in cui convivono ricchi signori e pezzenti, artigiani e criminali della peggior specie, una città i cui templi sfarzosi ricevono voti e doni dai nobiluomini e sono affollati di mendicanti e disperati. C'è chi dice che, però, la bellezza di Dimora sia proprio questa, perché essa rappresenta il vero punto di incontro di tutte le Terre Spezzate; una città in cui in due banchi vicini del Mercato di Porta del Re si trovano pellicce brumiane accanto a olii profumati provenienti da Meridia, perle venali pescate al largo delle Isole delle Spezie o forti distillati di radici brinniche .

Bianco Porto (7000 ab.)

Lungo la Costa Magna, circondata da fertili colline coltivate e piccoli e operosi insediamenti di pescatori, si trova la splendida città di Bianco Porto, eretta ai tempi dei Valniani. Porto piuttosto trafficato che si affaccia sull'omonimo mare, questa città è nota principalmente perché, sia sotto il dominio di Valleterna sia sotto la famiglia niviana dei Malachei, l'arte e il mecenatismo vi hanno sempre ricoperto un ruolo di rilievo. Popolata da Uomini del Mare e Niviani, e visitata da mercanti e viaggiatori, con i suoi palazzi leggiadri costruiti con prezioso marmo bianco di Monfiore, e la sua losca zona portuale, laida e pericolosa, Bianco Porto assomiglia per certi versi ad una città venale, ricca di sfarzo, lusso ed opulenza, ma anche di intrighi e criminalità.

Roccamagna (8000 ab.)

Roccamagna è il Baluardo del Nord, fortificata e minacciosa vigila sul confine valniano e sull'Isola Verde, i cui pascoli sono un'enorme risorsa per il Principato. Controlla inoltre i traffici lungo la Strada del Re e la Strada Verde, e, tramite la fortezza di Vento, protegge il Bosco Cervo. Sempre con Vento, retta dal fiero Ruperto dell'Olmo, si alterna anche la protezione delle miniere d'argento sui Monti Celèbei, benché il severo vescovo Innocenzo Vermigliani, barone di Roccamagna, non sempre riesca a trovare accordo con il cavaliere Pitto a capo della guarnigione di Vento e dei Guardiacaccia Reali che sorvegliano il Bosco Cervo.

Importante sede vescovile, Roccamagna fu ricostruita sulle ceneri di Portarda, distrutta nel grande incendio del 1188 PI, e rinominata in onore del Re Caio Magno dei Gastaldi per costituire il suo scudo settentrionale. Oggi è una città popolosa e prospera in cui la Cattedrale del Devoto Clovio e l'annesso palazzo del vescovo vengono eguagliate in grandezza dal Forte Verde, sede della Guardia Reale.

Sentinella (5500 ab.)

Così come Roccamagna sorveglia il nord del Principato, Sentinella veglia sul sud e sull'alta valle dell'Indaco, al centro della quale si trova la città. Forte d'importanza nevralgica che protegge la Strada del Re e che coordina le torri erette durante il Regno del Sole a proteggerla, Sentinella è da secoli retta dalla nobile e cavalleresca famiglia Della Torre. Rocca fortificata e sicura in cui, durante le più pericolose scorrerie di mostri, si rifugiano le genti che popolano le campagne e gli insediamenti di boscaioli, questa città è di stile spartano e sobrio, e lo stesso palazzo baronale non possiede la ricca eleganza degli edifici di Dimora, ma piuttosto la solidità delle costruzioni brumiane. Si dice che i migliori membri della Guardia Reale abbiano compiuto qui il proprio addestramento, ed in effetti la rocca ospita un gran numero di soldati e cavalieri ed è una rinomata sede di addestramento militare.

Sentinella è anche sede della Fiera di Finestate, un evento che si svolge a ridosso del Giorno del Re e che accoglie mercanti e girovaghi provenienti da tutte le Terre Spezzate. In occasione della fiera i Della Torre organizzano anche una delle giostre annuali più prestigiose, a cui accorrono nobili signori e cavalieri in cerca di gloria. Negli ultimi giorni della fiera, che dura un'intera decade, si svolgono anche un grandioso torneo d'armi a cui nobili e plebei sono parimenti ammessi, un torneo di tiro con l'arco, e battute di caccia sia alla selvaggina che "alla preda" nella vicina foresta di Gran Querceto. La fiera di Finestate si tiene tradizionalmente nei campi tra Sentinella e Querciantica a cavallo del fiume, che divide la fiera e le tende dei mercanti dai padiglioni dei nobili. Il ponte che unisce le due sponde è noto come Guado della Signora.

Litoranèa (4000 ab.)

Fondata durante il Regno di Alessandro, Litoranèa si è sviluppata principalmente durante i secoli bui, in cui la famiglia Gastaldi ne era signora e custode. Scalo principale dei traffici con Meridia questa città è stata influenzata, nei secoli, dalle contaminazioni con il Principato del sud, ed è un centro ricco e cosmopolita popolato da Uomini del Mare, Uomini della Sabbia e Niviani, in cui il fiorente mercato del pesce si affianca al commercio di merci rare e preziose. Il palazzo baronale e le dimore degli agiati mercanti si trovano nel Contrada Flavia, in cui sorge anche la Cattedrale del Devoto Flaviano, ma il vero cuore della città è la Contrada Tinta a ridosso del porto, qui si trovano il palazzo delle arti e le botteghe dei migliori sarti e tessitori di Corona del Re. Dai tempi in cui i Gastaldi si trasferirono a Dimora è governata dagli Aloisi, che custodiscono anche il vicino Bosco d'Alba.

Poco fortificata, nel porto di Litoranèa raramente si vedono navi militari; il Mar d'Alba è infatti protetto dal più settentrionale porto di Capo d'Alba.

Capo d'Alba (1200 ab.)

Benché Capo d'Alba, situata sull'estrema punta del Braccio del Sole, vegli su vaste campagne coltivate e ospiti un fiorente mercato settimanale, questa città è nota soprattutto per essere sede della flotta di Corona del Re e di un piccolo distaccamento della Guardia Reale impegnato nella difesa navale. Ma i vasti e ordinati porti che si affacciano sul Mar d'Alba e sul Braccio del Sole non ospitano soltanto le navi reali, ma anche i cantieri navali dei migliori armatori di tutta Corona del Re. Militaresca e poco ospitale nei confronti di mercanti e viaggiatori, Capo d'Alba è popolata quasi esclusivamente da Uomini del Mare, e rispecchia l'indole della nobile famiglia che dà i natali ai suoi baroni fin dai tempi dei secoli bui, i severi e potenti Vignalba.

Vento (500 ab.)

Cittadella fortificata nell'estremo nord del Principato, posta a vigilare sulle ricche miniere d'argento sui Monti Celèbei e sul Bosco Cervo, Vento ospita una cospicua guarnigione di Guardiacaccia e un distaccamento della Guardia Reale. Entrambi, così come l'amministrazione della città, sono affidati ai cavalieri Dell'Olmo dai tempi di Caio Magno dei Gastaldi. Isolata e stretta tra due dei luoghi più pericolosi di Corona del Re, Vento è principalmente un avamposto

militare popolato da Uomini del Mare e Pitti, che ricade infatti sotto la giurisdizione baronale di Roccamagna. Ma i rapporti tra i fieri pitti e l'austero vescovo Innocenzo Vermigliani non sempre sono facili, e pare che nonostante le insistenze del barone il tempio della Tetrade sia quasi sempre deserto, mentre nelle radure del Bosco Cervo risuonano tamburi e canti in celebrazione degli spiriti dell'antico culto.

Querciantica (500 ab.)

Immersa nella foresta di Gran Querceto si trova la piccola città silvana di Querciantica. Fu fondata da Caio Magno dei Gastaldi per ospitare la comunità di Pitti che sotto il suo dominio si trasferì a Corona del Re, e la scuola di addestramento dei guardiacaccia reali. Piuttosto estesa seppur poco popolata, Querciantica è costruita quasi interamente in legno e popolata da Pitti e da pochi Uomini del Mare, la maggior parte dei quali servono la Corona o si preparano a farlo. Governata al modo dei Brinnici, questa cittadina che protegge la valle e gli insediamenti di boscaioli dai pericoli del Gran Querceto è guidata, così come i suoi guardiacaccia dai cavalieri Frecciarossa, Pitti che si trasferirono da Altabrina sotto Caio Magno dei Gastaldi e che agiscono quali fedeli vassalli dei Della Torre di Sentinella.

Le Zone Selvagge

Vaste sono le campagne di Corona del Re, e ancor più vaste le zone non popolate e inospitali di questo Principato. Mentre nelle città gli uomini sono nemici di se stessi, artefici e vittime di inganni, intrighi e tradimenti, al di fuori delle mura si annidano nemici più palesi, creature inumane e ferali che minacciano contadini, viaggiatori e quei coraggiosi, guardiacaccia e soldati della Guardia Reale, che hanno giurato di proteggere l'ordine e i sudditi di Sua Maestà.

Tra il Mar Bianco e il limite occidentale della valle dell'Indaco si estende la **Selva dei Lupi**, una foresta fitta e inospitale in cui persino gli alberi appaiono maligni ed ostili, e rami di creature simili a lupi, ma su due zampe, vivono e minacciano la vicina Strada del Re e le campagne intorno alla città di Sentinella e di Porto Bianco.

Inoltre, quando Calandro Malachei, barone di Porto Bianco, cercò di tagliare una larga fascia di bosco per allargare i propri latifondi, si dice che gli alberi stessi si siano animati e abbiano falciato boscaioli e soldati, distruggendo numerose delle fattorie più vicine alla selva. Il successivo tentativo del barone di dare alle fiamme la foresta fallì, e da allora chiunque sia saggio si tiene ben lontano da questo luogo maledetto.

Il **Gran Querceto** è la foresta più vasta di Corona del Re, e costeggia a poche leghe di distanza la Strada del Re e il corso del fiume Indaco sul lato orientale. I paesi di boscaioli al limitare della selva sono costantemente funestati da orchi e creature bestiali a stento tenute a bada dai guardiacaccia di stanza a Querciantica, e si dice che il cuore del bosco sia un luogo talmente pericoloso da risultare quasi inaccessibile persino agli esperti uomini di Leonforte Frecciarossa.

Si dice che nel Gran Querceto ci siano anche i resti di un'**antica città degli Elfi**, immersa nel bosco e protetta dagli spiriti, adirati per il massacro compiuto nella loro foresta. I guardiacaccia non si avventurano mai fin là, e solo avidi cercatori di fortune partono ogni tanto da Litoranèa per cercare la città perduta che, si dice, essere piena di argento e tesori.

Nella Riserva di Caccia del Re, l'esteso e pericoloso **Bosco Cervo**, i guardiacaccia di Vento non solo hanno a che fare con minacciose creature bestiali che uccidono la selvaggina e attaccano villaggi e viaggiatori lungo la Strada Verde, ma raccontano di misteriose e lugubri rovine. Radure nel cuore della foresta intervallate da rozzi moncherini di mura, da cui di notte, e nei giorni senza

sole, si levano grida malefiche. I Pitti locali si rifiutano di credere che possa trattarsi di antichi ruderi elfici, poiché la natura di tali costruzioni è sgraziata e primitiva a discapito della sublime e triste bellezza di ciò che resta dei palazzi dei Re della Primavera. “*La morte chiama la morte*”, sentenziano gli uomini dal volto dipinto, e benché sia dovere dei Guardiaccia battere anche quella zona, è certo che vi si avventurino di rado e malvolentieri.

A Roccamagna e Vento c'è un nome che spaventa i bambini più di qualsiasi storia di orchi o uomini bestia, questo nome è **Strazzabosco**. Alcuni sostengono che sia il più crudele e astuto dei bracconieri che Corona del Re abbia mai avuto, altri che sia una creatura silvana, semi bestiale, uno spirito della foresta infuriato perché l'antica sacralità di Bosco Cervo viene violata dalla caccia dei nobili. Ma la verità è che, almeno secondo i guardiaccia reali e i viaggiatori lungo la Strada Verde, nessun viandante che si sia imbattuto in Strazzabosco è vissuto abbastanza da raccontarlo.

In grotte e caverne nascoste dei Monti Celèbei si annidano i malvagi ed infidi Goblin, creature semi civilizzate che, in bande, attaccano i piccoli insediamenti di minatori e le carovane che trasportano l'argento a valle. A Vento alcuni sostengono che i Goblin estraggano essi stessi il prezioso metallo, e che nel cuore della montagna si celi addirittura una loro città, in cui il **Re dei Goblin** vive ed accumula tesori. I pochi appartenenti a questa razza che appaiono civili e che, ogni tanto, si fanno vedere tra le vie di Vento ovviamente negano tali supposizioni, e servilmente spiegano con stentate parole che il brigantaggio è la sola attività con cui i Goblin possano sperare di sopravvivere.

Di fronte alla città di Capo d'Alba, sul versante settentrionale del Braccio del Sole, sorge una città spettrale il cui vero nome si è perso nella memoria, e che dai coronensi viene chiamato **Borgo Silente**. Probabilmente fu una città elfica data alle fiamme, poiché le sue rovine sono scure e tetre, ma nonostante la si pensi essere funestata dagli spiriti, sul borgo regna un inquietante e innaturale silenzio. Pochi sono coloro che vi si sono avventurati, e ancor meno quelli che hanno fatto ritorno con racconti di raccapriccianti, spaventose creature che si annidano tra i ruderi e proteggono un luogo magico al centro dell'antica città.

Nonostante non sia più Riserva Reale di Caccia da oltre tre generazioni, pochi boschi sono protetti ed impenetrabili come il **Bosco d'Alba**. Non è permesso ai locali nemmeno di raccogliere castagne, noci o rami secchi in questa piccola foresta nei pressi di Litoranèa da cui sorge il torrente Placo. Tra i villici, nelle campagne circostanti, si accavallano leggende sulle proprietà magiche e miracolose della misteriosa **Fonte Placa** al centro della selva, tenuta segreta dalla famiglia degli Aloisi. Benché in molti credano, più verosimilmente, che nel letto del Placo si trovino invece piccole pepite d'oro o d'argento.

La gente di mare, nei porti di Litoranèa e Capo d'Alba, racconta che l'**Isola delle Nebbie**, nel tratto di Mar d'Alba di fronte al Gran Querceto, non sia disabitata come si crede. I navigatori meridi riferiscono, a volte, di vedere luci provenire dall'isolotto, e di aver scorto nel mare circostante, dopo forti mareggiate, resti di rudimentali imbarcazioni simili a zattere. Ecco perché in molti sono convinti che sull'Isola delle Nebbie sia sorto, chissà come e chissà quando, un vero e proprio insediamento di Orchi. Le nebbie che spesso avvolgono l'isola e i pericolosi scogli che la circondano rendono però piuttosto difficoltoso avvicinarsi abbastanza con le navi. Si dice che alcuni coraggiosi, o folli secondo l'opinione comune, siano partiti alla volta dell'Isola delle Nebbie, ma che non abbiano fatto ritorno.

La Società Coronense

I Coronensi sono un popolo vario ed eterogeneo, in cui convivono razze diverse che difficilmente, al di fuori del contesto cosmopolita di Dimora, riuscirebbero a trovare un equilibrio tanto stabile e fruttuoso. Gli abitanti di Corona del Re sono infatti soliti affermare di aver tratto il meglio da ogni popolo delle Terre Spezzate che si insediò o dominò questo Principato. E' raro che nelle città coronensi ci si stupisca di qualcosa o si verificino atti di intolleranza superiori alla blanda derisione, ed anzi, la maggior parte delle culture vengono osservate o valutate nell'ottica di comprenderne i punti di forza. Benché siano di costumi liberi e di aperte vedute, i coronensi conservano però una forte identità popolare ed un orgoglio patriottico che, per via del corso storico di questo Principato e delle numerose dominazioni straniere, di norma esulano dall'identità dei propri sovrani, e si basano piuttosto sulle tradizioni locali rimaste immutate nei secoli. Tra questi pilastri risiedono i caratteri distintivi e propri della società coronense.

A Corona del Re i rapporti gerarchici e la nobiltà sono importanti e rispettati, il popolino ripone fiducia negli armati, nei sacerdoti, negli studiosi e, in particolare, nei nobili, onorando tali figure e comprendendo i reciproci impegni per il comune benessere. Tale costume è ovviamente più forte nelle campagne che nelle affollate città.

Il Principato è infatti ricco di fertili campagne, mari pescosi, foreste, montagne e verdi pascoli che hanno bisogno di gente volenterosa, forte ed onesta per essere sfruttati a dovere. Ma Corona del Re è anche funestata da creature selvagge e aggressive che spesso si avventano sugli insediamenti civilizzati, e proprio in virtù della sua ricchezza è da sempre preda delle mire di coloro che, bramosi della prosperità di queste terre, cercano di impossessarsene. Ecco perché le antiche ed amate famiglie nobiliari sono principalmente latifondisti che nel corso dei secoli non si sono interessate al vasto potere che Dimora poteva offrire, al Trono del Sole o alla conquista di altre terre. Si tratta invece di casate il cui obiettivo è stato proteggere la propria gente e i propri territori, e che si sono piegate a dominatori stranieri pur di mantenere vivo lo spirito coronense, rafforzandolo grazie al contributo di ogni nuovo popolo, ogni nuova cultura. Perciò non vi è un Principato in cui il popolo sia tanto legato alla nobiltà locale come a Corona del Re. Di contro agli occhi dei titolati coloro che lavorano la terra, e che, più in generale, svolgono lavori pesanti tesi alla produzione, sono ammirati e benvenuti. Pertanto è consuetudine, da una parte che un nobile trovi sempre asilo e mensa presso la casa di un contadino, dall'altra che i nobili in occasione dei tradizionali giorni di festa organizzino sagre popolari in cui giullari e cantastorie vengono assoldati per divertire il volgo. Inoltre, nella maggior parte dei territori rurali, la pericolosità delle selve e delle creature che vi dimorano fanno sì che i nobili locali siano sempre pronti a proteggere la gente di campagna ed accoglierla all'interno di mura fortificate di città o castelletti.

Nelle popolose città di Corona del Re la mentalità è invece diversa, gli abitanti urbani tendono a dare maggiormente per scontata la protezione nobiliare, e riconoscono invece ai Baroni locali il merito dei benefici dati dalla battitura delle strade, dalla sicurezza dei mari e dal prestigio offerto da avvenimenti ed istituzioni che richiamino viaggiatori e mercanti. Ecco perché i maestri artigiani di grande richiamo, i tornei, i palazzi sfarzosi e le cerimonie godono di grande favore nei borghi coronensi, ed i nobili che rendano pregio alla propria città sono sempre amati e benvenuti.

La lunga dominazione degli Uomini del Mare ha reso i coronensi un popolo che riconosce come valori l'onore, il valore in battaglia e la forza, fisica come morale, ma la reticenza alla novità ed al diverso proprio della cultura dei Principati da Valleterna ad Altabrina fu moderata dai frequenti contatti con i duttili e filosofici Uomini della Sabbia, e, soprattutto, dai pochi ma significativi anni in cui il Difensore degli Uomini sedette sul Trono del Sole. Alessandro viene annoverato nella memoria collettiva coronense come il più grande Re che Dimora abbia mai ospitato, e la nobiltà che dai secoli bui in avanti ha guidato il Principato ha sempre preso a modello il saggio e carismatico condottiero merida.

Il decoro, l'eleganza ed il gusto per il bello nella cultura coronense è un equilibrato connubio tra l'eccesso tipico dei venali e la cortese cerimoniosità dei valniani; ne consegue che a Corona del Re la ricchezza di un plebeo guadagnata con l'astuzia ed il coraggio viene stimata ed ammirata, così come la solida prosperità di un nobile che ha ereditato terre e beni per diritto di nascita. Le disparità sociali stabiliscono soltanto la diversità con cui ci si diverte e si appare, per cui a Corona del Re esistono taverne, case da gioco e bordelli alla portata di qualunque ceto, dall'artigiano al principe. I tornei sono estremamente popolari ed apprezzati, e si tengono sovente sia in concomitanza di giorni di festa che in occasione di cerimonie di carattere religioso e sociale come matrimoni e battesimi. Mentre per i nobili i tornei sono episodi mondani per divertirsi ma anche per mettersi in mostra ed entrare nelle grazie del Re o stringere alleanze familiari, per i plebei questi avvenimenti si condiscono di elementi quali scommesse, spettacoli di musicisti, commedianti e giullari provenienti da terre lontane. Il buon cibo è considerato, più che in ogni altro Principato, elemento di differenziazione sociale, la produzione locale è infatti vasta e varia e comprende carne, pesce, frutta, ortaggi e preparazioni a base di cereali e legumi come pani, polente e zuppe. Anche per un coronense di scarse possibilità economiche la varietà del proprio desco è importante, e solo i mendicanti e i poveri che sopravvivono alle spalle delle grandi città e in particolare di Dimora soffrono realmente la fame. Tutti coloro che se lo possono permettere amano spendere una parte del proprio denaro per mangiare bene e concedersi qualche lusso culinario ogni tanto, magari qualche merce esotica proveniente da Principati lontani. Ma il ruolo di maggior rilievo nei banchetti coronensi lo ha la selvaggina, che abbonda nelle selve del Principato ma che è riservata alle tavole degli uomini nobili o molto potenti. La caccia è infatti un'attività riservata a pochi privilegiati, o alla mercé dei bracconieri, e il permesso di cacciare viene concesso soltanto a nobili, cavalieri di ferro o uomini che si siano distinti nel servizio del Principato o di una delle sue baronie. Non è raro che un guardiacaccia anziano, un mastro alchimista di rara bravura, un sacerdote della Tetrade molto popolare o un mercante di grande ricchezza ottenga tale onore e possa partecipare, durante i giorni di festa alle cacce indette da principi e baroni.

Diverso è invece il ruolo della caccia "alla preda", ovvero la consuetudine di fare battute per stanare creature magiche e pericolose per collezionare trofei o, più frequentemente, per ottenere rare sostanze vendute a buon prezzo nei mercati cittadini o direttamente all'Ordine degli Alchimisti di Corte per la preparazione di filtri e veleni. Tale attività è naturalmente libera e di solito appannaggio di avventurieri coraggiosi e senza scrupoli, pronti a prendersi grandi rischi in cambio di cospicui guadagni; non è infrequente che anche i nobili indichino, ogni, tanto, delle battute di caccia "alla preda".

Il vestiario è forte indice della condizione sociale di un uomo e della propria famiglia, nei borghi chi possieda più di uno o due abiti è considerato un privilegiato, e le stesse lane su cui vengono tagliati gli abiti più semplici sono beni preziosi. Sfoggiare, dunque, pellicce nei rigidi inverni e lini o sete nelle miti estati è sempre sinonimo di lusso e ricchezza, ed infatti a Litoranèa e Dimora sono numerose e rinomate le botteghe di sarti che confezionano abiti con stoffe meride. Tra i nobili è molto popolare anche indossare gioielli e, per i cavalieri, possedere una panoplia di fattura valniana o brumiana è indice di gusto e ricchezza.

Le Famiglie nobili di Corona del Re sono:

Gastaldi. Fedeli attendenti degli Uomini del Mare, consiglieri di Alessandro, dominatori durante i Secoli Bui, vassalli valniani che diedero i natali a un Devoto e infine protagonisti dell'ascesa del Principato quale dominatore delle Terre Spezzate, i Gastaldi sono Corona del Re. Tradizionalmente cavallereschi e portati alla strategia e alla diplomazia, i Gastaldi sono la famiglia più amata dal volgo, coloro che sono maestri nella saggezza come nel coraggio. Tradizionalmente Uomini del Mare, questa famiglia è nota però per la propria tolleranza nei confronti di razze e popoli, tanto che diversi sono stati i matrimoni misti nella loro linea dinastica. Addirittura si vocifera che il giovane principe Aureliano dei Gastaldi sia promesso ad una nobile straniera.

Il motto dei Gastaldi è: “*Ad Coronam*”, il loro stemma è lo scudo bipartito rosso e bianco con la corona d'oro nella fascia centrale bianca.

Aloisi. Antica famiglia assunta durante i Secoli Bui, prima dell'arrivo dei Pitti erano considerati i migliori cacciatori del Principato, nonché protettori delle selve. Dall'ascesa dei Gastaldi sono invece Baroni di Litoranèa e custodi del Bosco d'Alba, che tengono gelosamente per sé e per i rari ospiti di caccia. Gli Aloisi sono fedelissimi ai reali ma non particolarmente amati dal popolo, che li considera superbi ed altezzosi. Molti dei loro cavalieri servono con un ruolo di preminenza nei Guardiacaccia Reali, e si dice che stiano per aprire la propria linea dinastica ai fieri ma selvaggi Pitti di Vento.

Il motto degli Aloisi è: “*Alis et Animo*”, il loro stemma sono le corna di cervo sormontate dalla corona d'oro in campo rosso e verde.

Della Torre. Baroni di Sentinella, cavallereschi, orgogliosi e legatissimi alla Guardia Reale, i Della Torre affondano le proprie origini nei Secoli Bui, quando un cavaliere nominato da Alessandro in persona riuscì a radunare un piccolo ma possente esercito e a conquistare il forte di Sentinella e il controllo sulla valle dell'Indaco. Protagonisti della Storia di Corona del Re, i Della Torre sono tradizionalmente umani, amatissimi dal popolo e noti per distinguersi nei tornei ed essere spesso protagonisti di duelli d'onore.

Il motto dei Della Torre è: “*Per gloria ad exitum*”, il loro stemma è una torre sormontata dalla corona d'oro in campo blu e nero.

Vermigliani. Famiglia antica e fortemente religiosa, i Vermigliani sono baroni di Roccamagna ed amministrano con severità e giustizia il nord di Corona del Re. Protagonisti nell'ascesa di Valleterna e nella conquista di Dimora da parte del Glorioso Castamante, vantano il più alto numero di vescovi nella storia di Corona del Re, e l'attuale vescovo e barone Innocenzo dei Vermigliani è un uomo temuto e stimato, la cui posizione di preminenza sia nell'Ecclesia della Tetrade che presso la Corte lo rende uno degli uomini più potenti del Principato.

Il motto dei Vermigliani è: “*Defensores Fidei*”, il loro stemma è una spada bianca in campo rosso.

Malachei. Ultima delle famiglie nobiliari in termini di ascesa, i Malachei sono originari di Venalia e sono stati investiti di terre e titoli dal Re Adriano dei Gastaldi, che concesse loro il dominio di Bianco Porto. Navigatori, armatori, e munifici mecenati, i Malachei hanno portato lustro e ricchezze al Principato e sono noti per avere una particolare predisposizione per l'arte alchemica, nonostante abbiano diretto l'Ordine degli Alchimisti di Corte per una sola generazione prima di essere sostituiti dagli ambiziosi De Portici. I Malachei sono Uomini della Sabbia e Niviani, benché l'anziano Galiero Malachei, recentemente rimasto vedovo, stia per sposarsi con una giovane nobile straniera.

Il motto dei Malachei è: “*Ars gratia artis*”, il loro stemma è lo scudo quadripartito blu e grigio su cui si alternano un pesce argenteo e la corona d'oro

Vignalba. Baroni di Capo d'Alba, abilissimi navigatori, armatori e guerrieri marziali e severi, i Vignalba sono tra le famiglie che più profondamente hanno influenzato la storia di Corona del Re e godono pertanto di una grandissima simpatia popolare. Poco avvezzi alla corte e ai giochi di potere, i Vignalba sono Uomini del Mare vecchio stampo, la cui parola d'onore è legge e per cui un duello o una guerra valgono più di cento trattati.

Il motto dei Vignalba è: “*Vincit Veritas*”, il loro stemma è il sole rosso sormontato dalla corona d'oro in campo blu.

De Portici. Famiglia nobile tradizionalmente legata a Dimora, i De Portici sono fedelissimi alfieri dei Gastaldi che, recentemente, hanno acquisito sempre maggiore potere sull'Ordine degli

Alchimisti di Corte. Uomini della Sabbia e Niviani, sono noti per il loro mecenatismo e per possedere il palazzo più sfarzoso di Dimora dopo quello dei Principi.

Il motto dei De Portici è: “*Semper Fidelis*”, il loro stemma è l’arco nero sormontato dalla corona d’oro in campo bianco.

Clementi. Famiglia antichissima di alterne fortune, i Clementi sono Uomini del Mare che durante i secoli bui si contesero il dominio di Corona del Re ma che dai tempi della Peste Equina hanno subito un lento ma inesorabile declino. Costretti a fuggire durante il regno brumiano in seguito ad un incidente causato da una fanciulla della loro stirpe, oggi vivono a Corte in qualità di consiglieri e alcuni di loro riescono a distinguersi nei tornei del Principato come cavalieri di una certa bravura.

Il motto dei Clementi è: “*Clementia datum*”, il loro stemma è lo scudo a quarti blu e bianco in cui si alternano una mano nera e la corona dorata.

Frecciarossa. I Frecciarossa non sono una vera e propria famiglia nobiliare, bensì una linea di cavalieri di ferro investiti dai Gastaldi in qualità del patto stretto tra Caio Magno dei Gastaldi e il Clan del Falco. Pitti e raramente Uomini, i signori di Querciantica sono schivi ed isolati, concentrati sulla difesa della valle dell’Indaco e sulla caccia alla preda nella foresta di Gran Querceto. Pratici e poco amanti della cerimoniosità di corte, i Frecciarossa si trovano in perfetta sintonia con i Della Torre di cui sono vassalli. I Baroni di Sentinella ne apprezzano, così come la popolazione locale, il coraggio e la lealtà oltre che le superbe capacità come esploratori. I Frecciarossa non posseggono un motto né uno stemma.

Dell’Olmo. Figli dei Pitti provenienti da Altabrina ai tempi di Caio Magno dei Gastaldi, i Signori di Vento, vassalli dei Vermigliani di Roccamagna, sono gente semplice e onesta, schietta e pragmatica che assolve al non facile compito di vegliare sul Bosco Cervo, Riserva di Caccia del Re, e sulle miniere d’argento dei Monti Celèbei. Lontani non solo fisicamente dalla Corte di Dimora, i Dell’Olmo sono cavalieri di ferro investiti dai Gastaldi, adorati da minatori e guardiacaccia seppur spesso in disaccordo con i Baroni di Sentinella. I Dell’Olmo non posseggono un motto né uno stemma.

La religione è molto sentita a Corona del Re, specialmente dal popolo che fu tra i primi a convertirsi alla dottrina della Tetrade. L’Ecclesia ha sede a Dimora, di cui il Tetrarca è anche vescovo, ed in ogni città è sempre presente una Cattedrale e numerosi templi minori in cui i sacerdoti si occupano della guida spirituale degli uomini. Le Cattedrali più note sono intitolate alla memoria di devoti locali, e quindi, accanto alle chiese in onore del **Glorioso Devoto Castamante** spiccano quelle dedicate al **Devoto Clovio**, alla **Devota Giustina**, al **Devoto Guido** e al **Devoto Flaviano**. Esistono poi alcuni ordini cenobitici, legati al Principato, che svolgono mansioni specifiche o che celebrano con la propria vita spirituale e materiale il ricordo di un grande devoto.

Il culto della Tetrade ha senza dubbio influenzato moltissimo la cultura e la società coronensi, che seguono i principi della dottrina, ispirandosi ad essi per vivere nella virtù e nella giustizia. Non sorprenda, dunque, che le leggi in vigore a Corona del Re ed estese da Adriano dei Gastaldi e dai suoi successori a tutte le Terre Spezzate, affondino radici proprio nella morale tetradica.

Storia di Corona del Re

Solo gli Elfi ricordano ancora com’era Corona del Re durante l’epoca dei Re della Primavera (vedi Principati. Neenuvar), e nonostante i coronensi vivano sui resti di quell’antica civiltà, pochissime notizie su di essa si sono tramandate nei secoli. In pochi sanno che Dimora un tempo si chiamava Altamar, e solo i sapienti conoscono cenni di storia precedenti al sopraggiungere degli Uomini del Mare. I potenti guerrieri armati d’acciaio che giunsero dal nord ghiacciato erano conquistatori famelici e spietati che misero a ferro e fuoco Corona del Re, ridussero i Pitti e gli Elfi

all'impotenza, scacciandoli ad est verso le terre di Neenuvar, e presero d'assedio la capitale vincendone ogni resistenza. Le poche tracce che rimangono dei Re della Primavera sono il quartiere principesco di Laiquamir, al centro di Dimora, e le rovine spettrali di alcune città, tra cui la contrada fantasma di Borgo Silente, così ribattezzata dagli abitanti di Capo d'Alba. Per certo si sa che gli Uomini del Mare, guidati da Leviardo il Conquistatore, stabilirono la propria capitale a Dimora erigendo la Fortezza dei Flutti; la leggenda narra inoltre che il Trono del Mare, su cui venne pronunciata la frase: *“Il tempo degli antichi Re è finito. Mai più un Elfo o un Eliarca governeranno le Terre Spezzate. Oggi inizia l'era degli Uomini”*, fu costruito con il legno dei più begli alberi di Laiquamir e con l'acciaio delle spade dei guerrieri del clan di Leviardo.

Molti dei più valorosi guerrieri giunti ad Approdo all'inizio dell'era degli Uomini si stabilirono a Valleterna e Castelbruma, ma tre delle linee di sangue più potenti e che si erano distinte durante la conquista rimasero a Corona del Re: i **Leviardi**, i **Gottardi** ed i **Gandolfi**. Di tali famiglie nessuna è sopravvissuta al Regno del Mare, sebbene alcuni sostengano che i Gotardo, Duchi di Approdo, siano della medesima dinastia dei Gottardi che diedero il nome all'isolotto su cui sorge la Fortezza dei Flutti, a Dimora.

Durante i tre secoli che videro la dominazione degli Uomini del Mare Corona del Re cambiò aspetto, la valle dell'Indaco venne disboscata ed allargata, e furono costruiti i forti di Sentinella e Portarda (oggi Roccamagna) su cui governavano rispettivamente i Gandolfi e i Gottardi. I Leviardi regnarono fino al sopraggiungere di Alessandro, il difensore degli Uomini, e del suo potente esercito merida, ma una lotta intestina aveva logorato Corona del Re solo pochi decenni prima, lasciando il sud indebolito. Nel 316 i Gandolfi tentarono infatti di conquistare il trono assassinando il principe Abriano Leviardi durante una battuta di caccia nel Gran Querceto; ne nacque una sanguinosa guerra civile tra i baroni di Sentinella e la famiglia reale, uno scontro che durò quasi 4 anni e che portò i Gandolfi alla sconfitta. Al termine della guerra la Corona aveva concesso titoli e terre a quattro famiglie che si erano distinte nella difesa di Dimora e negli attacchi mossi ai traditori di Sentinella: i Dominici, i Clementi, i Vignalba ed i Gastaldi, che non ricevettero territori in dono ma servirono come attendenti e cavalieri nella capitale.

Quando l'esercito di **Alessandro** marciò sul Principato il sud cadde rapidamente, ma Dimora resse l'assedio, e Alessandro dovette attendere di guadagnarsi la fiducia e l'ausilio degli uomini di Valleterna prima di tornare all'attacco della capitale. Nel frattempo le rivoluzionarie navi da guerra che i venali avevano iniziato a costruire erano pronte, e di fronte all'esercito di Alessandro ingrossato dai cavalieri di Monfiore e alla flotta spiegata al largo di Dimora i Leviardi cedettero le armi. Alessandro non sedette però sul Trono del Mare, in omaggio ai conquistatori non profanò il simbolo che fu loro, ma si fece costruire un proprio scranno, il Trono del Sole che ancora oggi domina la Sala delle Udienze nella Fortezza dei Flutti.

Riguardo alla presa di Dimora e alla flotta navale che i venali avevano costruito per Alessandro si racconta un aneddoto. Pare infatti che quando a Vigezia Alessandro visionò i progetti delle nuove navi da guerra, osservando la futura ammiraglia “Volontà del Sole” di cui Artemio Pelagi sarebbe stato capitano durante la conquista, abbia esclamato che la battaglia sulle acque interne di Corona del Re avrebbe reso il mare rosso di sangue dei nemici. La contesa andò invece in modo assai diverso, perché dopo una prima resistenza le fragili navi degli Uomini del Mare si arresero alle enormi e numerose navi venali, e il mare fu solo bianco di schiuma e non rosso di sangue. Fu così che Alessandro, per onorare il genio venale e ricordare l'episodio, ribattezzò il mare interno con il nome di Mar Bianco.

Alessandro era un uomo giusto, benevolo, coraggioso ma saggio, che aveva imparato in gioventù ad apprezzare ogni uomo, e a rispettare ogni popolo e ogni usanza. Fu così che il più grande sovrano che le Terre Spezzate ricordino riuscì a conquistare non solo i territori, ma anche la fedeltà dei suoi sudditi, in particolare a Corona del Re.

Durante il regno di Alessandro il Principato prosperò, così alcuni uomini della sabbia e persino alcuni niviani si trasferirono a Dimora, che si ingrandì notevolmente e divenne un crocevia di popoli e culture. Ma con l'avanzare dell'età e la mancanza di figli maschi le preoccupazioni di molti nobili fedeli ad Alessandro si aggravarono, la figlia maggiore del Difensore di Uomini era principessa di Meridia, mentre la figlia minore, Ariadne, era sposata a Febo Pelagi, il niviano erede di Artemio Pelagi. Negli anni in cui Alessandro si approssimava alla morte sorse un partito di forte opposizione all'idea che Corona del Re e tutte le Terre Spezzate passassero in mani niviane, una compagine di nobil'uomini, latifondisti e cavalieri guidata dalle famiglie Dominici e Clementi, che cercarono in ogni modo di convincere Alessandro a far risposare sua figlia con un rampollo coronense. Ogni sforzo fu vano, e alla morte del grande re le tensioni sfociarono nella violenza. Per le vie di Dimora il popolino addolorato per la morte di Alessandro mormorava che la figlia e il genero non avessero fatto abbastanza per salvarlo, e che l'avessero lasciato morire per prendere il potere. Nel giorno dell'incoronazione il popolo insorse, la folla linciò i futuri sovrani e tafferugli scoppiarono un po' ovunque falciando soldati e nobili fedeli alla genia di Alessandro. Molti membri delle famiglie dei Vignalba e dei Gastaldi rimasero uccisi nel tentativo di sedare la rivolta, quindi ripararono a Capo d'Alba e nelle residenze di caccia presso il Bosco d'Alba. A Dimora i Dominici e i Clementi, che probabilmente avevano aizzato il malcontento e le sommosse, presero il potere.

Aloiso dei Dominici si proclamò Re sedendo sul Trono del Sole, ma nessuno dei principi vassalli gli giurò fedeltà e le Terre Spezzate scivolarono in un'era senza legge in cui i più forti si accaparrarono il potere, iniziarono i tempi selvaggi noti come Secoli Bui.

In quei secoli la stessa Corona del Re si frammentò in tre schieramenti che divisero il territorio in tre zone di influenza, il nord, il centro-est ed il sud-ovest, costantemente in lotta per terre e confini. Questo oscuro periodo del Principato viene ricordato dagli storici come la **Guerra dei Tre Re**.

I **Clementi** dominavano sull'Isola Verde dalla città di Portarda, forti dell'appoggio delle famiglie **Aloisi** e **Cavalcanti** che, rispettivamente, controllavano l'estrazione dell'argento e l'allevamento di superbi cavalli da guerra.

I **Dominici** governavano su Dimora e sulle vaste e produttive campagne, ed elessero a propri alfieri le famiglie **De Portici** e **Vermigliani**.

I **Vignalba** di Capo d'Alba, signori dei mari, ed i **Gastaldi**, che avevano fondato una propria città sulla Costa Aurora, cercarono e trovarono l'appoggio dei potenti **Della Torre** che dal forte di Sentinella controllavano la valle dell'Indaco e riscuotevano pedaggi lungo la Strada del Re.

Al sopraggiungere dell'esercito di **Castamante** le voci sull'imbattibile cavalleria valniana e sulla nuova religione della Tetrade si erano ormai largamente diffuse a Corona del Re, e si dice che i Vermigliani si fossero convertiti al nuovo culto ancor prima che i valniani scendessero per conquistare il Principato. Il popolo era stanco e vessato da continue guerre e incursioni che i tre eserciti compivano ai danni delle rispettive campagne e città, così i sacerdoti della Tetrade trovarono immediato riscontro ai messaggi di speranza, benessere e virtù che la nuova religione andava predicando.

La cavalleria valniana ebbe facile ragione dei Clementi e dei loro vassalli, annettendo il nord con facilità e conquistando i nobili locali alla Tetrade, ma la presa di Corona del Re fu inaspettata e dettata, in massima parte, dal tradimento dei convertiti Vermigliani nei confronti dei dispotici Dominici. In quegli anni, infatti, il potere dei Vignalba si era rafforzato e cruenti erano gli scontri nella valle dell'Indaco che avevano indebolito il potere dei Dominici e affamato il popolo.

Nel 758 Gioacchino dei Vermigliani e i suoi armati, ormai convinti che la Tetrade e il suo profeta avrebbero segnato un nuovo corso per le Terre Spezzate, aprirono le porte di Dimora a Castamante il Glorioso e alla sua cavalleria, abbandonando di fatto tutti i territori a sud della capitale all'alleanza di Vignalba, Gastaldi e Della Torre. I Dominici furono sterminati dagli stessi Vermigliani, ma il Glorioso Castamante, nuovo signore di Dimora, risparmiò dame e fanciulli prendendoli come suoi protetti e trasferendoli a Monfiore. I De Portici ripararono a Dimora

giurando fedeltà al Glorioso e convertendosi al culto della Tetrade, infine ai fedeli Vermigliani venne lasciato il governo della capitale quali vassalli valniani.

Nel sud del Principato i signori di Capo d'Alba, Litoranèa e Sentinella si erano rafforzati, e per lunghi anni governarono con giustizia portando una nuova stabilità ai territori e benessere al popolo. Ma il culto della Tetrade si andava diffondendo, e Castamante, che si era proclamato Tetrarca delle Terre Spezzate e governava da Dimora in su, costituiva ancora e più che mai una terribile minaccia. I Della Torre e i Gastaldi, preoccupati di una possibile e imminente conquista, cercarono di condurre trattative con i Vermigliani signori di Dimora, ma i Vignalba volevano invece prepararsi alla guerra, e cercarono invece un'alleanza con gli Alessandrini per far fronte ai valniani e riconquistare Dimora.

Quando Castamante chiamò nuovamente a raccolta l'esercito per marciare sul sud delle Terre Spezzate, la sua armata contava oltre millecinquecento cavalieri. I Vignalba cercarono di opporre resistenza ma la battaglia dei Campi Plachi, poco lontano dal Bosco d'Alba, fu un bagno di sangue in cui l'esercito coronense fu falciato, e gli stessi generali **Marcello dei Vignalba, Flaviano dei Gastaldi e Guido della Torre** furono fatti prigionieri. Si dice che la vista del Glorioso abbia fatto cadere in ginocchio l'eroico Della Torre e l'orgoglioso Vignalba, e che il saggio e anziano Flaviano dei Gastaldi abbia affermato: *“Il tempo della guerra è finito, l'oscurità di questi secoli bui ci ha accecati tutti, ma un nuovo Alessandro è giunto, e le Terre Spezzate hanno un nuovo sovrano”*. Nonostante le reticenze dei Vermigliani, Castamante il Campione del Perfettissimo accettò i nobili signori come propri vassalli e concesse loro di mantenere il dominio dei rispettivi territori. Il Glorioso chiese all'anziano Gastaldi di seguirlo come suo consigliere nella campagna di conquista di Meridia ed il giovane Guido Della Torre lasciò il governo di Sentinella a suo cugino, giurando fedeltà a Castamante come suo cavaliere e chiedendo di poter servire e proteggere la sua famiglia. Entrambi furono riconosciuti Devoti dalla Tetrade, e nei secoli successivi le loro famiglie sarebbero state, insieme ai leali Vermigliani, i più fedeli vassalli valniani a Corona del Re.

Durante la dominazione valniana Corona del Re rifiorì, templi della Tetrade sorsero ovunque, fu fondata la città di Bianco Porto sull'omonimo mare, e Dimora si ingrandì ed impreziosì nello stile architettonico. Dal primo cavalierato di Guido Della Torre numerosi giovani coronensi vollero votarsi alla protezione della famiglia reale e di Corona del Re, così per volere di **Giustino Della Torre** e su investitura del **Tetrarca Lodegano dei Castamanti** venne fondata la **Guardia Reale**, un esercito di profonda natura cavalleresca in cui i più nobili, virtuosi e ferventi cavalieri potevano scegliere, come Guido della Torre aveva fatto, di proteggere personalmente la famiglia reale. I cavalieri che, aspiranti a tale onore, si fossero mostrati degni sarebbero stati chiamati **Cappe Celesti**, indossando un mantello di colore blu intenso come nello stendardo del Principato.

A partire dalla seconda metà del decimo secolo si abbattè su Corona del Re una malattia che colpiva i cavalli riducendoli alla morte in poche settimane di intensa agonia. Dapprima circoscritta al sud del Principato e ai contigui territori di Venalia, il morbo, che sarebbe diventato tristemente noto come Peste Equina, si ripresentò nel 973 a partire da Valleterna e colpì duramente i pascoli dell'Isola Verde trasformandoli in un paesaggio di morte. L'ondata di peste del cosiddetto Decennio Nero ridusse in rovina i Clementi e i Cavalcanti che avevano basato la propria fortuna sull'allevamento equino, si espanse velocemente in tutta Corona del Re e, a partire dal 977, iniziò a contagiare anche gli umani. Il Principato fu messo in ginocchio, la popolazione dimezzata e i cavalli che non si erano ammalati vennero comunque bruciati per un editto del Tetrarca. In questi anni un solo barlume di speranza illuminò Corona del Re, un sacerdote della Tetrade che aveva a lungo viaggiato iniziò ad operare miracolose guarigioni nella città di Portarda, salvando molti uomini dalla morte e suscitando veri e propri pellegrinaggi presso l'ospedale che i suoi seguaci avevano allestito nella città più colpita dal morbo. Clovio il Benedetto, che era già anziano all'inizio del Decennio Nero, negli ultimi anni della sua vita guariva con l'imposizione delle mani anche ampi

numeri di malati contemporaneamente, e predicava morigeratezza e virtù in risposta al flagello che Aeterna aveva calato sulle Terre Spezzate. Alla sua morte il Tetrarca lo proclamò Devoto, e solo pochi anni più tardi vennero iniziati a Portarda i lavori di costruzione di una cattedrale in suo nome.

Quando la peste infine si placò l'antica famiglia Clementi era rovinata, ed i Cavalcanti praticamente scomparsi; il potere militare di Valleterna era indebolito, e solo poche generazioni più tardi gli indomiti seguaci dell'antico culto di Castelbruma e Altabrina si sarebbero riuniti per rovesciare il potere della Tetrade sulle Terre Spezzate. Forti di un'alleanza con Neenuvar gli uomini del nord piombarono su Corona del Re nel 1122, anno in cui il principe brumiano **Abelardo d'Urso** sedette sul Trono del Sole di Dimora. La resistenza all'offensiva fu vana, e si combattè quasi esclusivamente presso Portarda, la città baluardo del nord venne semi distrutta e la Cattedrale del Devoto Clovio data alle fiamme. Giusto Della Torre, nobile capofamiglia e comandante della Guardia Reale, venne ucciso nella piazza d'arme della Fortezza dei Flutti e la sua famiglia imprigionata per essersi rifiutata di abiurare la fede tetradica ed inginocchiarsi ai nuovi regnanti. I cavalieri della Guardia Reale si diedero alla macchia e operarono nell'ombra durante gli anni di dominazione brumiana, agendo da sobillatori nelle campagne e attaccando ogni carovana di tributi alla corona e ogni drappello di uomini del nord. Tale compagine si fece chiamare **Fratellanza dei Giusti**, per onorare il coraggio di Giusto della Torre e rimarcare la propria aderenza al culto della Tetrade.

Nel frattempo le altre nobili famiglie di Corona del Re, i Gastaldi in testa, finsero di accettare i nuovi sovrani preparandosi a rovesciare il prima possibile il traballante regno brumiano. Unica eccezione furono i Clementi, che pressoché ridotti alla fame trovarono asilo presso la Corte di Dimora e servirono lealmente i D'Urso. Ma nel 1148 **Anemone dei Clementi**, una fanciulla che era riuscita ad entrare nelle grazie del Re tanto da diventarne la concubina, assassinò il sovrano nel sonno e, cercando di fuggire da palazzo, venne catturata. Segnò così la definitiva rovina della sua famiglia che fuggì, riparandosi a Litoranèa sotto la protezione dei Gastaldi. La ragazza, che dichiarò prima di essere messa a morte di chiamarsi **Giustina** (nome con cui la fanciulla fu nominata Devota) e di aver agito per servire la Tetrade e Corona del Re, fu riconosciuta come membro della Fratellanza dei Giusti e causò un'ondata di repressione di seguaci del culto tetradico come non se ne erano viste dall'anno della conquista brumiana. Contestualmente a questo, un'ondata di Orchi sciamò nell'alta valle dell'Indaco distruggendo la cittadina di boscaioli di Casalcore, e mettendo in seria difficoltà le già provate difese del Principato.

Il malcontento si acuì, e in pochi decenni i tempi si fecero maturi per la tanto attesa rivolta. I Gastaldi si erano infatti promossi alfieri di una nuova segreta alleanza per rovesciare i Re della Bruma: all'ombra del trono, distratto dalla palese rivolta della Fratellanza dei Giusti, i Gastaldi avevano tessuto una fitta rete di accordi che univano tutte le famiglie di Corona del Re, i vessati Venali, i mai domi nobili di Valleterna e i traditi Eredi di Neenuvar, disillusi dalle false promesse brumiane e disgustati dalle sanguinose repressioni religiose.

Nel 1174 Adriano dei Gastaldi, detto il Conquistatore, scacciò con un poderoso esercito i brumiani da Corona del Re, e forte delle proprie alleanze vinse la fedeltà di tutti i Principati da Venalia a Valleterna. Ma i brumiani rifugiati dietro Capo Tempesta non davano segno di cedere, e fu allora l'abilità politica a vincere sui figli della Bruma. Il Re Gastaldi riuscì ad anettere al regno in un sol colpo Altabrina e Castelbruma, grazie ad un'abile alleanza siglata con il Clan del Falco. I Gargiari trattarono infatti la resa del più settentrionale dei Principati in cambio della nomina di Principi e dell'adesione alla Pace del Re, e in virtù del patto di vassallaggio fecero sbarcare i soldati coronensi presso Riparossa, invadendo Castelbruma da ovest e vincendone ogni resistenza..

Infine, con un esercito alla testa del quale stava il legittimo discendente del Difensore degli Uomini, Ganimede degli Alessandridi, marciò su Meridia assoggettandola al proprio potere. Corona del Re dominava le Terre Spezzate.

Negli anni successivi alla conquista, Corona del Re prosperò, forte della supremazia dei Gastaldi e di una nuova pace che concedeva ai popoli la libertà di culto e ai principi il diritto di amministrare le proprie terre. Furono emanate leggi giuste che venivano rispettate in tutte le Terre Spezzate, e la stessa filosofia di tolleranza e apertura, che aveva guidato l'opera di Alessandro e che aveva forgiato nei secoli la cosmopolita Dimora, fu il blasone dei Gastaldi nel governare. L'influenza venale sul Principato fu immediatamente evidente, e molte famiglie di niviani e uomini della sabbia si trasferirono nella capitale, portando con sé un dono straordinario. Negli stessi anni in cui il Re Adriano dei Gastaldi concedeva il titolo di baroni, la città di Bianco Porto e i suoi territori alla niviana famiglia Malachei, nel centro di Dimora prendeva sede **l'Ordine degli Alchimisti di Corte**, le cui conoscenze provenivano dai centenari studi dei sapienti meridi.

I dispersi sacerdoti della Tetrade, che avevano predicato nel segreto protetti dalla fede e dalla devozione popolare, vennero riabilitati e l'Ecclesia della Tetrade sciolta dai brumiani fu rifondata per ordine del Re. Nel 1177, nella città di Dimora si tenne il Primo Concilio Tetradico, in cui tutti i padri predicatori sopravvissuti alle repressioni si riunirono per eleggere un nuovo Tetrarca che avrebbe guidato la chiesa da Corona del Re e nominato i vescovi per tutte le città delle Terre Spezzate. L'**Ecclesia della Tetrade** risorse dalle proprie ceneri, ardenti e mai spente, e segnò un nuovo corso religioso poiché la guida spirituale scelta non fu un nobile né un potente, bensì un plebeo di nome Ottavio che era nato nelle campagne intorno a Porta Scirocco.

Il successore di Re Adriano dei Gastaldi, suo figlio il **Re Caio Magno dei Gastaldi**, rafforzò ulteriormente la stabilità che si andava costruendo, e onorò il patto stretto tra suo padre e il Clan del Falco accogliendo una comunità di Pitti provenienti dalle gelide terre del nord. I fieri uomini dal volto dipinto si stabilirono nel cuore del Gran Querceto e nella città di Vento in qualità di **Guardiacaccia reali**, aumentando il livello di sicurezza delle strade e delle campagne e fornendo un nuovo supporto alla Guardia Reale nella protezione dei confini e nella lotta alle creature selvagge. Caio Magno dei Gastaldi viene anche ricordato come Il Costruttore, poiché fece lastricare la via da Dimora a Bianco Porto che nominò in onore di suo padre, ricostruire la cittadina di Casalcore che venne rinominata Querciantica, e la città di Portarda comprensiva del Forte Verde e della Cattedrale del Devoto Clovio che erano state date alle fiamme dai brumiani. Il baluardo del nord, completato due anni dopo la morte del sovrano, fu nominato in suo onore Roccamagna.

L'attuale **Sovrano delle Terre Spezzate, Cornelio dei Gastaldi**, è un uomo giusto e saggio che onora la memoria dei suoi padri, amato dal popolo, rispettato e seguito da nobili coronensi e principi. Guerriero irruento e coraggioso in gioventù, il re caccia e combatte solo in rarissime occasioni da quando, due anni or sono, fu colpito dal poderoso e venefico fendente di una creatura enorme e mostruosa, mentre difendeva la Costa Magna da un'invasione proveniente dalla Selva dei Lupi. Leggenda vuole che, trasportato a Dimora dopo i primi soccorsi, fu la stessa **Tetrarca Beatrice**, sua intima amica nonché consigliere di corte, ad occuparsi delle ferite del Re e a salvargli la vita. Da allora è il giovane **Principe Aureliano dei Gastaldi** a comandare la Guardia e i Guardiacaccia Reali e a guidarli nelle missioni importanti, occupandosi anche dei viaggi al di fuori del Principato per cui il Re dovrebbe compiere tragitti troppo gravosi. Si dice che il principe sia il ritratto del suo bisnonno Adriano, e che sia destinato a grandi cose, forse anche per questo il Re gli concede il potere di amministrare l'esercito e, in alcuni casi, anche gli stessi affari del Principato e del regno.

Carriere

Guardia Reale



Le Guardie Reali sono soldati fedeli e determinati, addestrati in ogni arte militare e animati da profondi valori cavallereschi quali la lealtà e l'onore. Occupati nella difesa del Principato e quindi di tutte le Terre Spezzate, proteggono la Pace e la Giustizia del Re ed onorano una centenaria e gloriosa tradizione che li vuole abilissimi guerrieri, addestrati ed incrollabili, indefessi nel compiere il proprio dovere.

I migliori tra loro possono ambire al titolo di Cappe Celesti, cavalieri che godono di ampi benefici e privilegi e che dedicano la loro vita alla protezione della famiglia reale.

Sacerdoti della Tetrade

I Sacerdoti della Tetrade di Corona del Re sono uomini e donne di fede che dedicano la propria vita alla predicazione e alla guida spirituale, oltre che alla grandezza dell'Ecclesia e alla prosperità del Principato e, di conseguenza, di tutte le Terre Spezzate. Molti sacerdoti conducono una vita sedentaria e si occupano di un piccolo tempio o di prestare servizio presso una Cattedrale o un monastero, ma molti sono anche coloro che predicano per le vie, o che si uniscono agli uomini d'arme della Guardia Reale o dei guardiacaccia per infondere benedizioni e coraggio nella difficile difesa del Principato. Maestri della protezione e dell'esorcismo, i sacerdoti della Tetrade sono impareggiabili nell'officiare cerimonie e preghiere che innalzano l'animo dei fedeli e che li difendono da pericoli fisici o spirituali, pacificando anche i cuori e le menti gravati dai malefici.



Guardiacaccia



I Guardiacaccia Reali sono un ordine estremamente addestrato e fedele alla Corona che si occupa di proteggere le strade ed i confini per Sua Maestà, di custodire le riserve di caccia, di combattere il bracconaggio e di cacciare le creature mostruose che minacciano la serenità del Principato. Abilissimi nel muoversi tra le selve e nel tendere trappole e imboscate, i Guardiacaccia reali sono noti per la loro maestria nelle armi da tiro, imbattibili con l'arco quanto leali alla corona.

Alchimisti di Corte

Gli Alchimisti di Corte sono un ordine fondato per regio decreto pochi anni dopo l'insediamento dei Gastaldi sul Trono del Sole. Studiosi ed abili conoscitori dell'arte, i cui segreti processi derivano dalle antiche terre meride a cui i niviani carpirono il segreto, sono meno celebri degli Alchimisti d'Ambra che per primi compresero l'arte di creare filtri e veleni. Eppure gli alchimisti coronensi, forti di grandi investimenti reali, hanno elaborato proprie tecniche particolari, che consentono loro di eccellere nella preparazione di pozioni in grado di proteggere ed immunizzare il corpo e lo spirito, temprandoli agli effetti più devastanti.

