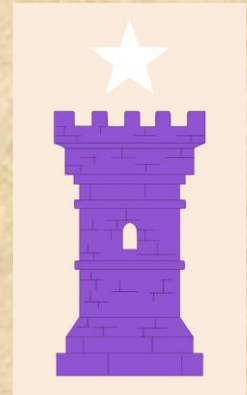


HERES ÆSSIGEA – AMBIENTAZIONE 2018

REGNO DI CASTEVIVM (CASATO MAXIMER)

Il Regno di Castevivm fu concepito da Adonai Maximer, il primo mezz'elfo a mettere piede sul continente di Raulan, e fu edificato sul suolo che l'armata sigea del Mezz'elfo conquistò durante la Guerra della Supremazia (603 - 610 d. Æ.), sconfiggendo la potente macchina da guerra che era l'esercito del sovrano ragon Uthred Drauder. Seguì la fondazione dell'Accademia, o "Scuola Reale di Starte" (616 d. Æ. -), con cui Adonai aprì le porte della Magia Arcana ai popoli dei Quattro Regni, ad esclusione degli storici nemici di Paragon. Il grande disegno del Mezz'elfo fu consolidato dalle eroiche gesta di sua figlia Arsai e, oggi, muove l'attuale sovrano, il visionario Amunos Maximer.



Castevivm è un regno che ha costruito la propria fortuna su due solide basi: l'utilizzo della Magia Arcana e la potenza militare dei Mezzi-Giganti, storicamente appannaggio del Casato Maximer. Città castensi degne di nota sono:

- **Starte**, capitale del Regno e sede della "Scuola Reale di Magia Arcana". L'Accademia non ha una sede principale, essendo costituita da innumerevoli torri collocate in vari punti della città. Le strade di Starte sono colme di maghi, alchimisti ed aspiranti tali, che si spostano da una parte all'altra per seguire le lezioni dei *praeceptor* e, addirittura, del celebre *magister*, il mezz'elfo Cassidro. A vegliare invece sull'ordine pubblico, tra gli enormi mercati coperti, i magnifici monumenti e le botteghe di oggetti magici, vi sono i Guanti Stellati, soldati scelti sui cui spallacci campeggia l'emblema del Casato Maximer, ed il motto "*Ars Magica semper!*" (trad. dal Sigeeo: "Gloria imperitura alla Magia Arcana!"). Tra i complessi architettonici, il più celebre è senza dubbio il Castello di Adonai, dimora della famiglia reale dagli affreschi che raffigurano le gesta del Mezz'elfo;
- **Erstlin**, città che sorge nella valle ai piedi del Monte Ghiltaur, luogo sacro per i Mezzi-giganti, da cui essi muovono i primi passi per solcare la superficie del continente. Sotto alla montagna si snoda un vero e proprio dedalo di gallerie che conduce ad un lago sotterraneo che si dice sia collegato in qualche modo alla stessa Isola di Æssigea;
- **Qembris**, ovvero una distesa di rovine di quella che fu la città distrutta durante la Guerra del Fuoco Magico. Il suolo stesso pulsa di potere magico e, tra le formazioni cristalline del nefasto Quarzo di Qembris, si dice si aggirino creature di cui non c'è testimonianza in alcun bestiario. Inoltre, le voci dei pochi avventurieri che hanno fatto ritorno da Qembris, hanno dato vita al mito della *Sfinge*, una maestosa e terribile creatura magica che avrebbe riunito gli 'abitanti' delle rovine sotto la propria autorità;
- **Laithir**, il maggiore porto della costa castense, nonché sede del più antico Tempio di Bastian del Regno, la cui fondazione risale al secolo della Ricostruzione. Da qui salpano i vascelli commerciali diretti al Regno di Àrmidas, al Principato di Volrash, ma non solo: non è raro che i vessilli castensi viaggino fino all'Oltremare e, saltuariamente, risalcano le frastagliate coste del Regno di Paragon per raggiungere le isole al largo del litorale.