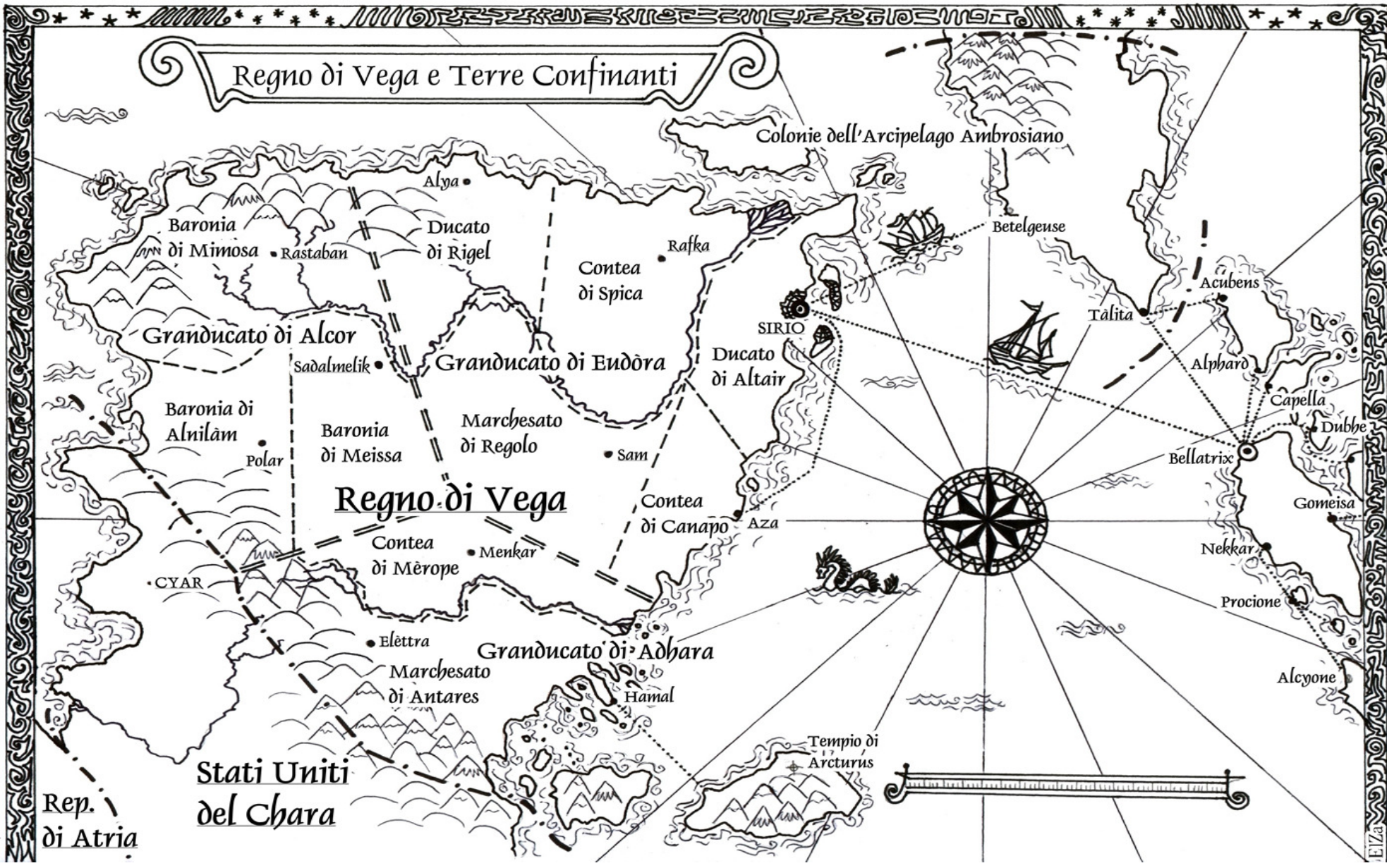


Regno di Vega e Terre Confinanti



Colonie dell'Arcipelago Ambrosiano

Betelgeuse

Alya

Baronia di Mimosa

Rastaban

Ducato di Rigel

Contea di Spica

Raffka

SIRIO

Ducato di Altair

Talita

Acubens

Alphard

Capella

Dubhe

Gomeisa

Bellatrix

Nekkar

Procione

Alcyone

Baronia di Alnilam

Polar

Baronia di Meissa

Marchesato di Regolo

Sam

Contea di Canapo

Aza

Menkar

Contea di Merope

Elëttra

Marchesato di Antares




Granducato di Adhara

Hamal



Tempio di Arcturus

Stati Uniti del Chara

Rep. di Atria



Estratto da "Storia e geografia del Regno di Vega" di Dorian Whitespoon.





Dei ventidue pianeti che orbitano attorno alla stella chiamata Sole, solo uno è adatto ad ospitare la vita.

Il pianeta Gena compie la sua rivoluzione attorno al Sole in 366 giorni, ciascuno della durata di ventiquattro ore (il tempo che impiega il pianeta Gena ad effettuare una rotazione intorno al proprio asse) passando accanto a ciascuna delle quarantatré stelle che, nel firmamento, formano la spettacolare Via Rosea.



Esistono ben cinque satelliti che orbitano attorno al pianeta Gena; uno solo visibile ad occhio nudo, la Luna.

Si sospetta che il pianeta sia formato da quattro continenti, così si erince dalle carte nautiche più antiche, tuttavia le esplorazioni odierne sono riuscite a tracciare solo i margini del continente Zània che si estende dal polo nord alle acque del Mare Oscuro.



A ovest il continente è diviso in tre grandi regni: la pacifica Repubblica di Atria: frumento e barbabietole le maggiori merci importate, detta anche Repubblica delle Pergamene; la capitale, infatti, ospita la più grande biblioteca del pianeta. Dobbiamo gran parte delle scoperte (medicina, filosofia, scienza, arte, ecc.) che hanno caratterizzato gli ultimi secoli dell'occidente agli immensi eruditi Atriani.






Al confine con la terra di Atria si estende il dominio degli Stati Uniti del Chara.

Si tratta di un popolo bellicoso e sanguinario a cui riconosciamo unicamente l'enorme progresso tecnologico soprattutto in campo militare.

Nonostante il loro avanzato apparato militare, a causa delle forti divisioni interne (due secoli di guerra civile e deboli trattati di alleanza tra i rispettivi stati del Chara), gli Stati Uniti non sono riusciti ad estendere i loro confini oltre la cordigliera delle Ailie che segna il confine con il Regno di Vega.

Il dominio del Regno di Vega si estende oltre oceano fino all'arcipelago delle Isole Ambrosiane. La parte nord di queste isole, ricche di giacimenti minerali: oro, zinco e carbone i più importanti, è colonia del Regno di Vega, il resto delle isole è sotto il controllo della Confederazione dei Mercanti e dei Navigatori una unione di stati indipendenti la cui attività principale è il commercio marittimo (e la pirateria Nd.A.)

Della Repubblica di Atria e degli Stati Uniti del Chara ci siamo già occupati in passato, si faccia riferimento a "Stato repubblicano o ideale?" e "Due secoli di guerra civile" di Dorian Whitespoon.





Geografia del Regno di Vega

Capitale: Sirio

Popolazione: Umani, Nani, Elfi (0,4% della popolazione), Mezzorchi.



Governo: Feudale con senato non eletto.

Commercio: armi, grano, birra, vasi, pelli, frutta, carne, gioielli.

Il Regno di Vega si sviluppa sull'intera penisola di Dione a nord est degli Stati Uniti del Chara e su un sesto dell'arcipelago Ambrosiano. E' diviso in tre ducati, ciascuno dei quali contiene diversi feudi (marchesati, contee, baronie), i ducati fanno tutti riferimento alla capitale del





regno: Sirio, sede del senato e residenza della sovrana *La Signora delle Stelle*.





Il potere è amministrato attraverso un sistema di vassallaggio che simboleggia l'obbedienza e la fedeltà alla sovrana che a sua volta concede un beneficio (feudo) ai nobili più meritevoli. Il beneficio consiste in terre e cariche politiche o militari.

Sebbene ognuno dei tre territori risponda alla capitale, e quindi alla Signora delle Stelle, questi si autogovernano attraverso la figura del vassallo o signore, ognuno dei tre stati ha proprie leggi e propri ordinamenti.



La Signora delle Stelle ed il senato non intervengono direttamente nella politica interna dei tre ducati, salvo esigendo un tributo mensile e richiamando gli eserciti in caso di guerra.



Un tempo si contavano oltre duecento feudi sparsi sul territorio del regno di Vega, dopo la "Grande Guerra", conclusasi nel 634, la Signora delle Stelle, decise di riunire tutti i feudi, sempre in lotta tra loro, in tre grandi stati. Oggi il Regno di Vega è diviso in Gran Ducato di Eudòra parte est della penisola; Gran Ducato di Alcor e Gran Ducato di Adhara, rispettivamente ad ovest e sud del regno.

Le colonie sull'arcipelago Ambrosiano sono controllate direttamente da Sirio, la capitale.





Granducato di Eudora:

Capitale Sirio

Popolazione: Umani, Nani, Mezzorchi, Elfi.

Governo: Vassallo di Sirio.

Reggente: Senato

Commercio: armi, grano, birra, vasi, pelli, frutta, carne, gioielli.

(nota: il Gran Ducato è esso stesso un vassallo di Sirio, la politica del Regno di Vega è affidata alla Signora delle Stelle, quella del Gran Ducato al senato, tuttavia il ducato offre anch'esso il suo tributo alla capitale. Sirio è sia la sede politica del regno che del ducato.)



Gran Ducato di Alcor:

Capitale: (ogni feudo ha la propria capitale) città più importante Chisa

Popolazione: Umani, Nani.

Governo: Vassallo di Sirio, autogoverno.

Reggente: (ogni feudo ha il proprio reggente)

Commercio: carne, gioielli.



Gran Ducato di Adhara:

Capitale: (ogni feudo ha la propria capitale) città più importante Elètra

Popolazione: Umani, Nani, Mezzorchi.

Governo: Vassallo di Sirio, autogoverno.

Reggente: (ogni feudo ha il proprio reggente)

Commercio: armi, grano, pelli conciate



Storia del Regno di Vega

La fase nota come "Età della pietra 3 milioni p.l." fu caratterizzata da...[]

... [] si giunge così al periodo più oscuro della storia del regno. Guerre intestine, nascita di falsi dei e sanguinose repressioni portarono il regno sull'orlo della fine. Gli storici hanno battezzato il periodo che va dal 145 p.l. al 50 d.l., "Età dell'ingiustizia".

Sebbene tale epoca si concluda nell'anno 0, i postumi di quel secolo e mezzo terribile scomparvero solo un cinquantennio dopo (periodo della ripresa economica).




Di quel periodo è la genesi di diverse organizzazioni che tutt'oggi agiscono nel regno.

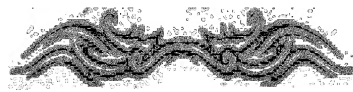
L'Inquisizione, cretasi come strumento di repressione nell'Età dell'ingiustizia, possiamo considerarla oggi come l'organo di controllo militare dei tre stati. Essa fa riferimento direttamente al senato ed alla Signora delle Stelle.

La Corporazione dei Tagliagole, un tempo setta di spietati assassini, oggi, un'organizzazione di navigatori e mercanti... []

...[] Il regno di Vega è in pace da dieci anni, la "Grande Guerra", lo scontro che ha visto gli eserciti Vegani e quelli degli Stati Uniti del Chara misurarsi per oltre vent'anni

- trecentomila morti e intere città rase al suolo - si è conclusa dopo la battaglia di Sirma (634 d.l.)





In quella data, le truppe del generale Carlo Ragno e la flotta dell'invincibile ammiraglio Turacciolo, costrinsero gli eserciti del Chara alla ritirata. La pace fu firmata ad Aldebaran in territorio della Repubblica di Atria, che durante il conflitto scelse di restare neutrale. Gli accordi economico-militari furono sanciti dalla firma della "Carta delle Stelle Azzurre": sono tuttora in vigore.[]





Religione del Regno di Vega

In principio erano Potere (Xeni), Giustizia (Nemes) e Morte (Clio). Entità immortali che esistevano nell'indefinito luogo dove vivono tutte le anime.




All'inizio dei tempi nessuna delle tre entità supreme aveva uno scopo, fu per questo motivo che il Potere decise di creare il primo universo.

Culto di Xeni

Xeni è la Dea della guerra, della politica, della forza e del potere. Guerrieri, sovrani e monarchi sono spesso suoi adoratori. Tuttavia Xeni rappresenta il potere in tutte le sue forme esso rappresenta sicuramente lo stimolo dell'uomo a dominare ciò che gli è attorno, ma è anche la spinta creatrice dell'universo, lo slancio verso le pulsioni e passioni che legano l'uomo alla sua mortalità.

Xeni è la protettrice delle madri, degli amanti e degli artisti.

I suoi templi sono sparsi in tutto il regno, in particolar modo nel Gran Ducato di Eudòra. Il Palazzo delle Stelle, residenza della sovrana, era un tempo un santuario dedicato alla Dea, la stessa Signora delle Stelle è una sacerdotessa di Xeni.





Culto di Nemes




Il potere lasciato libero a sé stesso senza alcun controllo diviene caos. Quando i raggi della forza creatrice si destabilizzano, ecco che la mano della Dea della Giustizia interviene per regolarne la forma e l'andamento.




Nemes rappresenta l'equilibrio, l'ordine. Sorveglia e accoglie tra le sue braccia tutti coloro che si prodigano per dare ordine al caos. Architetti, ingegneri, musicisti, giudici e avvocati, si affidano a lei. Così anche la spada dei paladini agisce in suo nome, i migliori maghi invocano la sua grazia quando eseguono un incantesimo, in quanto la magia è soggetta a regole che, se violate, conducono inevitabilmente al caos.

Ma Nemes è anche la Dea dell'assenza di equilibrio e saggezza, difende i pazzi e gli insicuri, in quanto essi sono delle anime sperdute immerse nel loro indecifrabile universo interiore.



Culto di Clio

Simbolo immutabile della Giustizia e dell'equilibrio è il tempo, entità rigida ed immutabile che osserva impassibile il susseguirsi degli eventi. Ma il potere, lasciato libero anche se controllato, non può estendere i suoi raggi verso l'infinito, perché il potere più è grande, più tenta di divorare sé stesso. Ogni creazione dell'universo è destinata alla non esistenza, a







ciò provvede Clio, la Dea della morte che con il suo alito divino stabilisce l'ora della fine di ogni elemento dell'universo.



E' la protettrice dei curatori il cui compito è preparare gli uomini alla fine, che inevitabilmente giungerà. L'atto della guarigione è in effetti un'espressione della volontà di Clio che accelera o ritarda l'arrivo della morte. Osserva con curiosità gli assassini e i fraudolenti a volte giunge in loro soccorso, essa è la Dea che più di tutte comprende l'essenza del dolore, protegge chi soffre e abbraccia i suicidi, è anche la guardiana della Fortuna che è essa stessa un'espressione del fato.



Calendario del Regno di Vega

Il calendario in utilizzo è il calendario dell'Impero, l'anno 0 corrisponde alla fine dell'Età dell'ingiustizia..

L'anno comprende 366 giorni, divisi in 12 mesi, 7 di 31 giorni, 1 di 29 giorni e 4 di 30 giorni.

I Mesi:

- Eros (I - 30 giorni)
- Cerere (II - 29 giorni)
- Vesta (III - 31 giorni)
- Igea (IV - 31 giorni)
- Temì (V - 30 giorni)
- Tisbe (VI - 30 giorni)
- Europa (VII - 31 giorni)
- Ida (VIII - 30 giorni)
- Astrea (IX - 31 giorni)
- Io (X - 31 giorni)
- Aurora (XI - 31 giorni)
- Dori (XII - 31 giorni)

I Giorni:

- I - Lyra
- II - Cygnus
- III - Hydra
- IV - Leo
- V - Aries
- VI - Lupus
- VII - Draco

Le Ore

- I - Λυχα
- II - Ρενατο
- III - Αλεσσανδρο
- IV - Γιανμαρχο
- V - Δανιελε
- VI - Ανδρεα
- VII - Διεγο
- VIII - Ελενα
- IX - Φεδεριχα
- X - Ναρδονε
- XI - Χλαρα
- XII - Αντανι