

# Principato di Neenuvar



## Il Territorio

L'accogliente territorio di Neenuvar, il più piccolo dei principati, è incastonato al centro delle Terre Spezzate, ad Ovest del Mare Bianco. Caratteristica peculiare della geografia del Principato è la massiccia presenza di corsi e specchi d'acqua, che gli danno l'aspetto luccicante di una valle incantata. I due fiumi maggiori sono il **Tèlpehtel**, che sgorga dal monte **Fànyati**, e il **Firinnen**, che dal lago dell'**Elennen** si riversa nelle acque dell'**Hentar**, formalmente situato in territorio Venale. Nei dintorni di questi, una miriade di torrenti, ruscelli, laghetti e stagni adornano il paesaggio di Neenuvar. Grazie alla grande quantità di acque dolci, gran parte del Principato è ricoperto di boschi, tra cui spicca la densa foresta dell'**Ainatur**.

Circondata dal mare, a Est è lambita dalle acque tranquille del **Mar Bianco**, che i Neenuvaren chiamano con l'antico nome elfico di **Fànearen**, mentre per tutta la costa Nord-Ovest scrosciano le onde del Mar Vespero, noto presso gli Eredi come **Raumo**.

Unico suo confine di terra è a Sud, dove oltre le Paludi del Pianto si estende la terra di Venalia.

## Produzione e Commerci

Neenuvar è una terra generosa; non ha ampi spazi pianeggianti che possano essere coltivati, ma in compenso le sue foreste sono ricchissime di frutti, che gli Eredi sono maestri nel lavorare in ogni modo. Le poche pianure sono coltivate con cereali e piante tessili: nella tessitura, infatti, gli Eredi eccellono più che ogni altro popolo. Scarso è l'allevamento, che comprende bestiame bovino ed ovino, utilizzato soprattutto per la produzione di latte, formaggi e lana. Le risorse di Neenuvar, comunque, sono generalmente poco sfruttate, a causa della bassa densità di popolazione e della attenzione che i suoi abitanti mettono nel non sfruttare eccessivamente il suolo: il legname prelevato dalla foreste è raramente superiore al già di per sé scarso fabbisogno locale, e per ogni albero abbattuto ne viene regolarmente ripiantato almeno un altro. Il materiale da costruzione per eccellenza è la pietra bianca, che si trova in grandi quantità presso le pendici del Fànyati.

Molto ricercate per tutte le terre spezzate sono le opere artistiche Neenuvaren, specialmente le sculture e gli arazzi.

A causa della sua posizione geografica, l'unica via di accesso agevole per Neenuvar è la navigazione verso i porti di Rilmeren e Andünelen, mentre le modeste strade interne sono scarsamente trafficate.

## **Le Città Neenuvaren**

La scarsa popolazione di Neenuvar è fortemente urbanizzata: la quasi totalità degli Eredi e degli Uomini vive infatti nelle città, mentre un numero imprecisato di Pitti vive accampato nei boschi del Principato.

### **Vinyamar (3000 ab.)**

Nella valle a sud del Ainatur e ad ovest dell'Hentar sorge la capitale di "Nuova Dimora". Le sue candide torri sveltano affacciandosi sulle foglie del bosco sacro, godendo dei riflessi sulle acque cristalline del lago; la scelta di questo luogo fu naturale per gli Elfi in fuga dagli Uomini del Mare. I suoi bianchi edifici si accostano l'un l'altro senza affastellarsi, ed ampie piazze sorgono in mezzo a loro, decorate da fontane sussurranti. Qui sorge la Tùile Marde, l'"Aula della Primavera", ove risiede il sovrano Calemor Elentàuron con la propria corte; ma al di là della grandiosità di questa, l'architettura di Vinyamar sembra sia tutta tesa a ricordare che essa è davvero la capitale di un regno più antico di molte delle genti delle Terre Spezzate: costruzioni apparentemente esilissime si ergono nel loro candido splendore, ricoperte di motivi arborei scolpiti nel marmo bianco con maestria impensabile per gli artisti mortali. Spazi aperti e chiusi si susseguono con una naturalezza sconcertante, e la città si integra con l'ambiente che la circonda tanto che più di un viaggiatore asserisce di aver faticato a distinguere dove finiscano gli edifici ed inizi la natura circostante. Nessuna città si avvicinerà mai alla perfezione di Vinyamar, ma in questa sua grandiosità c'è qualcosa di tragico: essa non verrà mai eguagliata proprio perché non esisterà mai più nessuno in grado di costruire qualcosa di simile, e questa aura di condanna incombente è quasi palpabile in città, specie alla vista di alcuni scorci costruiti in maniera tanto meravigliosa da far mancare il fiato. Ogni Erede che abiti a Vinyamar, tuttavia, è fiero di poter gioire quotidianamente della vista dell'opera dei propri illustri progenitori.

Nonostante non sia la principale città commerciale del Principato, spesso a Vinyamar si fermano molti dei mercanti e viaggiatori diretti a Neenuvar, e non è difficile vedere banchetti e carri allestiti da mercanti di Corona del Re o Meridia.

A Vinyamar, inoltre, ha sede la Volta dell'Armonia, ove i Neenuvaren possono approfondire le arti della guarigione e le vie della fede sotto la guida dei Mùilemir.

### **Andùnelen (2500 ab.)**

La seconda città di Neenuvar per ordine di grandezza ha un carattere del tutto peculiare. Fondata dagli Eredi in un periodo di estrema malinconia per la razza degli Elfi, Andùnelen ha sempre avuto un'atmosfera estremamente gioiosa e vitale. Incastonata in una minuscola valle tra i boschi dell'Ainatur delle foreste a Nord e ad Ovest, essa sembra ai visitatori una piccola città incantata: i suoi edifici sono costruiti con la consueta pietra bianca, in uno stile architettonico che richiama quello degli Elfi, pur senza rifarvisi in modo pedissequo. Gli esilissimi archi acuti tendono ai cieli senza dare alcuna impressione di fragilità, le sculture delle fontane sorreggono otri da cui zampilla acqua con un vigore che non ha nulla della precarietà tipica delle sculture degli Antichi.

Andùnelen è un vero e proprio crocevia, nonostante la propria posizione periferica; durante i Secoli Bui, infatti, le navi dirette a Silmeren venivano regolarmente dirottate sin qui, o fatte approdare per proseguire il viaggio dei mercanti via terra sino alla città di "Stella dell'Ovest". Grazie a questo, essa è anche il luogo di maggiore concentrazione umana a Neenuvar, e sembra che persino qualche niviano si spinga sin qui da Venalia in cerca di affari vantaggiosi.

### **Silmeren (2000 ab.)**

Terza città Neenuvaren, famosa soprattutto per la presenza dell'Accademia dei Mahtaren, dove da secoli si addestrano i migliori combattenti neenuvaren. Guerrieri-maghi di incredibile abilità, tra le loro fila si contano esclusivamente volontari, nonostante la gran parte della popolazione neenuvaren vi trascorra un breve periodo di addestramento per essere poi pronta a rispondere alla chiamata alle

armi secondo necessità. Vi è poi un certo numero di Mahtaren che rimane in servizio per periodi indefiniti, sebbene essi non percepiscano alcun compenso se non vitto e alloggio presso l'Accademia, e l'onore di servire tale antica istituzione.

Silmeren è anche un importante nodo portuale sul Mar Bianco, benché non sia mai assurta ad un ruolo di preminenza mercantile a causa del suo carattere tradizionalmente chiuso, quasi xenofobo. La sua popolazione è infatti costituita pressoché interamente da Elfi ed Eredi.

A Silmeren sorge inoltre il Santuario di Daelin, dove si narra che, contrariamente a quanto racconta la storia, giaccia il corpo del leggendario sovrano. I dintorni della città sono uno tra i luoghi più sicuri del Principato e delle Terre Spezzate tutte, poiché i solerti Mahtaren li pattugliano costantemente, sia per terra sia per mare, eliminando rapidamente ogni creatura mostruosa che vi si possa annidare.

## Le Terre Selvagge

Nonostante la presenza dei millenari Elfi e l'attenzione che gli abitanti di Neenuvar prestino alla sicurezza del proprio principato, esistono dei luoghi particolari in cui nemmeno la sapienza o la maestria bastano a mantenere sempre la pace e la serenità, e in cui eventi soprannaturali, o contro di essa, possono accadere.

Il lago dell'**Elennen** è probabilmente il principale luogo non civilizzato di Neenuvar. E' ricoperto di piante di loto, che danno il nome al Principato stesso (Neenuvar = "Lago dei Lotti") e che durante l'estate lo rendono una meravigliosa distesa di fiori bianchi. Ritenendolo un luogo sacro, ove la presenza della Dea è più forte che altrove, è anche il tradizionale luogo di sepoltura di Elfi ed Eredi. Tale consuetudine ha conferito a questo luogo un'aura di soprannaturalità ancora più forte che nel resto di Neenuvar, e tra gli Eredi corre voce che durante alcune notti le sue rive vengano popolate dalle fate. Forse solo gli Elfi conoscono la verità al riguardo, ma se anche così fosse, nessuno è mai riuscito a farsene parlare.

Immissario dell'Elennen è il **Tèlpehtel**, il cui nome significa "Rivo d'Argento". Si tratta di un fiume che nel suo tratto montano e collinare ha un corso accidentato e vigoroso, formato dall'insieme degli innumerevoli torrenti che sgorgano dal **Fànyati**, la "Bianca Montagna". E' essenzialmente un luogo ove i Neenuvaren si recano durante le stagioni più calde, essendo tra i luoghi più freschi del territorio, ma le rive non sempre sono sicure, e non è raro trovarvi bande di Orchi o di creature selvagge.

Molto frequentate sono le sponde del **Firinnen**, che esce dall'Elennen per sfociare nell'Hentar: il corso di questo fiume lento e maestoso, infatti, è costellato di piccoli spazi sotto i salici veramente incantevoli, e che sono tradizionalmente un luogo di contemplazione per Elfi ed Eredi. Lungo le sponde del Firinnen, infatti, sono state scritte alcune tra le più belle canzoni e poesie che il Principato abbia mai prodotto, e molto spesso qui vengono celebrati i matrimoni ed i giorni di festa.

Al di sotto del grande fiume, si estende l'immensa foresta dell'**Ainatur**: qui si trova la quasi totalità dei Pitti che risiedono a Neenuvar e che fra i grandi alberi sacri alla Dea hanno trovato la propria dimora ideale. L'Ainatur è disseminato di piccoli corsi d'acqua e pozze, spesso situate al centro di minuscole radure, che costituiscono altrettanti luoghi di culto dell'Antica Religione. Purtroppo, nonostante la presenza costante di Guardiavia e Mahtaren che pattugliano la foresta, questi vasti e fitti territori sono abitati anche da bande di Orchi, Goblin e creature selvagge. L'Ainatur presenta parecchi caratteri della foresta incantata, ed oltre alle Driadi, non è certo nemmeno ai Pitti cosa si trovi nelle sue più remote profondità.

La presenza di creature sgradite è invece certa nei boschi intorno al **Fànyati**, ove si annida la maggior parte degli Orchi di Neenuvar: gli antichi nemici degli Elfi sono ancora presenti sui loro territori, ma l'organizzazione e la coesione di questa razza sono nulle se paragonate a quella dei tempi di Daelin. Inoltre il monte e le basse colline che lo circondano contano una forte presenza di Goblin, che vivono in piccoli villaggi e grotte, e che non di rado si spingono ad infastidire la popolazione con ruberie e persino rapimenti.

Le **Paludi del Pianto** sono una vasta fascia acquitrinosa che divide Neenuvar da Venalia, e che si estende dal Mar Vespero al Mar d'Alba. L'origine di tale luogo si dice risalga all'invasione degli Uomini del Mare, quando gli Elfi in fuga da Altamar, per proteggersi dai violenti aggressori e fermare la loro avanzata, fecero appello alla magia.

Nessuno sa di preciso cosa davvero accade, e gli Elfi non tramandano questa storia, ma per certo l'acquitrino è pericoloso ed infestato da spettri e creature maligne e mostruose che sembrano fatte dello stesso infido fango delle paludi.

Quella della città maledetta di **Lòmeanor** è una leggenda piuttosto diffusa, ma gli Elfi sono restii a parlarne, e nessuno ne ha mai davvero documentato l'esistenza. Ciononostante sono numerosi gli avventurieri che tentano la fortuna mettendosi alla ricerca di questo posto, la maggior parte di loro torna a mani vuote, ingrossando le file degli scettici, gli altri non tornano affatto.

## La società di Neenuvar

Neenuvar è un luogo ove regna sovrana una grande serenità, dagli spazi aperti delle campagne, alla quiete delle foreste nei pressi delle città e negli stessi spazi urbani, la sensazione dominante è che nulla possa mai turbare la pace che domina incontrastata. L'aggettivo "caotico" non si può applicare a nessuna delle situazioni quotidiane in cui un neenuvaren può trovarsi, nemmeno nel relativo traffico dei mercati di Andùnelen. Questo è dovuto in parte alla bassissima densità di popolazione del principato, in parte alla mentalità di assoluta armonia tra i viventi diffusa presso gli Eredi.

L'esigua popolazione, ad eccezione dei Pitti, è concentrata quasi esclusivamente nelle tre grandi città neenuvaren, mentre nelle campagne si trovano Eredi ed Umani che preferiscono uno stile di vita più vicino a quello dei Pitti, con cui sovente intrattengono rapporti cordiali e fecondi. Le città non presentano fortificazioni di sorta, poiché nemmeno nei Secoli Bui il principato è stato protagonista di guerre locali, sia per la favorevole posizione geografica, sia per la temuta presenza degli Elfi.

Nonostante questo, i Neenuvaren sono un popolo con una forte coscienza ed orgoglio nazionale, consapevoli di appartenere ad un unico, grande insieme di esseri viventi, dove è essenziale che ognuno faccia la propria parte per preservare il meraviglioso equilibrio creatosi nei millenni. Per questo raramente un abitante di Neenuvar esiterebbe ad imbracciare le armi per difendere la propria terra, e non a caso i Mahtaren, nonostante siano nei fatti una milizia, sono tra i guerrieri migliori e maggiormente motivati delle Terre Spezzate, superiori in qualità a molte delle élite combattenti di altri Principati. Ad affiancarli, inoltre, si trovano gli abilissimi Guardiavia, capitanati da Lupo della Luna, un valente guerriero Pitto risedente nell'Ainatur. Questi sono un gruppo di esploratori dediti alla difesa delle selve Neenuvaren dalle creature maligne che li abitano, e sono specializzati nell'occultarsi nelle foreste sin quasi a divenirne parte, e a colpire coloro che vorrebbero corrompere i boschi prima che si accorgano della loro presenza. Essi non hanno un vero e proprio quartier generale, poiché tutti i clan di Pitti vivono nell'Ainatur in maniera nomade, ma la coesione tra di loro è così forte da permettere ai Guardiavia di coordinarsi ugualmente in maniera impeccabile.

Un tempo, le uniche famiglie nobili Neenuvaren erano quelle degli Elfi, ma con il progressivo estinguersi di queste, alcune famiglie di Eredi vennero investite di titoli nobiliari; la società di Neenuvar è comunque sempre stata fortemente egualitaria, soprattutto a causa della grande disponibilità di risorse che crea un divario poco più che formale tra le differenti classi sociali. Il titolo del sovrano è quello di **Nentar**, ossia “Sire delle Acque,” mentre i governanti delle città sono i **Lassilàntar**. Tale titolo possiede un significato estremamente cupo, “Foglie Autunnali”, e venne deciso da Calemor durante i Secoli Bui. Da allora egli ebbe diversi ripensamenti, ma gli Eredi ne erano ormai orgogliosi, e lo pregarono di non modificarlo. I Pitti invece, pur avendo ricevuto offerte di titoli e riconoscimenti, declinarono gentilmente preferendo rimanere liberi. Le opinioni dei capi tribù dei Pitti sono comunque e sempre considerate alla stregua di quelle delle famiglie nobili riconosciute, ed essi vengono regolarmente consultati nelle decisioni importanti che investono tutto il principato. La parola degli Elfi è, e rimane, sempre al di sopra di quella di qualunque altro individuo neenuvaren, ed è impensabile che la loro saggezza possa essere mai messa in dubbio. Parimenti incredibile è l’idea che il popolo neenuvaren possa ribellarsi, gli Elfi hanno sempre governato in maniera saggia, e tenuto in considerazione ogni voce, inoltre l’immortalità dei sovrani ha sempre conferito una stabilità politica che infonde sicurezza e coraggio.

La famiglia Neenuvaren è di stampo matriarcale, infatti, pur nel grande egualitarismo che contraddistingue questo principato, a Neenuvar le donne sono generalmente meglio considerate rispetto agli uomini in quanto creatrici della vita. Tendenzialmente il capofamiglia, anche di una stirpe nobiliare, è una donna, benché suo marito ed i suoi figli siano comunque tenuti in alta considerazione. Allo stesso modo ogni lavoro viene svolto in egual misura da ambo i generi, né esistono attività considerate superiori rispetto ad altre, poiché ognuna di esse è necessaria al funzionamento della società. I contadini godono dello stesso rispetto dei Mahtaren, gli artigiani dei Druidi, ed un nobile possiede la stessa dignità sociale di un popolano, benché siano gravati da diverse responsabilità.

Mentre i Pitti indossano spesso larghi calzoni di foggia rustica e ampie casacche nei colori della foresta (oltre che, naturalmente, i caratteristici tatuaggi), gli Eredi sono soliti vestire con le proprie larghe tuniche decorate, i nobili come gli artigiani. La bellezza dell’artigianato neenuvaren rende il gusto del bello e dell’armonia un vero e proprio carattere sociale di questo popolo, tanto che è difficile trovare, anche nelle classi meno abbienti, persone vestite in modo poco decoroso, seppur non ricco. Gli Umani Neenuvaren sono solitamente visti come dei “fratelli minori”, trattati con condiscendenza mista a preoccupazione, pur senza che si manchi mai loro di rispetto, ed è aperta loro ogni professione.

A Neenuvar sono frequenti, oltre i nomi, alcune espressioni quotidiane nell’antica lingua degli Elfi.

Le famiglie nobili di Neenuvar sono:

**Elensil.** Nobili Eredi di Silmeren, discendenti di quel Lothrilin Elensil che prese la conduzione dell’Accademia dei Mahtaren poco dopo la sua fondazione. Essi perseguono la tradizione del proprio illustre avo, e l’attuale capo della famiglia, Malwen, è una valorosa combattente che conduce l’accademia da circa 35 anni. Gli Elensil sono tra le famiglie più ostili agli stranieri di Neenuvar, e si dice che addirittura non abbiano in grande considerazione nemmeno gli Umani. A loro si deve la “selezione naturale” della popolazione avutasi nel corso dei secoli a Silmeren, ed è un vanto per essi sostenere che “Nessun Elensil ha mai messo in dubbio la parola di un Elda”. Lo stemma degli Elensil è una spada argentea sormontata da tre stelle anch’esse argentee, su sfondo nero.

**Lòtenen.** Lassilàntar di Andùnelen, i Lòtenen sono eccellenti artisti, e tra di loro nascono alcuni tra i migliori pittori degli Eredi. Tradizionalmente versati nelle arti della guarigione, essi hanno fatto di Andùnelen il crocevia di genti che oggi è, grazie ad una politica di estrema apertura e fiducia che ha innegabilmente dato i suoi frutti. Loro capofamiglia è Iyanna Lòtenen, una anziana Erede il cui canto si dice sia tanto struggente da essere dotato di proprietà miracolose. Lo stemma dei Lòtenen è un loto bianco in campo verde.

**Mùilemir.** Custodi della Volta dell'Armonia, essi sono Eredi estremamente vicini agli Elfi, ma a differenza degli orgogliosi Elensil, i membri di questa famiglia condividono con i loro leggendari progenitori soprattutto una grande tristezza, che li porta ad essere estremamente caritatevoli con chiunque necessiti di aiuto. Sono inoltre costantemente preoccupati di mantenere l'equilibrio di Neenuvar tra popolazione territorio, e sono i più legati alle famiglie di Pitti. Essi sono, ovviamente, Druidi estremamente versati, e il loro capo Niniel Mùilemir, guaritrice e sacerdotessa senza pari, è alla guida della Volta.

**della Luna.** Importante clan di Pitti dell'Ainatur, sono feroci e chiassosi guerrieri specializzati nel tenere a bada le creature maligne dai boschi di Neenuvar, agendo spesso di concerto coi Mahtaren. Molti di loro sono ovviamente Guardavia, il loro capo è Lupo della Luna.

**della Madre.** Secondo clan di Pitti, gli appartenenti a questa gente sono tradizionalmente Druidi, e molti dei figli dei della Madre sono allievi e maestri presso la Volta dell'Armonia. Capo famiglia è Canto della Madre, un tempo maestra Druidi presso la Volta, ed ora ritornata nell'Ainatur per utilizzare le proprie capacità a vantaggio della propria gente.

Il culto della Tetrade non ha mai attecchito a Neenuvar: la quasi totalità dei suoi abitanti aderisce ai precetti dell'Antico Culto, e guarda con un certo divertimento a coloro che si affidano alle "Nuove Superstizioni".

## Storia di Neenuvar

Chi può ricordare quando iniziò il dominio degli Elfi sulle Terre Spezzate? Nessuno lo sa con certezza, e nemmeno con ragionevole approssimazione, certamente nacque e crebbe molto tempo prima che il primo dei primi Uomini vedesse il sole sorgere sul Mar d'Alba.

Senza dubbio gli Elfi regnarono incontrastati per alcuni millenni sul continente di **Tùilenor**, che avrebbe ancora atteso molto a lungo prima di essere ricordato con il nome di Terre Spezzate. Questo periodo viene chiamato **Regno della Primavera**, in cui le **Tùiletar**, le Regine e i Re della Primavera si susseguivano sul trono di Altamar, la leggendaria capitale del regno. Gli Elfi erano in numero incredibilmente esiguo rispetto all'attuale popolazione di un qualsiasi principato, e vivevano la propria esistenza in totale pace, prendendo dalla terra lo stretto indispensabile e reagendo per difesa alla predatorietà tipica delle ferali e retrograde creature (come gli Orchi ed i Brutti di allora) con cui si contendevano i territori. Gli Elfi in quest'epoca remota il cui ricordo va via via scomparendo, raggiunsero vette di conoscenza ed abilità, nelle arti e nel pensiero, che probabilmente non sarebbero mai più state eguagliate.

Si narra che durante questo periodo, un'unica ombra abbia oscurato il chiarore del Regno della Primavera, pare infatti che gli Orchi non siano sempre stati delle creature ferali e divise in piccole tribù, ma che essi si raggruppavano in villaggi che costituivano una periodica preoccupazione per gli Elfi insediati nelle vicinanze. Le leggende narrano di un grande capo degli Orchi, il cui nome è stato avvolto dalle nebbie del tempo, che riunì molti villaggi sotto il proprio dominio, allo scopo di distruggere e conquistare il regno degli odiati Elfi; ma lo sposo della regina **Anarin**, **Dàelin**

**Elentàuron**, condusse l'esercito di Altamar nella più colossale guerra mai vista dalle Terre Spezzate, e brandendo la Lama degli Spiriti, la spada forgiata in tempi immemori dai più grandi fabbri elfici e appartenente alla famiglia degli Elentaur, durante l'ultima battaglia cercò il capo dell'orda in mezzo alla mischia, e lo uccise in duello.

Fu dopo tale sconfitta che gli Orchi si frammentarono nuovamente in una miriade di piccole tribù, regredendo lentamente allo stato ferale per cui sono conosciuti. Che sia una leggenda o meno, certo è che Daelin ed Anarin non solo esistettero certamente, ma regnarono per un periodo lunghissimo su Tùilenor.

Durante il loro millenario dominio, gli Elfi non avevano mai conosciuto altri popoli che non fossero le feroci bestie che erano costretti a combattere; poi, un giorno, dal Sud giunsero delle curiose creature, estremamente forti e fragili insieme. Si trattava degli Adusti, creature mortali eppure senzienti e dotate di spirito e di intelletto, che avevano viaggiato attraverso il deserto.

Gli Elfi amarono e protessero i nuovi arrivati, e senza interferire sul loro modo di vita, che agli occhi degli Antichi era senza dubbio primitivo ma affascinante, insegnarono loro le proprie arti. Gli Adusti, dal canto loro, furono lieti di trovare dei protettori tanto potenti, ed appresero avidamente tutto ciò che poterono. Dopo alcune generazioni dai primi insediamenti, la storia narra che alcuni tra gli Adusti iniziarono a trovare opprimente la presenza costante dei loro inarrivabili mentori, desiderando una maggiore autonomia. Il conflitto esplose quando i due figli gemelli di un capotribù degli Adusti, **Penteo e Partenio**, ebbero un feroce diverbio a proposito degli Elfi. Penteo riteneva che per gli Adusti fosse giunto il tempo di sottrarsi alla loro ala protettiva, mentre Partenio era convinto che essi dovessero ritenersi fortunati ad avere delle guide tanto eccezionali. Poiché la lite sembrava non avere fine, Partenio, adirato, abbandonò il clan e la casa paterna chiamando con sé alcuni fidati. Il giovane si tatuò gli occhi di blu con l'intenzione di esprimere che egli era l'unico a vedere davvero il valore degli Elfi e fondò una nuova tribù presso i boschi di Altamar; in breve tempo nuovi Adusti andavano ad ingrandire quello che stava diventato un vero e proprio popolo. Tutti coloro che seguirono Partenio si tatuarono gli occhi di blu imitando il proprio capo, facendo poi lo stesso con i propri figli, e divennero sempre più legati alle foreste che abitavano in somiglianza allo stile di vita degli Elfi. Nacque così il popolo dei **Pitti**.

Ma le creature mortali si riproducevano molto più in fretta rispetto ai millenari Elfi, ed Anarin si avvide che i Pitti stavano diventando troppi per il territorio di Altamar, e che avevano bisogno di spazi più ampi. Fece così loro dono dei territori di Altabrina e Castelbruma, dove il popolo dipinto si trovò perfettamente a proprio agio, addirittura trovando una pace costruttiva con i Brutti che da sempre affliggevano gli Elfi.

Nonostante i due popoli vivessero in perfetta armonia, la Primavera che sembrava senza fine era invece destinata ad incontrare un fato violento. Circa quattro secoli dopo l'insediamento dei Pitti, il mare a nord ghiacciò, permettendo il passaggio di un nuovo popolo, Uomini giunti dal Mare, feroci, pesantemente armati, ed animati da una profonda sete di conquista. La loro avanzata colse gli Elfi alla sprovvista, sprofondati nella perfezione della propria civiltà.

Gli Uomini del Mare colpirono duramente a Elen Eressea, e avanzarono inesorabili verso Altamar. Appena a nord della capitale degli Elfi, Daelin riunì ancora i guerrieri di Tùilenor, i cui ranghi erano ingrossati dai Pitti, ma il numero e la potenza dei barbari era troppo anche per la magia degli Antichi. Daelin riparò entro le mura di Altamar con il suo popolo, ma le scorte per resistere ad un assedio non erano certo sufficienti. Nonostante la fiera resistenza, Altamar capitò e venne conquistata, il trono di Anarin venne occupato dagli Uomini del Mare e gli Elfi furono costretti a fuggire assieme a molti Pitti ad Ovest, fra le acque di Neenuvar.

La provincia occidentale di Neenuvar era sempre stata apprezzata dagli Elfi per via dei grandi specchi d'acqua che la ricoprivano, in particolare l'Elennen; oltre che per le dolci foreste che la

circondavano. Questi territori non erano però mai stati particolarmente popolati, poiché, data posizione geografica sulla penisola, permettevano a chi vi si trovasse di vedere esclusivamente la morte del Sole, e non la sua nascita. Tale condizione rendeva gli Elfi malinconici tanto che essi si stabilivano in quella regione esclusivamente per brevi periodi. Il popolo di Daelin ed Anarin, disperato dalle atrocità viste e commesse, stabilì in fretta la propria dimora nella città di Noorenen, ma gli Elfi non furono mai più gli stessi.

Il ricordo delle infinite morti violente cui avevano assistito e l'incessante susseguirsi dei tramonti sulle acque di Neenuvar colpì a tal punto quelle creature che le Elfe smisero sempre più frequentemente di generare figli. Anarin se ne avvide, ma proprio quando tutto sembrava perduto, rimase incinta. Alla nascita del bambino, ella aveva la tragica consapevolezza del fatto che sarebbe stato uno degli ultimi nati della propria stirpe, eppure la sua nascita era uno dei pochi eventi lieti che sino ad allora avevano rischiarato quei giorni tanto bui: il figlio di stirpe reale venne dunque chiamato **Calemor**, col significato di "Luce nell'Oscurità". La preoccupazione di Anarin tuttavia rimaneva, ed ella spinse Daelin ad unirsi ad una figlia degli Uomini allo scopo di generare dei nuovi discendenti, poi molti altri oltre a Daelin fecero lo stesso, dando così origine agli Eredi.

Daelin ebbe tre figli da una principessa degli Uomini della Sabbia, Sara dei Crisostomi. Ella fu la prima sovrana di Andunelen, e alla sua morte venne seppellita con grandi cerimonie nelle acque dell'Elennen.

La prima generazione di Eredi si sentì subito legata ai propri millenari genitori, e li aiutò a sopportare la caduta del loro antico regno con grande entusiasmo, spingendoli a ricostruire ciò che era stato. Essi fondarono ad ovest la città di Andunelen, Stella dell'Ovest, a simboleggiare che dopo il morire del sole, il cielo si rischiarava di splendenti astri.

Purtroppo però le incursioni degli Uomini del Mare, degli Orchi e dei Brutti continuavano senza sosta a vessare i confini di Neenuvar. Gli Eredi erano in grado di tenerli a bada senza troppe preoccupazioni, ma durante una razzia particolarmente riuscita una banda di Brutti si fece strada sino alla città orientale di Airenve. Come la notizia giunse alle orecchie di Daelin, questi si precipitò assieme ad un drappello della propria guardia in difesa del luogo. La battaglia fu vinta, ma il leggendario Re degli Elfi rimase ucciso nel combattimento. Il popolo rimase profondamente sconvolto dalla morte di uno dei più grandi sovrani degli Elfi, e il rito funebre che lo vide sepolto nelle acque dell'Elennen fu uno dei più imponenti e sentiti della storia; in mancanza di discendenti femmine salì al trono il figlio **Calemor**, che ribattezzò subito la città di Airenve in **Rilmeren**, "Scintillio sull'Acciaio", in memoria del padre che era morto per difenderla.

Tempo dopo, quando ormai gli Eredi avevano sollevato gli Elfi dal proprio sconforto, giunse voce a Neenuvar che un carismatico principe di Meridia, **Alessandro**, aveva intenzione di riunire i regni divisi sotto il proprio dominio, diffondendo per tutta la penisola l'illuminata cultura del sud. Questi chiese udienza a Calemor, il quale vide in lui la possibilità di ridare pace alle terre martorate dagli Uomini del Mare e dalla loro avidità, e gli promise l'appoggio del suo popolo. Alessandro mantenne le promesse, e per cinquant'anni Neenuvar conobbe una relativa pace. Ma alla morte del sovrano il regno che aveva costruito non sopravvisse e si disgregò violentemente, quelle che da allora vennero chiamate Terre Spezzate precipitarono in una nuova era di caos nota come i Secoli Bui.

Durante questo periodo, Neenuvar si chiuse in se stessa, stabilì i propri confini che divennero quelli attuali, e Calemor, vedendo che le guerre erano sempre più incombenti, si rese conto che era necessario addestrare gli Eredi nelle arti della magia e delle armi in egual misura: nacquero così i Mahtaren, la cui Accademia venne fondata a Rilmeren. Tra gli allievi di Calemor e di altri grandi guerrieri elfici spiccò in particolar modo **Lothrilin Elensil**, cui venne ben presto lasciata la conduzione della scuola.

L'Accademia si preoccupava di addestrare molti Eredi nel miglior modo possibile in entrambe le arti, e l'abilità dei maestri, unita alla dedizione che gli Eredi mettevano in ogni pratica, fecero sì che i Mahtaren fosse la milizia meglio addestrata delle Terre Spezzate, una schiera di maghi guerrieri devoti alla difesa della propria terra, ed invidiata da tutti gli altri Principati.

Quasi contemporaneamente, una Erede preoccupata per la sorte della propria gente, **Talim Mùilemir**, fondò a Vinyamar la Volta dell'Armonia, un luogo in cui vennero raccolte e custodite l'antica sapienza erboristica degli Elfi insieme con i più grandi fedeli della Dea. La devota guaritrice iniziò dunque ad istruire i Neenuvaren sull'arte del combinare gli effetti delle erbe e della fede per prestare cura e conforto. Talim ed i suoi seguaci iniziarono per presto ad essere chiamati Druidi, o Kyermen, dalla parola elfica che significa "preghiera". Nome che ancora oggi li contraddistingue.

A nulla però valse il valore dei Mahtaren né la sapienza dei Druidi quando la cavalleria pesante di Valleterna, forte di una nuova arrogante religione che si era andata diffondendo in pochi anni, si presentò ai confini di Neenuvar. Calemor comprese che il proprio esercito non avrebbe retto allo scontro, e parlò con gli inviati di Castamante. Scoprì così che i Valniani desideravano ardentemente conoscere il segreto della forgiatura delle armi degli Elfi, ed egli, in cui ancora ardeva il desiderio di erudire i Nuovi su quanto il proprio popolo conosceva, acconsentì a far trasferire un gruppo di fabbri Eredi a Valleterna per un centinaio di anni, scelti fra quelli che più erano disposti a seguire la Nuova Religione. Da allora, però, gli Elfi divennero riluttanti ad insegnare le arti della forgia ai propri discendenti, ed oggi i pochissimi fabbri esistenti a Neenuvar sono quasi tutti Elfi. La nuova fede, comunque, non riuscì ad attecchire nei territori di Neenuvar, fedeli agli antichi precetti religiosi degli Elfi.

Il dominio di Valleterna fu dunque un periodo relativamente tranquillo per Neenuvar, ad eccezione della terribile peste equina che la colpì assieme al resto delle Terre Spezzate. Nemmeno la magia degli Elfi poté nulla contro il morbo terrificante, ma per fortuna la minore concentrazione di abitanti di Neenuvar rispetto agli altri principati fece sì che le vittime tra la popolazione fossero al confronto di questi molto inferiori. Grazie a questo e alla forte crescita del loro numero, gli Eredi si trovarono ad essere molti di più degli Elfi presenti. Drammaticamente, nonostante gli Antichi fossero immuni alla peste, continuavano invece a morire, e a non nascere più.

Il terribile morbo aveva messo in ginocchio tutte le Terre Spezzate, ma ad uscirne seriamente compromessa fu soltanto l'egemonia valniana, che aveva perso definitivamente il suo punto di forza. Quando ormai il Principato si era ripreso dall'epidemia, Calemor ricevette una proposta dai D'Urso di Castelbruma che non poteva lasciarlo indifferente: se Neenuvar avesse aiutato i fieri brumiani nella conquista delle terre valniane e nella restaurazione degli antichi culti, i neenuvaren avrebbero riavuto la città di Dimora, quella che un tempo era Altamar, e con essa il trono dei propri avi. Lunga fu l'esitazione di Calemor prima di prendere una decisione, poiché la richiesta d'alleanza era giunta da quegli stessi uomini che, tanto tempo prima, avevano costretto alla fuga e condannato a morte il suo popolo. Infine giunse alla conclusione che probabilmente gli odierni brumiani non ricordavano neppure la tragica vicenda che per gli Elfi era dolorosamente impressa nella memoria, e decise di unirsi all'alleanza. Il principe era stato convinto dalla benevolenza che caratterizza il suo popolo, e dalla professione di fede brumiana, tanto vicina a quell'antichissimo culto che da sempre gli Elfi professavano.

Così, forte dell'alleanza con Altabrina, oltre che di quella con Neenuvar, Castelbruma marciò verso Dimora, supportata dalle truppe di Calemor. Nei territori di Corona del Re i neenuvaren erano impegnati come retroguardia, a Sud del Mare Bianco, mentre Abelardo d'Urso prendeva d'assalto la capitale. Quando Calemor e il suo contingente, ormai vittoriosi, giunsero alle porte di Dimora e chiesero di entrarvi, il passo venne loro sbarrato dalle guardie brumiane. In preda alla furia e al

rancore fu difficile tenere a freno il desiderio di ripagare l'offesa, ma i figli di Neenuvar erano diversi dai traditori Uomini del Mare che ancora una volta avevano sottratto loro Altamar, e tornarono invece sdegnati al proprio principato. Da allora, i Neenuvaren disprezzarono profondamente il popolo di Castelbruma, e durante i cinquant'anni in cui i D'Urso sedettero sul Trono del Mare fu forte l'atteggiamento di ribellione verso la corona, di cui mai si considerarono vassalli. Il destino ripagò i traditori con l'amaro prezzo della sconfitta, e l'alleanza di brumiani e brinnici non riuscì a tenere a lungo le redini di territori sempre più riottosi e disgregati.

Così, quando Adriano dei Gastaldi chiese l'appoggio al Principato delle Acque per rovesciare i Brumiani e riunire nuovamente le Terre Spezzate, proponendo di seguire i principi cui Alessandro stesso si era ispirato e consentendo il culto, legale, del vecchio credo, Calemor non ebbe un istante di esitazione. Colse quindi l'opportunità di rimediare al proprio ingenuo errore e concesse il proprio aiuto ai futuri Re. Le guarnigioni nelle province a sud di Dimora vennero devastate dalla furiosa milizia Neenuvaren, e i Gastaldi sedettero sul trono.

Nelle tre generazioni in cui i nuovi re hanno seduto sul Trono di Dimora, i Neenuvaren si sono sempre più convinti che la scelta di appoggiare i Gastaldi sia stata quella giusta. Unico rimpianto di questo principato è l'aver dato modo alla potente e tentacolare Ecclesia della Tetrade di rinascere ancor più forte. Tale istituzione, con i suoi palesi propositi di reprimere gli antichi culti, è influente e pericolosa, oltre che troppo vicina all'orecchio del Re. Ma la pace che ha regnato in questi anni offre nuove opportunità, ed il regno è ancora giovane per poter davvero stabilire che cosa vi accadrà a breve, o chi sarà in grado di influenzarne le sorti. Lo sguardo accorto e saggio di un principe centenario e la cristallina, armonica determinazione del suo popolo sembrano mostrare nuove speranze, e grandiose possibilità.

## Carriere

### Mahtaren

I Mahtaren sono i fieri combattenti di Neenuvar, parimenti abili con le armi e con la magia e perfettamente in grado di fondere armoniosamente queste arti. Nonostante ogni neenuvaren possa prestare servizio come Mahtaren, ed addestrarsi secondo le misteriose ed antiche vie che furono degli Elfi, sono soprattutto gli Eredi ad eccellere nell'apprendimento, probabilmente perché le capacità magiche, retaggio del sangue elfico che scorre nelle loro vene, li agevolano in un'arte che è soprattutto equilibrio, senso dell'armonia e comunione con il tutto. I Mahtaren sono abilissimi maestri di spada in grado di operare incantesimi durante il combattimento, tanto che si dice che alcuni addirittura possano fare magia senza smettere di menare fendenti, in un'unica fluida.



### Druidi



Erboristi e sacerdoti in egual misura, i Druidi (o Kyermen) seguono spesso i Mahtaren in battaglia allo scopo di potenziare le loro capacità o di assisterli nel caso in cui vengano feriti. Secondo il pensiero degli Elfi ogni essere dotato di acume e pazienza potrebbe potenzialmente divenire un Druido, ma solo l'ambiente sereno di Neenuvar rende possibile la comunanza con la natura indispensabile per entrarvi in contatto sufficientemente stretto.

### Guardiavia

Esploratori e custodi delle selve, i Guardiavia sono maestri nelle arti dell'imboscata e del mimetismo, Eredi, Pitti e Uomini che vivono in costante rapporto con la natura fino affinando l'arte di fondersi con essa. Efficaci nel combattimento in spazi ristretti e nel tiro con l'arco, i Guardiavia possono essere davvero letali se combattono nei pressi di una zona boschiva; ecco perché le immense e misteriose selve neenuvaren, pur essendo funestate da pericolose presenze, riescono ad essere tenute sotto controllo.

