



Principato di Meridia



Il Territorio

Meridia è un vasto Principato che si estende nel sud delle Terre Spezzate. A nord confina con Venalia, sua antica provincia, a sud scema nel profondo **Deserto di Arsarena**, ad est è lambita dal **Mar d'Alba** mentre a ovest dal **Mar Vespero**. Il territorio è decisamente vario e si divide in zone montuose, brulli altipiani, deserti, valli fertili e sottili strisce di costa. Mancano invece del tutto le foreste, largamente diffuse più a nord ma assenti a Meridia, fatta eccezione per la zona disabitata a sud di Ambra e nota come **Foresta d'Altorovo**.

Ad est, lungo il Mar d'Alba e cinta dai **Monti Opsi**, si allunga la **Cost'Elia**, le cui principali città sono Irradia e Ambra, entrambe antichissime.

Dai **Monti Rugenti** nascono i due fiumi di Meridia: il **Patrio** e il **Cromo**. Il primo scorre da est verso ovest e, attraversando l'omonima valle, sfocia nel Mar Vespero, il secondo scorre verso Ambra e sfocia nella **Baia d'Ambra**.

Lungo la Valle del Patrio sorgono le altre città meride e la capitale, Piazza del Sole, che si estende intorno al vasto estuario del fiume. Nel cuore di Meridia si colloca infine l'esteso deserto **Agrosecco**, al centro del quale sorge una piccola catena montuosa nota come i **Monti Secchi**.

Produzione e Commerci

Nonostante l'aridità della maggior parte del territorio ed il clima fortemente influenzato dal Deserto d'Arsarena e dall'Agrosecco, Meridia beneficia dell'influenza dei due mari e dell'abbondante fiume Patrio, la cui valle costituisce il granaio del sud delle Terre Spezzate.

La Cost'Elia, mitigata dal mare, è coltivata ad ulivi, viti, alberi da frutto e gelso, che garantiscono la ricchezza di questa zona grazie alla produzione di olio, vino, frutta, essenze e seta. Scendendo verso sud il territorio si fa più scoglioso e la principale vegetazione è costituita dalla Salicornia, un arbusto basso le cui ceneri sono componente fondamentale per la ricetta del vetro. Ambra è infatti rinomata per l'invenzione e la produzione del vetro, oltre che per l'estrazione di metalli e pietra dalle cave sui Monti Rugenti. Dall'altra parte della catena montuosa si estende, lungo l'alta valle del fiume Patrio, il vasto e brullo altipiano abitato dai bruti e sfruttato per la pastorizia. La **Piana Litia**, che scema verso Torre d'Avorio, è infatti l'unica regione di Meridia in cui sia possibile l'allevamento di animali (capre e pecore) e la produzione di formaggi.

La bassa valle del Patrio, che si estende da Elianto fino a Piazza del Sole è invece una regione fertile e coltivata intensivamente che si articola in numerosi piccoli centri agricoli. Il clima caldo e l'abbondanza di acqua anche in estate permette tre raccolti annuali che sostentano l'intera Meridia e

che permettono di foraggiare anche Venalia e la popolosa Corona del Re. In inverno si raccolgono frumento e legumi, in estate vi sono invece riso, arachidi e mais, mentre il raccolto autunnale fornisce miglio e mais.

Le zone paludose intorno alla foce del Patrio e intorno a Piazza del Sole sono ricche di piante di papiro, che consente alla capitale una vasta produzione di papiri per il fabbisogno di tutto il sud delle Terre Spezzate (a nord la pergamena è più diffusa).

Mentre la carne (d'agnello) ed i formaggi (di capra) sono piuttosto scarsi, Meridia è invece ricchissima di pesce, che viene pescato sia nella Baia di Piazza del Sole che lungo tutta la Cost'Elia.

Il vello delle pecore, insieme con la vasta produzione di seta, costituisce invece la base per la rinomata produzione di variopinte stoffe meride, tinte con procedimenti alchemici segreti studiati ad Ambra.

La caccia è, infine, un'attività volta alla protezione e al reperimento di pelli e materie esotiche, e non tanto all'alimentazione.

Ricca non solo di cereali e legumi che garantiscono il sostentamento, ma anche di merci pregiate quali la seta, il papiro, il vetro, le essenze e le pietre preziose, Meridia è un Principato ricco che commercia via terra sia lungo la **Strada del Re**, che va da Piazza del Sole a Dimora, per poi proseguire nella **Strada Paterna** che raggiunge Elianto, sia lungo la **Via Meridiana**, che va da Ambra a Candia. Il centro-sud del Mar d'Alba è inoltre dominato dalle navi di Irradia, potente città commerciale che controlla le vie marittime verso Litoranea, Capo d'Alba e Corona del Re, spingendo i propri traffici fino ai remoti porti di Albaridia e Portoferro.

I Commerci interni sono invece funestati dall'Agrosecco, che impietoso divide Meridia; la **Secca**, che da Badia d'Espero raggiunge Ambra, è infatti una strada impervia in cui i viaggiatori sono spesso vittime di creature selvagge, mostri e briganti, che si dice facciano covo tra i Secchi e i Monti Opsi.

Le Città Meride

Piazza del Sole (11000 ab.)

Maestosa e labirintica, Piazza del Sole è la capitale di Meridia, nota per le sue alte torri (ogni quartiere ne ha una che lo domina e che solitamente gli dà il nome) e per il ricchissimo rione di Corte Verde, in cui si trova anche il Palazzo dei Principi. Si tratta di una città enorme in cui stretti vicoli deserti si alternano a vaste piazze affollate di gente e banchi di mercato; in cui i mendicanti si affollano sui gradini dei templi e, a pochi passi, vengono venduti vini ed essenze di cui una stilla vale più di quanto un onesto contadino guadagni in una settimana. Caotica e vitale Piazza del Sole ogni giorno è teatro di umane disgrazie e vittorie, di musica e urla, di merci preziose e delizie dei sensi, di furti ed imbrogli, di ricchi cittadini e viandanti straccioni, o viceversa.

L'architettura di Piazza del Sole varia molto da quartiere a quartiere, pur conservando il caratteristico colore chiaro della pietra usata per le costruzioni, in contrasto con i colori ricchi e vivaci delle tende e dei banchi dei bazar. Le abitazioni hanno quasi sempre un piccolo cortile custodito da mura, in cui i benestanti coltivano piante da frutto e fiori, mentre i cittadini più modesti piccoli orti per uso casalingo. Nel caso del Principe e del suo palazzo, il cortile ha la grandezza di un intero quartiere in cui vivono anche i servi e alcuni dignitari di minor conto: Corte Verde.

La città è divisa in otto grandi quartieri, che di solito corrispondono ad una porta d'ingresso sulle imponenti mura color della sabbia e ad una torre. Questa ha, sempre di norma, il nome del quartiere in cui si trova (come Torre di Voltaluna, o Torre di Primoraggio) e si trova al centro di una piazza di nome Meridiana.

Nel ricco quartiere di Cordambra si trova la Grande Biblioteca Astera, in cui sono conservati antichi testi e mappe geografiche, persino alcune incisioni risalenti all'Impero del Fuoco. Ognuno dei dodici quartieri ha un proprio tempio e un proprio bazar giornaliero, ma è nel principesco rione di Corte Verde che una volta l'anno si tiene il Gran Bazar. Questo è il più grande mercato di

Meridia, dura una settimana e prevede festeggiamenti e, solitamente, la presenza di dignitari dei Principati del nord e delle loro corti in visita.

Irradia (1800 ab.)

Questa città, al confine tra Meridia e Venalia, è la seconda più grande del Principato e una delle più antiche, tanto che la sua fondazione risale al tardo Impero del Fuoco. Il suo porto è un fervente crocevia di attività e commerci, e la sua flotta domina il Mar d'Alba, costituendo anche la gran parte della potenza navale merida. Il ricco territorio della Cost'Elia assicura ad Irradia una fiorente produzione agricola e di beni quali vini, olio e la preziosa seta. D'architettura severa, Irradia è ben fortificata e protetta da un significativo stanziamento di Guerrieri della Sabbia per difendere il confine nord da eventuali sconfinamenti venali, ma è anche una città fortemente commerciale, da cui partono carovane e velieri colmi di merci destinate al nord delle Terre Spezzate. Fatta eccezione per Piazza del Sole, Irradia è la città con la maggiore concentrazione di Niviani dell'intera Meridia, tanto che gli Arconti della città, i Themelioni, sono grandi armatori e navigatori d'eccezione anche grazie alle loro origini Niviane.

Rocca d'Avorio (1000 ab.)

Nata come estrema roccaforte per difendere la Valle del Patrio dalle scorribande di Bruti e creature selvagge dal Deserto d'Arsarena, questa città dalle ampie mura, erette durante i secoli bui, fu fondata da Nicodemo Ivorei per ospitare la sua "Guardia d'Avorio".

Oggi Rocca d'Avorio è nota principalmente per aver dato i natali ad Alessandro, il Difensore degli Uomini, e per ospitare la prima e più importante scuola di magia delle Terre Spezzate: il Liceo. Di architettura scarna ed essenziale come i suoi bastioni, Rocca d'Avorio è meta di studiosi e pensatori, oltre che di coraggiosi avventurieri che si recano nel deserto alla ricerca di tesori e rarità da rivendere al Bazar di Sabbia, un mercato che si tiene ogni mese e in cui vengono esposte materie esotiche d'ogni genere, dalla "cenere d'Ardente" al "veleno di Scorpionodoro". Vasta è infatti la richiesta di queste rarità del deserto da parte della Loggia degli Alchimisti di Ambra, e molti mercanti giungono persino da Venalia per fare acquisti.

Ambra (1100 ab.)

Ambra è una città antichissima, che risale agli albori dell'Impero del Sole, posta nell'estremo sud della Cost'Elia domina il Golfo d'Ambra ed è bagnata dal fiume Cromo. Seconda in bellezza solo a Piazza del Sole, è un gioiello di architettura costruito con preziosi materiali e sapienti tecniche consolidate nei secoli. Ricca e potente, questa città è infatti cresciuta sui resti dell'antico impero e ha cercato, a fronte della scarsa produttività agricola del territorio circostante, di sfruttare al massimo le risorse dei vicini Monti Rugenti e del vicinissimo Agro secco. Rinomatissime sono le corporazioni artigiane di questa città, che ha il primato di invenzione e di produzione del vetro, oltre che delle tinture per le pregiate stoffe meride. Durante il regno degli Uomini del Mare, inoltre, ad Ambra nacque l'arte dell'alchimia, che anche dopo secoli è ancora esclusivo appannaggio di questa città all'interno del Principato. "La Loggia", o Loggia degli Alchimisti, è il nome della selettiva corporazione in grado di produrre Veleni e Pozioni. Numerosi sono gli insediamenti di minatori ai piedi dei Monti Rugenti che rientrano nel territorio esterno di questa città dal fiorente porto, e frequentatissimo è il Bazar cittadino che si tiene ogni giorno nella zona portuale. Una volta l'anno ha luogo inoltre l'enorme Bazar della Loggia, che ospita innumerevoli banchi di mercanti provenienti da Meridia, Venalia, Neenuvar e Corona del Re, a volte persino di viaggiatori giunti dal nord delle Terre Spezzate con esotiche merci. La particolarità di questo mercato risiede nel fatto che la Loggia degli Alchimisti ogni anno espone una nuova meraviglia agli occhi del pubblico, e paga di propria tasca i migliori artisti per esibirsi nelle fresche sere meride. Troppo vasto per essere ospitato all'interno delle mura, il Bazar della Loggia viene allestito sulle sponde del Cromo poco fuori città.

Governata con saggezza dall'antichissima famiglia dei Crisostomi, Ambra ospita anche un poderoso insediamento militare che si occupa di proteggere la città e la Cost'Elia dalle creature selvagge che infestano la foresta d'Altorovo ed il temibile promontorio della Coda.

Elianto (1200 ab.)

Città che domina sull'Alta Valle del Patrio, Elianto è ricca e florida, e benché sia incomparabile alla labirintica Piazza del Sole e alla nobile e altezzosa Ambra, Elianto è nota anche come la città delle fonti, in quanto dotata di oltre cinquanta fontane alimentate dal Patrio. Retta dagli Agoni nella persona di Icario III, Elianto trae il suo benessere dalla estrema produttività agricola delle campagne circostanti e dalla pastorizia della Piana Litia. Unica città merida in cui sia comune il consumo di carne e formaggio, Elianto produce anche un liquore dal gusto acre di nome Cafara, ottenuto dalla fermentazione del latte di capra. Altissima è la presenza di Bruti in questa città, tanto che la famiglia di Arconti di Elianto contrae spessissimo matrimoni con membri di potenti clan di bruti della Piana Litia. L'attuale Arconte, Icario III detto il Visionario, ha inoltre reso popolarissima la città incentivando una pratica comune nel passato, seppur non particolarmente diffusa. Adesso Elianto è spesso meta di avventurieri e cercatori d'oro che da qui partono per risalire il fiume Patrio alla ricerca della sua mitica sorgente, tanto che in primavera e in autunno capita che le taverne della città non riescano a dare ospitalità a tutti gli stranieri e che, poco fuori le mura, si formino piccole tendopoli di viaggiatori. In molti pensano che Icario degli Agoni sia davvero ossessionato dalle antiche leggende sulle caverne nei Monti Rugenti, ma i più scaltri mercanti di Piazza del Sole benedicono la sua astuzia nell'attirare tanti viandanti bisognosi di provviste sulla Strada Paterna che, guardacaso, parte proprio dalla capitale di Meridia.

Badia d'Espero (700 ab.)

Si tratta di una piccola cittadina al crocevia tra la Secca e la Paterna (strade che rispettivamente attraversano il deserto e la valle del Patrio), costruita intorno all'omonimo monastero. In questo luogo, infatti, predicò negli ultimi anni della sua vita e morì il Devoto Espero, ossia il più importante devoto di Meridia che, durante i secoli di egemonia valniana, contribuì a diffondere e rafforzare il culto della Tetrade. Oggi la cittadina ospita un Bazar settimanale in cui convergono i numerosi coltivatori della valle e, talvolta, i mercanti che percorrono la Secca o la Paterna; un monastero di fedeli del Devoto e la tomba dello stesso, che è meta di pellegrinaggi e luogo di preghiera per tutta la bassa Valle del Patrio. Gli Iveri sono Arconti di questa città e di tutti i territori circostanti, e Paride degli Iveri con la sua famiglia dimora nel centro della piccola cittadina, in un palazzo di recente costruzione. Badia d'Espero, nonostante sia un luogo di passaggio e traffici, non ha una locanda per i viaggiatori e i pellegrini, che vengono invece accolti presso la foresteria del monastero al costo di un piccolo obolo.

Le Terre Selvagge

Un tempo il deserto era il luogo natale degli Uomini della Sabbia e dei Bruti del Sud, ma ai giorni nostri esso è considerato una zona selvaggia, in cui solo soldati, avventurieri e folli si avventurano di propria sponte. Le creature ostili e mostruose che vivono nei deserti d'Arsarena e Agrosecco sono, per i Meridi, cacciatori e prede insieme. Cacciatori perché numerose sono le vittime tra viaggiatori e abitanti di zone ai margini delle aree selvagge che scompaiono per sempre, e prede perché la Loggia degli Alchimisti di Ambra ed i mercanti venali sono sempre interessati all'acquisto di sostanze estratte da queste creature magiche e mostruose.

Il **Deserto Agrosecco** domina il centro del Principato, e costituisce un'inesauribile fonte di pericoli e problemi per le contigue zone civilizzate. In primo luogo l'Agrosecco è popolato da creature selvagge e pericolose, tra cui anche gli orribili demoni delle sabbie, e inoltre la strada

carovaniere che lo attraversa, e che porta verso la Cost'Elia, è funestata da briganti. Alcuni vociferano che si tratti di un'unica compagnia di tagliaborse, altri che ve ne siano diverse, altri ancora sostengono che ai piedi dei monti Opsi, in una gola nascosta, si celi una città segreta in cui si rifugiano i reietti della società, i malviventi e i fuggitivi, governata da un nobile decaduto di incredibile fascino, seppur sfregiato, detto Drappo Scarlatto, e che questa viva grazie alle scorrerie lungo la strada Secca.

Sulle pendici dei **Monti Secchi**, così riferiscono i bruti che pattugliano l'Agrosecco e i mercanti le cui carovane sono sopravvissute alla traversata, si aprono grotte segrete nei cui meandri vivono piccole ed infide creature, aggressive quanto disgustose, che attaccano i viaggiatori durante la notte. L'unica consolazione è che il problema viene certamente sentito con maggiore gravità dagli odiosi Venali.

Sulla punta del promontorio della Coda sorgeva l'antica capitale dell'Impero del Fuoco, **Salamandra**. Oggi questo posto è solo rovine, bestie selvagge e spiriti inquieti. Pochi sono i coraggiosi che si avventurano lungo la pericolosa Coda, e ancor meno coloro che giungono a Salamandra in cerca di reperti, oro ed oggetti intrisi dell'antico potere del fuoco. Di certo le leggende abbondano su questo luogo maledetto, e addirittura si dice che lo scheletro annerito dell'ultimo Eliarca, che trasformò Salamandra in una pira votiva al Sole, regni ancora sulle ceneri del suo Impero.

Il **Deserto d'Arsarena**, che minaccia da sud Meridia, si estende a perdita d'occhio ed è, ancora oggi, partenza di scorrerie da parte di creature selvagge e venefiche, demoni delle sabbie e, talvolta, predoni del deserto. Si dice inoltre che tra le dune si scorgano, nelle giornate di particolare calura o quando il vento le svela, rovine di antiche città degli Adusti abbandonate e inghiottite dalla sabbia.

La **Foresta d'Altorovo** si estende a sud di Ambra ed è popolata da pericolose creature bestiali di inaudita ferocia, che a volte si avventurano verso le sponde del Cromo. Inoltre tutto il promontorio della Coda è maledetto e infestato dagli spettri degli antichi meridi.

I **Monti Rugenti** sono considerati una zona selvaggia, e la sorgente del Patrio è un luogo mistico e pericoloso. Antiche leggende sostengono che una stirpe di creature maligne, o di uomini malvagi, vivessero nelle profondità di grotte umide alla fonte del Patrio ai tempi dell'Impero del Fuoco, e che le loro aule siano ancora ricolme di tesori inestimabili. Nella realtà le esplorazioni dei Monti Rugenti sono state scarse e difficili, con ben magri risultati.

La Società Merida

I Meridi sono un popolo vario, che riunisce in sé tre diverse stirpi: gli Uomini della Sabbia, i Niviani e i Brutti. Le comunità di niviani sono presenti nella maggior parte delle città (Piazza del Sole, Ambra ed Irradia in maggior misura), mentre i Brutti sono numerosi nell'alta valle del Patrio e nelle città di Elianto, Rocca d'Avorio e Piazza del Sole. I primi raramente svolgono lavori fisici, prediligendo mestieri che abbiano a che fare con mercanzie, contrattazioni e viaggi, come il mercante e l'armatore, o con le arti, la politica o il pensiero, come il funzionario di palazzo, l'artigiano, l'alchimista, lo studioso, il mago. E' difficile vedere un niviano a proprio agio fuori dalle mura cittadine, anche per via del fastidio che gli esponenti di questa stirpe provano nel dover stare sotto il sole cocente.

Di contro i Brutti sono tendenzialmente più portati per lavori in cui il loro possente fisico dia il meglio di sé, per questo molti di loro intraprendono la via del guerriero, indossando i vessilli dei Guerrieri della Sabbia, come battistrada lungo le strade carovaniere nel deserto, oppure cacciando le

pericolose creature selvagge che minacciano le zone civilizzate. La vita nella Piana Litia, in cui abitano numerosi clan di pastori, è semplice e dura proprio come la natura di questa razza, che predilige le assolate e brulle distese agli angusti ed ombrosi vicoli della città.

Gli Uomini della Sabbia sono invece duttili ed aperti, e coprono in gran numero ogni strato della fitta e complessa società merida, dal mendicante al principe.

Secoli di civiltà hanno condotto Meridia a considerarsi il Principato più evoluto di tutte le Terre Spezzate. L'amore per il pensiero, la filosofia, la ricerca e le arti che lo contraddistinguono rendono le città luoghi di scambi e commerci in cui non mancano laboriose corporazioni artigiane e bazar, ma anche biblioteche e scuole per chi si può permettere il lusso di dedicarsi allo studio.

La ricchezza si esprime nel gusto per il bello e per il piacere in ogni sua forma, che i Meridi amano concedersi senza eccessi ogni volta che possono. Il vestiario ha linee semplici e morbide ma si distingue per la preziosità delle stoffe e per i colori sgargianti, che a Meridia sono sempre simbolo d'eleganza. Vengono inoltre considerati elementi di stile gioielli ed accessori in cuoio, rari e preziosi nei mercati del Principato. Nonostante i meridi non siano un popolo ostentato, il benessere e la ricchezza sono considerati valori, ed essi si rendono palesi nell'abbigliamento, appunto, che è l'espressione diurna del proprio status, e nell'arredamento delle proprie dimore, che ne è invece espressione notturna. Apprezzatissimi sono, in questo senso, tappeti e drappaggi ma, sopra ad ogni cosa, mobili e giardini. Un uomo che possa intrattenere i suoi ospiti tra alberi e fiori viene considerato di grande prestigio. Ecco perché il Principe di Meridia possiede un giardino grande quanto un intero quartiere a Piazza del Sole.

Per quanto la vita diurna a Meridia sembri aperta, gioviale e caotica, al calar della sera strade e piazze si spopolano, e la quiete regna sulle città. La società merida, infatti, non concepisce il divertimento in forma esteriore, ostentata, collettiva, predilige invece l'intrattenimento racchiuso tra le mura casalinghe, o in luoghi ad esso deputati come locande, fumerie, terme, case delle essenze (in cui non si mangia ma si bevono vino e distillati) e case della danza. Queste ultime sono la versione merida dei bordelli, in cui le prostitute sono anche e principalmente danzatrici che si esibiscono per uno o più clienti in sale comuni o private. La danza e la musica suonata con strumenti a fiato, più raramente a corde, sono inoltre la principale forma di spettacolo.

Viene da sé che coloro che a Meridia possono permettersi di godere in casa propria di questi piaceri, e di offrirli ai propri ospiti, vengono tenuti in maggiore considerazione di chi deve invece dividerli con altri avventori.

La consuetudine di fare doni ad amici, ospiti e personaggi illustri è frequente e largamente diffusa, ma è parimenti considerato inappropriato e di pessimo gusto fare doni di un'entità che il beneficiario non possa ricambiare. Donare un tozzo di pane o un sacchetto di riso a un pover'uomo è considerato un gesto munifico, regalargli oro è volgare.

La mentalità merida, così come la sua vita scandita dal sole e dalla notte, appare radiosa aperta e comunicativa, ma nasconde anche un lato tenebroso e sordido che sostituisce alla parola il silenzio, alle dispute le oscure macchinazioni, alla politica la sottile arte dell'avvelenamento. Nelle Terre Spezzate si dice che i forti ed inebrianti distillati ed i sapori intensi della cucina di Meridia siano solo atti a mascherare l'amaro gusto dei preparati alchemici che abbondano più del vino nelle corti. In effetti l'abitudine a servirsi di pozioni e veleni per gli scopi più disparati non è propriamente consuetudinaria, né a buon mercato, ma neppure infrequente per chi se lo possa permettere.

La società, che ai tempi dell'Impero del Fuoco era divisa in vere e proprie caste, si articola oggi in diverse classi sociali che godono di certi privilegi, legati al rango ma anche al potere, alla ricchezza e al prestigio personale. Sotto al Principe e alla sua famiglia si collocano i nobili, tra i quali spiccano gli Arconti (o baroni) che governano città e vasti territori, quindi vengono i cavalieri e i Maestri del Liceo e della Loggia degli Alchimisti, in ultimo i capimastri delle corporazioni artigiane

e i ricchi mercanti. Questa gerarchia viene comunemente rispettata, ed è normale per un merida comportarsi in modo ossequioso e cerimonioso nei confronti di chi si trovi più in alto di lui nella scala sociale.

Le Famiglie nobili di Meridia sono:

Alessandridi. Orgogliosi discendenti di Alessandro, il Difensore degli Uomini, gli Alessandridi vengono considerati i legittimi principi di Meridia, benché siano tornati al potere solo da poche generazioni. Amatissimi dal popolo sono guerrieri e strateghi, ma non sono infrequenti anche studiosi e maghi tra i membri di questa famiglia tradizionalmente stimata come onorevole e coraggiosa. La linea di discendenza è prevalentemente umana, anche se alcuni rami famigliari annoverano sia bruti che niviani.

Il motto degli Alessandridi è: *“Defendendo Vinco”*, il loro stemma è la testa di leone nera su scudo quadripartito rosso e giallo.

Sebastidi. Arconti di Rocca d’Avorio, i Sebastidi sono una famiglia molto antica, seppur di alterne fortune. Celebri per aver dato i natali ad Eliodoro l’Illuminato, filosofo mago e fondatore del Liceo, aggiungono al proprio potere su città e terre la posizione di predominanza sulla scuola di magia. Di loro si dice che posseggano menti tanto astute quanto ambiziose, la loro discendenza è, ormai da generazioni, mista di umani e niviani.

Il motto dei Sebastidi è: *“Clarius ex Obscuro”*, il loro stemma è la fiamma rossa su campo nero.

Crisostomi. Arconti di Ambra, i Crisostomi si considerano una famiglia antichissima, tanto da rivendicare il retaggio di sangue degli antichi Eliarchi. Studiosi e alchimisti, hanno un ruolo di grande rilevanza nella Loggia degli Alchimisti di Ambra, e benché governino con saggezza e siano di fatto fautori e custodi della grande ricchezza del territorio che amministrano, vengono considerati individualisti e, in qualche modo, eccentrici. La discendenza di questa famiglia è tradizionalmente solo umana.

Il motto dei Crisostomi è: *“In Sapientia Uro”*, il loro stemma è un sole giallo che sovrasta la testa di leone in campo rosso.

Agoni. Arconti di Elianto, e protettori dell’alta valle del Patrio, gli Agoni sono una famiglia tradizionalmente lontana dai fasti di corte, più pratica che cerimoniosa, e volta principalmente alla ricchezza, personale e delle proprie terre. Guerrieri valorosi e scaltri politici, gli Agoni esprimono al meglio la loro discendenza mista di umani e bruti.

Il motto degli Agoni è: *“Nunc aut Nunquam”*, il loro stemma è uno scudo quadripartito rosso e marrone con la testa di leone nel quadro alto di destra e in quello basso di sinistra, e un pugno chiuso nei restanti quadri.

Themelioni. Arconti di Irradia, questa famiglia è recentemente assunta alla nobiltà durante la guerra di secessione di Venalia, essendosi distinta in battaglia sia per mare che per terra. Mercanti e navigatori d’eccezione rappresentano una forza sia militare che commerciale considerata uno dei pilastri del Principato. La loro discendenza è niviana e umana.

Il motto dei Themelioni è: *“Per Mare per Terras”*, il loro stemma è un scudo quadripartito giallo e rosso con la testa di leone incorniciata, in basso, da un’onda azzurra.

Iveri. Ramo da cui sono nati gli Alessandridi, ora gli Iveri sono a tutti gli effetti una famiglia cadetta di quella principesca. Protettori della bassa valle del Patrio e Arconti di Badia d’Espero, a dispetto della loro influenza economica non godono della simpatia della corte, in cui sono considerati nobili semi decaduti e campagnoli, ma nemmeno di quella popolare. La gente della valle maligna infatti sull’avidità degli Iveri ed è scontenta della scarsa capacità di reagire con polso alle

frequenti scorribande di creature selvagge e di briganti dall'Agrosecco. La loro discendenza è rigorosamente umana.

Il motto degli Iveri è "*Consilio et Impetus*", il loro stemma è un sole nero su campo giallo.

Strategi. Famiglia di recente ascesa, nati da Saulo Stratego, primo nel suo nome, cavaliere di ferro a cui furono concessi enormi benefici in qualità di generale dell'esercito merida. Gli Strateghi sono una famiglia molto amata sia ad Elianto che a Piazza del Sole, benché scarsamente popolare a corte. Valorosi e militareschi, la loro discendenza è mista umana e brutta.

Il loro motto è: "*Para Bellum!*", il loro stemma è uno scudo bipartito giallo e rosso in cui su rosso campeggia un leone giallo e su giallo una montagna rossa.

Ecneidi. Fedelissimi del culto della Tetrade, gli Ecneidi si fanno vanto di aver dato i natali all'unico Devoto riconosciuto di Meridia e, seppur in minor misura, di essere stati addirittura Principi nel passato. Al momento sono una famiglia in decadenza che, almeno così si dice a corte, vive di fede e delle briciole del Principe. Di contro, i cavalieri degli Ecneidi sono amatissimi dal popolo, noti per distinguersi come coraggiosi combattenti e superbi duellanti. La loro discendenza è principalmente umana.

Il motto degli Ecneidi è: "*Iustitia Omnibus*", il loro stemma è uno scudo bianco e rosso su cui campeggia un prisma dorato.

A Meridia il Culto della Tetrade è diffuso e largamente seguito sia dal popolino che da chi occupa i livelli più alti della società. La religione giunta con i cavalieri valniani è ormai parte integrante del pensiero merida, che si è adattato ad essa mitigandola in forma filosofica. Numerosi sono i templi nelle città, e fortissima la tensione religiosa nei confronti di Sidereo, che si è sovrapposto e sostituito nell'animo merida al Sole venerato nell'antichità. Nel parlare comune e nelle leggende popolari sopravvivono numerosi i rimandi al fuoco e al sole, ma la fede merida è saldamente legata alla Tetrade, e anche quando un merida prega o impreca, sempre si rivolge ai "quattro".

Storia di Meridia

In tempi remoti di cui non si hanno tracce né memoria, dallo sconfinato deserto giunsero gli Adusti, l'antico popolo che si evolse negli Uomini della Sabbia e che fu fondamento della prima civiltà merida: **l'Impero del Fuoco**.

Il culto del fuoco era infatti un antichissimo retaggio adusto che caratterizzava i primi insediamenti meridi, e che prevedeva cerimonie notturne in cui gli sciamani cantavano litanie e danzavano al muoversi delle fiamme. Fu durante queste cerimonie che il Popolo della Sabbia scoprì, d'improvviso, l'esistenza della magia. Al nascere delle pratiche magiche legate al fuoco corrispose anche un'intensificarsi della trazione religiosa, che si esprimeva in riti popolari estremamente seguiti in cui si venerava il fuoco ed il suo potere vitale, e riti oscuri e segreti nati dall'ombra prodotta dal fuoco. Le manifestazioni magiche furono accolte con un rafforzamento delle convinzioni mistiche, e vennero interpretate come una benedizione. Il Fuoco divenne oggetto di divinazione, gli sciamani acquisirono maggiore coscienza del potere magico e dei modi in cui evocarlo a proprio comando, e i Maghi divennero pian piano una casta dominante e chiusa all'esterno.

L'origine della storia merida viene quindi ricondotta alla nascita dell'**Impero del Fuoco**, una monarchia di forte matrice religiosa che nacque quando **Crisostomo I**, un potente mago sciamano, riuscì nell'impresa di assoggettare tutti i clan di Uomini della Sabbia in un unico regno. L'impero fu diviso in tre province: **Salamandra** che si estendeva lungo la Cost'Elia e sul promontorio della

Coda, al termine del quale sorgeva la capitale; **Meridia**, che occupava la vasta e scarsamente popolata valle del Patrio; **Venalia** che occupava il territorio meridionale dell'omonimo Principato.

L'imperatore aveva sede a Salamandra e veniva considerato tale per diritto divino, in qualità di primo sacerdote del Fuoco, o **Eliarca**. La provincia dell'Eliarca era ricca, pacifica e prospera; Meridia era invece fertile ma vessata dagli attacchi di creature selvagge, tra cui i temibili e bestiali Bruti. Per questo gli arconti (o governatori) di Meridia e Venalia erano solitamente guerrieri e generali d'esercito, affiancati ad un ministro di culto dell'Eliarca che nelle varie città era detto Voce del Fuoco. Costoro erano rappresentanti del potere di Salamandra, e avevano potere religioso e giudiziario, erano maghi e sacerdoti e, di fatto, dettavano legge per conto dell'Eliarca nelle province a scapito degli arconti, che vivevano con senso di schiavitù il legame di sudditanza dalla lontana e ricchissima capitale.

Durante la discesa degli Uomini del Mare la provincia di Venalia fu la prima a cadere, opponendo una fiera resistenza militare contro i più forti e meglio equipaggiati guerrieri del nord. Meridia tenne i confini, ma **l'arconte di Piazza del Sole, Lisandro il pacifico**, era invece dell'idea di cedere le armi e sottomettersi senza le ingenti perdite subite da Venalia. **Piramo, Voce del Fuoco di Meridia**, spingeva invece per la guerra sotto ordine di **Crisostomo XVIII**, affinché la provincia fungesse da cuscinetto alla capitale e permettesse a Salamandra di organizzare una fiera resistenza.

Lisandro prese allora accordi segreti con gli Uomini del Mare, con l'intento di consegnare pacificamente Meridia e rimanerne il principe giurando fedeltà al nuovo Re del Mare. Per desautorare Piramo fece dunque entrare segretamente a Piazza del Sole un drappello di guerrieri del nord guidati dal generale delle forze d'invasione **Leviardo**. Costui intervenne durante una cerimonia pubblica officiata da Piramo, e sfidò il mago di Salamandra a mostrare il proprio potere sconfiggendolo con la sua magia prima che egli riuscisse a colpirlo con la propria spada. L'uomo del nord incedette verso il mago, che con un sortilegio cercò di addormentarlo, ma Leviardo simulò uno sbadiglio e resistette al potere, e irridendo Piramo si avvicinò. Lo sciamano allora formò un dardo di fuoco tra le proprie mani e lo scagliò contro il guerriero. La pesante armatura prese fuoco, ma Leviardo se ne liberò sotto gli occhi attoniti della folla, ed incedette ancora verso Piramo, continuando a dileggiarlo. Un secondo dardo fiammeggiò verso il torso nudo dell'Uomo del Mare, il colpo andò a segno e il generale cadde, le urla dei meridi esplosero, ma mentre Piramo compiva un piccolo inchino all'indirizzo della folla, Leviardo si mise in ginocchio e con un poderoso fendente staccò la testa alla Voce del Fuoco. Il popolo, smarrito, non reagì all'apertura delle porte agli Uomini del Mare, e nessuno osò opporre resistenza a Leviardo e ai suoi uomini. Piazza del Sole cedette le armi.

Intanto, sulla Cost'Elia, l'avanzata degli invasori aveva ridotto in cenere l'antica città di Fanos, oggi nota con il nome di Lisandria, e aveva messo in ginocchio Irradia ed Ambra, giungendo ad assediare la stessa Salamandra. Crisostomo, agli sgoccioli dell'assedio, fece gettare gli ultimi barili di olio sul nemico e quindi diede alle fiamme l'intera città immolandola al Sole.

Lisandro divenne principe di Meridia grazie agli accordi con i nuovi dominatori delle Terre Spezzate, Venalia rimase la sua provincia settentrionale, e dalle ceneri di Fanos venne eretta una nuova città battezzata Lisandria in onore del nuovo "sovrano".

I Bruti, in questo periodo, erano ancora razziatori del deserto che vessavano la valle del Patrio con violente scorrerie.

Meridia si rafforzò e visse pacificamente sotto l'egemonia del Trono del Mare, pagando tributi ma mantenendo una sostanziale autonomia; le bestie selvagge ed i Bruti costituivano la maggiore piaga sociale dopo le carestie, e a varie ondate sconfinavano nell'alta valle del Patrio. Negli anni della prima giovinezza di Alessandro il Difensore di Uomini, i clan del deserto si erano però fatti sempre più pericolosi e intraprendenti, anche grazie al carisma di un capo Bruto che aveva riunito sotto il

proprio vessillo la maggior parte dei clan. **Ornerio il Giusto** guidava dunque un vero e proprio esercito di bruti quando, al termine di un lungo periodo di scorrerie, riuscirono a prendere addirittura Rocca d'Avorio. Il padre di Alessandro, Anassimandro Ivorei arconte di Rocca d'Avorio, fu ucciso in singolar tenzone dall'enorme Bruto invasore, ma il giovane Alessandro e i suoi fratelli furono risparmiati, e presi come ostaggi dallo scaltro Ornerio, che li fece crescere con suo figlio Reuele.

Anni dopo Rocca d'Avorio venne ripresa, ed i Bruti schiacciati, ma il dodicenne Alessandro nuovo arconte della città conservava un ricordo onorevole dei fieri bruti, che attaccavano per necessità non per crudeltà, e che possedevano un loro ferreo senso dell'onore e della giustizia.

Trovatosi in seguito a combattere proprio con il clan guidato da Reuele, Alessandro adottò una nuova e vincente strategia per reprimere le scorrerie dei Bruti; offrì loro gli impervi ma pacifici territori ad ovest di Rocca d'Avorio, nella scarsamente popolata alta valle del Patrio, o Piana Litia. Reuele accettò l'offerta, cedendo le armi e inginocchiandosi al fratello che il merida era stato. Alessandro aveva in un sol colpo diminuito le scorrerie verso Rocca d'Avorio e popolato una regione semi inospitale con pastori e guerrieri di tempra fierissima, onorevoli e di parola. Aveva inoltre ottenuto un esercito personale incredibilmente forte rispetto a quello di altri arconti meridi. Nonostante il giovane avesse fatto tutto per la maggior gloria di suo zio, principe di Meridia, aveva però destato le gelosie ed i giusti timori di numerosi nobili di Piazza del Sole, fu così che la potente famiglia dei Sebastidi, maghi impareggiabili, si mossero con abilità e discrezione per ottenere dal Principe una città in cui fondare la prima scuola di magia delle Terre Spezzate. Alessandro perse così Rocca d'Avorio e, in virtù delle sue innegabili doti militari e del suo ascendente sui valenti guerrieri Bruti fu fatto Arconte di Vigezia, che in quel periodo appariva inquieta e prossima alla ribellione.

La situazione a Vigezia fu immediatamente placata, e Alessandro si adattò alla società venale, entrando in contatto con le ricche famiglie di Niviani. Fu in questi anni che in Alessandro maturò il sogno che l'avrebbe condotto a conquistare tutti i Principati, il sogno di un futuro migliore che non coinvolgesse solo Meridia, che ma che estendesse invece il pensiero e la civiltà del sud a tutte le Terre Spezzate. Grande influenza su Alessandro ebbe inoltre la mentalità intraprendente dei niviani, che, specie nella persona di Artemio Pelagi, furono anche suoi intimi amici. I venali nutrono il sogno di Alessandro e finanziarono la sua campagna militare per la conquista del Trono del Mare. Così il generale merida, forte di navi venali, di truppe scelte di guerrieri meridi e di bruti, e dell'appoggio del Principe suo zio, mosse su Corona del Re e prese con la forza o con le alleanze tutti i Principati delle Terre Spezzate per Meridia. Alla morte di suo zio, avvenuta in uno degli ultimi anni di conquista, Alessandro gli succedette inaspettatamente sul trono. Suo cugino che ne avrebbe avuto diritto, cedette infatti il titolo in riconoscimento dei meriti di conquista del Difensore degli Uomini.

Alla morte di Alessandro il Difensore degli Uomini non c'erano eredi maschi, ma solo due principesse sposate al principe di Meridia, Aconteo dei Leandridi, e al figlio dell'ormai defunto Artemio Pelagi, il giovane Febo. Questi cercò, forte del matrimonio principesco e della sua presenza a Corona del Re, di tenere in piedi l'Impero e rivendicare il Trono del Sole come proprio, ma voci incontrollate aizzarono la folla contro Febo ed Ariadne, sostenendo che Alessandro (benché vecchissimo) fosse stato lasciato morire da sua figlia e suo genero. I due vennero trucidati dalla folla impazzita durante il giorno dell'incoronazione, i tafferugli presto coinvolsero molte altre città. L'Impero del Sole era caduto con Alessandro, gli uomini delle Terre Spezzate non avevano più chi li difendesse, ed iniziarono a farlo da soli. Iniziarono i Secoli Bui.

La figlia maggiore di Alessandro, Talia, ebbe maggior fortuna della sorella, e riuscì a tenere le redini di Meridia rivendicando il Principato nel suo nome. La principessa chiamò suo figlio Tideo degli Alessandridi, primo del suo nome e nipote del Difensore degli Uomini, e gli Alessandridi governarono Meridia con saggezza per molti anni.

La pace fu rotta solo da alcuni tentativi venali di secessione, mal riusciti e sedati nel sangue, e dalla guerra intestina che segnò, per un decennio, la spaccatura tra l'est e l'ovest di Meridia. **Elisieva degli Agoni detta l'Atroce** alla morte di suo nonno, un Alessandrìde, si ritrovò ad essere l'erede più diretta in linea di successione, ma poiché si trattava di una donna, promessa ad un capo clan dei Bruti, venne incoronato suo cugino Sinone. Ambiziosa e combattiva, Elisieva dapprima avvelenò Sinone, ed in seguito alle tensioni generatesi a corte, invase con l'esercito del suo promesso sposo Piazza del Sole, assassinando tutti gli Alessandrìdi che non si piegarono a lei, novella regina di Meridia. L'ultimo discendente maschio rimasto, **Melezio degli Alessandrìdi**, si trovava a Lisandria, e presa coscienza del massacro fratricida e dell'alleanza che Elisieva aveva stretto con i bruti di Piana Litia, si affrettò a cercare l'appoggio dei ricchi Crisostomi e dei mercanti venali tramite le famiglie niviane di Lisandria. Melezio si proclamò a propria volta re di Meridia, e decretò in qualità di legittimo sovrano lo spostamento della capitale a Lisandria. La lotta intestina che ne seguì, nota come **Guerra della Serpe e del Leone**, ridusse il regno in ginocchio, ed ebbe fine solo grazie all'intervento di Venalia, che approntò navi e truppe mercenarie finanziate da Melezio e dai suoi sostenitori, e prese Piazza del Sole dal Mare mentre l'esercito di Lisandria combatteva nella Valle del Patrio. Elisieva l'Atroce morì in battaglia con suo marito Ofenio, gli Alessandrìdi tornarono al potere e, sotto la guida di Melezio e dei suoi discendenti, riportarono la pace e la prosperità. Ma il debito con Venalia ed i ricchi e potenti Niviani era alto e ben lungi dall'essere pagato.

All'ascesa di Valleterna gli animi venali erano pronti alla rivolta per la secessione, ma la cavalleria valniana smorzò ogni desiderio di guerra, e Venalia tradì Meridia semplicemente rifiutando di opporre qualsivoglia resistenza contro gli invasori e spianando loro la strada verso sud. Di contro la stessa resistenza di Meridia, pronta a combattere seppur in evidente svantaggio, fu boicottata dai Niviani meridi, che temevano un nuovo periodo di caos e povertà come non se ne vedevano dalla guerra della Serpe e del Leone. Il tradimento segreto dei Niviani fu perpetrato manovrando sapientemente una famiglia piccolo nobile di Lisandria, gli Ecneidi, che si convertirono immediatamente alla Tetrade e che si fecero strumento dei Niviani per salvare Meridia dal ferro e dal fuoco. Il tradimento portò alla morte del Re Alessandrìde, ma i suoi discendenti sparirono letteralmente nel nulla, fuggendo senza lasciare traccia. Il cavaliere **Eugenio degli Ecneidi, detto la Rosa del Deserto**, divenne principe per conto del Re Valniano e promosse la diffusione del culto della Tetrade, che trovò terreno fertile nel popolino e venne sposato in forma filosofica da nobili nati e studiosi. Il nipote di Eugenio, anni dopo, rifiutò il governo di Meridia per vivere da cavaliere, predicare e prestare aiuto ai mendicanti e ai viaggiatori lungo la Strada del Re. Meglio noto come il **Devoto Espero**, costui compì prodigi e radunò intorno a sé un gran numero di fedeli che lo seguivano nel cammino verso Siderò. Egli fu riconosciuto dall'Ecclesia della Tetrade e venne fondato un monastero nel suo nome presso il crocevia tra la Secca (strada che scende dai monti Secchi, appunto) e il tratto della Strada Paterna che taglia la Valle del Patrio, dove egli predicò negli ultimi giorni e morì: Badia d'Espero.

Il predominio Valniano ebbe termine nel momento in cui, col brusco mutamento dei rapporti di forza seguito alla peste equina, Castelbruma, con l'ausilio di Altabrina e Neenuvar, prese il potere.

Fu questa l'occasione lungamente attesa dalle famiglie niviane di Venalia, che, seguendo il loro solito schema, preferirono il pacifico vassallaggio alla troppo costosa e difficile resistenza. Sotto la guida dei Galatei, volsero invece i loro eserciti al confine sud combattendo a fianco di un contingente brumiano. Questo ebbe presto ragione delle resistenze meride, consegnando nominalmente le intere Terre Spezzate al dominio del nord, sebbene, a causa delle mai sopite questioni con Neenuvar le attenzioni dei brumiani fossero sempre rivolte ad altri territori. Questo permise a Venalia di liberarsi ben presto dal giogo di Castelbruma, debole quanto lontano. Ma la resistenza contro i bellicosi Uomini del Nord e le potenti flotte venali era costata troppo alla seppur

ricca Meridia, che non ebbe la forza di riaffermare il proprio controllo militare sulla riottosa e mai doma Venalia. Meridia perdeva così, dopo centinaia di anni, la sua provincia settentrionale.

Il fragile regno di Castelbruma non fu mai in grado di consolidarsi al punto da poter riconquistare Venalia, che anzi fu partecipe del suo rovesciamento. Difatti, non appena i Gastaldi mostrarono i muscoli, la comunità niviana fu pronta a sostenerli, dotandoli delle armi che ne permisero la vittoria. Furono infatti loro a fornire, tramite il pagamento di mercenari, una parte delle truppe con cui l'antica famiglia prese possesso di Corona del Re. Ma soprattutto trasferirono nella capitale tutto il patrimonio di sapienza degli alchimisti venali, fornendole un'arma fenomenale e pochissimo utilizzata in precedenza. Il rancore di Meridia nei confronti della provincia perduta si trasformò in odio: l'alchimia era da sempre esclusivo appannaggio merida, ed ora la ricca capitale ne possedeva i segreti. Ancora una volta l'antica provincia aveva scelto la via di minor resistenza vassallandosi, ottenendo enormi privilegi, soprattutto a livello economico, sia per il suo sostegno nella prima fase di conquista, sia per il ruolo che svolse nel portarla a termine.

E' un mistero come i Gastaldi siano riusciti a mettere in scacco Meridia e dove gli eredi di Alessandro siano rimasti celati per secoli. L'esercito di Corona del Re entrò infatti nel Principato e lo conquistò senza eccessivi sforzi grazie al grande sostegno popolare, dovuto alla presenza alla guida dell'esercito invasore del legittimo erede del trono merida, Ganimede degli Alessandrini, che, in accordo con i Gastaldi, riportò al governo la sua dinastia dopo secoli di assenza.

Negli ultimi ottant'anni la guida del Principato è stata dunque in mano agli Alessandrini, che lungi dall'onorare la memoria del proprio straordinario capostipite hanno agito in perfetta armonia con Corona del Re, ignorando invece gli antichi odi e le grandiose ambizioni di un Principato fiero e potente come Meridia. Ma con l'avvento al Principato del giovane **Aristarco degli Alessandrini, il Leone del Deserto**, tutto questo è iniziato a cambiare. Il nuovo principe sembra essere più cosciente della situazione reale rispetto ai suoi predecessori e certamente meno schiavo di influenze esterne. Chissà che non sia giunto per il Leone il momento di far udire il suo ruggito, liberandosi del giogo e riportando la sua stirpe ai fasti di un tempo.

Carriere

Guerriero della Sabbia



I Guerrieri della Sabbia sono uomini di ogni estrazione sociale che hanno dedicato la propria vita all'addestramento nelle arti guerriere e che combattono al servizio dei Principi di Meridia. Cavalieri di sangue e di ferro così come ruvidi bruti della Piana Litia possono trovare grande fortuna in questa istituzione, ed ambire ad incarichi di grande prestigio come la guardia personale di nobili e principi. Allenati a lunghe marce nel deserto e al clima proibitivo della regione i Guerrieri della Sabbia sono guerrieri resistenti e ben addestrati oltre che notevoli esploratori, sebbene non siano adusi alle armature pesanti che raramente si vedono nel più meridionale dei Principati. Scaltri, veloci, resistenti ed indomiti, i Guerrieri del Deserto sono senza dubbio un vanto del Principato, e benché i tornei dei pesanti cavalieri del nord siano proibitivi, in una vera

battaglia la velocità e la leggerezza sono un pregio da non sottovalutare.

Alchimista d'Ambra

Nei tempi oscuri della dominazione degli Uomini del Mare, quando la magia fu bandita a Meridia, i sapienti che custodivano l'antico pensiero degli Eliarchi trovarono una nuova via per esercitare il potere sugli uomini utilizzando il Fuoco che crea e distrugge. Nacque allora, nella città di Ambra, la Loggia degli Alchimisti, una corporazione di artigiani e studiosi illuminati, che nei secoli diede vita ed affinò la sottile e superba arte di creare pozioni. Gli Alchimisti d'Ambra sono una vera e propria istruzione a Meridia, mastri artigiani rispettati e potenti, capaci di provocare effetti d'ogni sorta grazie ad elaborati filtri ma, soprattutto, di realizzare letali veleni.



Discepolo della Fiamma



Meridia vanta la prima e probabilmente la più potente scuola di magia delle Terre Spezzate, il Liceo (vedi Magia. La Magia Merida) che ha sede a Rocca d'Avorio. Qui vengono ammessi ogni anno giovani di ogni ceto sociale che siano pronti d'ingegno e di spirito per diventare Discepoli della Fiamma. I maghi che apprendono le capacità arcane presso il Liceo (vedi Magia. La Magia di Meridia) diventano maestri nel padroneggiare le energie distruttive e protettive del fuoco e costituiscono uno dei principali punti di forza, anche in battaglia, del Principato merida. I potenti danni incendiari inflitti dalla magia merida non sono secondi a nessuno, ed i Discepoli della Fiamma sono apprezzati non solo in virtù dello straordinario potenziale offensivo, ma anche in qualità di consiglieri, sapienti e filosofi.