



Associazione Le terre degli Angeli

Caput Mundi

Lande di Caponord

Ambientazione per il GdV

CREDITS

COORDINAMENTO

Andrea Botarelli

MAPPE

Elena Spossati

TESTI

Alessandro Andreini, Matteo Bennati, Cristina Bonelli, Andrea Botarelli, Augusto Ceracchini, Elisa Lastrucci, Chiara Leidi, Luca Pecchi, Marco Piloni, Francesco Primitivi, Claudia Scorzoso, Elena Spossati, Giulia Spossati, Lorenzo Testi

REVISIONE

Irene Grazzini, Elisa Lastrucci, Giulio Polvani, Francesco Primitivi

EDITING

Elisa Lastrucci

COPERTINA E CORNICI

Chiara Leidi

ILLUSTRAZIONI

Chiara Barbagli, Cristina Bonelli, Elisa Lastrucci, Chiara Leidi, Valentina Marconi, Valentina Matteoni, Cecilia Peleggi, Francesco Primitivi, Serena Sampognaro, Elena Spossati

COSTUMI

C.K. Yano

OPZIONI DI GIOCO

Tutto lo Staff Arbitri delle TdA

Si ringraziano tutti i revisori che pazientemente hanno scandagliato il materiale proposto in cerca di errori e inesattezze e chiunque abbia contribuito alla realizzazione di questo progetto...

E, ovviamente, grazie all'Entropifero!

Quest'espansione dell'ambientazione originale "Whanel", relativa alla campagna di GRV dell'associazione Le Terre Degli Angeli che avrà inizio a partire dal settembre 2016 e si protrarrà per i successivi quattro anni. Questo materiale si riferisce specificatamente alla zona del mondo di Whanel in cui si dipaneranno gli eventi della campagna.

Per qualsiasi altra informazione non inerente ai Ducati qui trattati, vi rimandiamo al manuale cartaceo completo.

© per i testi: gli autori

© per le illustrazioni: gli autori

Per informazioni:

Associazione Le Terre degli Angeli
www.terredegliangeli.com



Prefazione

Per chi principia una nuova avventura si è soliti dire che solo tre cose contano: un'agognata meta, un'avvincente via e dei validi compagni; le prime due stanno nello scopo di queste pagine mentre la terza speriamo di conquistarla grazie a voi che le leggerete.

L'associazione "**Le Terre degli Angeli**" (TdA), fondata ad Arezzo nel 2002, è da ben quattordici anni una realtà consolidata nel panorama ludico toscano. Il nostro principale impegno ruota attorno al Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV) per il quale abbiamo sempre cercato di promuovere un'esperienza unica in termini di coinvolgimento, spessore e atmosfera.

Il progetto di ambientazione "**CAPUT MUNDI – Lande di Caponord**" nasce in parallelo con l'inaugurazione della quinta cronaca live delle TdA (Settembre 2016) e ha lo scopo di offrire un'esaustiva presentazione del mondo fantasy che accoglierà quanti diverranno i protagonisti dei prossimi quattro anni di gioco. Quest'iniziativa, portata avanti grazie al contributo stabile di nove autori e al prezioso supporto di numerosi collaboratori, si è protratta per oltre un anno e pur dovendoci scusare per il sostanzioso ritardo con cui giungiamo alla pubblicazione, siamo altresì fiduciosi che il risultato finale possa incontrare il vostro gradimento.

La nuova ambientazione propone un ambito dominato da fosche "penombre". In uno scenario segnato da decadenza e oscurantismo vanno progressivamente imponendosi nuove correnti scandite dall'ambizione e dall'intraprendenza dei popoli. Il quadro ideologico mostra tinte assai controverse, dividendosi tra la crisi della fede e la comparsa di antichi misteri. La società stessa riflette un contesto profondamente dinamico in cui di giorno in giorno perdono consensi i regimi più conservatori.

Si crea così un fitto intreccio tra le varie fazioni e questo diviene a sua volta terreno fertile per intrighi, fatidici legami e obbiettivi tanto contesi quando condivisi. Con la stesura delle "**Lande di Caponord**" intendiamo staccarci da uno sfondo con tratti nettamente demarcati come quello delle "**Valli dell'Orifiamma**" (ambientazione della cronaca GRV 2012-2016) onde proporvi un orizzonte in continua evoluzione e un'ancor più fitta interazione tra le parti!

Vale infine la pena di osservare come il termine "manuale" possa risultare inappropriato per questo testo. Per certo abbiamo cercato di fornire a chi si affaccia per la prima volta in questo contesto tutti i contenuti essenziali ma, com'è nostra abitudine, troverete a corredo di ogni argomento una generosa quantità di approfondimenti e note di colore. Nulla di male se qualche dettaglio potrà sfuggirvi, nondimeno confidiamo che questo materiale possa stimolare il vostro interesse al punto tale da rendervi davvero parte 'attiva' del progetto. La storia esposta nei prossimi capitoli non è difatti un ritratto fatto e finito quanto piuttosto uno scorcio che dovrà evolversi in base al ruolo che ciascuno ricoprirà al suo interno.

Vi invitiamo dunque ad approfittar di questa lettura per crearvi sin da subito il vostro spazio personale entro i reami di Caponord, certi di come solo questo possa render davvero memorabile la vicenda che vivremo assieme!





Sommario pag. 4

capitolo 1 ~ un mondo nella penombra

- 1.1. cosmologia pag. 5**
- 1.2 teologia..... pag. 7**
 - 1.2.1 La tetrarchia imperiale pag. 7
 - 1.2.2 Il firmamento..... pag. 9
 - 1.2.3 I semidei apocrifi pag. 10
- 1.3 storia..... pag. 16**
 - 1.3.1 cronologia delle ultime decadi ... pag. 21

capitolo 2 ~ introduzione ai ducati del nord

- 2.1. IL TERRITORIO..... pag. 25**
 - 2.1.1 principali etnie..... pag. 26
 - 2.1.2 colonie e marche..... pag. 26
- 2.2 la società feudale e coloniale..... pag. 27**
- 2.3 istituzioni militari pag. 30**
- 2.4 economia e mercato pag. 32**
- 2.5 calendario pag. 35**

capitolo 3 ~ la via dell'occulto

- 3.1. 1 semi del potere..... pag. 37**
- 3.2 le pratiche mistiche pag. 39**
 - 3.2.1 l'infusione mistica pag. 39
 - 3.2.2 La metempsicosi..... pag. 41
 - 3.2.3 La magia rituale..... pag. 41
- 3.3 le scienze occulte..... pag. 42**
 - 3.3.1 l'alchimia speculativa..... pag. 42
 - 3.3.2 la metafisica..... pag. 45**
 - 3.3.3 la cabala..... pag. 47

capitolo 4 ~ la via della trascendenza

- 4.1. la crisi della fede pag. 51**
- 4.2 le soglie della fede pag. 53**
- 4.3 le vie della fede pag. 54**
- 4.4 il rostro..... pag. 58**

capitolo 5 ~ i ducati del nord

5.1. ERIGAS..... pag. 59

- 5.1.1: ORIGINI..... pag. 59
- 5.1.2: SOCIETÀ'..... pag. 63
- 5.1.3: TERRITORIO..... pag. 68
- 5.1.4: schiatte nobiliari pag. 71
- 5.1.5: mito e tradizioni..... pag. 74
- 5.1.6: arti d'arme..... pag. 76
- 5.1.7: arti mistiche..... pag. 79
- 5.1.8: La gilda degli intrepidi pag. 81
- 5.1.9: La banda dell'astore..... pag. 85
- 5.1.10: personalità' pag. 89

5.1. Valðemar

- 5.2.1: ORIGINI..... pag. 95
- 5.2.2: SOCIETÀ'..... pag. 99
- 5.2.3: TERRITORIO..... pag. 105
- 5.2.4: schiatte nobiliari..... pag. 109
- 5.2.5: mito e tradizioni..... pag. 112
- 5.2.6: arti d'arme..... pag. 115
- 5.2.7: arti mistiche..... pag. 119
- 5.2.8: IL BANCO DELLE ANIME pag. 122
- 5.2.9: La gilda dei cercatori pag. 126
- 5.2.10: personalità' pag. 129

5.1. khartas

- 5.3.1: ORIGINI..... pag. 134
- 5.3.2: SOCIETÀ'..... pag. 137
- 5.3.3: TERRITORIO..... pag. 142
- 5.3.4: schiatte nobiliari..... pag. 147
- 5.3.5: mito e tradizioni pag. 152
- 5.3.6: arti d'arme..... pag. 156
- 5.3.7: arti mistiche..... pag. 158
- 5.3.8: La gilda della prima arte pag. 163
- 5.3.9: gli indagatori dei culti apocrifi... pag. 165
- 5.3.10: personalità' pag. 168

capitolo 6 ~ appendici

- appendice 1 ~ i fati..... pag. 173**
- appendice 2 ~ i paradisi smarriti .. pag. 175**





1.1 Cosmologia

*"Un asterco d'Ombre e Lumi si contende
l'anima del Cosmo 'sì come quella dell'Uomo"*

CALIBAN "L'INSONNE"

Il mondo laddove dimorano le razze viventi, altresì noto come **Whanel**, giace alla base di una sconfinata pluralità di reami soprannaturali il cui precario equilibrio è sancito dall'avvicendamento di essenze ed entità contrapposte tra loro. Per secoli dotti e profeti hanno dibattuto sulle origini del Cosmo, altresì dette "*Cosmogonia*", e le visioni che si sono susseguite nel corso delle ere sono spesso state influenzate da diverse dottrine e ideologie.

La prima leggenda che si diffuse agli albori della civiltà umana fu ispirata dall'avvento della stirpe ultraterrena dei **Vhalghast**, esseri che si ritiene discendessero dalle prime entità immortali che plasmarono il multiverso nella sua forma attuale. I Vhalghast narrarono all'uomo dell'esistenza di un mirabile paradiso celeste noto come **Isharur**, retto dall'unione di due ancestrali numi con le fattezze di angeli dalle ali piumate. Costoro erano l'irrequieto **Alhazhar**, foriero dell'energia e della sostanza primordiale, e la benevola **Nhea**, principio d'ogni vita e forma; dal legame dei due scaturì Isharur così come la molteplici corti angeliche dei **Seraphel** a cui gli stessi Vhalghast appartenevano.

La leggenda afferma come in un dì funesto il paradiso originale fu spezzato dalla comparsa di una "*nefanda piaga*" che divise Alhazhar e Nhea, scagliandoli agli opposti confini del Cosmo e tramutando i loro figli dilette in esuli stelle chiamate **Astri**. I Vhalghast attribuirono alla piaga il nome di **Orione** e additarono gli occulti esseri che vi albergavano come biechi demoni il cui unico scopo era quello di sovvertire l'ordine del Cosmo. Nondimeno alla separazione dei due Arcangeli fu vincolata la definitiva estinzione del dono dell'immortalità. Non a caso coloro che incarnavano il principio e la fine di tutto ora erano divisi e questo, di fatto, decretò che ogni creatura concepita di lì in avanti sarebbe dovuta sottostare all'ineluttabile ciclo della vita e della morte.

Così le nuove stirpi mortali si levarono dal fango dei primordi e in seguito i Vhalghast riferirono loro il drammatico mito del "*paradiso infranto*" che a lungo fu coltivato nelle epoche arcaiche.

La prima leggenda venne tuttavia meno con la discesa dei **Quattro** nelle lande terrene (cfr. **par. 1.3**). Gli individui destinati a porsi alla guida delle genti di Whanel e a fondare quel glorioso dominio che avrebbe abbracciato i più remoti cantoni del vecchio mondo svelarono una versione della *Cosmogonia* drasticamente differente. La fonte da cui i Quattro attinsero la propria conoscenza era un mistico tomo noto come **Anthologon**, presumibilmente stilato da tre eminenti maestri che presiedettero la genesi delle lande mortali, a cui fu attribuito il nome di "*alchimia originale*". Dalle pagine di quel libro emerse una singolare verità che in breve spazzò via la storia proferita dai Vhalghast, ridisegnando i connotati del Cosmo stesso agli occhi dei popoli whaneliti.

Stando alla versione dell'Anthologon, la piaga nota come Orione non rappresentava un elemento nocivo ma bensì era l'espressione di quella perfezione sublime che solo quanti si sono affrancati da ogni disordine o squilibrio possono raggiungere. Orione divenne pertanto l'**Apogeo** del multiverso, ossia il proverbiale "ago della bilancia" che garantiva una netta demarcazione tra gli estremi del potere ancestrale. Questo concetto diede un'accezione nettamente negativa alle alterne essenza dapprima associate ai due Arcangeli; il caos incarnato da Alhazhar divenne così l'oscuro baratro noto come **Abisso**, simbolo della cieca anarchia che distrugge ogni ordine e struttura, mentre l'energia creatrice incarnata da Nhea divenne la gelida spelonca nota come **Giogo**, simbolo dei vacui assiomi o regole che imprigionano ogni volontà ed esistenza. Al medesimo tempo i radiosi Astri dei Seraphel altro non erano che subdoli miraggi, detti **Fatui**, in grado di ingannare gli spiriti delle creature. L'illusione dei Fatui spingeva così ogni essere ad abbracciare pulsioni eccessive o ideali iperbolici, condannandolo a cedere al nefasto influsso dell'Abisso o del Giogo.

Il ruolo centrale nella visione dell'Anthologon spettava tuttavia ai popoli mortali, ribadendo quel concetto di "*umanesimo*" che poneva la figura dell'individuo terreno alla base d'ogni scienza o precetto. A ogni soggetto vivente spettava difatti la somma virtù dell'**arbitrio**, ossia la facoltà di poter scegliere quale delle alterne essenze del Cosmo accogliere nella propria anima.

L'esistenza delle creature era pertanto sovrastata da una contorta trama di entità e potenze che ognuno poteva rifiutare o condividere in accordo all'arbitrio. La **dicotomia**, ossia la presenza di principi opposti, formava pertanto lo sfondo della vita umana e tanto la nascita quanto la morte erano indissolubilmente legate ad essa.



In particolare dopo il trapasso gli spiriti dei defunti varcano il sottile confine chiamato **Soglia** che separa Whanel dai reami ultraterreni e si immergono nella misteriosa dimensione delle **Nebbie**. In questo luogo affiorano e svaniscono incessantemente le aliene presenze della "realtà metafisica": chimere tanto meravigliose quanto grottesche che sono partorite dall'immaginazione e dal subconscio dell'animo vivente.

Una volta oltrepassata la Soglia, gli spiriti hanno tre distinte strade innanzi a sé, ciascuna stabilita dall'effettiva esperienza maturata dal soggetto nel corso della propria esistenza.

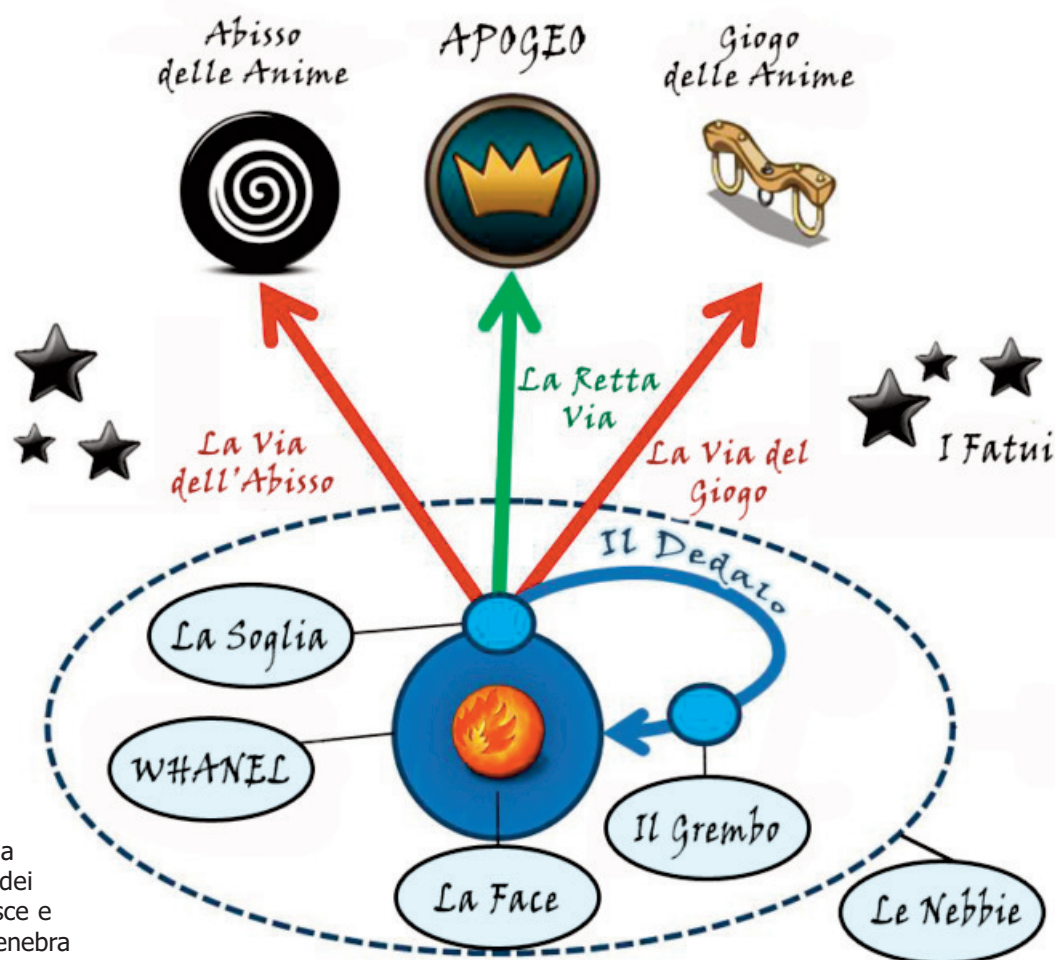
Nella maggior parte dei casi le indelebili 'macchie' che affliggono gli spiriti quali dubbi, timori, rancore o insoddisfazione li inducono a seguire il miraggio di uno dei Fatui e così l'anima si smarrisce e vaga senza posa nella vuota tenebra del Cosmo, detta **Dedalo**. Nel corso di questa erranza l'anima perde poco a poco ogni memoria, regredendo allo stato di nascituro e infine tornando a ridosso del mondo terreno in un'occulta regione delle Nebbie detta **Grembo**. Tramite il Grembo ogni essere si reincarna in una nuova forma vivente e così perpetua il ciclo del suo fato.

Talvolta invece alcuni soggetti sono così contaminati dagli impulsi più estremi da render la propria anima completamente succube del caos o della rigidità. È questo il caso di individui ossessionati da sentimenti più radicali oppure del tutto squilibrati come pazzi, fanatici, anarchici, pedanti e via dicendo. Per costoro, ai quali spetta il tristo appellativo di **Smarriti**, vagare nel Dedalo significa procedere inesorabilmente verso l'Abisso o il Giego, sprofondando per sempre nei cupi meandri di questi.

In casi più unici che rari lo spirito, dopo esser riuscito a cogliere l'essenza sublime che si cela nel segreto dell' "alchimia originale", varca la Soglia del tutto mondato dalle mediocrità terrene e così calca la "retta via" che lo conduce ad assurgere alla grazia dell'Apogeo; questi eletti sono indicati come **Fatidici** e i Quattro sono compresi nel loro novero.

Ovviamente un'anima vivente può passare attraverso innumerevoli cicli di reincarnazione prima d'essere sufficientemente purificata dalle imperfezioni mondane e

La Cosmologia dell'Anthologon



pertanto quanti sostengono i valori della *Cosmogonia* dei Quattro suggeriscono all'uomo di impegnarsi costantemente per mettere a frutto il proprio iter di vita.

Il flusso degli spiriti nel Cosmo prende il nome di "**ciclo delle anime**" e costituisce una sorta di "motore" alimentato dall'esperienza vivente che ogni spirito acquisisce e cede nel corso del proprio destino. L'immane energia così prodotta alimenta la scintilla ancestrale che sostiene la natura, la cui più alta espressione è il "fuoco segreto", o **Face**, che scaturisce al disotto del suolo di Whanel. All'essenza della Face è associata anche quella delle "radici" del Creato, vale a dire gli elementi primigeni come fiamma, acqua, aria e terra.

Questo concetto corrobora a sua volta le teorie dell' "umanesimo", facendo delle anime viventi l'autentica forza motrice del Cosmo.

1.2 Teologia

*"L'Infinito è parte di noi 'sì come noi siamo
parte dell'Infinito"*

TALON "L'IRRIDUCIBILE"

Col passare dei secoli le genti di Whanel hanno costantemente contemplato l'esistenza di potenze ultraterrene e il ruolo giocato da queste nel sancire la trama del fato ha sempre suscitato uno schietto interesse nei figli del Creato.

Aldilà delle alterne credenze, spesso legate a differenti versioni del mito originale, l'immagine del "divino" è quasi sempre stata plasmata in accordo alle principali esigenze e inclinazioni dell'umana società. Concetti come l'aspetto delle divinità oppure i portenti invocati da queste per intercessione dei discepoli mortali, detti **Trascendenza**, non sono pertanto frutto di un visione oggettiva quanto piuttosto del peculiare rapporto esistente tra i numi soprannaturali e la comunità vivente. L'attuale contesto teologico è dunque frutto di due principali correnti storiche che a loro volta hanno dato vita ai fondamentali **pantheon** in auge presso Caponord.

Il pantheon ancestrale

Il primo pantheon trae spunto dai vari racconti della *Cosmogonia* ed è dunque rivolto ad ancestrali entità che albergano nei reami più remoti del multiverso. I solenni connotati attribuiti a queste divinità sono solitamente molto distanti dalla realtà terrena e rappresentano di conseguenza quell' "elevazione spirituale" a cui gli uomini aspirano onde potersi distaccare dalla mediocrità. Non a caso il pantheon ancestrale ha ispirato le più alte ideologie che hanno dominato le civiltà nel corso delle ere.

Il pantheon apocrifo

Il secondo pantheon scaturisce invece da quell'insieme di tradizioni e folclori che a loro volta affondano le proprie radici in eventi ed elementi tangibili della vita mondana. Queste divinità bizzarre ed enigmatiche sono pertanto protagoniste di leggende che hanno una stretta relazione con le vicende personali degli uomini e quanti si rivolgono a esse lo fanno solitamente al momento d'intraprendere cimenti o di perseguire obbiettivi concreti. A tal proposito la credenza diffusa è che i numi apocrifi abbiano posseduto o posseggano tuttora una forma fisica che consente loro di trovar asilo nelle lande materiali.

Nondimeno per spiegare la profonda differenza che intercorre tra il pantheon ancestrale e quello apocrifo alcuni saggi sono soliti ricorrere a un'efficace metafora, dicendo che il primo è "rivolto al cielo" così come il secondo è "rivolto alla terra".

Nella maggior parte dei casi la dottrina teologica si riduce a una concezione personale ma nelle varie società hanno al medesimo tempo trovato asilo istituzioni col preciso compito di coltivare, proteggere e diffondere una comune visione di fede.

Nei paragrafi seguenti saranno descritti i culti nati a fianco dei principali numi dei due patheon e per ciascuno di questi saranno trattati i seguenti dettagli:

- **Dottrina:** L'insieme di precetti che stanno alla base della professione di fede del culto;
- **Verbo:** Il verbo rappresenta la 'quintessenza' della Dottrina di un culto, esprimendone i valori fondanti tramite una o due regole massime;
- **Missione e liturgia:** Lo scopo fondamentale che il culto si prefigge e le peculiari abitudini che contraddistinguono la vita dei fedeli quali riti o cerimonie;
- **Struttura:** L'organizzazione interna del culto: spesso riducibile a una gerarchia verticale (struttura basata su figure autorevoli poste alla guida di subalterni) o gerarchia orizzontale (struttura basata su figure contraddistinte da pari diritti e doveri ma con mansioni ben distinte nell'ambito della missione di fede);
- **Foggia:** La "foggia" rappresenta nel complesso l'insieme di usi e costumi del culto, comprendendo in primis abiti e simboli tradizionali che i fedeli più devoti sono soliti esibire.

1.2.1 La Tetrarchia imperiale

"Nell'esempio più alto sta la Retta Via"

DAL FRONTESPIZIO DELL'ANTHOLOGON

Per oltre due millenni i Quattro hanno plasmato le sorti del vecchio mondo, dimostrando ampiamente la loro natura di Fatidici innanzi alle masse. Additati da alcuni come i padri benemeriti della civiltà e da altri come diabolici despoti privi d'anima, queste impareggiabili figure hanno per certo ispirato interi popoli con le loro gesta.

L'espressione **Tetrarchia** racchiude tanto il concetto politico di un governo saldo e indivisibile quanto quello ideologico di "esempio di fede offerto dall'uomo a beneficio dell'uomo". Sebbene non sussista dubbio sull'immortalità e sugli immani poteri da loro posseduti, i Quattro non hanno mai sconfessato la propria identità umana e anche quando sono divenuti oggetto di culto hanno sempre cercato di mantenere rapporti diretti con i seguaci affinché questi potessero vedere in loro una sorta di prova vivente del verbo dell'Anthologon. Il mito dell'Apogeo e dell' "alchimia originale" ricorre frequentemente nella dottrina comune della Tetrarchia e ognuno dei Quattro invita l'uomo a trascendere i propri limiti terreni onde poter assurgere alla perfezione tramite i cicli della reincarnazione.

L'ascesa dei fedeli è inoltre agevolata dal prendere parte ad ambiziosi progetti di "valenza globale", tramite i quali i fedeli possono distaccarsi dal meschino egoismo e proiettare la propria esistenza su una dimensione più elevata. I più devoti hanno sempre riconosciuto in questo l'autentica grandezza del disegno dei Tetrarchia mentre gli oppositori di questa lo hanno sempre additato come un mero pretesto volto a indurre il fanatismo nelle masse e a procurare adepti per le scellerate iniziative concepite dai Quattro stessi.

Ciascuno dei numi viventi della Tetrarchia esprime tanto nel suo aspetto quanto nella sua personalità l'esaltazione delle principali virtù o aspirazioni umane: il prode condottiero

Ashnog incarna l'esercizio della podestà al fine di ottenere i propri obbiettivi, il brillante luminare **Caliban** incarna l'esercizio del sapere allo scopo di padroneggiare ogni mistero o segreto, l'austero profeta **Talon** incarna l'esercizio della volontà per poter piegare il corso della sorte e infine lo scaltro cacciatore **Ronan** incarna l'esercizio della persuasione per indurre gli altri concedere i propri favori.

culto di ashnog ~ "L'Invitto"

Dottrina: Ashnog esorta i propri discepoli a sfruttare senza indugi la propria forza, intesa come qualsiasi espressione del potere personale, per superare ogni avversità e giungere celermente alla meta. Per contro Ashnog disprezza sopra ogni cosa la debolezza e l'indecisione, considerando la servitù una condizione naturale per quanti palesano tali difetti.

Verbo:

- *Accresci la tua podestà con ogni mezzo e sottometti i deboli*
- *Non esitare di fronte a scelte od ostacoli*

Missione e liturgia: I membri del culto di Ashnog sono solitamente il "braccio" delle società in cui operano e a loro spetta il compito di supportare in prima persona i cimenti più ostici o gravosi. Nel prender parte alle varie incombenze il culto tende anche a valutare e coltivare le potenzialità degli individui più promettenti allo scopo di crescere i futuri 'campioni' della propria comunità.

Struttura: Il culto di Ashnog ha una struttura nettamente verticale, governata da ferrea disciplina e rispetto nei confronti dei membri più valenti, detti **Veterani**. Molti sono concordi nell'affermare come il culto abbia i connotati di un'organizzazione paramilitare e non a caso esso collabora spesso con le schiere d'arme dei luoghi dove risiede.



Foggia: Il simbolo tradizionale di Ashnog è un elmo di solido metallo adornato con corna acuminata, solitamente lavorato in modo tale da assumere l'aspetto di una bestia mostruosa. Il culto tende a prediligere vesti color rosso-sangue che possano tuttavia esser indossate con praticità persino nelle condizioni più avverse.

culto di caliban ~ "L'Insonne"

Dottrina: Caliban insegna ai propri discepoli che la conoscenza rappresenta la chiave per estendere il proprio controllo sul mondo e pertanto li sprona a coltivarla con insaziabile curiosità. Al medesimo tempo il sapere individuale rappresenta un patrimonio da serbare gelosamente e si può esser propensi a cederne parte solo in cambio di rivelazioni del medesimo valore.

Verbo:

- *Impegnati nello sciogliere ogni segreto o mistero*
- *Non disperdere o cedere sapere senza che la tua conoscenza stessa possa trarne profitto*

Missione e liturgia: Il culto opera con febbrile impegno in tutti quei contesti in cui la sapienza può convergere e prepara ardite missioni al fine di far luce su celebri enigmi irrisolti. Talvolta i membri del culto svolgono le mansioni di mentori o consiglieri per conto di nobili casate ma solo se questo li pone a loro volta al centro di una proficua rete d'informazioni.

Struttura: Sebbene i membri più esperti e brillanti godano della tacita ammirazione degli altri, il culto di Caliban ha solitamente una gerarchia orizzontale in cui i vari maestri si dividono nel seguire le più disparate branche del sapere (tra cui scienze occulte come l'Alchimia e la Cabala).



Foggia: Il simbolo tradizionale di Caliban è un ornamento in cui figurano sette elementi (es. un cristallo con sette facce o un talismano con sette gemme incastonate). In aggiunta il culto tende a fare un uso intensivo di mezzi quali messaggi cifrati, complesse sciarade o antiche icone simboliche per occultare le proprie opere più importanti.

culto di talon ~ "L'Irriducibile"

Dottrina: Talon incita i propri discepoli a far propria la popolare massima "*volere è potere*"; spingendoli a credere nei propri intenti al punto tale da conseguire le risorse necessarie per soddisfarli. Nella visione di Talon le contese tra gli uomini si basano innanzi tutto sull'imposizione della volontà e quanti nutrono poca fiducia in sé stessi o sono travati dal dubbio sono pertanto condannati al fallimento.

Verbo:

- *Non recedere dai tuoi propositi quando questi sono manifesti*
- *Fai sì che la tua volontà sia condivisa da molti*

Missione e liturgia: I seguaci di Talon si fanno spesso promotori o sostenitori di cruciali imprese volte a mutare radicalmente le sorti delle proprie comunità. I membri del culto preferiscono parlare apertamente di fronte ai propri proseliti onde poterne infiammare l'animo con altisonanti sermoni e questo solitamente avviene in ampi spazi chiamati **Forum** nel gergo liturgico.

Struttura: Generalmente i membri del culto di Talon si muovono e agiscono in autonomia ma quando prendono parte a un'importante missione allora osservano una



gerarchia rigorosamente verticale formata da un singolo leader, detto **Tetrarca**, seguito da tre leali gregari e quindi dal resto dei discepoli.

Foggia: Il simbolo tradizionale del culto di Talon è il cra-
nio umano o animale, spesso riportato su vesti, monili o ac-
cessori ma solitamente mai in più di un singolo esemplare
per ciascun individuo. Al medesimo tempo il culto tende a
esibire ricami di tinta uguale o simile a quella delle vesti su
cui sono realizzati onde rappresentare il connubio tra la pro-
pria volontà e la propria identità.

CULTO DI RONAN ~ "L'IMPLACABILE"

Dottrina: Ronan invita i propri discepoli a comprendere a fondo lo spirito di coloro con cui si interagisce onde poterlo manipolare. Al contempo Ronan mostra agli uomini come giungere allo scontro diretto o ragionare per assoluti sia im-
mancabilmente controproducente, e li spinge invece a "*cucire
sugli altri*" la propria sottile linea d'azione.

Verbo:

- *Non agire personalmente se altri possono farlo in
vece tua*
- *Scruta nell'animo altrui e dissimula ciò che si cela
nel tuo*

Missione e liturgia: L'obiettivo fondamentale del culto è quello di stabilire un forte ascendente sulla propria comu-
nità onde poterne muovere le redini quando necessario. Per
ottenere questo i seguaci tendono ad assicurarsi salde posi-
zioni a fianco di autorità o istituzioni, incontrandosi regola-
rmente in luoghi convenuti per scambiarsi informazioni degne
di nota. Non a caso il culto di Ronan è stato uno dei principali
fondatori del temuto organo di vigilanza imperiale noto come
Rostro (cfr. par. 4.4.1).

Struttura: Data la necessità dei propri membri di agire
spesso in incognito o sotto falsa identità, il culto di Ronan
opta chiaramente per una gerarchia orizzontale tenuta as-
sieme da una capillare rete di comunicazione interna.

Foggia: Un'icona fondamentale del culto è il cuore
umano, spesso cinto da una catena. Per ovvie ragioni i se-
guaci raramente ostentano questo simbolo apertamente e
nella maggior parte dei casi si premurano di tenerlo ben na-
scosto in uno dei propri effetti personali.



1.2.2 Il Firmamento

*"Nei frammenti del paradiso infranto sta la
Vera Luce"*

ELLERON GRAMAR

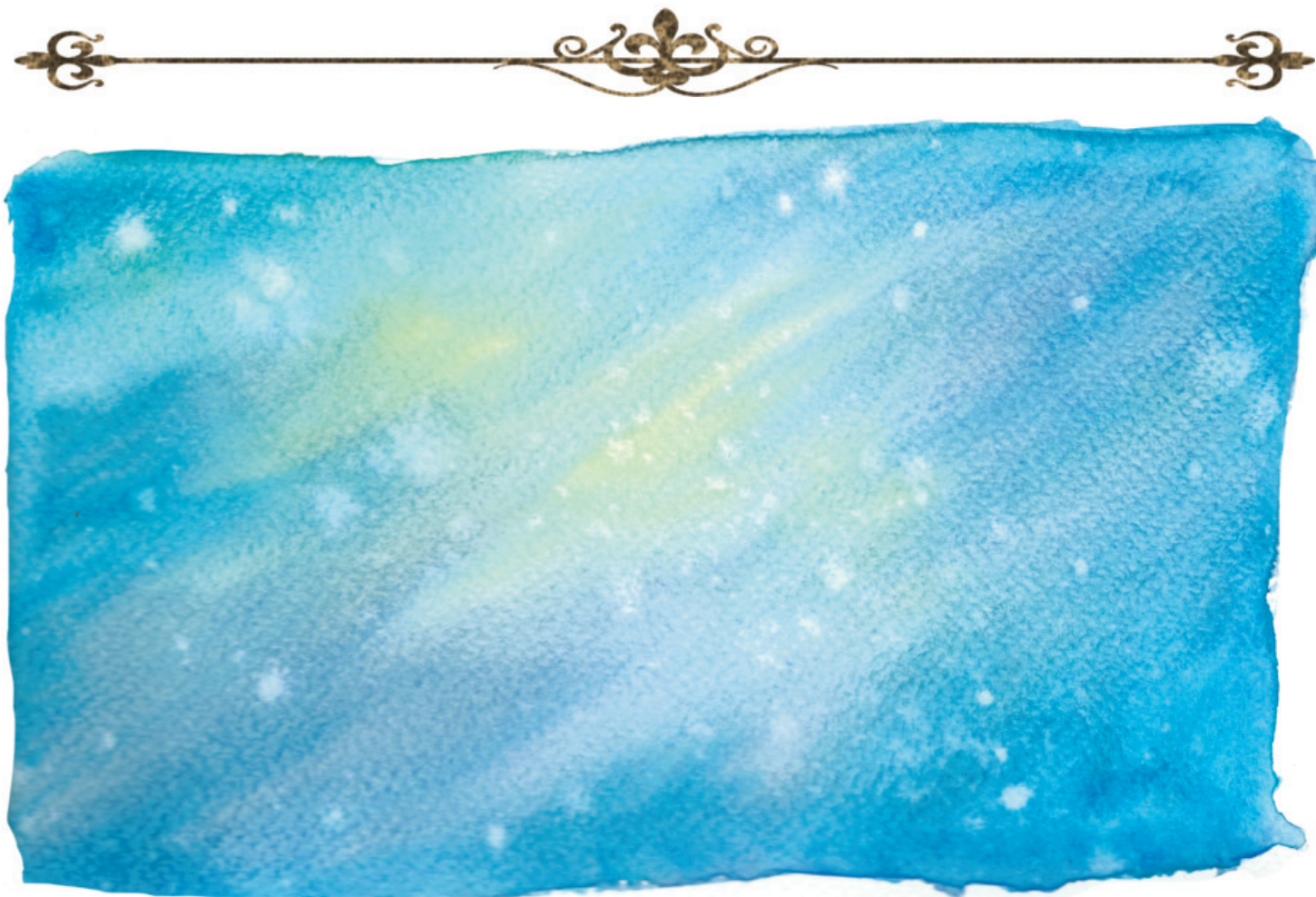
Nel corso dei secoli arcaici molti popoli venerarono
assiduamente i numi angelici legati alla leggenda del
"*paradiso infranto*", il cui pantheon è accomunato
nell'appellativo di **Firmamento**. In seguito la potente
teocrazia degli Astri, chiamata **Ecclesiarchia**, fu soppressa
dal governo dei Quattro e di questa non rimasero che alcune
sacche costrette a professare nell'ombra la propria fede.

Quanti osservano i precetti della prima *Cosmogonia*
identificano nella piaga di Orione l'infernale anomalia che
portò al crollo della sacra armonia incarnata dall'unione degli
Arcangeli. Quando la podestà primordiale di **Alhazhar** fu
divisa dalla volontà creatrice di **Nhea** il fardello della
mortalità fu imposto alle razze terrene e da allora due
avverse fazioni si contesero le anime dei viventi.

Mentre la Tetrarchia considera gli estremi del caos e
dell'ordine come nemici dell'equilibrio globale, i seguaci degli
Astri riconoscono in essi l'essenza ancestrale degli Arcangeli
e descrivono con l'emblematica espressione di "**male**" tutto
ciò che contamina o che diverge da tale concezione. Nella
dottrina del Firmamento male è tutto ciò che induce l'uomo
ad agire in nome di scopi o ideali "*avulsi dalla propria natura*"
(corruzione) oppure a creare "*falsi idoli*" a cui sottomettere il
proprio animo (tentazione). Non stupisce a tal proposito il
fatto che il concetto di "**male**" sia pressoché assente nel
verbo dell'Anthologon, ribadendo con ciò la netta opposizione
della Tetrarchia alla "*vacua morale*" del Firmamento.

A differenza dei Quattro, considerati una sorta di "divinità
viventi", gli Astri sono in tutto e per tutto entità ultraterrene
la cui peculiare imago si rifà a quella di uno dei due Arcangeli.
Dal possente Alhazhar discende pertanto una stirpe di spiriti
liberi e indomiti mentre dalla benevola Nhea discende una
progenie di numi retti e virtuosi.

Dopo esser stato dissipato nel corso di una lunga sequela
di eccidi e atrocità, il verbo del Firmamento è quasi del tutto
svanito dalla civiltà di Caponord. I solenni luoghi di culto
dell'Ecclesiarchia sono ridotti a spettrali ruderi sepolti
nell'oblio, l'adorazione degli Astri è tuttora messa al bando
dalla legge imperiale e gli stralci di memoria che ne restano
sono serbati da un pugno d'uomini costretti all'esilio o
all'incognito. Ormai non esistono più culti ufficiali dei singoli
'patroni' del Firmamento ma solo una comunità sparsa nelle
varie nazioni che cerca di recuperare e preservare ogni
singola traccia della fede arcaica. Nomi come quello della
Luce del Nord, nobile astro protettore dell'onore, di
Aldebaran, inflessibile giudice dell'umana virtù, di **Elios**,
fonte di saggezza e prosperità, e di sua figlia **Elthrai**,
custode della selvaggia natura del Settentrione, non sono
ormai che pallidi ricordi di cui solo pochi comprendono il
significato.



culto del firmamento ~ "La vera Luce"

Dottrina: Quanti seguono i numi del Firmamento si prefiggono il duplice scopo di assicurare la sopravvivenza della loro memoria di fede e di contrastare il "male" laddove questo è possibile.

Verbo:

- *Contrasta la corruzione che contamina l'umana natura*
- *Non cedere alla tentazione e coltiva la via della temperanza*

Missione e liturgia: Per quanto la dottrina del Firmamento veda nella Tetrarchia una delle principali cause dell'odierna miseria, molto raramente i seguaci di questa cercano uno scontro diretto con i culti dei Quattro. In generale i discepoli degli Astri cercano piuttosto di interagire con quanti sono vittima di gravi casi di corruzione o tentazione, prodigandosi alacramente per sottrarli a tale insidia.

Struttura: La dispersione del culto sul territorio impone a questo una gerarchia perlopiù orizzontale. In ogni caso i membri decani del culto ai quali spetta il compito di custodire importanti conoscenze o cimeli possiedono solitamente una forte autorità nei confronti dei confratelli locali.

Foggia: Nessuno dei discepoli del culto esibirebbe mai apertamente le antiche icone di fede degli Astri e pertanto col passare dei secoli si sono diffusi simboli alternativi tesi a rappresentare la propria devozione al Firmamento. Ovviamente tali simboli possono variare notevolmente di luogo in luogo e comprendere tanto oggetti allegorici quanto espressioni verbali o persino gestuali. Probabilmente nella maggior parte dei casi un aspirante seguace degli Astri ignorerà l'esistenza di membri del culto nel suo stesso paese o collettività finché questi non decideranno di palesarsi di propria sponte.

1.2.3 | Semidei Apocnifi

"Scruta ogni dì nel tuo cuore e nelle tue tasche e presto troverai il tuo dio"

UN IGNOTO FEDELE

I semidei apocnifi appartengono all'omonimo pantheon formato dalle divinità tipiche della mitologia di ciascuna nazione di Caponord.

Divinità apocnife di Erigas

I semidei di Erigas sono i leggendari protagonisti della singolare epopea che narra le origini della civiltà del Ducato (cfr. **par. 5.1.1**). **Xoac** è l'errabondo spirito che concesse il dono della fantasia alle genti erigasiane onde sottrarle alla funesta "schiavitù della ragione", il **Pelagra** è invece l'ombra dell'aligido tiranno che assoggettò le menti degli uomini dopo aver insegnato loro i rudimenti della civiltà e infine i **Grandi** sono i sei valenti eroi che guidarono la gloriosa rivolta ispirata da Xoac per poi indicare alla propria stirpe il faticoso cammino per la "terra promessa" nota come Ultramar.

culto di xoac ~ “IL BUONTEMPONE”, “IL POLIMORFO”

Dottrina: Il lunatico semidio Xoac suggerisce di godere appieno della libertà, qualunque cosa essa rappresenti per l'uomo. Ligio al motto “la fortuna aiuta gli audaci”, il nume consiglia di non dar troppo peso ai rigori della ragione e di viver sempre ogni singolo giorno come se questo fosse l'ultimo rimasto.

Verbo:

- *Rispetta la libertà d'espressione e pensiero*
- *Non imporre o sottoscrivere vincoli che impongano restrizioni particolarmente gravose o durature*

Missione e liturgia: La missione naturale dei seguaci di Xoac consiste perlopiù nell'ispirare quanti si trovano schiavi del dubbio o del timore, facendo sì che ciascuno possa trovare la propria strada nel vasto mondo. Mete o scopi hanno ben poco peso agli occhi del culto e per questo in generale è sufficiente che i fedeli possano agire a propria discrezione senza dover sottostare a opprimenti limitazioni. Non esistono riti codificati nel credo di Xoac e molto spesso il miglior modo per venerarlo consiste nel dedicargli un'accorata canzone, un'ardita impresa o anche solo uno schietto brindisi.

Struttura: Parlare di struttura nella chiesa di Xoac equivarrebbe a voler contenere le acque dell'Oceano in una bottiglia. Chiunque, mosso dallo scanzonato esempio del dio, può proclamarsi suo discepolo ma chi avrà la malaugurata idea di voler esercitare una qualche autorità sugli altri rice-

verà nel migliore dei casi una sonora pernacchia. Gli unici altari stabili consacrati a Xoac sorgono su mezzi di trasporto come il retro dei carri o la base degli alberi maestri.

Foggia: L'icona tipica di Xoac è una semplice collana formata da tre conchiglie di tipo diverso. Si tratta di un elemento che riflette la sconfinata vastità dell'Oceano, tradizionale simbolo di libertà, così come le sottili differenze che contraddistinguono la trama del Fato.



culto del pelagra ~ “IL DOMINATORE”

Dottrina: Sebbene il Pelagra rappresenti l'entità diabolica più temuta entro Erigas, il suo ruolo resta indissolubilmente legato alle origini del popolo dell'Indomito. Questo tiranno privo di cuore rese gli uomini schiavi del proprio raziocinio e ancor oggi le sue famigerate “piaghe”, vale a dire **paura**, **follia** e **cupidigia** rappresentano il lato oscuro della percezione, del pensiero e dell'ossessione che possono irretire la mente dell'uomo. La dottrina del culto pertanto suggerisce di prodigarsi per rispettare e comprendere la sinistra essenza del dio abissale, dimostrando come solo la moderazione e la contemplazione possano guidare ogni individuo lontano dalle spire del Pelagra.

Verbo:

- *Cerca di approfondire ogni conoscenza senza cedere alla superficialità*
- *Metti al bando ogni eccesso o sregolatezza*

Missione e liturgia: L'impegno dei cultisti del Pelagra è alacre, madido di rischi e caratterizzato da ben pochi conforti. Le missioni primarie della chiesa comprendono l'insegnamento frontale in scuole aperte ad allievi d'ogni estrazione sociale, l'assistenza spirituale a schiavi o detenuti e infine le cure mediche offerte a chi ha subito la sventura di divenir “*ottennebrato*”. Nella maggior parte dei casi le cerimonie del culto ruotano attorno a solenni assemblee che si svolgono nella penombra in cui i partecipanti condividono le loro esperienze onde far luce su casi particolarmente complessi o inquietanti.

Struttura: Una gerarchia rigorosamente verticale distingue la chiesa del Pelagra e in questa ricorre inoltre la cifra del tre, legata ai tentacoli del mostruoso nume. Al vertice del culto i **Gran Diaconi** coordinano risorse e attività di ogni comunità (*diocesi*), sotto ciascuno di loro vi sono poi tre **Diaconi** che fungono da portavoce e mentori, sempre coadiuvati da tre **Novizi** che formano l'ossatura dei discepoli.

Foggia: L'icona tipica del Pelagra è un ciottolo d'ambra in cui sia rimasto prigioniero un insetto: oggetto che ben esprime l'incubo della prigionia entro la “*gabbia dorata*” della ragione incarnato dal dio abissale.



culto dei grandi ~ “LE ORME DELL'INDOMITO”

Dottrina: I sei Grandi, il cui emblematico numero è associato alle zampe del divino stallone erigasiano noto come Indomito, sono le “leggende viventi” da cui scaturì tanto la liberazione del *pueblo* quanto ogni sua mira futura. La dottrina del culto spicca per la sua viva forza quanto per la sua semplicità: mai accontentarsi di ciò che si ha e sempre perseguire ciò che muove la propria ambizione.

Verbo:

- *Non rinunciare mai ai tuoi sogni e aspirazioni*
- *Sfrutta ogni mezzo pur di conseguire i tuoi obiettivi*

Missione e liturgia: I cultisti hanno il compito di indurre ogni gregario ad acquisir piena consapevolezza dei propri desideri e a impegnarsi attivamente per realizzarli. Costoro hanno scarsa pazienza per i pigri, per gli inetti o, peggio ancora, per i mediocri; nondimeno consigliano a chiunque riesca a coronare il proprio fine di non “*adagiarsi sugli allori*” e di scegliere senza indugi la prossima meta. I riti ispirati ai Grandi non sono mai liturgie fini a sé stesse quanto piuttosto atti volti a propiziare una qualche faticida impresa o cimento;

pertanto non è cosa rara assistere a tali cerimonie nel corso di importanti concili d'arme, sessioni politiche o disfide d'ogni genere.

Struttura: L'assetto della chiesa dei Grandi può essere accostato a una gerarchia orizzontale piuttosto "*sui generis*" in cui i membri del culto operano in contesti particolarmente affini alle sei figure eroiche quali le linee aristocratiche del *Sangre* oppure in istituzioni particolarmente dedite all'azione quali l'*Armada* e la Gilda degli Intrepidi.



Foggia: L'icona tipica dei Grandi è un ferro di cavallo con sei fori per i chiodi. Da un lato il simbolo è ovviamente associato all'immagine equestre dell'Indomito e dall'altro i fori rappresentano i Grandi la cui essenza ha lasciato il "*ferro primordiale*" onde farsi strada nel mondo.

Divinità apocrife di Valdemar

Presso Valdemar si possono distinguere cinque culti apocrifi fondamentali, ciascuno dei quali è associato a una peculiare figura draconica.

Questi draghi sono la prole del leggendario Pentarca e il mito vuole che le loro uova non si siano mai schiuse. Le genti valdemarite pertanto venerano queste entità onde far sì che il loro sonno millenario possa perdurare, poiché nella tradizione la schiusa di un uovo coinciderebbe con l'avvento del tenebroso spirito associato a esso.

Lo Straziato e l'Esangue sono in particolare la "**prima progenie**" del Pentarca, coloro che sono quasi venuti alla luce, quindi maggiormente legati alla sfera della materialità; per questo chi li supplica deve compiere atti affini a ciò che più incarnano, in modo da placare la loro insaziabile fame.

Il Putrido, il Furente e lo Scarno, erano invece i figli il cui sviluppo era più immaturo, per cui il loro spirito è più distante dalla realtà mondana. Questo spiega perché chi venera la "**seconda progenie**" è propenso a compiere atti nettamente contrari all'essenza di ciascuno dei Tre, onde evitare di creare un "terreno fertile" ove il loro occulto io possa un giorno attecchire.

culto del "putrido" ~ "il drago verde"

Dottrina: Il Putrido è membro della *seconda progenie* e il suo spirito è vincolato all'immonda malattia e al nefasto decadimento d'ogni cosa. Per tale motivo quanti cercano di esorcizzare l'essenza del dio sono ossessionati dal timore per tutto ciò che è 'impuro' e si prodigano con ogni mezzo onde neutralizzare ogni forma di contaminazione.

Verbo:

- *Contrasta la diffusione di qualsivoglia forma di patologia*
- *Preserva te stesso da ogni morbo fisico e mentale*

Missione e liturgia: La missione primaria della confraternita del Putrido è senz'altro quella di assicurare l' "*igiene*" della propria società tramite un'efficace opera di cura e prevenzione. Nella fattispecie l'esigenza di prevenire i mali, prima ancora che guarirli, è considerata imperativa dai cultisti, pertanto essi spesso promuovono l'importanza di un regime di vita sano nonché l'istituzione di adeguate campagne di profilassi. Quando invece il morbo attecchisce in una contrada allora le sedi locali del culto divengono dei veri e propri nosocomi laddove fervono notte e giorni attività volte a scongiurare ogni pericolo d'epidemia. Resta da notare come il culto non esiti a contemplare la "*necessità del sacrificio*" qualora questo serva a sventare contagi di massa e a tal riguardo si vocifera di cupi casi in cui interi lazzaretti che ospitavano decine di infetti posti in quarantena sono stati dati alle fiamme per "*eliminare il male alla radice*".

Struttura: La chiesa del Putrido segue una gerarchia di modello verticale in cui l'erudizione è la prima dote che sancisce il rango dei membri. L'avanzamento alle posizioni più autorevoli avviene solo dietro superamento di complessi esami accademici e le più importanti decisioni sono prese in seno a concili riservati ai cultisti più eminenti, la cui élite ricorda le potenti Logge valdemarite.

Foggia: L'icona tipica del culto è una dentatura di vipera. A tal proposito è interessante notare come i cultisti abbiano creato un gran numero di efficaci medicinali proprio sfruttando il letale veleno di questi rettili.



culto del "furente" ~ "il drago rosso"

Dottrina: Il Furente è membro della *seconda progenie* e il suo spirito è vincolato alla cieca ira che conduce l'uomo a distruggere tutto ciò che lo circonda, incluso sé stesso. Per tale motivo quanti cercano di bandire lo spettro del dio cercano di far appello all'ingegno così come al valore collettivo allo scopo di affrontare ogni avversità senza divenirne vittima;

Verbo:

- *Studia nel miglior modo possibile il tuo antagonista*
- *Eludi le battaglie futili e riduci al minimo i danni di ogni scontro*

Missione e liturgia: Il culto del Furente opera a stretto contatto con realtà che si trovano prossime allo scoppio di una qualche forma di ostilità quali avamposti bellici, scaramucce tra aristocratici e borghi prossimi alla rivolta. L'impegno dei seguaci del Drago Rosso comprende una capillare cernita d'informazioni e risorse volta a estinguere sul nascere

ogni focolaio di violenza e il vero successo per costoro è trionfare prima ancora che il "ferro balzi fuori dal fodero".

Struttura: Data l'esigenza di raggiungere i luoghi più disparati a seconda dello sviluppo di potenziali dissidi, il culto non può permettersi di sottostare a una rigida struttura e dunque ai membri è lasciata grande libertà d'azione. In ogni caso i confratelli sono bendisposti a condividere notizie e favori onde agevolare ciascuno la causa dell'altro.

Foggia: L'icona tipica del culto è una cinghia di cuoio con cinque placche metalliche: manufatto che esprime tanto l'importanza della difesa quanto quella dell'offesa.



culto dello "scarno" ~ "il drago d'ossa"

Dottrina: Lo Scarno è membro della *seconda progenie* e il suo spirito è vincolato alla carestia e alla miseria più nera. Per tale motivo quanti cercano di contrastare l'ombra del dio antepongono la parsimonia e il profitto a ogni altra inclinazione;

Verbo:

- *Non dare adito a sprechi di qualsivoglia genere*
- *Dedicati a ciò che più può incrementare le tue risorse*

Missione e liturgia: In una società tumultuosa e frenetica in cui la stupidità o l'azzardo possono decretare il crollo delle più grandi patrimoni, il culto dello Scarno si prefigge l'arduo fine di fungere da 'garante' per ogni "bene tangibile". In particolare i fedeli si sentono in dovere di recare il loro consiglio a chiunque si trovi nella posizione di amministrare ingenti sostanze oppure cercano essi stessi di ricoprire tali ruoli. In molti casi avviene che importanti accordi o contratti siano siglati proprio nel corso di cerimonie votive che si tengono entro magazzini mercantili o uffici del Conio valdemarita.

Struttura: A seconda del contesto in cui opera, la gerarchia interna del culto dello Straziato può variare considerevolmente. Se i membri della chiesa agiscono entro grandi istituzioni o su vasti territori, come un feudo sull'orlo della bancarotta, allora preferiscono godere di una certa autonomia allo scopo di muoversi con sollecitudine anche in assenza di supporto o dei pareri altrui. Quando invece il culto si intreccia saldamente a una realtà ben specifica, quale la direzione di un banco dei pegni, allora è probabile che alla sua guida vi sia un'autorità centrale circondata da abili gregari;

Foggia: L'icona tipica del culto è un osso con delle gemme incastonate: manufatto che rappresenta la dicotomia di povertà e ricchezza.



culto dello "straziato" ~ "il drago insanguinato"

Dottrina: Lo Straziato è membro della *prima progenie* e la sua carne è vincolata alla sofferenza e al tormento. Per tale motivo quanti cercano di saziare la fame del dio si impegnano per offrirgli il dolore degli altri, ancor meglio se procurato da loro stessi.

Verbo:

- *Favorisci il supplizio fisico e mentale ogni volta che ti è consentito*
- *Partecipa in prima persona all'esercizio della sofferenza*

Missione e liturgia: Un culto come quello del Drago Insanguinato è, per ovvie ragioni, cinto da una fosca aura di malvagità e perversione. In ogni caso la maggior parte dei seguaci dello Straziato agisce nel pieno rispetto delle leggi, cercando anzi di sfruttarle onde esser ligio al Verbo del sadico nume. Ecco perché molti cultisti svolgono mansioni di carnefici, aguzzini o frequentano individui che per pazzia, fede o addirittura nient'altro che noia prendono parte a pratiche deviate come l'autolesionismo. In ogni caso il culto non predilige il dolore fine a sé stesso quanto piuttosto una conoscenza profonda e razionale di ogni singola sfumatura di questo; dunque sovente i fedeli provvedono a stilare scrupolosi saggi onde tener traccia delle proprie aberranti esperienze.

Struttura: Nel culto vige l'anarchia più assoluta e raramente i seguaci hanno occasione di incontrarsi formalmente. L'unica matrice comune che vige nella chiesa dello Straziato sono gli inquietanti appunti scritti dagli esponenti più 'illustri' nel corso delle decadi, i quali oggi costituiscono una "solenne fonte d'ispirazione" per tutti gli altri.

Foggia: L'icona tipica del culto è una pesante maschera di ferro, spesso usata entro Valdemar come strumento di tortura.



culto dell' "esangue" ~ "il drago nero"

Dottrina: L'Esangue è membro della *prima progenie* e la sua carne è vincolata al momento estremo del trapasso. Per tale motivo quanti cercano di saziare la fame del dio si impegnano per mieter vite in suo nome e per accettare la morte come parte indissolubile dell'umana esistenza.

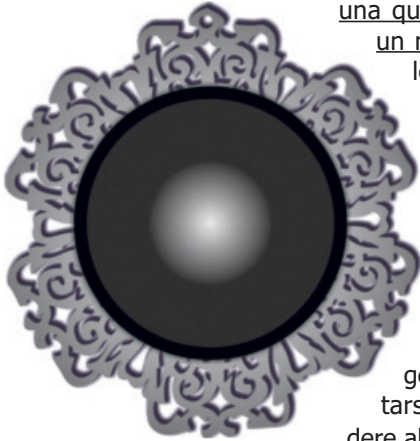
Verbo:

- *Fortifica te stesso onde poter causar la morte dei tuoi avversari*
- *Accetta la morte come qualcosa di ineluttabile*

Missione e liturgia: Se il culto dello Straziato trae soddisfazione dal patimento dell'uomo, quello del Drago Nero è invece rivolto esclusivamente al fatidico momento del decesso. In accordo all'oscuro credo coltivato dai seguaci, la morte è il 'cardine' del destino di ciascuno e nel momento in cui questa si compie un'immane energia viene sprigionata nel Creato. Quanti tuttavia additano i cultisti come un gruppo di efferati omicidi commettono un errore. Per chi venera l'Esangue è altresì necessario pazientare finché la morte non "*incrocia la sorte*" di un individuo, a causa del tempo o delle circostanze... solo allora è lecito reclamare la vita di costui e nel farlo non v'è spazio per la benché minima indulgenza.

Struttura: Il culto ha una gerarchia orizzontale formata da due principali comunità: l'una dedicata a seguire con vigile attenzione l'evolversi delle vicende nel quadro dei Ducati e l'altra pronta ad agire in accordo ai "*verdetti*" formulati dalla prima. Che si tratti di una caso giuridico sui cui aleggia l'ipotesi di condanna capitale o di una faida destinata a esser soffocata nel sangue, presto o tardi gli agenti del Drago Nero faranno la loro comparsa in loco.

Foggia: L'icona tipica del culto è un opale incastonato su una qualunque superficie (es. un monile). Tale simbolo è



legato all'usanza valdemarita di incastonare nella fronte dei morti questa pietra, poiché si pensa che essa faciliti il transito dell'anima del defunto oltre la Soglia. Non a caso anche chi non si può permettere la gemma preferisce indebitarsi pur di poterla concedere alla salma dei propri cari.

Divinità apocrife di Khartas

I semidei di Khartas sono figure che sono sempre state pregate e rispettate all'interno del territorio sin dagli albori della sua fondazione. A partire dal "**Gran Cacciatore**", ovvero il **Volk'ar**, colui che guidò le genti di Khartas nella leggendaria traversata dalla Banchisa; **Shiva**, la Signora dei Ghiacci e sua consorte, colei a cui sono affidate le memorie e le spoglie degli eroi che hanno reso grande il Nord; **Krasni-Volk** ovvero l'incarnazione della vendetta, il lupo dal rosso manto che giudica le anime dei defunti conducendoli nelle glaciali sale della banchisa o nelle fameliche fauci di **Zver'**, la belva, ovvero colui che rivendica costantemente le terre rubategli dal Gran Cacciatore e che trae nuova linfa vitale dalle anime di coloro che non son degni di riposare nel freddo abbraccio della Signora dei Ghiacci.

culto del Volk'ar ~ "il grande cacciatore"

Dottrina: Il Grande Cacciatore è il mitico condottiero che, secondo la leggenda, guidò i Lupi Ghiacciati, una tribù indigena della Banchisa, alla conquista del famigerato territorio khartasiano. Tutti i suoi cultori, infatti, ritengono che fu per merito suo se le civiltà umane riuscirono ad insediarsi in una landa tanto ostile e inospitale: con strenua dedizione e mirabile tenacia i Lupi guidati dal Volk'ar riuscirono a fondare la loro civiltà, resistendo alle avverse forze della natura che sferzavano incessantemente il territorio. Quando infine anche il clima divenne più mite e clemente, una nuova terrificante minaccia si abbatté contro il popolo del Volk'ar: Zver' infatti, una bestia dall'aspetto spaventoso incredibilmente forte e pernicioso, riuscì a rendere impossibile la vita all'interno dei territori del Lupo Bifronte. Secondo la leggenda, fu ancora merito del Volk'ar e dei suoi migliori cacciatori se anche questa nuova minaccia fu sopita con successo, sebbene tale vittoria costò la stessa vita della guida dei Lupi Ghiacciati. Il Volk'ar rappresenta dunque l'aspirazione massima di ogni probo khartasiano: il suo esempio infatti sprona i figli del Lupo Bifronte a dare sempre il massimo e a realizzare se stessi anche e soprattutto di fronte alle avversità. Il Grande Cacciatore tuttavia non è una divinità che "supporta" quanto piuttosto una che "sprona": coloro che lo pregano non cercano una risoluzione ai propri affanni ma un modo per superarli dimostrando il proprio valore.

Verbo:

- *Onorare le tradizioni*
- *Affrontare con tenacia ogni ostacolo, senza cercare di eluderlo*

Missione e liturgia: La missione degli adoratori del Volk'ar, denominati "**Odin**" nel vernacolo locale, è quella di spronare gli adepti a seguire le orme del loro amato leader: promuovono infatti la leggenda del Grande Cacciatore acciòché sia un esempio per quanti indugiano sommessamente nelle difficoltà, perché possano trovare nelle sfide di ogni giorno lo stimolo per dimostrare il loro valore. Si tratta dunque di guide spirituali in grado di spronare anche i più dimessi degli individui: sono adoratori caparbi e tenaci, il cui scopo ultimo è quello di spingere i propri proseliti oltre i limiti umani, allo scopo di soverchiare qualunque condizione sfavorevole o difficoltà.

Struttura: Gli Odin non hanno una struttura gerarchica predefinita, come spesso accade per i culti apocrifi delle Lande di Caponord. I membri più anziani della confessione sono tuttavia massimamente rispettati all'interno delle comunità, al punto da essere considerati dei veri e propri "santoni": la loro benedizione, prima di ogni battuta di caccia, è una tappa benaugurale obbligata per il buon esito della stessa.

Foggia: È possibile riconoscere gli Odin mediante le caratteristiche punte di freccia bruniti che portano al collo o legate alla cintura: il richiamo alla caccia del Volk'ar è infatti un elemento distintivo del culto.



CULTO DI ZVER' ~ "La bestia"

Dottrina: La Bestia, Zver' com'è conosciuta nelle lande del lupo, fonda le sue radici agli albori della storia Khartasiana. L'epopea di Volk'ar che liberò una terra inospitale da una terribile fiera è leggenda. Come il culto del "grande cacciatore" è sopravvissuto fino a oggi, così ha fatto anche la bestia come sua controparte. Cacciatore e preda, l'uomo contro la belva, bene contro male. Zver' è sopravvissuto a tutto questo, lasciando una ferita profonda su quella che è la vita spirituale dei figli del Lupo. Il terrore della bestia è onnipresente e le catastrofi legate alla fauna e flora locale spesso vengono attribuite agli influssi mistici e alle preci di un culto per molto tempo dimenticato. Nell'ombra la bestia continua ad attendere, pronta a ghermire l'uomo di nuovo. La dottrina legata al culto di Zver' rivendica la supremazia della natura sull'uomo e il suo operato. Solitamente gli affiliati a tale culto sono eremiti, druidi o sciamani legati alle forze primordiali della natura che cercano il modo di arginare l'operato umano e riconquistare ciò che un tempo apparteneva alla terra e a chi l'abitava. Un interessante parallelo al culto di Zver' è legato ai suoi fedeli. Mentre i druidi legati alla belva tentano, con l'aiuto delle forze primordiali della natura, di ristabilire l'ordine "naturale delle cose", i druidi che si sono stabiliti nelle città cercano di imbrigliarla e controllarla, non diventandone i servi, ma gli indiscussi padroni.

Verbo:

- Anteporre la salvaguardia della natura alla vita umana
- Asservirsi alle leggi della natura in ogni sua forma (venerare i figli della natura)

Missione e liturgia: La missione di questi individui è quella di ristabilire l'antico equilibrio che una volta governava la terra di Khartas. All'alba della fondazione del ducato del lupo l'aspetto del territorio era molto diverso. Gli uomini avevano tentato di "addomesticare" la natura selvaggia. I seguaci di Zver' perpetrano il disegno a loro lasciato, nell'attesa che un giorno la natura riesca a sopraffare l'uomo. In attesa di questo la preghiera e il sacrificio serviranno a far attingere nuova linfa vitale alla bestia e alle sue progenie.

Struttura: Non esiste una vera e propria struttura interna del culto. Si tratta di individui che si raccolgono in preghiera nelle zone boschive al di fuori dei Fold o delle grandi città fortificate. Non è dato sapere cosa accada durante i riti, perché il culto è ritenuto blasfemo, ma l'influenza che esso esercita sul popolo e il vigore e il potere mistico che fornisce ai suoi emissari lo rendono concreto e pericoloso.



Soltanto gli sciocchi non crederebbero ai poteri che un Dyr ("belva" nell'idioma locale) è in grado di richiamare per scatenare le forze della natura contro uno degli usurpatori.

Foggia: I Dyr sono riconoscibili per gli innumerevoli feticci che ne adornano le vesti nere e lacere; la cosa che tuttavia spicca maggiormente nella loro Foggia sono le quattro zanne, legate all'affiliazione al culto, che vengono rappresentate dipingendole sugli abiti oppure indossando grottesche collane di autentici denti animali. Si pensa che alcune di queste zanne siano dei potenti Silka consacrati al culto della grande belva.

CULTO DI SHIVA ~ "La madre dei ghiacci"

Dottrina Shiva ha insegnato ai propri figli a vivere nel rispetto delle tradizioni che hanno reso forte il loro popolo e a onorare la memoria di coloro che hanno vissuto perseguendo tali tradizioni. Al medesimo tempo esorta i più forti a difendere coloro che li servono affinché un giorno siano essi a farsi guide e mentori delle proprie genti.

Verbo:

- Onora la memoria di coloro che hanno vissuto nel rispetto delle tradizioni locali
- Sii guida e mentore di coloro che a te si affidano

Missione e liturgia: I seguaci di Shiva, detti **Scald**, sono soliti seguire due diversi sentieri di vita, che a volte possono incrociarsi. Da un lato gli Scald si fanno carico di far rivivere la memoria degli eroi che riposano nelle eterne sale di Shiva tramite fole e ballate. Dall'altro lato gli Scald più anziani, o meno intraprendenti, gestiscono le **Case della memoria**, sacri luoghi di sepoltura atti anche ad accogliere girovaghi e pellegrini.

Struttura: Solitamente gli Scald in grado di farlo calcano la via d'arme e non mancano mai a eventi come giostre o grandi festività, sempre alla ricerca di nuove storie da raccontare o di orecchie a cui far rivivere la memoria dei grandi eroi del passato. Dato che le strutture del culto sono rette dagli Scald che non sono in grado d'intraprendere l'erranza, nel momento in cui a uno di essi viene affidata la gestione di una delle Case egli ha il dovere di trovare un discepolo da istruire affinché possa succedergli; questo è, di fatto, l'unico legame gerarchico che vige all'interno del culto.

Foggia: Il Simbolo tipico di Shiva è una stalattite di ghiaccio con al suo interno un feticcio umano o con delle frasi incise su di essa. Tale oggetto viene rappresentato sulle vesti tramite ricami all'altezza del cuore in tinte chiare o solitamente esposto tramite una riproduzione fisica realizzata con resine animali o cristalli traslucidi lavorati ad arte.



culto del krasni-volk ~ "IL Lupo scarlatto", "La vendetta rossa"

Dottrina: La vendetta è uno dei cardini più solenni per il ducato del Lupo bicefalo e il Krasni-Volk rappresenta la personificazione della vendetta. Esso viene invocato da coloro che hanno subito un torto e giurato vendetta. Mentre viene temuto da coloro che sentono di aver causato un ingiusto danno e temono che il Lupo Cremisi cinga la loro anime con le sue ferree catene e le meni sino alle fauci di Zver'. Inoltre viene visto come il divino protettore di ogni patto di sangue o giuramento di vendetta formulato nel territorio di Khartas.

Verbo:

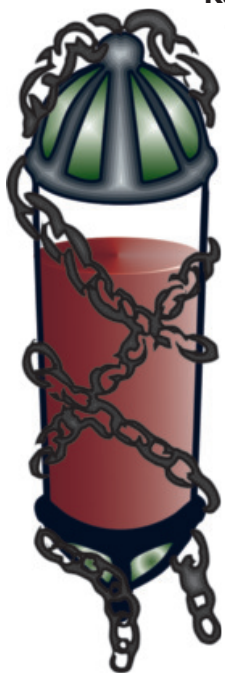
- *Rispettare e farsi garante di patti e giuramenti*
- *Formulare giudizi imparziali e privi di faziosità*

Missione e liturgia: I seguaci del Krasni-Volk solitamente prendono parte alla vita della società come consiglieri o uomini di legge, stimati per la loro integrità e per l'oggettività con cui riescono a dirimere questioni spinose in materia giuridica. Coloro che invece decidono di dedicare la propria vita all'interno dell'organo clericale del **Collegio del Rancore** si occupano o di svolgere compiti legati al sistema dei **Voti di Vendetta** o alla ricerca di individui adatti a entrare a far parte dell'organo di difesa ducale noto come **Vendicatori Scarlatti**. I membri del Collegio sono molto rispettati all'interno del territorio Khartasiano ma le loro cariche e benefici sono riconosciuti solamente entro i suoi confini e nelle colonie affiliate.

Struttura: Il Culto della "Vendetta rossa" ha una struttura gerarchica piramidale, ogni sottoposto giura solennemente di rispettare gli ordini di chi gli è superiore in grado; fra pari grado vige un profondo rispetto ma non vi è nessun obbligo formale. Al culmine del Collegio del Rancore siede il **Primo Profeta**, voce in terra del Divino Krasni-Volk: ai suoi ordini stanno i quattro **Veggenti (o Custodi) del Rancore**, coloro che concedono *Voti di vendetta* e che sono stanziati nelle Case della Memoria presenti nelle grandi città fortificate. Per ogni Veggente sono nominati sedici **Giudici del**

Rancore, individui atti a dirimere quali casi debbano essere affidati alla giustizia ordinaria e quali affidati alla premura del Collegio. Infine sparsi per tutto il territorio ducale ed extra ducale girovagano i **Questuanti**, occhi e orecchie delle sfere superiori del culto.

Foggia: Il Simbolo tradizionale del Lupo Scarlatto è una fiala di sangue sigillata da catene e solitamente il sangue al suo interno viene raccolto in momenti particolarmente significativi per il credente (es. nel momento in cui si decide di perseguire una vendetta o di recitare un giuramento particolarmente sentito). Gli adepti sono soliti adornare le proprie vesti con ricami scarlatti che ricordano le forme dei tatuaggi applicati dai Veggenti del Rancore.



1.3 Storia

"Nel passato le nostre radici, Nella memoria la nostra sostanza"

GELBARD "IL PROFETA"

Le lande di Whanel ebbero origine con la mirabile genesi a cui il mito attribuisce il nome di *"alchimia originale"*. In quel tempo di cui si è smarrita ogni memoria una compagine di geniali artefici proveniente dal sommo reame dell'Apogeo diede moto al mistico *"ciclo delle anime"* e per mezzo di esso fece scaturire l'occulta fiamma della Face. Dal crogiolo ancestrale fu quindi tratta la sostanza che in seguito venne plasmata da esseri noti come **Titani** la cui volontà rispondeva a quella dei primi artefici. Per molti secoli le colossali membra dei Titani si mossero e avvinghiarono nel corso di un'opera incessante, talvolta simile a una frenetica danza e altre volte a una furibonda battaglia; così essi percossero l'informe materia sino a plasmare il mondo terreno e le creature destinate ad animarlo. Una volta concluso il loro cimento, gli artefici presero congedo da Whanel e i Titani sprofondarono invece nelle oscure pieghe del Sottomondo, cadendo in un letargo senza fine.

Così ebbe principio l'**Era Arcaica** i cui lunghi millenni avrebbero assistito alla progressiva transizione delle razze viventi dalle ombre dei primordi sino all'apice della civiltà. In questo periodo gli uomini conquistarono fondamentali nozioni o risorse e l'incontro dei gruppi isolati portò alla nascita dei primi aggregati sociali. Lo sviluppo d'ogni comunità fu segnato dalla presenza di peculiari elementi o dal verificarsi di cruciali eventi che avrebbero quindi determinato il bagaglio di mitologia e tradizione su cui si fonda ciascun popolo.

In una prospettiva più generale tuttavia fu l'interazione tra grandi potenze e istituzioni a segnare i capitoli più significativi della storia umana; nel corso delle ere tale interazione, mossa dall'interesse, dalle correnti di pensiero e dalle alterne sfumature della sorte, formò quell' *"intreccio"* che avrebbe unito ogni distinta realtà in un singolo fato comune.

La parte successiva di questa sezione sarà dedicata al contesto specifico dell'ambientazione, offrendo una panoramica delle principali epoche e vicende su cui si articola la storia delle terre di Caponord.

Secoli arcaici

Grazie al loro territorio ospitale e isolato dalle minacce esterne, le coste del Settentrione divengono rapidamente un punto di coesione per molte etnie provenienti dalle selvagge valli dell'Orifiamma, dalle impervie scogliere occidentali e dalle floride selve orientali. Le sacche nomadi principiano in tal modo la fondazione di strutture stabili quali villaggi, campi coltivati e baluardi difensivi che in seguito diverranno le fondamenta civili delle nazioni di Erigas, Valdemar e Khartas.

In quel tempo ha inoltre luogo il drammatico cataclisma noto come **Glaciazione**, che tramuterà buona parte del vasto mare nella fredda distesa nota come **Banchisa**. I ghiacci si propagano fino ai litorali di Caponord, formando

così a ridosso di questi una lunga striscia chiamata **Isvein** che si estende per centinaia di miglia da est a ovest.

Sebbene la Glaciazione provochi lunghe decadi di carestia, i sentieri ghiacciati di Isvein divengono in seguito una via di transito in grado di collegare tra loro le varie nazioni, consentendo l'istituzione di proficui rapporti con gli altri popoli. Questi scambi di mezzi, conoscenze ed esperienze creano un solido amalgama tra le terre più distanti, contribuendo considerevolmente allo sviluppo delle arti e delle scienze nonché alla crescita di una fitta trama di accordi, tratte mercatili e legami di sangue.

Purtroppo anche questa fiorente fase sarà suo malgrado travolta da gravi insidie. Le carovane che calcano le strade di Isvein rappresentano infatti un ambito bersaglio per bande di briganti senza scrupoli o per schiere di bruti al servizio di condottieri ostili all'alleanza tra le Podestà di Caponord. La frequenza degli assalti si farà col tempo sempre più allarmante e in alcuni casi le nazioni colpite rivolgeranno il proprio rancore contro i loro stessi vicini, accusandoli di dare asilo alle sanguinarie masnade dei predoni.

Mentre le temperature si fanno progressivamente più miti, Isvein comincia a disgregarsi e nel frattempo violente battaglie tra le avverse fazioni scoppiano sulla sua superficie. In molti casi i superstiti di questi conflitti si ritroveranno isolati su ampi frammenti di ghiaccio e terra chiamati **Berg** che andranno poi alla deriva tra i flutti dell'Oceano. Il rapido disgelo dei Berg rivelerà con grande sorpresa tratti di suolo fertile rimasti intrappolati al loro interno, forse residui del leggendario paradiso naturale noto come Eden; le provvide risorse celate nel ghiaccio assicureranno la sopravvivenza degli sventurati uomini e donne rimasti tagliati fuori dal mondo dopo aver preso parte alle guerre su Isvein. Quelle

terre senza radici diverranno in seguito parte delle bizzarre "**isole natanti**" che costellano l'arcipelago del nord e nel corso dei secoli i naufraghi provenienti da Caponord si mischieranno ai nativi della Banchisa formando nuovi ceppi indigeni.

Con la scomparsa di Isvein Erigas, Valdemar e Khartas sono costrette a ripristinare i passaggi dell'entroterra e a sostenere maggiori oneri e perigli onde poter mantenere vivi i rapporti esistenti.

In ogni patria salgono quindi in cattedra carismatici individui di nobile lignaggio che hanno fatto propri i precetti di onore e virtù diffusi tra le genti dai Vhalghast. Costoro si prefiggono l'arduo compito di formare un'alleanza stabile tra le terre del Settentrione, basando tale disegno su una forte ideologia comune e sull'introduzione della legge costituita. L'alacre impegno culminerà con un memorabile incontro organizzato presso la cittadina valdemarita di Ifhazhar dove avrà luogo la fondazione degli otto **Ducati** e la stesura della **Carta Cardinale** che sancirà i punti fondamentali del sodalizio internazionale.

L'epoca d'oro del Cavalierato

Con la nascita dei Ducati ogni Podestà avvia un rapido processo di revisione del proprio modello politico, smantellando le forme arcaiche di governo in favore della nuova "**civiltà feudale**" basata sui solenni ideali equestri e su una rigida gerarchia caratterizzata dalla figura del "**Sire**", inteso come monarca plenipotenziario entro un certo territorio. Al medesimo tempo gli accordi tra le varie nazioni, dapprima affidati alla libera iniziativa di singoli gruppi o istituzioni, sono drasticamente ridisegnati dai reggenti.

NOTA – Il mito della Glaciazione

Il diffondersi della terribile ondata di gelo nell'estremo nord di Whanel è vincolata a una pittoresca leggenda che ha per protagonisti i numi della prima *Cosmogonia*.

Nella fattispecie il mito narra come la punta settentrionale del vecchio mondo ospitasse in origine una meravigliosa regione costellata da foreste vergini e limpidi laghi a cui i primi popoli attribuirono il nome di **Eden**. Per lunghi secoli la dea **Elthrai**, figlia del radioso **Elios**, custodì questo reame incontaminato da cui si dice che nel corso della genesi fosse stato tratto il "*seme d'ogni vita terrena*".

La prosperità dell'Eden venne meno quando un'orda di demoni riuscì a penetrare al suo interno mossa dall'infame intento di distruggere quel patrimonio benedetto dagli Astri. Nel corso di una brutale lotta Elthrai riuscì ad aver ragione dei biechi invasori ma le grinfie di questi fecero altresì del suo spirito, lasciandola esanime tra le fronde del suo amato paradiso naturale.

Per amore della figlia Elios decise di sfruttare l'abbondante essenza vitale di cui era madido il suolo dell'Eden onde restituire il soffio divino al suo corpo esangue. Questo sacrificio tuttavia tramutò l'Eden stesso in una massa sterile e priva di vita, provocando al contempo il fosco fenomeno della Glaciazione.

Da allora il clima si fece più rigido anche nelle terre del Settentrione e quanti vi dimoravano dovettero affrontar la piaga del gelo e della miseria nel corso delle lune d'inverno. Pare che a causa di questo molte creature fatate, tra cui gli schivi esponenti del "*Piccolo Popolo*", lasciarono le contrade dei Ducati e solo pochi esemplari, detti **Solitari**, rimasero a custodire quelli che erano i luoghi consacrati alla propria stirpe.

È infine interessante notare come questo mito sia stato tramandato presso Caponord anche dopo l'affermarsi della seconda *Cosmogonia* e come l'intransigente opera di censura operata dalle autorità imperiali si sia sempre limitata ad accantonarlo con leggerezza, considerandolo nient'altro che una "*mera fiaba*".

Piuttosto che favorire una vasta condivisione, le Signorie dei Ducati preferiscono far sì che ogni contrada concentri il suo impegno nel coltivare beni e mansioni legati all'ambito locale. Gli austeri Duchi credono infatti che un'eccessiva mescolanza o dispersione delle società possa andare a discapito delle loro identità nazionali e preferiscono pertanto preservare le tradizioni di queste, affidandosi in caso di bisogno agli obblighi di reciproca assistenza contemplati nella Carta Cardinale. Anche nelle terre di Caponord si afferma in breve questo scenario in cui ogni Ducato segue con eccezionale zelo la sua "missione nazionale", vedendo disfarsi di pari passo il provvido "intreccio" venutosi a creare grazie alle vie di Isvein.

In particolare presso Erigas viene edificata la più maestosa **rete stradale** del nord e l'evoluzione dell'**arte nautica** apre a sua volta nuovi orizzonti per le rotte d'altura. Valdemar diviene invece il centro nevralgico della **vita cortese** del Settentrione e l'istituzione del **Conio** assicura a essa un ruolo economico di primo piano. Infine la ferrea **devozione** dei nativi di Khartas assicura loro la custodia dei **Codici**, i cui scritti tengono fedele traccia di ogni legge, voto o patto stipulato nel Settentrione.

La crescita interna delle varie nazioni, il consolidamento del potere nelle mani di una cerchia ristretta formata dagli esponenti delle più antiche linee di sangue e il ruolo sempre più preponderante della fede e dell'etica nella vita quotidiana contraddistinguono così il tempo a cui spetta l'altisonante nome di "**epoca d'oro del Cavalierato**". A lungo andare tuttavia la stabilità e l'ordine pubblico garantiti dalla guida centrale dei nobili Signori del Settentrione inizia a render palesi conseguenze negative quali una pressoché totale immobilità sociale, culturale e territoriale.

Il ristagnare dei governi, la scarsa distribuzione delle risorse e l'opprimente censura applicata su ogni iniziativa o movimento contrario alle intransigenti norme equestri fa dilagare il malumore tra le masse e col passare delle decadi questo sentimento inizia a rodere come un tarlo le possenti radici dell'egida Ducale.

L'alba dell'Impero

Mentre la reggenza di ogni nazione persiste nel restar chiusa entro i limiti del proprio regime, ai margini d'ogni società quanti non condividono la condotta dei propri Signori, da molti additati come "*blasonata lega di ottusi e baciapile*", lottano strenuamente per emergere.

Al medesimo tempo quattro autorevoli condottieri giungono nel vecchio mondo, recando con sé un ancestrale tomo chiamato **Anthologon** e sostenendo d'esser membri della celebre élite dei Fatidici. Nel giro di poche decadi il numero dei seguaci di costoro cresce al punto di toccare ogni regione di Whanel e con un'opera febbrile e incessante i Quattro gettano le basi del dominio globale che prenderà il nome di **Impero Falconita**. Iniziative ambiziose, progresso di arti e scienze e infine una rivoluzionaria visione ideologica che vede l'uomo e non più il dio al suo centro incontrano il favore di migliaia di discepoli e consentono così all'Impero di allargare la sua sfera d'influenza entro ogni ambito del potere secolare. Nondimeno nel momento in cui il verbo dell'Anthologon giungerà presso le lontane coste di Caponord esso troverà anche in quelle contrade un terreno oltremodo fertile per attecchire.

Precursori del progressivo allontanamento dal modello equestre sono innanzi tutto gli intraprendenti pionieri che si avventurano al di là dei confini della propria patria per trovare spazi adatti a costruire una nuova esistenza non soffocata dai rigori del Cavalierato. Da un lato i più arditi lupi di mare spingono i propri navigli fin nelle acque perigliose del **Maelstrom** e sfidando l'insidia dei Berg approdano presso i remoti atolli de "**La Cinta**". Qui l'incontro con l'eterogenea società tribale degli "**isolani**", talvolta caratterizzato da una fruttuosa aggregazione e altre volte da violente scaramucce, porta in breve alla formazione degli esotici reami delle **Colonie**.

Dall'altro lato gli irriducibili avventurieri che si addentrano nei luoghi più inesplorati dell'entroterra devono fare i conti con un ambiente selvaggio dove ogni risorsa deve esser conquistata strappandola alla più crudele delle nature. Quanti riescono a sottomettere queste lande scoprono in esse un ricco patrimonio di materie prime che consente loro di edificare singolari possedimenti noti come **Marche**.

Attorno ai Ducati affiora così un vasto numero di stati 'satellite' che vedono alla propria guida governi autocrati il cui tratto comune è l'atteggiamento liberale e l'apertura alle comunità limitrofe.

Da principio la reazione delle antiche Signorie è nettamente ostile; gli esattori dei Duchi pretendono d'imporre pesanti decime sui proventi di Colonie e Marche e compagini di fanatici missionari sono inviate in loco per esigere la conversione di pionieri e indigeni alla fede sostenuta dagli ordini equestri. I governatori che rifiutano di sottomettersi subiscono un gravoso embargo da parte delle corti ducali e talvolta l'avversione tra le fazioni sfocia persino in sanguinosi scontri armati.

In ogni caso le singole autonomie coloniali comprendono l'importanza del sostenersi a vicenda e tra queste si forma rapidamente una tacita coalizione. L'unione di Colonie e Marche permette a queste di far valere la propria podestà economica e sociale sull'immobilismo dei "*vecchi lignaggi*"; il commercio su vasta scala soppianta lentamente l'egemonia locale di bottegai o latifondisti mentre intere famiglie abbandonano i propri feudi attratte dalla provvida fortuna di cui sembrano madide le terre esterne. Questo costringe i Duchi a rivedere la propria linea d'azione e presso Caponord due storici accordi segnano il primo autentico trionfo dei pionieri. Da un lato le Signorie riconoscono parzialmente l'autonomia dei nuovi governi, ratificando privilegi e influenza di questi in un documento siglato sul castello di prua della nave "*Alborada*" a cui sarà dato il titolo di **Statuto Coloniale**. Dall'altro le reggenze ducali autorizzano le rotte commerciali ma pretendono altresì che le produzioni più tipiche di ogni nazione siano tutelate da patti mercantili chiamati **Monopoli**.

Nonostante questo il "nuovo corso" è ormai avviato e l'Impero Falconita non esita a cavalcarne l'onda a scapito dei Signori dell' "*epoca d'oro*". Pur agendo inizialmente col pieno beneplacito delle corti equestri, gli emissari dei Quattro intrattengono contatti prevalentemente con Colonie e Marche. Gli araldi imperiali propongono coinvolgenti cimenti alla nuova realtà politica del Settentrione e così si assicurano in breve un forte ascendente su questa.

Come primo atto significativo gli ori di Falcon finanziano la costruzione di un gran numero di imbarcazioni di nuova generazione, dette "*Brigantini*", presso gli industriosi cantieri



di Erigas. Questa flotta prenderà il temibile nome di **"Armada"** e accoglierà a bordo centinaia di individui provenienti da ciascuna delle Podestà di Caponord. Libere compagini d'arme erigasiane pronte a formare l'ossatura della milizia falconita nelle campagne di conquista, feroci bruti e implacabili cacciatori di taglie khartasiani incaricati di sbarazzarsi di briganti o avversari dei Quattro, scaltri mercanti valdemariti coinvolti nel trasferire buona parte dei capitali tratti dagli erari ducali in istituti di credito recentemente sostenuti da Falcon come il potente Banco Longini... quanti salperanno assieme all' **"Armada"** per raggiungere lidi sparsi in ogni cantone del vecchio mondo formeranno la generazione destinata a far da protagonista della nuova era.

La caduta del Cavalierato

Nel corso dei secoli i Quattro si impegneranno senza sosta per imporre la corrente della Tetrarchia in ogni regione del loro dominio e laddove sarà ancora viva la devozione agli arcaici precetti dei Vhalghast, il governo falconita non esiterà a serrare il suo pugno di ferro. Tra il primo e il secondo millennio dell'epoca imperiale i Quattro emaneranno tre codici di valenza globale noti come **"editti della fede"** il cui fine sarà quello di mettere al bando le antiche ideologie e disgregare le entità politiche basate su queste. Diluire in un arco di tempo molto lungo questi provvedimenti consentirà all'Impero di contenere le sacche di opposizione e al medesimo tempo di inculcare la propria volontà nei popoli mediante un'instancabile campagna di propaganda.

Infine anche l'inflexibile baluardo del Cavalierato subisce il colpo di grazia da parte dei Quattro. Le forze armate di Falcon assaltano improvvisamente le Signorie tradizionaliste e conservatrici dei Ducati del Sud laddove l'azione degli **"editti"** si è rivelata inefficace. Questo a sua volta costringe le casate reggenti di Caponord a guidare le proprie schiere in aiuto delle nazioni aggredite onde onorare i vincoli della Carta Cardinale.

Nel frattempo quanti discendono dalla prima generazione dell' **"Armada"** sono tornati presso Colonie e Marche al fine di farne basi da cui coordinare la sommossa imperiale anche nei feudi settentrionali. Non appena i maestosi manieri di Caponord restano orfani dei Duchi e dei loro militi, la rivolta scoppia puntualmente in ogni borgo di Erigas, Valdemar e Khartas. Le più importanti espressioni dell' **"epoca d'oro"** quali quartieri equestri, tribunali e cattedrali consacrate agli Astri sono ridotte in macerie o smantellate per recuperare materiali edili. L'agitazione purtroppo non è scevra di vittime e sebbene le lande di Caponord si vedano risparmiato l'atroce bagno di sangue imposto ai Ducati del Sud, il demone della brutalità reclama comunque un ingente tributo di vite umane. In generale gli insorti si limitano a sopprimere gli esponenti delle casate reggenti mediante una spietata sequela di assassini mirati, ma alcuni territori laddove il dogma equestre è più radicato, come i solenni eremi e santuari di Khartas, sono teatro di drammatici eccidi.

Nel giro di pochi anni i pittoreschi stemmi araldici sono sostituiti dalla gloriosa Aquila Quadricipite dell'Impero e la figura del Duca viene soppiantata da quella del **Podestà**, ossia un vigilante sovrintendente in grado di fungere da appendice del potere centrale di Falcon. La storica svolta sarà quindi seguita da un periodo d'assestamento in cui le autorità

imperiali cercheranno di consolidare i rapporti con le fasce più leali della società di Caponord, cercando al contempo di sfruttare i patrimoni appartenuti alle corti rovesciate nel corso della ribellione onde varare nuovi audaci progetti.

Stavolta tuttavia l'autorità dei Quattro sembra fare il proverbiale passo più lungo della gamba e smarrire il mordente che in origine aveva sulle masse. La tirannia dei Podestà sembra agli occhi di molti fin troppo simile a quella dei Duchi e nonostante la Tetrarchia cerchi di assicurarsi un netto controllo sull'opinione pubblica, anch'essa deve presto o tardi scontrarsi con un'onnipresente disillusione nei confronti delle correnti religiose (da molti definite come **"l'insipido oppio"**). Anche le mirabili opere caldegiate dall'Impero sono ridotte a meri disegni utopistici in cui i più riconoscono nient'altro che futili scopi oppure oneri impossibili a sostenersi.

Il crepuscolo dell'Impero

Pressoché l'intero panorama del terzo millennio imperiale è caratterizzato da una fosca fase di depressione che ancor una volta rimodellerà significativamente i connotati delle nazioni di Caponord.

I Podestà imperiali vedranno scemare gradualmente la propria influenza politica, dovendo al contempo fare i conti con le perniciose 'braci' rimaste celate tra le ceneri del Cavalierato. Celandosi nell'ombra di lugubri catacombe oppure approfittando della protezione di generosi filantropi, i pochi superstiti dell' **"epoca d'oro"** continueranno a coltivare caparbiamente i propri ideali fuorilegge e di tanto in tanto cercheranno di minare alla base l'egida falconita. Emblematico è in tal senso il caso dell'insurrezione di **Elleron**, un guerriero di origine valdemarita forse legato al sangue dell'ex-casata reggente dei Gramar. All'inizio del terzo millennio e per oltre un decennio costui capeggia un nutrito gruppo di agguerriti combattenti che rivolgono più volte le armi contro gli esponenti dell'Impero.

Elleron e i suoi compari sfoggiano apertamente le insegne degli ordini equestri arcaici e pertanto egli appare come un eroe esemplare agli occhi di quanti ancora credono nel pantheon degli Astri. L'epopea del "cavaliere" termina infine nel lontano ovest di Whanel dove egli viene massacrato assieme agli altri gregari fuggiaschi. Ancor una volta i pareri si dividono tra i fedelissimi dei Quattro che additano Elleron come uno scellerato sobillatore, quanti invece venerano le antiche tradizioni che ne osannano il santo martirio e la maggioranza delle genti che infine vede in quell'uomo nient'altro che un **"vagabondo ebbro di vetusti principi"**.

Ciò dimostra ancor una volta come il ragionare per assoluti o l'appoggiare nobili cause non abbia più grande attrattiva per i nativi dei Ducati. Non a caso gli sgherri dei Podestà saranno gli unici a prodigarsi attivamente nel perseguire le bande ribelli, finendo tuttavia così per danneggiare ulteriormente le casse nazionali già messe a dura prova dagli sconclusionati propositi promossi dalla reggenza di Falcon. Tanto il **"sublime sogno"** sbandierato dall'Impero quanto la promessa di salvezza sostenuta dai discepoli del Firmamento non serviranno a riempire il ventre vuoto dei villici di Caponord e pertanto questi rivolgeranno ben presto altrove il loro animo e interessi. Paradossalmente sarà proprio il **Rostro**, vale a dire il temuto organo di vigilanza imperiale, a notare l'indebolirsi della supremazia falconita e ciò

nonostante a consigliare ai reggenti di evitare un ulteriore giro di vite nei confronti dei dissidenti. Quanti fungono da efficienti informatori per conto dei Quattro hanno infatti realizzato come sia impossibile per l'Impero, sempre più scevro di risorse e consensi, garantire una presa diretta su terre situate a grande distanza dalle roccaforti del proprio potere centrale.

La condotta del *"vivi e lascia vivere"* suggerita a tutti i Podestà agevolerà pertanto la restaurazione di istituzioni arcaiche e peculiari usanze antecedenti alla comparsa del Cavalierato e dell'Impero stesso. Strutture civili più vicine alle effettive esigenze delle società sostituiscono l'indifferenza delle vecchie oligarchie, ancestrali miti e folclori danno nuova ispirazione ai cuori inariditi dai vacui idealismi e gli intriganti misteri insiti nelle scienze occulte rischiarano le menti offuscate dai contorti miraggi della fede. Da principio le nuove dinamiche politiche e sociali creano un panorama di eccezionale turbolenza distinto dall'incessante alternanza delle più eminenti famiglie sugli scranni dei Ducati, da una fitta trama di scandali o complotti e da molti cupi misteri che recano l'ombra dell'ignoto su vaste aree di Caponord.

Pur essendo caratterizzato da ampi scorci di miseria o degrado, lo scenario dell'ultimo secolo del terzo millennio comprende una rinnovata spinta economica e un singolare fiorire di talenti grazie alla comparsa di **gilde e ordini** detti **"trasversali"** in virtù della loro capacità d'imporsi in ambito internazionale. A loro volta i governatorati di Colonie e Marche tornano a sfruttare quanto sancito nello Statuto e nei Monopoli per dare nuova linfa al commercio e sebbene buona parte dei proventi di questo derivino dal sorgere di attività illecite come il **mercato nero** e i **cartelli di contrabbando**,

NOTA – Suddivisione delle Ere e datazione odierna

I dotti di Whanel sono soliti citare tre periodi storici principali: l'**Era dei Titani** (acronimo E.T.) che comprende la leggendaria genesi dell' *"alchimia originale"*, l'**Era Arcaica** (acronimo E.A.) che comprende il lungo periodo di nascita e sviluppo della civiltà terrena culminato nel Settentrione con l' *"epoca d'oro"* e infine l'**Era dei Quattro** (acronimo E.Q.) i cui tre millenni vedono susseguirsi l'avvento dei fondatori dell'Impero, l'ascesa del potere falconita, il sanguinoso crollo delle istituzioni del Cavalierato e infine il progressivo *"crepuscolo"* dell'egida imperiale presso Caponord.

La notazione ordinaria di una data è semplicemente la corrispondente cifra numerica degli anni seguita dall'acronimo dell'era attuale. La notazione formale, ormai riservata esclusivamente ai documenti più solenni, richiede invece che la data sia citata per esplicito ordinando in sequenza *"anno"*, *"decade"*, *"secolo"* e *"millennio"* seguiti dall'espressione *"della corrente"* associata al nome completo dell'era attuale.

L'anno in cui ha principio la Cronaca GRV *"CAPUT MUNDI"* è in particolare il 2965 E.Q. (*"anno quinto della sesta decade del nono secolo del secondo millennio della corrente Era dei Quattro"*).

pochi sono disposti a farsi scrupoli nel reclamare una 'fetta' di quel prezioso gruzzolo.

Si riscopre così il celebre **"intreccio"** che nacque all'alba di Caponord e questo ben presto unisce Signorie, casate, aspirazioni e obbiettivi in un fitto garbuglio fatto di affari, alleanze, tradimenti, scopi e bisogni comuni, nonché crediti e debiti di qualsivoglia genere.

Tra i più famosi esempi di imprese condivise è d'uopo citare la spedizione navale finanziata dalle facoltose Logge valdemarite che vede gli agili Brigantini erigasiani spingersi per centinaia di miglia a occidente fino a raggiungere le scure scogliere da cui si dipartono le vie che conducono sino alle remote Contee del Meridione. Qui i pionieri dell'Indomito e del Pentarca fondano lo scalo di **Port Ferragane** e innalzano l'imponente faro chiamato **Smog-Niktar** al fine di rendere sicuro l'approdo da parte delle pesanti *"Caracche"* mercantili. È così aperta la stimata **rotta dell'Occaso** che consente ai Ducati di esportare le proprie merci presso le prestigiose fiere del Sud.

In un altro frangente gli esperti esploratori khartasiani suggeriscono ai signorotti valdemariti di farsi strada nelle vie del Sottomondo onde creare nuovi transiti sicuri. A causa del costo ingente e delle difficoltà insormontabili, l'impegno viene infine sospeso; Khartas sfrutta i pochi passaggi resi sicuri per eludere le zone più esposte al brigantaggio, Valdemar invece usa i propri cunicoli per edificare l'efficiente rete fognaria delle **Cloache** laddove alcuni vociferano che siano gettati gli *"scarti"* delle sperimentazioni mistiche intraprese dagli eredi del Pentarca.

L'ultima grande vicenda dalle tinte tanto avvincenti quanto enigmatiche riguarda la comparsa di un mastodontico mostro marino, chiamato **Leviatano**, nelle acque al largo di Khartas. Nel giro di poche lune l'essere, forse una singolare forma di *chimera* o *aberrazione*, tormenta le rotte orientali causando un danno incalcolabile ai mercati locali. Erigas arma quindi una flotta per inseguire l'essere e Khartas pone alla guida di questa un irriducibile cacciatore di nobile lignaggio. Le navi da guerra riescono infine a circondare il Leviatano ma quando le imbarcazioni di scorta giungono a loro volta non trovano altro che relitti sparsi nelle acque in cui va spandendosi una colossale chiazza di sangue.

Questo è dunque il moderno quadro di Caponord, le cui tinte meravigliose e terribili al medesimo tempo non son che l'embrione di un fato in procinto di sbocciare nel tempo venturo.

1.3.1 Cronologia delle ultime decadi

anno 2934 E.Q. ~ khartas

Lo Zar del Lupo Bifronte, il Golova Volk **Dimitri Von Khratos**, riesce ad avere la meglio sulla Piaga meglio nota come **Ryat'ar**.

anno 2935 E.Q. ~ ERIGAS

Presso un fatiscante palagio dell'Antigua Capital viene alla luce **Dorotea**, erede secondogenita della Dinastia di Erigas. Don **Andres Jorge de Savas** reca la figlia moribonda presso un ignoto luogo della Sierra e quindi torna dal viaggio assieme alla neonata miracolosamente ristabilita.

anno 2937 e.q. ~ valðemar

Presso le terre della Stirpe **La Fosse** giunge alla conclusione l'opera di bonifica di una vasta area della **Marécage** la quale consentirà al Ducato del Drago di veder nascere nuove piantagioni tra le più produttive di tutto il territorio.

anno 2938 e.q. ~ erigas

I pionieri del pueblo mettono piede sulla **Perdida**, ultima isola de *Las Diez Perlas* a essere colonizzata nel tempo odierno. La presenza di bizzarre bestie preistoriche nella selva locale rende altresì ardua la fondazione di insediamenti stabili in loco.

anno 2938 e.q. ~ khartas

Ultimo fallimentare tentativo dell'epoca attuale di conquistare il fosco covo del brigantaggio khartasiano situato presso la **Baia dei Vor**.

anno 2940 e.q. ~ erigas

Muore, nel corso di un sanguinoso agguato, l'ambasciatore khartasiano in stanza presso le lande dell'Indomito.

anno 2940 e.q. ~ valðemar

Presso la colonia nota come "**Prison Plomb**", in seguito a un tentativo di evasione da part di molti detenuti, il Doge decreta l'immediata uccisione per annegamento di tutti i prigionieri colpevoli di tale atto. Si vocifera che questa decisione sia servita anche per far una sorta di "repulisti" dei reclusi ritenuti più scomodi.

anno 2941 e.q. ~ erigas

Presso i cantieri navali del Puerto del Sol ha principio l'opera del "**riarmo**", volta a convertir buona parte della flotta armata di Erigas in imbarcazioni da carico.

anno 2943 e.q. ~ karthas

Ha luogo l'apertura al trasporto commerciale della tratta che, sotto il nome di "**Cunicolo fiume**", collega la cittadella khartasiana di **Zari-Dome** alla città valdemarita di **Aérien**.

anno 2944 e.q. ~ erigas

Presso un piccolo villaggio costiero della Punta erigasiana appare uno dei famigerati **forestieri**. La popolazione locale viene falciata nottetempo e gli unici superstiti, rimasti *ottenebrati*, descrivono che il mostro come una de "**Las Plagas**" vincolate al nume abissale Pelagra.

anno 2945 e.q. ~ erigas

Un vascello erigasiano che si stava occupando del trasferimento del monumento personale di un anziano **Erede** di Valdemar svanisce all'interno di un banco di nebbia di dimensioni anomale. Successivamente, in circostanze ignote, il ricco proprietario del manufatto viene a mancare.

anno 2946 e.q. ~ khartas

Violento assalto nel Fold Makarov a una preziosa carovana di commercianti proveniente da Valdemar: nessun superstite testimonia l'accaduto, mentre i rapporti tra le due Signorie si fanno tesi per via dell'ingente valore sottratto dai briganti khartasiani.

anno 2947 e.q. ~ erigas

Un contingente di predoni della **Nassa** riesce per la prima volta a violare l'inespugnabile perimetro della **Polveriera**. I *malnati* sono tuttavia respinti dagli armigeri del presidio e in seguito le autorità erigasiane dichiarano come nessuna proprietà sia finita nelle loro grinfie.

anno 2949 e.q. ~ valðemar

Si rafforzano i rapporti del Ducato del Drago con Erigas e Karthas a seguito della ratifica di nuovi accordi commerciali, caratterizzati anche da unioni in matrimonio tra i nobili valdemariti e quelli stranieri.

anno 2951 e.q. ~ valðemar

I **Conseillers de Frontière** che amministrano i valichi del confine occidentale di Valdemar scoprono l'espatrio illecito di alcuni dei propri schiavi, perlopiù mischiati alle maestranze dei lavoratori giornalieri provenienti da Erigas. I governi dell'Indomito e del Pentarca avviano una scrupolosa inchiesta sull'accaduto, negando ogni responsabilità diretta ma lasciando altresì trasparire sospetti riguardo un torbido complotto.

anno 2951 e.q. ~ khartas

Il giovane rampollo dei Makarov, il Golova Volk **Aleksej**, diviene il più giovane Kotnik'ar della prestigiosa Accademia dei Virtuosi.

anno 2952 e.q. ~ valðemar

Durante i festeggiamenti per la chiusura dei "**Jours des Masques**", si ha un attentato nei confronti del **Doge** il quale viene accoltellato da un presunto militante del famigerato **Rebis**. Il sicario, prima di essere ucciso, proclama a gran voce di aver colpito mortalmente il Doge ma il nobile reggente sopravvive al letale trauma. Da allora durante la celebre festività, per tutelare la figura del Reggente, una serie di individui sono costretti a vestirsi come lui.

anno 2953 e.q. ~ valðemar

A seguito della riforma dell'assetto della milizia attuata da parte della Grand Master **Artemise La Fosse**, si ha l'istituzione da parte di costei dell'**Accademia degli invisibili** al fine di creare un gruppo di élite nelle schiere valdemarite.

anno 2955 e.q. ~ erigas

Ha principio la prima grande **Campagna Coloniale** intrapresa dall'attuale Dinastia del *Sangre* Castamara. L'ambiziosa impresa d'arme, approntata frettolosamente e con scarso dispiego di risorse, sarà destinata a sfociare in un bagno di sangue a cui sarà dato il tristo nome di "**infierno negro**" (trad. "*inferno nero*").

anno 2955 e.q. ~ khartas

Zoya Von Khratos diviene il nuovo Arconte della Discendenza del Lupo Albino, a seguito di uno dei Concili dei Golova Volka più singolari della storia del Ducato.

anno 2955 e.q. ~ valðemar

A seguito della violenta scossa che fa sussultare gran parte del suolo valdemarita, tristemente famosa anche per aver provocato la morte del nobile reggente **Norbert Cimanteau** e del suo secondogenito, presso la capitale

Lesommet si ha il crollo di uno dei luoghi di culto del Pentarca più importanti. La Gran Master **Cécile Blanchfort**, a seguito di questo evento, proclama un lunghissimo periodo di lutto Nazionale durante il quale è fatto obbligo a tutti i credenti di recarsi presso uno dei luoghi di venerazione almeno una volta al dì.

anno 2957 e.q. ~ valðemar

Presso la "**Marca Granaio**" si verifica uno dei più tragici incidenti mai accorsi in suolo valdemarita, infatti a seguito di un periodo di caldo particolarmente intenso, parte dei campi destinati alla coltivazione di grano duro prende fuoco bruciando non solo il pregiato cereale, ma anche i molti schiavi che erano a lavoro. In considerazione dell'aumento di prezzo che il frumento subisce dopo tale evento, ci sono molti individui che non sono disposti a creder alla casualità dell'accaduto.

anno 2958 e.q. ~ globale

Con la riforma passata alla storia come il "**baratto**", la temuta banda d'arme dell'**Astore** principia ad affermarsi presso le grandi Signorie di Caponord.

anno 2958 e.q. ~ khartas

Anno difficile per le reggenza del Lupo Bifronte: muoiono infatti, a distanza di alcuni mesi l'uno dall'altro, gli Arconti **Katarina Makarov** e **Anatoly Yad-Stolock**.

anno 2959 e.q. ~ erigas

L'Almirante **Miguel Ramirez de Velasca**, finora ritenuto un mediocre capitano, incappa in una terribile tempesta e riesce a trarre in salvo la sua nave facendo sfoggio di un innato talento. Da allora ha inizio l'ascesa dell'uomo ai vertici della potenza marittima erigasiana.

anno 2959 e.q. ~ valðemar

Da uno dei più profondi giacimenti sotto la **Bastide di Fourmelier** viene estratto un diamante a dir poco eccezionale. Per la portata del ritrovamento lo schiavo che è riuscito a estrarre la gemma viene elevato al rango di "libero cittadino" e la pregiata gemma entra a far parte della collezione personale del Gran Master **Nestor Cimanteau**. Presso gli **Intagliatori Mistici** si dice che, oltre essere una pietra di assoluta bellezza e rarità, il diamante possiede anche occulti poteri mistici.

anno 2960 e.q. ~ khartas

I gemelli **Zoya Von Khratos** e **Vassilij Yad-Stolock** riescono a sgominare **Mysh'ar**, la Piaga dall'aberrante foggia di pipistrello scarlatto, una bestia tipica della famosa Foresta di Khratos.

anno 2961 e.q. ~ khartas

Sale alla ribalta, durante la Ventura, **Ro'ark Björnovic Mästar**, un isolano della Banchisa dalle rimarchevoli capacità venatorie.

anno 2961 e.q. ~ khartas

Presso la regione di Golo-Thas un improvviso assalto di briganti causa il furto dei salari destinati ai braccianti e militi **estacionales** provenienti dalle colonie erigasiane. Dopo alcuni giorni madidi di tensione, le autorità del Lupo Bifronte e gli *embajadores* dell'Indomito mediano un illuminato

compromesso che consente ai pionieri privi di paga di ricevere ospitalità a lungo termine presso i locali Vioska. Da questo sodalizio nasce in seguito una provvida collaborazione tra gli artigiani di Erigas e Khartas.

anno 2962 e.q. ~ erigas

Ha principio la seconda **Campagna Coloniale** dei Castamara. Una più salda coalizione internazionale, l'ausilio delle bande d'arme e una capillare dislocazione delle truppe fruttano alla Dinastia erigasiana il più ampio successo. In seguito i plotoni dell'*Armada* sbarcano sulle molte isole conquistate per consolidare la propria supremazia.

anno 2962 e.q. ~ globale

Durante una missione di recupero presso l'isola della Mala Suerte, il Golova Volk **Alkseji Makarov** è l'unico superstite di una calamità sulla quale aleggia il più fitto mistero. Il giovane, ridotto in fin di vita, viene tratto in salvo da Don **Esteban Inigo de Castamara** e quindi si riprende rapidamente nonostante le condizioni a dir poco pietose.

anno 2962 e.q. ~ valðemar

Presso la **Bastide di Fourmelier** si verifica uno dei rarissimi casi di tentata ribellione avutosi presso la capitale della Stirpe Cimanteau, sedata grazie all'Home **Albert Cimanteau** che prende la decisione di far crollare l'arcata di una delle grotte del sito di estrazione piuttosto che vedere la rivolta espandersi. Si dice che tale ribellione fosse stata fomentata personalmente dal famigerato "**Ghigno di Ferro**".

anno 2963 e.q. ~ khartas

Dopo poche settimane di corteggiamento, convolano a giuste nozze lo Zar di Khartas, **Dimitri Von Khratos**, e l'Arconte della medesima schiatta, la Golova Volka **Zoya**.

anno 2964 e.q. ~ globale

Visita di rito presso la cittadella di **Vazhno** da parte delle Gospodin degli Indagatori dei Culti Apocrifi **Zoya Von Khratos**, **Cécile Blanchfort** e **Dorotea de Castamara y Savas**.

anno corrente 2965 e.q. ~ erigas

Nel corso dell'anno i tre più famosi 'pilastrí' del *pueblo* si dividono onde raggiungere lontane mete. La Dinasta **Mercedes Sancha de Castamara** salpa alla volta dei remoti arcipelaghi esterni, il suo consorte Don **Andres Jorge de Savas** viaggia verso la capitale valdemarita di Lesommet e infine il Nautarca Don **Miguel Ramirez de Velasca** presiede la cernita di ospiti per l'imminente **Ventura**.

anno corrente 2965 e.q. ~ valðemar

Si verificano problemi alla **Citerne** del Banco delle Anime. Si racconta a tal proposito che ci sia stata una perdita della mistica essenza serbata nel ricettacolo in seguito alla quale alcuni "**gusci**" sono stramazzati inerti. Tale era la gravità della questione che la stessa Gran Master **Cécile Blanchfort** è dovuta intervenire di persona per risolverla. Pare che, prima che la situazione fosse ristabilita, alcuni agghiaccianti rumori siano stati uditi giunger dalla sede del Banco presso "*ruelle des murmures*".





CAPITOLO 2

INTRODUZIONE AI DUCATI DEL NORD

2.1 Il Territorio

*“La nazione che distrugge il proprio suolo
distrugge se stessa”*

ANONIMO

Il territorio delle lande di Caponord è costituito da un'estesa area isolata dal vecchio mondo di Whanel nei suoi confini orientali ed occidentali. La presenza di massicce barriere naturali, ovvero gli ammassi rocciosi del **Deserto Grigio** ad ovest ed i desolati colli degli **Altipiani** a est, rendono difatti la regione poco esposta alle minacce esterne. Nel versante meridionale, da est a ovest il territorio confina invece con i Ducati di Dunhar, Gardan e Kharas.

Le asperità naturali, oltre che offrire un sicuro riparo, hanno reso tuttavia le zone estreme della regione assai aride, sterili ed inospitali: ne sono un esempio lampante l'aspra **Meseta** erigasiana, contraddistinta da ampi altipiani dalla vegetazione scarsissima e clima estremo in tutte le stagioni, o gli sconosciuti **Fiordi** khartasiani, lunghe e strette insenature che dal mare penetrano nel territorio anche per molti chilometri. Le zone centrali invece, irrigate dai numerosi corsi d'acqua che

scaturiscono dalle Cime Guardiane del Sud, risultano più floride e rigogliose: basti infatti pensare al grande **Delta** valdemarita, un ampio bacino palustre dove flora e fauna si sono adattate all'elevata umidità circostante.

Per quel che riguarda la costa, il margine orientale gode di una conformazione che nei secoli ha permesso lo sviluppo di importanti porti marittimi: difatti, le spiagge sabbiose erigasiane risultano particolarmente favorevoli agli attracchi navali, soprattutto per ciò che concerne la navigazione d'altura. Le zone centrali sono invece costituite da fiumi e foci paludose, in cui il transito mercantile è limitato perlopiù a pescherecci e piccole imbarcazioni. La costa khartasiana, infine, risulta assolutamente inadatta agli attracchi navali, soprattutto nelle stagioni invernali e tempestose, dove i numerosi crinali rocciosi costituiscono una vera e propria minaccia per la navigazione: esistono invece, quando il clima ne permette l'accesso, sporadici cantieri navali incastonati nei Fiordi.

In virtù della peculiare conformazione geografica, nelle lande di Caponord sono andate ad evolversi peculiari vie di transito: oltre ai fiorenti scali portuali, Erigas vanta l'unica infrastruttura terrestre degna di questo nome ovvero le strade lastricate, veri e propri capolavori d'ingegno civile che hanno reso col tempo i trasporti via terra estremamente rapidi ed efficienti. Dal canto suo, Valdemar ha saputo sfruttare nei secoli il favore che la natura stessa le ha fornito: la rete fluviale, infatti, rappresenta un mezzo pratico e veloce per

il commercio di ogni mercanzia ed il trasferimento interno sia di beni che di persone. Discorso diverso per quel che riguarda Khartas, dove il territorio accidentato e selvaggio è sempre stato uno scoglio invalicabile per lo sviluppo di comunicazioni stradali efficienti: poi, con la minaccia del brigantaggio sono andati sviluppandosi percorsi alternativi, come quelli sotto il livello del terreno, ancora non del tutto perfezionati.

Nel versante settentrionale, le lande di Caponord confinano con un'estesa fascia marittima: tale tratto dell'Oceano prende il nome di **Maelstrom** e divide le coste della regione dalla Banchisa Eterna. Le sue acque sono calme sia nelle stagioni più calde che in quelle più fredde: durante quelle intermedie, invece, le correnti del Maelstrom divengono tempestose, a causa dei fenomeni di disgelo e glaciazione, responsabili peraltro anche della formazione dei grossi banchi di **iceberg** caratteristici della Banchisa Eterna.



All'interno della zona mezzana del Maelstrom, comunemente nota come **Cinta**, è presente un grande arcipelago formato da grosse isole: caratterizzati da spiagge pianeggianti e un clima tendenzialmente mite, tali territori ben si prestano alla fondazione di insediamenti coloniali stabili. Oltre alle isole maggiori, spiccano all'interno della cinta gli **"atolli natanti"**: lande selvagge e ricche di tesori naturali, le cui origini sono avvolte nel più fitto mistero. Alcuni a tal proposito ritengono che gli *atolli* siano state originati da frammenti distaccatisi dal fondale marino quando su di esso si adagiarono i divini Artefici durante la remota Era dei Titani (cfr. **par. 1.1**); secondo altri, invece, si tratterebbe di veri e propri **"paradisi perduti"** un tempo intrappolati nei ghiacci della Banchisa. Nel complesso la Cinta, popolata solo da piccoli nuclei tribali esclusivamente nella sua parte meridionale, è rimasta nei secoli largamente inesplorata, sia a causa del clima mortifero che della presunta esistenza di ignote *aberrazioni* ivi stanziati. Sono rimaste difatti nella storia alcune celebri spedizioni disperse che nei secoli si erano prefisse l'obiettivo di far luce sulle zone più remote della Banchisa: nessuno dunque è riuscito a sondarne a fondo i territori, andando ad alimentare un fitto mistero che da sempre ha stuzzicato l'audacia, o l'ossessione, degli esploratori più impavidi.

2.1.1 Principali etnie

La popolazione delle Lande di Caponord è costituita principalmente da umani, discendenti delle tre radici etniche che in antichità fondarono i primi insediamenti nella regione: gli arditi *Venturers* del Nord-Ovest andarono a stabilirsi nelle assolate terre erigasiane, i fieri Clan provenienti dai Ducati del Sud si stanziarono invece nelle insidiose lande valdemarite mentre alcuni membri delle schive tribù provenienti dalla Banchisa furono i primi a domare l'insospitale territorio khar-tasiano.

Solo alcuni ceppi meticci sono riusciti a stabilirsi nelle Lande di Caponord: risiede infatti ad Erigas un esiguo numero di Mezzorchi mentre a Khar-tas è possibile imbattersi in alcuni Mezzelfi. Nelle colonie risiedono invece, perlopiù, i cosiddetti

"isolani": nella maggior parte dei casi si tratta di membri discendenti dalle remote tribù della Banchisa, affiancati, talvolta, a gruppi di pionieri di Caponord rimasti tagliati fuori da quella che oggi viene considerata la 'civiltà'.

Nel corso della storia le tribù degli isolani hanno avuto rapporti assai diversi con le nazioni di Caponord. Alcune di queste etnie riescono nell'obiettivo più difficile, ovvero quello di integrarsi nella società ducale, intrattenendo rapporti proficui con essa e condividendo di buon grado tradizioni e costumi.

Quando invece ci sono gravi divergenze o, più spesso, avidi interessi in ballo, tra le tribù e la civiltà la piena ostilità finisce per manifestarsi e questa sovente si conclude con la sottomissione o, peggio, la distruzione di una delle parti coinvolte.

Ancor più di rado si ha una netta separazione tra gruppi coloniali dei Ducati e stirpi tribali; questa in genere persiste tramite taciti accordi che prevedono l'insediamento in territori separati e la non belligeranza tra le fazioni.

2.1.2 Colonie e Marche

Presso le Lande di Caponord vengono definite **colonie** tutti quei possedimenti isolati geograficamente dai Ducati pur essendo inclusi nella loro giurisdizione nazionale: si tratta dunque perlopiù di isole e talvolta persino dei celebri *"atolli natanti"* (cfr. **par. 2.1**).

Si parla invece di **Marche** quando tali territori, conquistati allo scopo di sfruttarne le risorse locali o di fondarvi infrastrutture civili, come porti o vie terrestri, sono effettivamente confinanti con la nazione che ivi esercita la sua egemonia. Peculiare è in questo senso la Marca di Tuskgar, una regione situata geograficamente all'interno del territorio valdemarita e che tuttavia risulta in proprietà con la nazione di Khar-tas, a seguito di particolari accordi politici.

Che si parli di Marche o di colonie, tali territori godono di una legislazione e di un governo generalmente autonomi, pur rimanendo legate alle società ducali sia per questioni economiche che logistiche. Esiste un vero e proprio Statuto Coloniale, che nel tempo fu esteso anche alle Marche (vedi **par. 1.3 e Appendici**).

Dal canto loro, anche le nazioni tendono a mantenere solidi rapporti con le rispettive Marche e colonie: ciò viene reso possibile da una fitta rete di scambi mercantili, nonché talvolta dalla nascita di vere e proprie "periferie politiche", dove i vari governi centrali tendono a indirizzare i soggetti sgraditi o perfino temuti.



2.2 La società feudale e coloniale

"Le nostre origini ci dividono, I nostri interessi ci uniscono"

ANONIMO

In ciascuna delle tre Signorie di Caponord la struttura sociale si rifà ancor oggi al regime feudale che fu istituito dagli ordini equestri nel corso della celebre "epoca d'oro". Nondimeno la restaurazione delle forme più arcaiche di governo attuata nel corso del recente periodo noto come "crepuscolo dell'Impero" ha portato allo sviluppo di una pluralità di istituzioni autonome che compongono il fitto mosaico della politica ducale. Al medesimo modo la società di Colonie e Marche, caratterizzata da fondamenti assai volubili, si discosta sensibilmente da quella delle vecchie nazioni.

Nel tempo odierno dunque la civiltà di Caponord poggia su precari equilibri che cambiano con allarmante frequenza; in questo contesto l'influenza delle singole autorità è destinata a cedere il passo alla cruciale importanza che è ricoperta dall'interazione tra le varie fazioni.

La "matrice feudale"

Per quanto il quadro sociale di ogni Ducato sia nettamente diverso dagli altri, in generale ogni comunità nazionale si basa su un modello a cui è stato attribuito il curioso nome di "Matrice Feudale".

La *Matrice* prevede l'esistenza della **gerarchia a piramide** tipica dell' "epoca d'oro" ma questa non si applica tuttavia all'intera società quanto piuttosto a molteplici porzioni di questa, chiamate in gergo **Frangie**. Ogni Frangia è strutturata in accordo agli strati del feudalesimo antico con una certa frazione del popolo alla base, detta **gleba**, un primo strato di funzionari incaricati di presiedere il volgo, detto **Bassa Frangia**, e un secondo strato formato dall'autentica classe dominante, detto **Alta Frangia**; spesso ma non sempre l'Alta Frangia può includere uno o più **Sovrintendenti** a cui è affidato il controllo supremo.

È essenziale osservare come i tre principali poteri secolari che annoverano il **potere istituzionale**, ossia la facoltà di amministrare beni, legiferare e curare la diplomazia, il **potere giuridico**, ossia la facoltà di applicare il diritto costituito e infine il **potere esecutivo**, ossia la facoltà di decidere e agire in vari ambiti, possano esser ripartiti in modo alquanto differente tra le varie Frangie di un Ducato. Pressoché tutte le Frangie prendono parte ai privilegi governativi, rientrando così nella sfera del potere istituzionale, ma al di là di questo la loro autorità comprende solo uno degli altri poteri secolari quale il giuridico o l'esecutivo. Ovviamente la peculiare suddivisione dei poteri sancisce a sua volta i tratti distintivi di una Frangia quali gli interessi, i possedimenti, le scienze e i mestieri coltivati presso le sedi di questa. Non a caso le Frangie coinvolte nell'ambito giuridico tendono a prediligere un approccio noto come "quanto di velluto", basato sull'importanza delle informazioni e sull'impiego di metodi sottili, mentre le Frangie impegnate nell'ambito esecutivo optano invece per il "quanto di ferro", basato su una meticolosa scelta dei mezzi e sull'azione diretta.

D'altro canto la reggenza vera e propria di una nazione, definita semplicemente **Corte**, rappresenta una cerchia politica a sé stante confinata entro la fascia istituzionale. Nello schema della *Matrice* le piramidi delle varie Frangie toccano in una certa misura la Corte determinando l'effettivo rapporto che esiste tra i reggenti e quanti invece comandano i potenti rami della società.

L'importanza del contatto esistente tra le Frangie e la Corte è inoltre spiegata dal peculiare modo in cui la podestà delle istituzioni è esercitata sulle sacche popolari. Come spiegato in precedenza, la Corte di fatto giace 'relegata' nella sfera istituzionale mentre l'influenza diretta sulle masse spetta al potere giuridico (supervisione della vigilanza e dell'ordine pubblico) e a quello esecutivo (coordinamento delle opere civili e militari). Le Frangie fungono pertanto da "punto di raccordo" tra la reggenza e le genti di un Ducato, dunque perfino coloro che stanno all'apice del governo sono costretti a contemplare un singolare motto che recita "La Corte comanda ma sono le Frangie che decidono il da farsi".

Anche la forma con cui sono tradizionalmente disegnate le varie parti della *Matrice* ha un significato ben preciso in accordo all'occulta simbologia della **Cabala**: i rettangoli assegnati alla gleba identificano questa come l'ossatura o il 'corpo' della società, il cerchio in cui è racchiusa la Corte rappresenta il suo ruolo centrale e globale mentre la piramide o triangolo delle Frangie le inquadra come la proverbiale 'anima' che sostiene il tessuto sociale.

L'indissolubile trama della *Matrice* si rispecchia a sua volta nei rapporti che esistono tra Frangie di diversa provenienza o estrazione. Su tali rapporti gravita infatti l'intera fortuna di tutto Caponord costituita da legami mercantili, unioni aristocratiche, fatidici patti e ardite imprese.

Onde favorire questa continua condivisione di scopi e intenti, le Signorie di Erigas, Valdemar e Khartas hanno deciso di comune accordo di riconoscere alcune figure istituzionali con valenza in ambito internazionale. Nella fattispecie ciascuna di queste figure rientra in uno dei tre poteri secolari e può amministrarlo anche al di fuori della propria terra natia:

Dignitari

I prestigiosi dignitari partecipano attivamente alla vita politica nelle terre in cui gli è concesso di ricoprire la propria carica. Costoro solitamente assistono ai solenni concili delle varie Frangie o Corti, possono far pervenire i propri suggerimenti alle autorità e fungono da tramite tra le istituzioni più distanti tra loro. L'"arte del compromesso" è il pane quotidiano dei dignitari in quanto la loro principale mansione è senz'altro quella di mediare delicate intese o placare accese diatribe interagendo con realtà estremamente differenti. Il privilegio fondamentale dei dignitari è quello di poter emanare ogni anno un singolo **editto** o **decreto** (vedi sezione "Il diritto") in una delle nazioni di propria competenza.

L'emblema distintivo dei dignitari è la ruota nera a cinque raggi.

Pretori

Gli inflessibili pretori sono stati riconosciuti come punti di riferimento del diritto in virtù della loro profonda saggezza e rimarchevole perizia legale. In genere i pretori coltivano ala-

cremente una sorta di "memoria storica" della giurisprudenza al fine di fornire solide linee guida per l'esercizio di questa in ogni contesto civile. La divulgazione degli atti processuali curata da costoro consente difatti a chi deve presiedere un giudizio di tener conto di precedenti ritenuti rilevanti per il caso di turno (non si dimentichi che i precedenti hanno grande valore nei codici dei Ducati). Nondimeno i pretori possono esser chiamati loro stessi a far da giudici per spinose questioni locali o internazionali.

L'emblema distintivo dei pretori è la nappa scarlatta.

gonfalonieri

Nelle lande di Caponord resta ben poco della podestà militare che fu propria delle schiere equestri e dei grandi eserciti formati dall'Impero. Non stupisce pertanto il fatto che gli stimati individui ritenuti in grado di tener le redini di drappelli formati da scalinate guardie feudali, coscritti reclutati alla bisogna e facinorosi bruti siano tenuti in gran conto dalle nobili Signorie. Che siano esperti veterani o fini strateghi, i gonfalonieri posseggono un eccezionale talento nel coordinare le truppe nel corso di occasionali scontri o lunghe campagne. Solitamente quando una Frangia o Corte intende formare una coalizione armate il comando di questa è rimesso nelle mani di uno o più gonfalonieri.

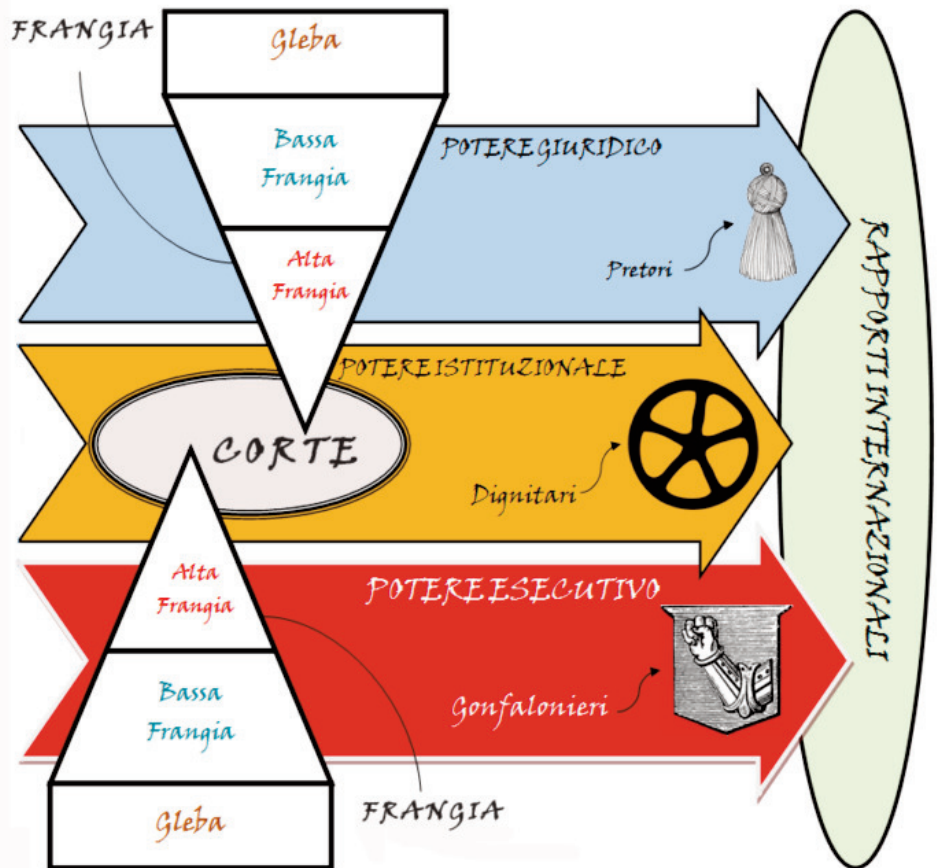
L'emblema distintivo dei gonfalonieri è il braccio in arme bianco ma nei rari casi in cui questo diritto è concesso a un'intera armata allora questa è autorizzata a esibire lo stendardo nazionale dei propri patrocinatori, detto per l'appunto **gonfalone**.

Il diritto attribuito a dignitari, pretori e gonfalonieri può valere in uno o più Ducati e generalmente ogni patria lo elargisce solo quando il soggetto può fregiarsi di meriti straordinari entro i suoi confini. Per identificare con certezza la valenza territoriale di un certo titolo si è soliti associare all'emblema di questo un simbolo tipico del Ducato di turno e se più Ducati lo concedono allora l'emblema è replicato per ciascuno di essi.

A titolo di esempio un Dignitario riconosciuto da Erigas e Valdemar esibirà due ruote di carro, l'una retta dallo stallone erigasiano (Indomito) e l'altra dal drago valdemarita (Pentarca).

Sebbene sia una scelta alquanto inusuale, i diritti di dignitari, pretori e gonfalonieri talvolta possono non esser assegnati a un singolo individuo ma anche a eminenti istituzioni quali ordini o gilde che operano sull'intera area di Caponord.

La Matrice feudale



IL "moto coloniale"

Le eterogenee società edificate dai pionieri hanno ben pochi tratti in comune. Il contesto interno di ogni singola Colonia o Marca è stato quasi sempre influenzato dalla compagine fondatrice e dal peculiare luogo in cui questa si è insediata. La fusione di ceppi etnici diversi, la partecipazione alla tumultuosa rete commerciale di Caponord e l'influenza dei flussi migratori sono solo alcuni degli elementi che hanno rimodellato più volte nel corso dei secoli l'assetto di questi piccoli reami.

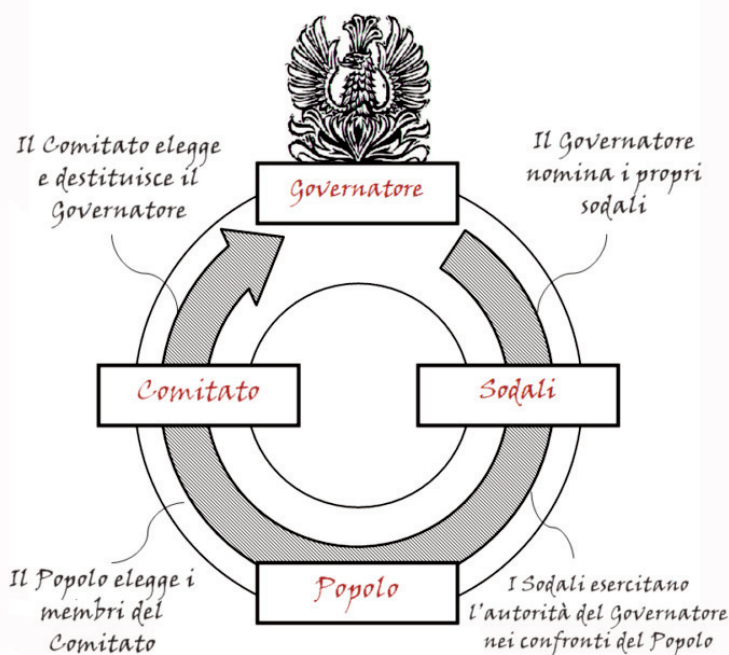
Nonostante ciò è possibile identificare alcune similarità ben precise perlopiù legate alle origini storiche e all'ideologia tipica delle contrade coloniali. Alcuni esempi in tal senso includono: la ferma opposizione dei pionieri ai regimi totalitari, la loro predilezione per le correnti liberali e l'onnipresente atteggiamento d'apertura nei confronti d'ogni concetto, proposito e usanza ritenuto degno di nota.

Ciò ha portato alla crescita di uno schema sociale estremamente dinamico che risponde al bizzarro nome di "Moto Coloniale". Le fondamenta del *Moto* sono costituite dal popolo del reame coloniale a cui spetta il diritto di formare un gruppo di rappresentanti detto **Comitato**. Il Comitato raccoglie i pareri del popolo e ne esprime la volontà mediante l'elezione del **Governatore** incaricato di reggere il reame; al medesimo tempo il Comitato può proporre entro certi limiti (solitamente in una certa ricorrenza o dietro presentazione di una

formale petizione) una "mozione di sfiducia" nei confronti del Governatore al fine di destituirlo. Dal canto suo il Governatore, il cui emblema è una fiamma vincolata al concetto mistico di "*fuoco segreto*", gode dei privilegi di un monarca plenipotenziario ma i suoi decreti devono sempre passare al vaglio di un gruppo di gregari, detti **Sodali**, che egli stesso provvede a nominare nel momento in cui assurge al potere. I Sodali possono avallare o respingere le decisioni del Governatore votando a maggioranza secca ma una volta che queste sono state approvate sono tenuti ad attuarle al meglio delle loro possibilità. Ovviamente i Sodali si rapportano direttamente col popolo nell'applicare i decreti del proprio Sire.

Il *Moto* prevede pertanto un ciclo di continuo rinnovamento in cui ogni strato della società esercita la sua influenza su un altro e al contempo dipende da un terzo. In aggiunta il distacco tra gli strati estremi del *Moto* (Popolo/Governatore, Comitato/Sodali) impedisce l'instaurarsi di forme di politiche radicali come la tirannia o l'anarchia. Anche se accade molto di rado che lo stesso governo persista al potere per più di un lustro e sebbene molte malelingue additino il *Moto* come una "*squilibrata giostra sociale*", è altresì innegabile come questa flessibile struttura abbia saputo risparmiare a Colonie e Marche le tragiche guerre, fosche cospirazioni e drammatiche crisi che hanno invece macchiato le vicende storiche dei Ducati.

Il Moto coloniale



IL DIRITTO

Aldilà dei codici osservati in ogni singola nazione di Caponord (vedi **appendice "La legge nei Ducati"**), le attuali istituzioni fanno spesso impiego di particolari strumenti legislativi che esprimono efficacemente l'aspetto eterogeneo e in rapida evoluzione della "*Matrice Feudale*".

Grande diffusione in ambito internazionale trova il "**diritto pro tempore**", vale a dire quei provvedimenti che hanno valenza limitata nel tempo (**decreti**) o che si appli-

cano solo entro territorio di dimensioni modeste come un singolo borgo o feudo (**editti**). In generale editti e decreti mostrano la loro utilità effettiva laddove la legge è chiamata a reagire con solerzia a eventi imprevisi, evitando le gravose lungaggini imposte dal confronto tra Corte e Frange nonché impedendo che decisioni dettate dalla 'contingenza' dilagino ben oltre il loro contesto d'applicazione. Nondimeno talvolta accade che un proclamo "*pro tempore*" produca effettivi così positivi da esser poi ratificato come legge permanente.

Abbastanza comune è anche il "**diritto de facto**", ossia le risoluzioni non derivanti da decisioni politiche ma bensì da un 'tacito' riconoscimento di privilegi acquisiti, quale il famoso diritto di usucapione contemplato nello Statuto Coloniale, oppure imposti dalla volontà collettiva di un'intera gleba espressa in gergo tramite la "**vox populi**".

La schiavitù

Ultimo aspetto di gran rilievo nella società di Caponord è la presenza di individui assoggettati ad altri da un vincolo di servitù formalmente sancito. La pratica della schiavitù si diffuse a più riprese nei vari Ducati, perlopiù a seguito di periodi di grande turbolenza al termine dei quali alcune fazioni si trovarono sottomesse ad altre per motivi bellici, economici o persino ideologici.

Tra le vicende storiche che hanno avuto maggior impatto nella nascita della schiavitù sono senz'altro comprese le cruente battaglie di Isvein e le campagne di conquista coloniale che spinsero le nazioni coinvolte ad assoggettare militi avversari o indigeni allo scopo di ottenere una forza lavoro a basso costo. Nelle fasi di pace invece le alterne sorti dei più ferventi contesti d'affari hanno imposto il pesante capestro della schiavitù a individui ridotti sul lastrico a causa di carestia e debiti. Non meno importante in tal senso è stato l'affermarsi di costumi sociali ispirati al folclore o alla fede che privano della libertà quanti smarriscono la loro "*dignità umana*" a causa di gravi colpe o di comportamenti inadeguati.

La proprietà degli schiavi è solitamente assegnata a un individuo o istituzione e al padrone di turno spetta la facoltà di decidere le mansioni del servo così come le restrizioni che devono applicarsi alla sua libertà personale. In genere il padrone possiede "*diritto di vita e di morte*" su uno schiavo ma alcuni codici o decreti possono garantire a quest'ultimo condizioni più decorose. Al padrone infine spetta il diritto di cedere lo schiavo ad altri e da questo può derivare un'autentica forma di mercato chiamata **Tratta**. La cessione è tuttavia regolamentata da un documento chiamato "**carta del giogo**" in cui i precedenti padroni sono tenuti a riportare tutte le agevolazioni acquisite dallo schiavo in virtù di leggi locali o lasciti e la regola internazionale impone che il nuovo possessore sia tenuto a concedergli i medesimi privilegi. In ogni caso presso i banchi della *Tratta* accade spesso che la *carta* di uno schiavo sia 'inspiegabilmente' smarrita oppure che eventuali mancanze o reati compiuti dal servo siano sfruttati per stralciare i suoi diritti.

Per quanto le opinioni nei confronti della schiavitù si dividano sensibilmente in accordo alle diverse inclinazioni morali ed etiche, questa realtà resta tuttora parte integrante di un mondo in cui le vite e gli interessi degli uomini si fondono continuamente in un contorto abbraccio.

NOTA – “Linguaggio”

- Vile sanguisuga! Sbava quanto ti pare come il mastino sdentato che sei, ma non avrai nemmeno una falce bucata da noi!
- Becero insolente! Mi prenderò quanto mi spetta a costo di dover spellare tua moglie e i tuoi figli e venderli come tappeti!
- SIGNORI! Vediamo di abbassare i toni di questa infinita conversazione...

Lady Aurélie era allo stremo ormai. Quei due signorotti zoticoni non facevano altro che concepire elaborate minacce e coloriti impropri da oltre due ore ed era stata una vera faticaccia anche solo capire di che cosa stessero parlando fra un insulto e l'altro, figuriamoci capire chi potesse avere ragione.

Ovviamente si trattava di denaro, si trattava *sempre* di denaro quando si aveva a che fare con persone così meschine e pompose. La saggia dignitaria li riconosceva a pelle, ormai: piccoli uomini incapaci di vedere più in là del proprio naso, che per questo motivo complicavano enormemente le loro infelici vite, creando numerosi fastidi anche a chi stava più in alto di loro. Prima che certe questioni sfociassero in faide inutilmente sanguinose e costose, lady Aurélie era spesso chiamata a provare ad arginarle. Anche se era una piacente signora valdemarita ospite in terra erigasiana da quasi dieci anni, a volte si era sentita dire “e che accidenti ne sapete voi, queste sono faccende nostre”.

Tuttavia in casi come questo solo uno straniero, un individuo del tutto al di fuori agli stretti legami di interessi, parentele, clientelismo che pervadeva quelle lande e al contempo ben informato su ognuno di questi aspetti, poteva dirimere una disputa del genere prima che sfociasse nel malcontento prima e in un conflitto dispendioso e inopportuno poi.

Fortunatamente non tutte le questioni di cui si occupava erano sgradevoli come questa.

- Vediamo di riassumere questa situazione...

- Ve lo dico io come si riassume, in un bagno di sangue se questo scellerato non si vende anche la tinozza del cane per rendermi il mio denaro!

- Ma quale denaro, quale denaro? Truffatore che non sei altro, quelle pecore erano già malate e tu lo sapevi! Maledetto *pinche cabr...*

- LINGUAGGIO, signori! - La voce di lady Aurélie si fece improvvisamente più autoritaria, risuonando come un tuono nella stanza. - Non siamo in un postribolo, ma nelle sale dell'Alcade Raimundo Ramirez de Velasca! Questa mancanza di rispetto nei confronti della sua dimora non giocherà sicuramente a favore di nessuno di voi due!

I due finalmente tacquero. Il pensiero della furia esplosiva dell'Alcade era un buon deterrente e lady Aurélie lo sapeva. Certa di avere la loro attenzione, prese un lungo respiro e ricominciò a parlare con la calma e la compostezza che le avevano fatto conquistare il suo rango.

- Ora, per andare incontro a entrambe le parti vi propongo questo accordo...

2.3 Istituzioni militari

«*¡Con ordenen frenta el desorden!*» (trad. «*Con ordine affronta il disordine!*»)

ENRIQUE DELGADO, GONFALONIERE DI ERIGAS

All'alba dell'anno 2965 E.Q. l'Impero, che per millenni aveva mantenuto l'ordine sotto la ferrea egida di Falcon, vede l'allentarsi della presa su alcuni dei suoi territori più remoti.

Nei luoghi dove è venuto meno il pugno di ferro imperiale è tornata ad imporsi una nuova autonomia dei governi locali e in quest'ultima “decade” i signori del Nord sono tornati ad esercitare un reale controllo sui propri territori. Il repentino allontanamento delle truppe regolari presso la capitale ha costretto le Corti ad adottare immediate contromisure per rispondere alla necessità impellente di protezione e salvaguardia dello status quo del territorio.

Quello che viene chiesto dal più piccolo borgo alla più grande Marca delle lande di Capo Nord è protezione. Una crescente paura si leva e il timore che anche l'ultima frontiera, il Nord, venga abbandonata a se stessa fa percepire una crescente aria di cambiamento. I reggenti sono corsi ai ripari organizzando le difese dei loro territori in modo da proteggerli

da banditi e masnadieri. Non vi è la guerra, ma il Nord in questo momento si presenta come un terreno fertile per razzie e scorribande. D'altro canto le mire espansionistiche dei tre Ducati, Erigas, Valdemar e Khartas, necessitano di un consolidamento dell'esercito.

Esistono sostanzialmente tre tipologie di coalizioni d'arme atte alla difesa e salvaguardia del territorio. Alcune, ben radicate, hanno ottenuto un certo riconoscimento, altre tentano di emulare un parvenza di milizia, altre ancora non sono che una semplice accozzaglia di lame mercenarie, pronte a menar fendenti mosse dalla mera bramosia.

La guardia feudale

Si tratta di schiere coscritte a cui è stato affidato il compito di proteggere centri abitati o, in caso di minacce pendenti, difendere risorse strategiche come campi coltivati e bastimenti mercantili. L'addestramento di questi uomini solitamente è fornito da veterani o militi di professione di cui il signore locale si avvale. Sovente la scelta dei locali ricade sulla figura di un “**Virtuoso**”, spesso proveniente delle lande di Khartas (cfr. **par. 5.3.6**). Questi soggetti spiccano per la forte personalità che uniscono a una sopraffina maestria nel combattimento. Quanti riescono ad assicurarsi i servizi di uno di questi esperti potranno sperare di ricavare al termine del-

l'addestramento perlomeno alcuni validi uomini d'arme. Non a caso la preparazione serve a rendere i co-scritti più smalzati nella mischia e per certo più sicuri di sé, sebbene la scarsa disciplina che permane tra le loro schiere ancora non li renda un'unità atta a sostenere campagne di lungo termine.

Aldilà dei problemi dettati dalla scarsa determinazione o costanza dei membri della guardia feudale, spesso l'inefficienza di questa può anche dipendere da un equipaggiamento particolarmente inadeguato allo scopo. Spetta difatti alle istituzioni locali o nazionale spesare vitto e alloggio per le proprie guardie e per quanto concerne l'arsenale la priorità va ovviamente al minimo indispensabile in fatto di armi, negando a molti il supporto che potrebbero dare ordigni progrediti o corazze di sorta.

Le bande d'arme

Questi gruppi sono sicuramente quanto di meglio il Nord possa offrire in ambito militare: si tratta di compagnie al soldo che offrono i loro servigi al signore di un territorio in cambio di vettovagliamento, salario, diritto di saccheggio e talvolta di privilegi politici. Solitamente ai membri delle bande d'arme che più si sono distinti può esser offerta l'opportunità di diventare Gonfalonieri (cfr. **par. 2.2**) e quindi di lavorare in pianta stabile per il signore locale, comandando la sua guardia feudale.

Questi veterani vengono coordinati da uno o più leader carismatici e spiccano per l'organizzazione e le capacità tipiche di una milizia regolare; ovviamente l'organizzazione appare più semplice rispetto a quella di grandi armate, ma non per questo meno funzionale. Una sostanziale differenza rispetto alla guardia feudale è che ogni banda tende a curare al meglio il proprio arsenale, provvedendo ad arruolare membri in possesso di stimati pezzi d'arme oppure investendo ingenti fortune per acquisirne di notevoli.

Le dimensioni delle bande si attestano solitamente su venticinque o meno militi (**manipoli**), di rado raggiungono le cento unità (**brigate**) e solo in casi eccezionali riescono a superare le quattrocento unità (**quadrati**).

Attualmente una delle compagini più esemplari di Caponord è la celebre "**Banda dell'Astore**" (cfr. **par. 5.1.9**) che al suo interno annovera cadetti provenienti da tutte le nazioni ducali e va a costituire il primo baluardo delle difese territoriali, fornendo i suoi servigi come un'autentica milizia "regolare". È possibile trovare un distaccamento dell'Astore in ciascuno dei tre Ducati.



I bruti

Si tratta di individui che per denaro si vendono al migliore offerente. Magari si tratta dell'attaccabrighe più smargiasso del villaggio, dell'avanzo di galera più grosso e inquietante che vi sia oppure di un arrogante spadaccino del Meridione disposto a prender le parti del signorotto di turno. Solitamente uno o più bruti vengono ingaggiati per dar man forte alla guardia feudale nel corso di gravi ostilità, ma al cessar degli scontri i signori locali si affrettano a cacciarli onde evitar che il loro temperamento facinoroso divenga un guaio ben peggiore di quello appena risolto.

Presso le opulente contrade e colonie di Valdemar è frequente la formazione di squadre di bruti al fine di perseguire importanti obiettivi d'ordine pubblico come la cattura di schiavi fuggiaschi o la soppressione di sacche rivolte. In quest'ambito è sorprendente il talento dimostrato dagli arguti nobili del Pentarca nel trattare con energumeni e canaglie della peggior risma, allettandoli dapprima con melliflue promesse per poi seminar zizzania tra le loro fila in modo da indurli ad azzannarsi l'un l'altro.

2.4 Economia e Mercato

"I mercati sono un luogo appartato, dove gli uomini possono ingannarsi l'un l'altro"

VOLK NICOLAJ MACAROV, NYEST DI KARTHAS

Da tempo immemore l'equilibrio economico raggiunto tra i Governi Centrali delle Signorie di Caponord ha permesso a tutta la Regione di poter prosperare anche in periodi storici di particolare contrazione. Lo studio dell'economia, tramite l'analisi di produzione, distribuzione e consumo di beni e servizi, ha permesso di ottenere la migliore risultante possibile tra l'offerta e la domanda all'interno di una singola Signoria. Per questo motivo la struttura economica dei Ducati del Nord e delle Colonie ad essi collegate rappresenta un esempio di assoluta efficienza e integrazione, non solo per il singolo Ducato, ma per un'area geografica molto più ampia e articolata.

Mediante accordi stabiliti di concerto tra i Governi Centrali, andati via via perfezionandosi nei decenni, realtà così eterogenee ma complementari come quelle dei Ducati del Nord hanno potuto creare una struttura economica basata per lo più sulla partecipazione agli utili tra territori, tale per cui ad ognuna delle Signorie fa capo un settore fondamentale.

Il territorio della Signoria di Karthas vede nei beni primari il proprio ambito di interesse: infatti silvicoltura, cave per l'estrazione di metalli, selvaggina da pelo e da piuma e pietre preziose forniscono buona parte delle materie prime necessarie per la produzione dei beni fondamentali.

Il territorio della Signoria di Valdemar è dedicato alla filiera artigianale mediante la mano d'opera degli artigiani del Ducato del Drago; le materie prime inviate da Khartas divengono prodotti finiti pronti per la commercializzazione.

Alla Signoria di Erigas spetta infine il fornire i servizi fondamentali, cioè il trasporto mediante l'utilizzo di vie terrestri, marittime o fluviali, dapprima delle materie prime provenienti da Khartas e in seguito dei prodotti finiti elaborati dagli opifici valdemariti.

Presso i Ducati del Nord è previsto, a seguito di accordi storici stilati tra le reggenze il **"Diritto di Monopolio"** che mediante l'identificazione di particolari beni o servizi ne regola la produzione e la successiva vendita, concedendo un privilegio legale alla Signoria di turno.

Nella fattispecie chi possiede un peculiare Monopolio ottiene in primis la facoltà di imporre tasse o oneri di diverso genere a chiunque realizzi o commerci il prodotto in oggetto al di fuori della propria filiera locale. Ciò assicura pertanto a ogni attività protetta dai Monopoli una netta egemonia rispetto a potenziali concorrenti e questa spesso viene sfruttata ad hoc limitando i volumi produttivi per poter gonfiare i prezzi delle relative merci.

I beni o servizi nazionali soggetti a questa particolare forma di mercato sono:

ERIGAS

- **Monopolio del Rum** (detto **"Liga Dorada"**): Il mite e assolato clima della *Plana* fornisce le condizioni ideali per la produzione di canna da zucchero e l'insuperabile maestria dei distillatori erigasiani, detti **"Dorados"**, produce quindi la 'magia' che tramuta la melassa nel liquore ambrato più celebre dei territori di Caponord. Sebbene l'arte della Liga sia affidata a segreti precetti tramandati di volta in volta a un singolo discepolo scelto dal *Dorado* di turno, nei Ducati si è altresì diffusa la curiosa tradizione della *Solera*. Questa singolare procedura prevede di sovrapporre in verticale tre botti realizzate col miglior legname proveniente dai boschi di Khartas e di travasare di anno in anno parte del contenuto dal recipiente superiore a quello sottostante; pertanto il rum che esce dalla bottega è effettivamente quello spillato dalla botte che sta al suolo, detta per l'appunto *Solera*. Il folclore afferma che il legno delle botti serva a contenere l'irruenza dell'**"occulto spirito"** che alberga nel liquore, facendo sì che mediante la progressiva discesa questo possa **"avvicinarsi alla terra"** sempre più di buon grado per poi uscire infine dalla *Solera* completamente ammansito.
- **Monopolio del Caffè** (detto **"Semilla del Sol"**): Dalla tostatura e successiva macinazione dei **"semi del sole"** perlopiù provenienti dalle piccole piantagioni coloniali de **"Las Diez Perlas"**, presso Erigas viene confezionata la pregiata miscela di caffè che con il suo sapore robusto scandisce i convivi delle genti di Caponord. Dapprima consumata prevalentemente presso le magioni nobiliari del *Sangre* erigasiano, con il passare del tempo, la bevanda è entrata di buon grado nelle abitudini di ogni nazione soprattutto grazie alla diffusione operata dalle flotte mercantili del pueblo.

VALDEMAR

- **Monopolio del Grano Duro** (detto **"Fil d'Or"**): Presso i territori costieri della Reggenza del Draco, si trovano le colossali piantagioni di grano duro che, grazie all'ausilio del **"Semen Draco"**, crescono rigogliose anche in presenza di condizioni climatiche avverse; in questa regione la maggior parte della forza lavoro è impegnata per la raccolta e la successiva trasformazione del pregiato cereale in farine e prodotti da forno.
- **Monopolio del Gioco d'Azzardo e dei Bordelli** (detto **"Maison des Plaisirs"**): In accordo con gli altri Ducati del Nord, al fine di garantire una diffusione limitata e controllata di questi luoghi di perdizione, la reggenza valdemarita ha introdotto una stringente giurisprudenza volta al controllo e alla regolamentazione di queste strutture. Chiunque all'interno dei territori ducali voglia aprire luoghi in cui si giochi d'azzardo o si proponga intrattenimento fisico mediante prostituzione è chiamato a pagare una sostanziosa gabella all'erario del Pentarca.

khartas

- **Monopolio del Carbone** (detto "**Ugol'**"): Il territorio a nord del Ducato del Lupo Bifronte vede le più importanti cave di carbone a cielo aperto di tutto Caponord. In questi luoghi gli schiavi estraggono incessantemente quello che viene soprannominato l'"oro nero" e, nonostante le condizioni di estrazione portino al decesso di un gran numero di individui, la reggenza khartasiana non ne ha mai interrotto la prolifica produzione.
- **Monopolio del Tabacco** (detto "**Tabak'**"): Presso una florida isola retta dalla casata degli Yad-Stolock sorgono le piantagioni di tabacco khartasiane. Inizialmente utilizzato come insetticida e successivamente per le sue proprietà emetiche, il tabacco ha assunto la strategica rilevanza per il Ducato del Lupo Bifronte da quando, una volta essiccate, le foglie di tabacco iniziarono ad essere fumate dalle genti del Nord come svago. Non ci volle molto per comprendere che il penetrante aroma della pianta, esalato tramite la combustione, generava forte dipendenza nei consumatori.

mercato e procuratori

L'incremento degli scambi tra i Ducati del Nord e verso terre più lontane hanno costretto le reggenze a costituire, se pur in via informale, una fitta rete di "delegati" per la gestione di partite, scambi e negoziati più o meno importanti sia sotto il profilo economico che sotto il profilo politico. Infatti, se inizialmente la volontà di delegare transazioni riguardanti beni di proprietà Ducali aveva suscitato non pochi malumori tra la Nobiltà e la Corte di ogni territorio, con il tempo la lungimiranza delle Signorie fu palese.

La volontà di dimostrare il proprio valore, unita alla possibilità di un ottimo tornaconto personale, generò in poco tempo un proficuo "**Mercato di Sostituzione**" molto redditizio per tutti gli attori che ebbero la possibilità di farne parte. Tali individui, detti "**Procuratori**", scelti tra gli esponenti delle alte e delle basse Frange di ogni Signoria del Nord, si videro affidato da parte del proprio Signore un incarico afferente alla ricerca e alla commercializzazione di prodotti evoluti o di difficile reperibilità, nella speranza che questo portasse il maggior tornaconto possibile o migliori contratti di fornitura.

La struttura di tale 'istituzione' non è difficilmente delineabile, visto che si evolve con il mutare del mercato e degli incarichi. Un'unica cosa però è rimasta immutata in tutti questi anni: non è certo difficile ricevere l'opportunità di entrare a far parte di tale cerchia e nondimeno è probabile che non si riesca a impressionare il "**Delegante**" di turno e ci si ritrovi quindi di punto in bianco estromessi senza troppe cerimonie.

IL CONIO

Presso il Ducato di Valdemar, e più precisamente nei territori gestiti dalla Famiglia **Cimanteau**, sorge il "**Conio Imperiale**" dei Ducati del Nord. Situato presso la **Bastide di Fourmelier**, considerata la migliore ubicazione possibile per via delle sue peculiarità strutturali e dell'assenza quasi totale di accessi esterni alle grotte destinate a tale Istituto, gli uffici del Conio lavorano costantemente per la produzione della moneta Ducale. Dalle sapienti mani degli artigiani valdemariti sono sorti gli originali degli stampi che, una volta approvati dai Quattro, hanno iniziato a battere le monete note come il **Falcone d'Oro** e l'**Idra d'Argento**.

Inizialmente utilizzato quale forma di pagamento alternativo per beni o servizi, a causa dell'incremento del valore delle transazioni per le quali non era più possibile procedere con il baratto, il "**denaro sonante**" ha visto un utilizzo incrementale,



FALCONE D'ORO



IDRA D'ARGENTO

NOTA – “Il conio”

- Gongazo... sono ancora vivo?

- A giudicare dall'olezzo di marcio che emana il tuo braccio direi di no, Vasco, ma il fatto che ancora parli mi lascia nutrire qualche speranza... non mollare, cabron... siamo quasi arrivati!

“La carrozza sta sfrecciando per le strade come non ci fosse un'alba del giorno dopo” pensava Gonzago. “Se quel dannato verme albino grosso quanto un cavallo non ha ucciso il vecchio Vasco, forse non lo farà nemmeno un incidente catastrofico in carrozza dopotutto. Sono passati tre giorni da quando siamo venuti via da quell'isola maldida, e nessun cerusico ha potuto fermare la cancrena che sta avanzando sul braccio del mio amico. Quella bestia infernale doveva avere qualcosa nella sua bava schifosa. Non ci resta che recarci nei bassifondi e sperar nella buona sorte... magari incontreremo uno di quei preti ciarlatani che dicono di credere in qualcosa di superiore... dicono che alcuni abbiano poteri curativi miracolosi... o semplicemente qualche intruglio puzzolente prodotto da un folle alchimista. In ogni caso ci costerà un occhio della testa, ma questo infame che mi giace accanto ha messo da parte un bel gruzzoletto negli anni e credo farà bene a tirarlo fuori se intende spendere quello che gli rimarrà...”

La carrozza frenò di colpo e i passeggeri quasi vennero sbalzati a terra.

- Cogno! Vuoi proprio matarce allora?! Cabròn!

I due scesero di fronte a una sontuosa villetta delimitata da una siepe alta all'incirca sette piedi. Il giardino interno era molto ben curato e la dimora ben illuminata da fiaccole disposte lungo il perimetro e al lati del vialetto d'ingresso, cosparso di ghiaia.

- Ti avevo detto i bassifondi, razza di...

- Se vuoi salvare il tuo amico devi parlare con Madame Dubeau...

- Madache?!

- La Signora Dubeau... vi sta aspettando... Au revoir mes amis...

La dama appariva alta e distinta, la capigliatura castana scura chiusa in una crocchia perfetta; l'abito lungo e pudico, ornato da sontuosi merletti, brillava di riflessi multicolore alla luce delle fiaccole. Senza dire nemmeno una parola si avvicinò al malato e scostò il brandello di cappa che ne copriva la ferita. Nessuna espressione di disgusto ne deturpò il viso, seppur estraendo un bianco foulard la dama andò a coprirsi il naso.

- Può fare qualcosa *madane*? Qualche intruglio miracoloso? Qualche impacco con erbe officinali rare? Anche una sega a questo punto... Abbiamo di che pagare... abbiamo il 'conio', *madane*!

- Madame, si dice Madame! E sì, non lo metto in dubbio... avete il 'conio'... tutti lo hanno...

- E allora fatelo! Guaritelo e io vi pagherò, possa sprofondare negli inferi se non lo farò... parola di Gongazo...

Un piccolo sorriso si delineò sulle labbra della Signora, mentre protese una mano verso il malato e l'altra verso l'amico. Il secondo si abbassò sul corpo del primo e estrasse dalla sua scarsella una pesante sacchetta tintinnante, che andò immantinente a porgere alla dama. Questa scrutò la sacchetta, il suo sguardo si fece di nuovo serio, inclinò leggermente la testa e inarcando un sopracciglio esclamò:

- Chi ha mai parlato di soldi?!

tanto da incentivare i fuorilegge a continui tentativi di falsificazione. Negli ultimi decenni, vista la crescente presenza di moneta falsa sui mercati, l'estrazione di oro e di argento è stata regolamentata, così da limitare la produzione fraudolenta di moneta. Lettere di credito, gemme preziose, contratti di servizio o tratta di schiavi affiancano la valuta monetaria nella definizione dei contratti commerciali.

mercato nero, contrabbando e brigantaggio

Conseguenza naturale della stringente regolamentazione dei mercati imposta dalle reggenze di Caponord, l'economia sommersa rappresenta una fetta importante delle transazioni riguardanti i beni di prima necessità, i prodotti e i servizi. Inizialmente sorto come mercato parallelo di sussistenza, a seguito dell'incremento dei volumi commerciati e dei ricavi ad essi collegati il mercato nero ha acquisito negli ultimi decenni

una sempre maggiore rilevanza, soprattutto da quando è divenuto ambito di interesse delle organizzazioni illegali.

Le cosche e le bande di fuorilegge hanno costituito dei veri e propri **"cartelli"** per la spartizione delle aree geografiche di interesse: ogni Signoria infatti vede radicata all'interno dei propri territori un'organizzazione illegale o una base operativa afferente ad una delle cosche maggiori. Gli esempi più calzanti di malaffare includono la pratica della pirateria e del pizzo ad Erigas, del brigantaggio e dell'assassinio presso Karthas e del contrabbando e dell'usura presso Valdemar.

Nel fosco ambito della malavita, la **Nassa** riveste sicuramente un ruolo di primo piano. Questa cosca fuorilegge si prefigge lo scopo di fungere da tramite e coordinatore tra i vari contesti criminali. Divisa in vari **"Mandamenti"**, ognuno dei quali dedicato a una specifica sfera dell'illecito, vede al proprio vertice una figura misteriosa che prende il nome di **"Murena"**, la quale si dice addirittura godere del dono dell'immortalità.

I luoghi maggiormente soggetti all'influenza della Nassa presso i Ducati del Nord sono:

ERIGAS, I "BASSIFONDI SALMASTRI" A PUERTO DEL SOL

Questo quartiere rappresenta una sorta di zona franca per ogni razza di "pendagli da forza". Costruito a seguito di un'irresponsabile urbanizzazione che ha portato all'edificazione di un'assurda quantità di baracche, botteghe e taverne, quest'agglomerato rappresenta un autentico labirinto per ogni forestiero e chiunque vi si perda raramente potrà goder di abbastanza fortuna da uscirne con la pelle ancora attaccata alle ossa.

KHARTAS, BAIÀ DEI VOR

Ubicata nella zona costiera a nord del territorio khartasiano, la Baia dei Vor rappresenta l'unico punto di attracco per le imbarcazioni che percorrono il fiordo che conduce nel cuore di questa insenatura. Grazie all'impossibilità di raggiungere in forze il luogo da parte dei militi del Lupo Bifronte, derivata dalla conformazione del territorio che lo circonda, questo sito ha assunto sempre maggiore potere all'interno degli ambiti del brigantaggio.

VALDEMAR, ISOLA DI VILLENEUVE

Fondata inizialmente per ospitare gli ex-schiavi di Valdemar, i quali si vedevano comunque emarginati della genti libere del Ducato, l'isola di Villeneuve ha progressivamente modificato il proprio scopo originale, diventando il "baricentro marittimo" dei traffici illeciti tra i Ducati del Nord. Per quanti individui ripugnino tale luogo, ve ne sarà sempre un egual numero che lo utilizza per portare avanti i propri traffici fuorilegge.

2.5 Calendario

*"Di, lune, stagioni e financo lo stesso fato,
Così ogni ciclo cinge l'infinito di cui è parte"*

FAUSTINE BLANCHEFORT, LOGGIA DEL RESPIRO

Presso le lande di Caponord il tempo dell'anno è scandito impiegando il **calendario imperiale** le cui fasi s'ispirano all'identità dei supremi reggenti di Falcon.

Questa convenzione prevede quattro principali **"stagioni"** che corrispondono a una semplice suddivisione dell'arco annuale in periodi di tre mesi, o **"lune"**, ciascuno. Una più attenta analisi del calendario mostra tuttavia come in questo ricorrano molteplici concetti propri delle scienze occulte quali l'alchimia e la cabala. Il primo esempio in tal senso è costituito dall'alternanza di una stagione **"stabile"**, vale a dire caratterizzata da condizioni particolarmente statiche e durature, a una stagione **"instabile"**, contraddistinta invece da cambiamenti frequenti e sostanziali; questo nella fattispecie richiama la teoria alchemica del **"ramo fisso"** e del **"ramo volatile"** che sta alla base della classificazione della materia terrena. Per ciò che concerne invece gli elementi cabalistici, nel calendario imperiale spicca ovviamente il numero quattro, vincolato alla realtà mondana, che aggiunto all'uno, espressione della peculiarità di ogni singolo anno, produce il cinque: simbolo per antonomasia dell'imperscrutabile mistero che si cela nell'eterno dipanarsi della trama del fato.

Di seguito è riportata una breve descrizione di ognuna delle stagioni:

- **Stagione di Ashnog** (da inizio Gennaio a fine Marzo nel calendario reale): Questa stagione alquanto fredda e sterile induce l'uomo a esser vigile e strenuo in modo che possa resistere alle avversità. Al tempo stesso l'impetosa **"selezione naturale"** associata al clima invernale testimonia come i soggetti deboli o inetti siano destinati a soccombere in favore di quanti invece si dimostrano forti e saldi nei propri intenti.
- **Stagione di Ronan** (da inizio Aprile a fine Giugno nel calendario reale): In questa stagione la rinnovata prosperità recata dalla primavera coincide con l'incertezza legata al maltempo e alle conseguenze che questo potrebbe avere sullo sviluppo delle risorse primarie. In questo periodo dunque spicca l'importanza di **"saper cogliere l'occasione"**, facendo sì che la propria astuzia e determinazione possa trarre profitto dalle possibilità offerte dalla sorte prima che siano altri a farlo.
- **Stagione di Talon** (da inizio Luglio a fine Settembre nel calendario reale): I principali mesi estivi concedono agli uomini il poco o il molto che con ogni probabilità costituirà la parte più significativa del suo patrimonio per il resto dell'anno. Questa fase esprime pertanto l'**"apice"** dell'umana fortuna e dunque in essa si distinguono i **"savi"**, i quali sapranno consolidare in modo fruttuoso i propri averi, dai **"vacui"**, i quali invece getteranno tutto ciò che hanno alle ortiche per eccessiva prodigalità o scarsa lungimiranza.

- **Stagione di Caliban** (da inizio Ottobre a fine Dicembre nel calendario reale): Con l'avvento delle lune più fredde ha inizio quella fase di lenta decadenza che ben presto spazzerà via ogni provvidenza dalle lande. Così come nella Stagione di Ronan è il profitto a dominare, al medesimo modo in questo tempo è la parsimonia a costituire la virtù fondamentale. Qualunque cosa il destino abbia elargito all'uomo in precedenza è irrilevante rispetto a ciò che egli effettivamente riuscirà a serbare o che finirà suo malgrado per smarrire.

In particolare per indicare una certa data si suole citare la stagione corrente seguita dall'ordine della luna corrente all'interno di questa. A titolo di esempio: il mese reale di Maggio è indicato come "Seconda Luna della Stagione di Ronan".

Si ritiene che le autorità dell'Impero abbiano optato per questo calendario sia allo scopo di offrire alle fasce meno istruite del volgo un mezzo di datazione di facile comprensione sia, ovviamente, per corroborare ancor più l'immagine pubblica dei propri Signori.

La "ventura"

Nel corso dell'anno ogni nazione celebra le proprie origini e le proprie tradizioni con una pluralità di ricorrenze alquanto pittoresche (cfr. **par. 5.x.5** per ciascun capitolo di Ducato). Vi è tuttavia un emblematico frangente in cui le nobili Corti, Frange e principali istituzioni di Caponord si riuniscono allo scopo di condividere le proprie alterne esperienze e, soprattutto, di **"ravvivare e mescolare la linfa"** delle proprie compagini.

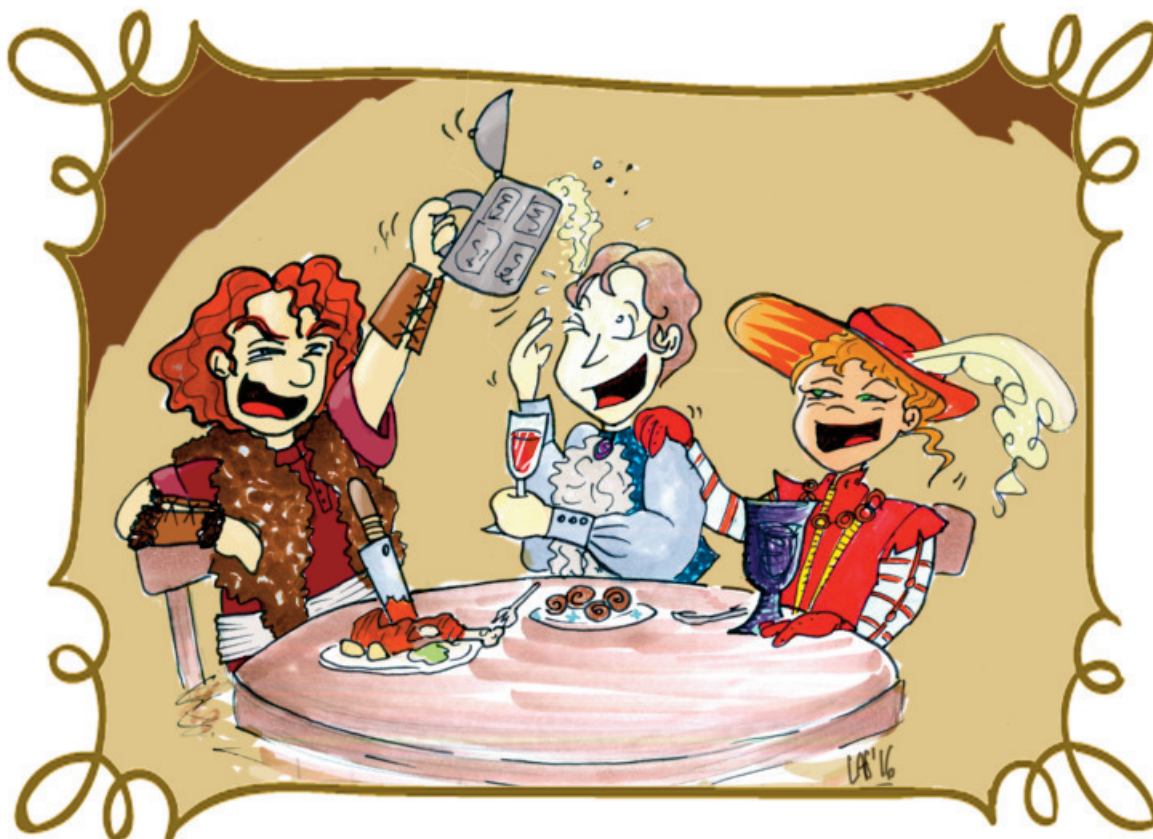
Quest'iniziativa prende il nome di "Ventura" e, in analogia alle stagioni del calendario imperiale, si svolge in un lasso di tempo complessivo di quattro anni. Tutto ha inizio con un solenne editto diffuso "ai quattro venti" nei principali crocevia di Erigas, Valdemar e Khartas; in tale bando si chiede a quanti non posseggono già ruoli preminenti nei governi nazionali di presentarsi presso uno scalo marittimo della propria terra. In quel porto giungerà poi un singolo Brigantino di grande capienza che prenderà a bordo un numero di individui decretato in accordo ai voleri di ogni singola Signoria.

Le varie delegazioni giungeranno quindi presso una remota Colonia o Marca, solitamente scelta per la sua posizione vincolata a grandi eventi storici o ambiziosi progetti futuri. Qui avrà luogo la prima *Ventura* del quadriennio in cui ai partecipanti sarà in primis dato modo di metter le proprie doti al servizio di importanti obiettivi dei tre Ducati, da cui il termine **"ravvivare"** riferito all'avvento di forze fresche a beneficio delle varie parti in causa; in secondo luogo le Corti sproneranno i propri gregari a intrecciare le loro gesta con quelli delle altre, da cui il termine **"mescolare"** riferito agli scopi proiettati in un'ottica nettamente internazionale.

In seguito la *Ventura* si ripeterà per tre volte negli anni successivi. Alle successive edizioni dell'evento potranno prender parte gli ospiti originali e, dietro avallo delle Signorie, un piccolo numero di nuove leve invitate da essi.

Chiunque ha ben compreso il significato della *Ventura* sa che questa nasce innanzi tutto dalla volontà dei governi centrali di mantenere un certo 'dinamismo' nelle proprie file; per questo ogni nuovo quadriennio ha la duplice funzione di far piazza pulita dei molti mediocri e di promuovere i pochi individui davvero degni di stima.

Nell'anno corrente (2965 E.Q.) sta per aver inizio una nuova *Ventura* la cui sede, a molti ignota, è un'isola pressoché inesplorata che alcuni favoleggiano esser nientemeno che il leggendario "paradiso smarrito" noto come **Ultramar**.





CAPITOLO 3

LA VIA DELL'OCCULTO

3.1 I semi del potere

"A ogni seme il suo terreno, a ogni potere la sua anima"

CALIBAN "L'INSONNE"

Il crepuscolo delle forti correnti ideologiche e il declino delle grandi istituzioni di fede presso le lande di Caponord ha recentemente spinto i dotti a rivolgere il proprio interesse al vasto mondo dell'occulto.

A partire dall'epoca arcaica, intere generazioni di brillanti menti hanno cercato di comprendere le origini del "potere" che alimenta ogni evento naturale e soprannaturale. Sebbene tale ricerca sia spesso progredita di pari passo con lo sviluppo delle varie dottrine teologiche, lo scopo che questa si prefigge non è tanto quello di identificare le entità che presiedono le sorti del Creato quanto piuttosto di esaminare le misteriose essenze che nel corso delle ere sono state invocate per generare ogni vita o forma. A loro volta il frutto di questi studi ha permesso a individui particolarmente dotati di interagire in modo tangibile con le potenze mistiche, gettando così le basi delle molteplici pratiche magiche che si sono diffuse nel vecchio mondo.

Il verbo dell'Anthologon professato nei territori leali all'Impero ha influenzato l'attuale visione dei poteri occulti e in particolare i concetti propri dell'**umanesimo** inducono a classificarli in accordo ai principali fondamenti dell'umana natura. Nella fattispecie l'uomo è in primis un connubio di carnalità e spiritualità e proprio questi due tratti complementari definiscono gli aspetti estremi della sfera mistica. La carnalità è ciò che dà 'sostanza' a ogni essere, consentendogli di divenir parte integrante di un certo reame d'esistenza ed è a sua volta associata al concetto di materialità (elementi) o corporeità (creature); la spiritualità è invece il "**nerbo**" che sostiene ogni sostanza egli permette di esprimere una volontà ben precisa entro la trama del fato. Il vincolo tra carnalità e spiritualità non è tuttavia netto ma bensì caratterizzato da varie 'sfumature' in cui l'uno o l'altro fondamento tende a prevalere, determinando così i peculiari tratti dell'essenza magica risultante.

Nel gergo arcano le varie espressioni del potere sono dette "**semi**" e la rappresentazione più accreditata del loro insieme è un'icona detta **Omag**. A sua volta i *semi* descritti nell'Omag si dividono in "**semi puri**", ritenuti l'ossatura che sostiene il rapporto tra l'uomo e le forze mistiche, in "**semi bastardi**",

enigmatiche forme di magia derivate da più *semi puri* e infine in un singolo "**seme sublime**" che esprime la rara facoltà di trascendere da carnalità a spiritualità (e viceversa) senza passaggi intermedi.

Di seguito sono elencati i vari *semi* per ciascuna delle categorie.

SEMI PURI

I *semi puri* racchiudono i poteri più affini all'uomo e non a caso i loro simboli sono parti del corpo o comunque elementi essenziali della figura umana. I sortilegi ispirati a questi *semi* inducono chi li invoca ad acquisire una sempre maggior padronanza di se stesso al fine di comprendere il proprio ruolo nel "*disegno del karma*" e ottenere così l'opportunità di piegarlo.

Carne

Il *seme* della Carne, detto anche *soma*, esercita la propria influenza sulla "*nuda materia*" che costituisce ogni oggetto o essere vivente. Gli incantesimi della Carne modellano la fibra che conferisce a ogni soggetto la sua identità concreta.

Possibili esempi di tale magia comprendono la **Trasmutazione** (capacità di alterare le proprietà fisiche di uno o più soggetti – ad esempio irrobustire o disgregare un manufatto) e l'**Aggregazione** (capacità di fondere o miscelare tra loro più entità fisiche – ad esempio permettere a una creatura di penetrare all'interno di una parete di roccia per nascondersi o per oltrepassarla).

Mano

Il *seme* della Mano è associato alle sostanze tangibili del Creato al pari della Carne. In ogni caso la Mano non modifica il tessuto della materia ma bensì impone la propria podestà su forze o corpi esistenti onde dar luogo a fenomeni specifici.

Possibili esempi di tale magia comprendono la **Creazione** (capacità di richiamare energie primordiali o elementi fisici – ad esempio far scaturire fiamme da una fascina di legno o far balzar via l'arma impugnata da un avversario).

Bocca

Il *seme* della Bocca è associato all'esercizio della volontà e dell'autorità. Tramite la Bocca le brame o gli intenti dell'uomo possono divenire una vera e propria forza in grado di

sovertire le inclinazioni di singoli individui o intere masse.

Possibili esempi di tale magia comprendono la **Compulsione** (capacità di soggiogare la volontà altrui – ad esempio comandare a un soggetto di starsene immobile).

Occhio

Il seme dell'Occhio si discosta dalla sfera fisica, avvicinandosi al contesto imperscrutabile e astratto della spiritualità (a tal proposito si suol dire che "l'occhio è lo specchio dell'anima"). L'Occhio può pertanto sfruttare i propri poteri per distorcere o dissimulare l'effettiva realtà.

Possibili esempi di tale magia comprendono l'**Illusione** (capacità di indurre sensazioni fittizie in uno o più soggetti – ad esempio celare la propria immagine allo sguardo altrui).

Spirito

Il seme dello Spirito, anche detto *pneuma*, manipola le energie eteree e impalpabili che fluiscono in pari misura nelle anime viventi e negli sconfinati reami ultraterreni. Alcuni praticanti delle arti arcane sono soliti additare lo Spirito come la "più schietta espressione della magia".

Possibili esempi di tale magia comprendono la **Trasfigurazione** (capacità di alterare le manifestazioni mistiche – ad esempio dissolvere o incrementare il potere di un sortilegio) e l'**Invocazione** (capacità di plasmare l'energia spirituale – ad esempio creare un scudo mistico attorno a sé per deflettere gli attacchi subiti).

SEMI BASTARDI

Questi *semi* sono frutto dell'estro, del genio e delle assidue sperimentazioni di innumerevoli maestri nativi di Caponord. Ciascuna delle seguenti forme di magia è stata a sua volta influenzata dagli specifici interessi e costumi in auge in ciascuno dei Ducati sino a divenire un autentico "patrimonio nazionale".

Nedramag

Originario delle selvagge lande di Khartas, il *Nedramag* si fonda sull'impiego di emblematiche icone vincolate alla carnalità allo scopo di alterare positivamente o negativamente la natura corporea. A differenza del seme della Carne, il *Nedramag* non è basato tanto sulla mera materialità quanto sul "viatico mistico" rappresentato da peculiari reliquie (es. antichi feticci) o atti rituali legati al corpo (ad esempio i sacrifici).

Possibili esempi di tale magia comprendono l'**Effusione** (capacità di controllare le pulsioni emotive – ad esempio indurre paura in un soggetto) e la **Trasfusione** (capacità di trasferire essenze fisiche tra entità distinte – ad esempio privarsi di parte della propria forza vitale onde guarire un individuo ferito).

Iris

Originaria delle pittoresche lande di Erigas, l'*Iris* mira a stabilire una profonda simbiosi con le ignote entità dello Spirito mediante l'ausilio dei sottili mezzi propri dell'Occhio.

Coltivando scrupolosamente la percezione dell'occulto il praticante, detto *Medium*, apprende come interagire con le bizzarre *chimere* che vagano oltre il velo della carnalità.

Possibili esempi di tale magia comprendono la **Trasmigrazione** (capacità di stabilire una sorta di contatto o vincolo tra elementi fisici e spirituali – ad esempio penetrare nei reami ultraterreni per spostarsi da un luogo a un altro) e l'**Evocazione** (capacità di richiamare un'entità spirituale nel mondo terreno – ad esempio convocare una *chimera* per mezzo un portale mistico).

Numen

Originario della nobile lande di Valdemar, il *Numen* è una complessa disciplina mistica che si prefigge l'arduo scopo di realizzare un perfetto connubio tra elementi mondani ed essenze magiche. Mentre gli altri semi bastardi restano ligi a una netta divisione tra materialità e spiritualità, il *Numen* cerca di porre enfasi proprio su tutto ciò che consente di combinare e realizzare l'armonia tra queste due sfere.

Possibili esempi di tale magia comprendono l'**Infusione** (capacità di infondere l'essenza mistica in un elemento fisico – es. incantare un'arma onde poterla impiegare contro spettri disincarnati) e l'**Esaltazione** (capacità di accentuare le peculiari caratteristiche di un soggetto – ad esempio incrementare la forza fisica di un milite).

SEME SUBLIME

L'ultimo seme annovera una singola arte mistica.

Trascendenza

Il seme della Trascendenza mira a creare un 'tramite' tra i remoti *semi* della Carne e dello Spirito. Per unire potenze così distanti tra loro gli incantatori fanno appello alle entità ancestrali o traggono ispirazione dai principi vincolati alle due fatidiche "tappe" dell'esistenza, vale a dire vita e morte (rappresentate nella Cosmologia dai confini soprannaturali del Grembo e della Soglia). Patrimonio di un numero sempre più ridotto di individui, i prodigiosi poteri della Trascendenza nel tempo odierno sono spesso descritti come "miracoli" o **portenti**.

Possibili esempi di tale magia comprendono la **Biomanzia** (capacità di invocare le essenze che aleggiano sulla vita – ad esempio sanare una piaga o un morbo), la **Necromanzia** (capacità di invocare le essenze che aleggiano sulla morte – ad esempio concedere a un cadavere la facoltà di proferire parola) e la **Taumaturgia** (capacità di invocare i mirabili *portenti* – ad esempio far svanire definitivamente un singolo soggetto); spesso la Taumaturgia è associata alla **Teurgia**, ossia la capacità di invocare *portenti* per intercessione di un nume divino.

Le sorgenti del potere

Coloro che sono in grado di invocare il potere di uno o più *semi* sono spesso chiamati "canalizzatori" ma le arti o i mezzi che possono essere utilizzati per esercitare tale facoltà ricoprono altresì una grande varietà.

Tra le più famose sorgenti delle essenze mistiche si citano le "**fonti**", ossia elementi, luoghi o eventi in grado di sprigionare energia magica a beneficio dei *canalizzatori*. Esempi tipici di *fonti* impiegate presso Caponord includono presso Erigas le fasi di transizione del giorno (alba e tramonto) e i manufatti che simboleggiano una duplice essenza come specchi o leghe metalliche, presso Valdemar vi sono invece le polle arcane a cui sono legate le celebri "*chiavi mistiche*" e presso Khartas si hanno molte piante fatate tra cui la Quercia Ombra.

Si citano poi i "**ricettacoli**", ossia oggetti o sostanze in grado di serbare una certa porzione di energia magica onde poterla trasportare intatta di luogo in luogo. Esempi caratteristici di *ricettacoli* impiegati presso Caponord includono presso Erigas il temuto artificio noto come *Polvere Nigra*, presso Valdemar merita senz'altro menzione il serbatoio d'essenza vivente e spirituale celato entro il Banco delle Anime e presso Khartas vi sono infine i tradizionali talismani detti *Silka*.

3.2 Le pratiche mistiche

3.2.1 L'infusione mistica

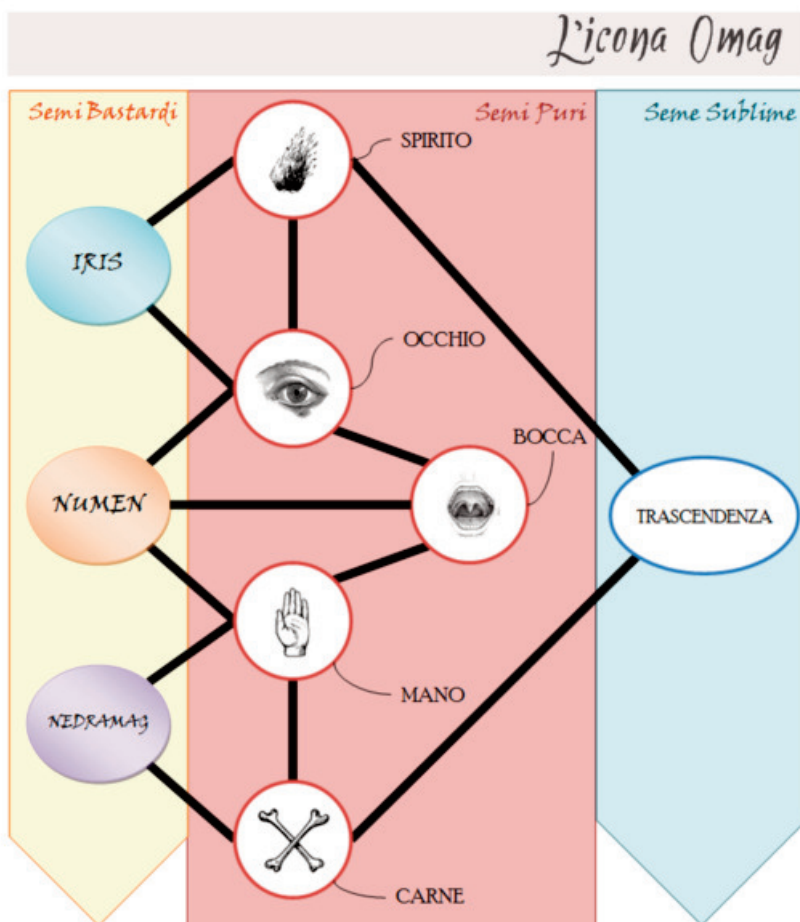
Parte fondamentale della vita nei Ducati del Nord è l'uso della magia, nelle più svariate forme.

Vi sono molti modi di praticare la magia, uno dei quali è l'incantamento di oggetti che, ad oggi, si è sviluppato in due diverse visioni: quella della *teoria dell'incantamento* e quella della *teoria dell'invocazione*.

Per **incantamento**, si intende lo spogliare del suo aspetto mondano un oggetto, conferendogli una dignità magica che lo rende potente e utile allo scopo; **l'invocazione**, invece, riconosce questa dignità come già presente nell'oggetto e tende ad appellarsi ad essa per raccogliere il potere e utilizzarlo come mezzo (questa visione viene appoggiata soprattutto dai mistici cultisti che tendono a cercare la fonte del potere in piante o materiali che una volta erano animati).

Le forze nascoste nella natura di potenti maghi e saggi stregoni vengono spesso controllate e sfruttate mediante l'incanalamento del potere arcano negli oggetti mistici: bacchette, monili, pergamene, pozioni e armi diventano il mezzo con il quale chi ne è degno riesce ad ottenere ciò che vuole.

"In un universo infinito, infiniti sono gli strumenti dell'*Ars Magica*", così un detto popolare tra i mistici sottolinea le



innumerevoli possibilità che un incantatore ha di piegare il potere al proprio volere: qualsiasi oggetto può diventare il veicolo di sconfinata energia se nello stesso vengono incanalati fede, volontà e istinto. Parti fondamentali della magia sono infatti la concentrazione profonda, l'autodisciplina e il controllo dei propri pensieri, che permettono allo stregone di collegare se stesso all'oggetto, e quindi alle forze sovrannaturali che lo dominano, generando il potere necessario a lanciare incantesimi efficaci.

Con **l'infusione mistica**, la materia viene infusa di essenza arcaica e resa plasmabile e comandabile per i propri scopi: qualsiasi oggetto può essere incantato, a patto che venga potenziato abbastanza per permettergli di diventare un mezzo utile a raggiungere gli obiettivi designati.

Detto questo, non significa che l'oggetto prescelto per diventare strumento magico possa essere scelto a caso: gli incantatori più assennati passano intere giornate a studiare le tempistiche giuste e i momenti migliori per poter infondere di potere gli oggetti. Il discernimento del **ricettacolo** è parte fondamentale per la riuscita dell'infusione: le fasi lunari, le stagioni e addirittura il deterioramento stesso della materia, giocano un ruolo fondamentale nella riuscita e resistenza degli incantesimi; senza contare che, se non viene posto un limite all'incantamento, può capitare che si riattivi inaspettatamente dopo un certo periodo, o che qualcuno ci interagisca non volendo, causando situazioni di notevole sconforto. Si narra di stregoni e maghi novelli e avventati che, convinti della propria maestria nel gestire l'Arte, hanno incantato cibi o bevande che sono stati poi consumati, ritrovandosi con un incantesimo addosso, senza la possibilità di rimuoverlo o interromperlo!

NOTA – “La sorgente contesa”

Due uomini avanzavano a fatica nella folta vegetazione. Il primo indossava una pesante armatura e si apriva la strada con un lungo coltellaccio sradicando i rovi che intralciavano il loro cammino.

- Quanto manca ancora? Non capisco perché hai speso tutte quelle monete per scoprire questo posto dimenticato dagli Dei... Sei un idiota!

L'altro uomo portava delle ampie vesti blu e vinaccia che regolarmente si incastravano nelle sterpaglia ma egli non se ne curava e teneva lo sguardo dritto pronto a scorgere chissà ché.

- Ah, non pretendo che tu capisca, capra ignorante. Te l'ho già spiegato, dovremmo trovare una fonte, una sorgente di potere! Questi luoghi sono molto rari e posso trarne grandi benefici, li voglio studiare! Poi abbassa la voce, non dovremmo essere qui e se ci dovessero scoprire sarebbero problemi... i valdemariti sembrano quanto mai gelosi delle loro sorgenti mistiche...

Le sue parole furono troncate quando di fronte a loro, superato uno sbarramento particolarmente fitto di rovi e sterpaglie, si aprì un piccolo spiazzo nella vegetazione al centro del quale stava una fonte zampillante di acqua limpida.

- Per tutti gli Dei, eccola!

Lo studioso oltrepassò senza tante cerimonie il compagno e si fiondò sulla sorgente. Le sue mani iniziarono a muoversi in maniera fluida mentre dalla sua bocca proferiva parole arcane. Ogni volta che terminava una di quelle strane parole l'acqua si muoveva in maniera innaturale come se rispondesse alle domande dell'incantatore.

- Ah, questo è un piccolo gioiello, lo sapevo. Posso trarre grande conoscenza da questa fonte! Siediti, Cormac, perché passeremo qui un bel po' di tem...

Un boato e una scarica di energia crepitante fermarono le parole dell'uomo che crollò a terra gridando di dolore, poi una voce si fece strada dall'altra parte della radura:

- Mon cher, non credo proprio, voi non potete stare qui e vi chiedo gentilmente di andarvene, finché potete farlo sulle vostre gambe almeno - disse la donna terminando la frase con una graziosa risata.

Cormac corse verso il suo compagno, ma dopo il violento colpo questo giaceva al suolo svenuto o forse morto. Si voltò quindi verso la sconosciuta con sguardo feroce; l'uomo rimase colpito dall'incantatrice, la quale portava nella mano dritta una spada sottile mentre il braccio sinistro sembrava ricoperto da un'armatura argentata decorata con draghi che le si attorcigliavano intorno alle membra. “Molto carina”, pensò Cormac, “più adatta a una parata però che a un vero combattimento.”

In un lampo estrasse l'ascia bipenne che teneva dietro la schiena e si lanciò verso la donna con un grido belluino; questa era in guardia e alzò il braccio sinistro eseguendo un movimento fluido e rapido, al termine del quale il piccolo oggetto nella sua mano si illuminò e il guerriero sentì uno strattone alla propria arma che volò via dalle sue mani.

Il combattente non sembrava intenzionato a rallentare la propria carica; sapeva che se le fosse arrivato vicino la sua forza gli avrebbe fatto avere la meglio su questo scontro. Estrasse quindi il lungo pugnale e al termine della corsa vibrò un colpo con tutte le sue forze in direzione della spalla sinistra dell'incantatrice, che alzò il braccio armato. Per un attimo Cormac pensò che la paura le avesse fatto commettere un errore, invece il suo pugnale rimbalzò contro il metallo del braccio senza neanche scalfirlo; quell'attimo di stupore per non esser riuscito a ferirla bastò a lei per menare un rapido colpo che lo ferì sotto l'ascella.

Cormac però si riprese rapidamente; era un combattente esperto e iniziò rispondere colpo su colpo alla sua rapida avversaria. Il duello durò poco meno di un giro di clessidra in cui i due contendenti sembravano equivalersi, poi Cormac deviò con violenza un colpo di spada della sua avversaria facendole aprire la guardia e finalmente vide l'apertura che aspettava. Si lanciò avanti colpendola con un violento pugno sul mento e poi affondò il pugnale all'altezza dello stomaco. Non ebbe il tempo di esultare che questa svanì in una nuvola di fumo nerastro mandando il suo colpo a vuoto.

Cormac si girò rapidamente intorno cercando di capire dove fosse e la vide, dall'altra parte della radura, comodamente seduta sulle radici di un albero mentre si asciugava il sangue che le usciva dal labbro.

- *Brute*, non si colpiscono le signore...

Il guerriero si infuriò: lo riteneva così debole da pensare di poter giocare con lui? Sbuffando di rabbia Cormac prese l'ascia da terra e caricò di nuovo a testa bassa, ma questa volta non fece che un paio di passi, in quanto la dama iniziò a formulare un incanto e in un attimo una saetta di energia uscì dalle sue dita investendolo. Non si era nemmeno alzata dall'albero. Il guerriero crollò morto prima ancora di toccare il suolo...

D'altro canto, esistono oggetti che possono passare intere vite al fianco dei propri incantatori: un esempio di questo sono le mistiche **Clèisons** valdemarite, le chiavi dei Maestri della Magia, e i **Silka** di Khartas, famosi per il vincolo personale che lega il possessore all'arma incantata. Non è raro infatti che in alcuni casi vi sia una sorta di 'effetto riflesso' con l'oggetto e che il legame emotivo con esso diventi quasi ossessivo e limitante per chi incautamente si lasci sovrastare dal suo potere.

3.2.2 La metempsicosi

La **trasmigrazione** dello spirito in altri corpi (animali, vegetali o minerali), o metempsicosi, è un concetto legato indissolubilmente al mondo ultraterreno.

Tra le lande dei Ducati albergano innumerevoli cultisti che fanno dei riti di metempsicosi un principio fondamentale della propria professione di fede.

La più profonda conoscenza dei reami dell'Oltremondo e delle fonti che rendono possibile attingere alla loro essenza sono le chiavi fondamentali per riuscire nello scopo; gli arcanisti che vantano tali conoscenze e capacità possono gestire un potere smisurato e negato ai più.

Gli obbiettivi del legame degli elementi ultraterreni a quelli terreni sono molteplici e possono svilupparsi in diverse modalità: varie forme di metempsicosi vanno dalla semplice *percezione degli spiriti* fino allo stabilirsi di un'autentica *simbiosi tra uno spirito e una creatura* (fenomeno noto ai più come "**possessione**"). La coabitazione di più spiriti in un corpo è un concetto che viene ritenuto assai utile per ottenere potere e unire passato e presente per raggiungere i propri scopi: spesso chi fa dell'arte della possessione una professione offre soluzioni ai problemi esistenziali tramite il

contatto con il soprannaturale. Nonostante questa pratica abbia risvolti talvolta positivi, numerose sono le testimonianze che riportano di tentativi di contatto iniziati per risolvere situazioni conflittuali e poi conclusi con un disgraziato infortunio (se non la dipartita) del soggetto posseduto.

Gli incantatori senza scrupoli non si fanno remore a ricorrere agli atti di stregoneria per legare entità ultraterrene ad elementi terreni come corpi senza vita o addirittura assoggettare qualcuno al proprio volere e renderlo un burattino nelle proprie mani; far invadere il corpo e lo spirito di un soggetto da un'entità esterna (che sia un demone, lo spirito di un defunto o uno spirito maligno) rende possibili inganni e sotterfugi di immenso potere che in pochi riescono a manipolare senza pagarne le conseguenze. Quando si tratta, come in questi casi, di *possessione negativa o invasamento*, la presenza vitale può essere messa in crisi dalla seconda presenza che entra all'interno del corpo, che diventa il vascello per il trasporto di entrambe le anime. La personalità primitiva dell'individuo viene completamente soffocata dal nuovo arrivato e nonostante esso percepisca attraverso i sensi tutto ciò che gli succede intorno non può che guardare impotente gli atti esecrabili che il suo corpo è costretto a compiere. L'arrivo e la partenza dello spirito dal corpo sono contrassegnate dalla trance che rende il soggetto prima catatonico e poi coinvolto in contorcimenti spasmodici che ne forzano le membra.

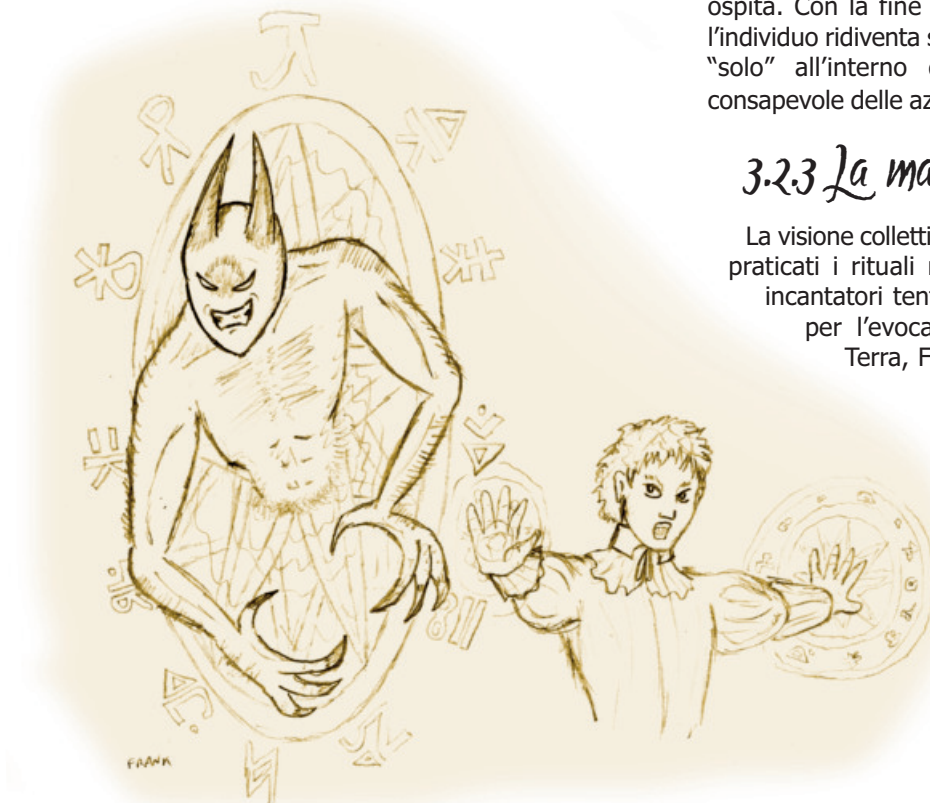
Tuttavia, esistono anche *possessioni positive*, praticate da chi volontariamente si presta ad essere accomunato con uno spirito. Così facendo, si fornisce all'anima ospitata un vascello per solcare il mondo terreno e per poter instaurare una comunicazione efficace. Il corpo è, infatti, il mezzo con cui lo spirito comunica con il mondo esterno ed esprime con gesti, parole e comportamenti le caratteristiche dello spirito che ospita. Con la fine della trance e la partenza dello spirito l'individuo ridiventa se stesso... o quantomeno torna a essere "solo" all'interno del proprio corpo, pur cosciente e consapevole delle azioni da lui svolte durante la possessione.

3.2.3 La magia rituale

La visione collettiva della magia è la base con cui vengono praticati i rituali magici: essi sono il mezzo con cui gli incantatori tentano di convogliare l'energia necessaria per l'evocazione di entità naturali (Aria, Acqua, Terra, Fuoco) e divine (angeli, demoni e spiriti) per entrare in diretto contatto con il mondo sovrannaturale.

La magia del rituale mette in relazione la coscienza dello stregone con il macrocosmo che lo circonda e eleva il suo spirito oltre la coscienza ordinaria per entrare in altri piani esistenziali.

Il fine della magia collettiva è, solitamente, riuscire ad incrementare un potere che individualmente sarebbe più limitato; ma per quanto di base un rituale compiuto da un solo individuo risulti meno efficace di



uno compiuto da più ritualisti, incrementare il numero di partecipanti risulta pressoché inutile se al contempo non si modificano oculatamente tutti gli aspetti che regolano le energie evocate, a partire dalla posizione dei vari partecipanti, fino ad arrivare alla simbologia degli oggetti e delle parole utilizzati nel corso delle litanie.

I rituali si dividono in **Cardinali** e **Planari**.

Nel primo caso, la presenza di ritualisti, detti Magister, che comandano le gestualità degli altri partecipanti al rito diviene necessaria per coordinare e rendere armonioso l'intero rituale. Essi hanno le capacità per convogliare e incrementare il potere mistico, per questo si elevano sopra gli altri discepoli per capacità e conoscenze superiori.

Nel caso dei riti planari, invece, i ritualisti hanno una valenza paritetica e in generale hanno lo scopo di diffondere, convertire o regolare un potere mistico.

L'interazione tra gli incantatori rafforza e rinvigorisce l'energia creata dal cerchio magico invocato e rende possibile la creazione di un filo diretto con le entità dei piani ultraterreni. Un rituale è un passo importante nel cammino di un mistico, è una pratica molto complessa che abbisogna di capacità elevate e dei giusti materiali consacrati per aver successo e non risultare dannosa. Il legame che si crea tra le personalità partecipanti al rito viene stabilito e reso forte dall'*iter* del sortilegio (che comprende dettami rigorosi e passi da seguire in maniera ineccepibile per non influenzare o perdere potere) e dall'uso di simboli geometrici e numerici legati alla **Cabala**, che forniscono i viatici necessari all'indirizzamento dell'energia.

Quando il potere viene evocato, deve essere anche stabilizzato e controllato, per questo solo gli incantatori più potenti e illuminati possono permettersi di instaurare un legame diretto tra se stessi e l'energia universale.

Esistono molti tipi di rituali, con sfaccettature variegata ed accezioni che portano ad altrettanti esiti, tanto da poter servire per le più svariate pratiche. I riti evocativi, i circoli di protezione e l'esorcismo di forze negative sono solo alcuni degli scopi più ambiti da chi esercita la magia rituale, fino ad arrivare ai più biechi riti sacrificali, necessari per invocare ed ottenere oscuri poteri.

3.3 Le scienze occulte

3.3.1 Alchimia Speculativa

"Impara l'Arte e mettila da parte"

ANONIMO

Secondo una leggenda ampiamente diffusa durante tutta l'Epoca Imperiale, la *"Somma Arte"*, o Alchimia, discende dal mito di **Ermeth**, il titano che diede forma all'ancestrale Face che sta alla base del Piano Materiale (cfr. **par. 1.1**). In Epoca Arcaica infatti, grazie ai suoi insegnamenti, i tre **"Sommi Magister"** che furono discepoli del Divino Artefice (Kamal-Jnan, Paracelsus e Corbulo) stilarono quello che con l'avvento dei Quattro divenne poi famoso come l'**Anthologon**.

Non a caso, oltre che includere i precetti fondanti dell'umanesimo imperiale, il libro recato dai fondatori di Falcon includeva i massimi principi dell'alchimia originale così come i suoi segreti più preziosi, tra cui il criptico *iter* necessario per realizzare i cosiddetti **"doni aurei"** che sono parte di quella che in gergo è chiamata *"Grande Opera"*.

In particolare Kamal-Jnan, proveniente dalle aride lande del Grande Deserto, fu il primo a scoprire il dono della Pietra Filosofale, o **Crisopea**, che rappresenta la sublime padronanza sulla materia e la capacità di tramutare gli elementi più grezzi in sostanze 'nobili' quale l'oro. Dal canto suo Paracelsus, originario delle gelide regioni del nord-ovest, ottenne per primo il celebre Elisir di Lunga Vita, o **Panacea**, che rappresenta la provvida esaltazione dell'essenza vitale che pulsa in ogni figlio del Creato. Tuttavia solo Corbulo, detto il *"Mirabile"*, giunse a all'apice dell'Arte, plasmando l'Uovo Filosofale, o **Orbe**, in grado di dare *ex-novo* sostanza e compimento a una forma di vita originale.

I tre portarono quindi il loro inestimabile tomo nell'Apogeo, ovvero la divina dimora della stirpe eletta dei Fatidici, onde serbarlo nei secoli a venire. Fu poi merito dei Signori del Fato se gli uomini poterono ricevere a loro volta tale conoscenza, giacché furono proprio i condottieri dell'Impero a riportarla nelle lande mortali e a diffonderla tra le genti. A questa vicenda è attribuito dai dotti un ben preciso significato cabalistico: l'ascesa dei tre Magister nell'Apogeo assieme al loro antico sapere è associata al mistero alchemico (tre è la cifra legata alla sfera dell'occulto), mentre l'avvento dell'Anthologon nelle lande per opera dei Quattro è associato alla rivelazione di questo (quattro è la cifra legata alla realtà e alla manifestazione); dunque l'allegoria del *"tre che si fa quattro"* corrisponde al concretizzarsi dell'Arte come strumento messo al servizio dei popoli di Whanel.

L'alchimia è una forma di scienza mistica che, attraverso continue trasformazioni (spesso simboleggiate dalle fasi diurne *"vespro"*, *"orifiamma"* e *"alba"*) permette di 'nobilitare' la materia grezza (*primordio*) e lo spirito vivente (*ether*). Aldilà di questa teoria accreditata, l'alchimia viene praticata in molteplici vie empiriche e per gli scopi più disparati. Sin dalle sue applicazioni più basilari, quali la raffinazione di metalli o la realizzazione di ordigni bellici, medicamenti, droghe o tossine, fino a giunger agli alti cimenti necessari per conseguire i **"doni aurei"**, l'Alchimia ha da sempre affascinato le masse dei dotti.

In quest'ambito due sono le principali linee di pensiero alle quali aderiscono gli alchimisti: la **scuola speculativa**, composta da esperti che praticano l'Arte per realizzare prodotti rivolti ad applicazioni e scopi concreti, e la **scuola trascendentale**, formata invece da schivi asceti che aspirano alla somma purificazione propria dei **"doni aurei"**.

L'alchimia speculativa è nella fattispecie la pratica che si è più diffusa nelle nazioni di Caponord. Questa scuola di pensiero riprende dall'analoga scuola trascendentale i concetti, la simbologia, gli strumenti e le procedure di base, ma a differenza di quest'ultima persegue le *"mete intermedie"* dell'Arte, piuttosto che focalizzarsi esclusivamente sul raggiungimento delle più alte vette di essa. I cultori di tale sapere, pertanto, danno grande rilievo alla scoperta di ogni nuovo composto, semplice o complesso che sia, mostrando particolare apprezzamento quando



in particolare grazie alla produzione della celeberrima *Polvo Nigra* (cfr. **par. 5.1.6**), e i suoi praticanti, i bislacchi Magister detti "**Empirici**" in virtù della natura stessa dei loro esperimenti, operano in botteghe ben isolate dai centri abitati. Secondo le teorie più accreditate, pare che l'occulto potere del *fuoco segreto* derivi in qualche modo dalle molte entità ultraterrene che aleggiano entro Erigas e alcune tra le più violente conflagrazioni derivanti dagli esperimenti sulla *polvo* hanno prodotto in passato delle vere e proprie 'brecce' da cui sono sorte misteriose chimere provenienti dell'Oltremondo!

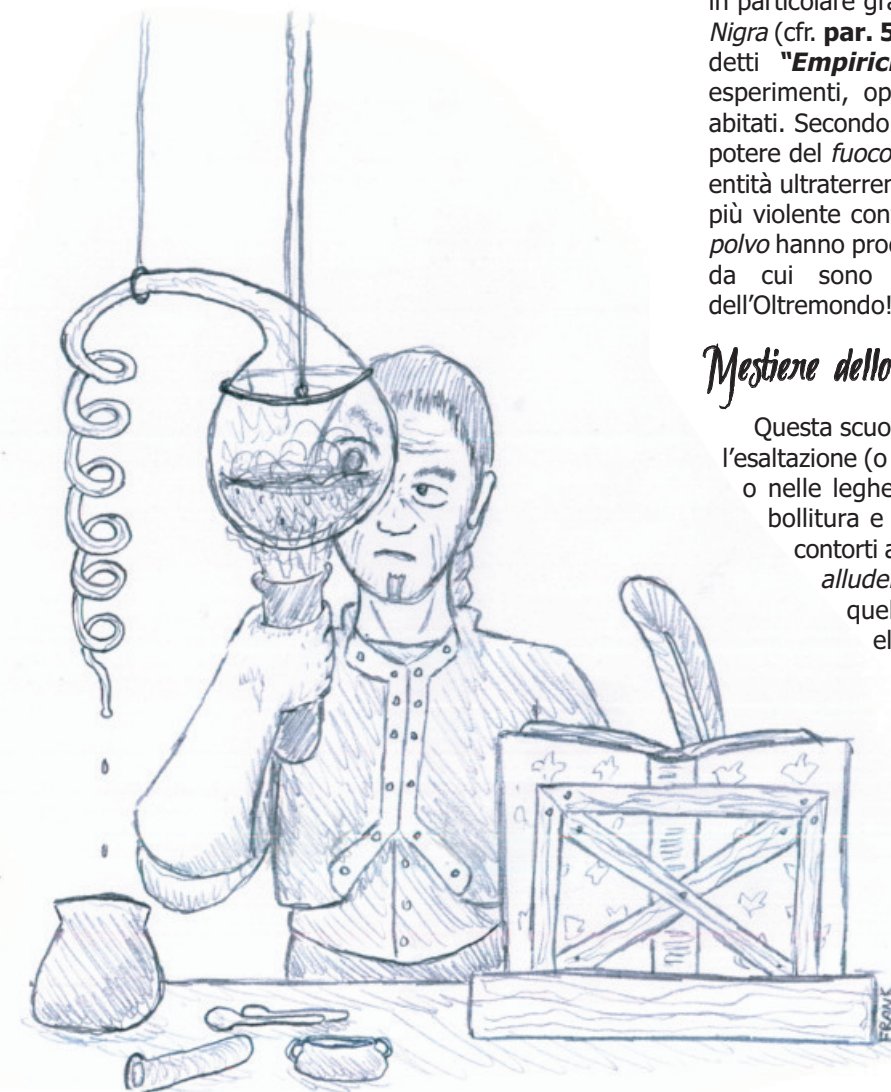
Mestiere dello Speciale

Questa scuola si basa sulla "**via mista**", che contempla l'esaltazione (o *sublimazione*) del potere insito nei composti o nelle leghe (dette *rebis*) mediante complesse fasi di bollitura e miscelatura, ottenute mediante l'ausilio di contorti alambicchi (detti, in base al gergo alchemico, *alludel*). L'obiettivo che si propone questa via è quello di indurre cambiamenti radicali negli elementi o soggetti esposti ai suoi prodotti di creazione; ad esempio, tramite questi studi, è possibile causare mutamenti nella materia tramite miscele denominate "*portenti*" oppure influenzare il corpo e la mente di taluni individui tramite droghe o aromi creati a tal scopo. Il mestiere dello Speciale è particolarmente diffuso entro le mistiche lande valdemarite, dove spesso il mondo materiale viene piegato alle imponderabili vie della scienza, sia alchemica che mistica. Si dice che nelle tortuose vie sotterranee dei territori del Drago sia possibile reperire le componenti più disparate ed

è per questo che qui spesso si radunano i più insigni esponenti tra i "**Droghieri**", ossia i Magister Speciali secondo il gergo interno al mestiere.

Mestiere dell'Apotecario

Questa scuola si basa sulla "**via liquida**", che contempla l'infusione dell'*ether* (potere vitale) in materiali liquidi mediante l'impiego di sostanze saline (*vetrioli*). Le 'medicine' ottenute dagli Apotecari, dette "*toccasana*" o "*elisir*", possono guarire le piaghe più disparate e mondare i "*grandi veleni*" come le sostanze tossiche o infette. I prodigi creati da questi individui rappresentano dunque la salvezza da quelle che sono le affezioni che ammorbano più o meno comunemente gli individui, rendendo così gli Apotecari dei dotti massimamente rispettati. In ragione delle continue ingerenze della natura avversa, questo mestiere è particolarmente diffuso entro le aspre lande khartasiane. Infatti, le intemperie e le insidie proprie dell'ostile territorio dello Zar, hanno costretto gli uomini a produrre acconci rimedi mondani, onde permettere la sopravvivenza della propria stirpe. I Magister Apotecari di più alto prestigio prendono il nome di "**Archiatri**" e, viste le loro peculiari abilità cerusiche, godono di grande rispetto entro tutti i ranghi della società khartasiana.



questo presenta ottime prospettive d'impiego. La scuola speculativa tende inoltre a deprecare un approccio fin troppo ligio alla teoria o ai precetti astratti, preferendo invece basare ogni proprio progresso sui risultati 'tangibili' derivanti dal "**metodo empirico**"; non a caso anche l'idea più rivoluzionaria o brillante non vale alcunché agli occhi di questi maestri se non v'è modo di produrne una dimostrazione basata su elementi fisici.

L'alchimia speculativa contempla tre pratiche fondamentali, ognuna distinta in primis da una "*via*" che ne distingue i peculiari utensili e processi e da un "*mestiere*" che ne descrive l'applicabilità nel contesto mondano:

Mestiere dell'Artificio

Questa scuola si basa sulla "**via secca**", che contempla l'infusione del "*fuoco segreto*" (uno dei poteri mistici primari dell'Arte) in materiali solidi quali polveri e cristalli, mediante l'utilizzo di bracieri e forni (detti secondo il gergo alchemico *athanor*). Il legame che si instaura tra il fuoco segreto e la materia solida è tuttavia altamente instabile e può pertanto dar luogo a violente reazioni, dette anche *conflagrazioni*. L'Artificio è un percorso particolarmente diffuso entro Erigas,



NOTA - "Malasuerte"

Nella sua famiglia Pedro è l'unico ad aver raggiunto i trent'anni ed ad aver ancora tutte e dieci le dita delle mani, e adesso se le sta sfregando all'idea di quanti soldi farebbe se solo fosse riuscisse a soddisfare il suo committente: Don Julio Inigo de Castamara. Il servitore del nobile, un vecchio maggiordomo dalla livrea lisa, lo aveva fatto accomodare in quella sala d'attesa e stava aspettando da... oh, beh, da almeno... Pedro si tasta il panciotto alla ricerca del suo segnatempo, senza trovarlo. Già, se l'era impegnato la settimana prima perché quel bastardo di Alonso stavolta ha preteso il pagamento anticipato per la sua mercanzia... t'è, come se non fossero vent'anni che fanno affari insieme! Un uomo non può nemmeno fare un passo falso nel prodigioso cammino della sua ricerca, che il destino si accanisce!

Pedro si alza dalla panca scomoda e fa qualche passo verso la finestra, scosta il pesante drappo damascato, che, nel movimento, sbuffa fuori un po' di polvere dalle pieghe sbiadite. Scruta i pascoli che s'inerpicano sul crinale della collina, ed il tratturo malandato che in lontananza si snoda pigro sino al villaggio e poi prosegue fino ai primi sterpi del bosco dov'è casa sua. O meglio... quel che ne rimane.

Sulle labbra sottili di Pedro si dipinge un sorriso amaro: non basta pigiare e costipare polveri per produrre un effetto dirompente, questo l'ha imparato a sue spese, guardando la moglie fare la valigia e andarsene, trascinandosi dietro i figli urlanti. Sciocca donna figlia di un contadino! Che ne sa lei di cosa significa osare!

Ci sono altri artificieri ad Erigas che sanno produrre la Polvo Nigra, ognuno col suo 'ingrediente segreto', come se non si sentisse il puzzo dello zolfo piuttosto che i rimasugli mal raffinati della limatura di ferro, che a volte fanno più danni dei proiettili stessi. Robaccia. Invece la sua sarà la migliore: deve esserlo.

Le nocche della sua mano diventano bianche mentre stringe il pomo del bastone e lo sguardo febbrile corre ai confini di quel borgo neghittoso, in cui neanche l'erbaccia ha voglia di crescere e se ne giace giallastra ai bordi delle strade polverose.

Strade che però portano lontano sino ai confini del mare, sino ai porti, sino alle navi sulle quali la sua prodigiosa miscela sparerà fuori fuoco di drago dalle bocche dei cannoni. Altro che miseri schioppi per scacciare le volpi dai pollai, basta peti di rospo che so-spingono fuori proiettili piccoli come cacche di coniglio! Sarà un boato, un rombo di tuono, come il picchiare degli zoccoli dell'Ardito... e che siano navi nemiche, pirati o mostri marini non ci sarà niente che si salverà dalla distruzione che sarà capace di evocare!

- Señor... Señor Pedro Carrasco! Don Julio vi attende!

La voce incerta del canuto maggiordomo lo riscuote dai suoi sogni di gloria, e lo guida in una stanza sbiadita di quel palazzetto, sopravvissuto di ben altri fasti.

Trova Don Julio mollemente adagiato sulla sua poltrona, col profilo pronunciato rivolto verso la parete un po' scrostata, intento ad osservare il dipinto di qualcuno dei suoi avi. Gli tende la mano per farsela omaggiare, quasi rachitica tra gli orli grigiastri delle trine.

- Ebbene? Avete portato quello che vi ho chiesto, mi auguro. In paese si dice che avete combinato un bel disastro, se non vi hanno ancora cacciato è solo perché mi servite, sappiatelo.

- Aye, Alcade. Ecco le vostre armi, oliate, lucidate e caricate con la mia nuova miscela. Questa è armata con la polvere per il Vostro avversario.

Il nobile sposta lo sguardo con sufficienza sull'involto di tela sulla mano di Pedro, che rivela una coppia di magnifiche gargolle da duello, finemente istoriate in ottone e madreperla. L'uomo gliene porge una ed il nobile la soppesa, la carezza e poi, stancamente, si dirige verso la finestra. Arma il cane e prende di mira con eleganza i rami di un nocciolo. Il boato è impressionante, ed il rinculo adeguato, mentre la fronda dell'albero si scompone fruscando.

Pedro si avvicina con rispetto a Don Julio e gli porge la seconda gargolla, come l'altra è istoriata con motivi di rose e conchiglie marine, alcune aperte ad offrire le loro perle. Le due armi sono identiche se non fosse per un piccolissimo particolare, che distingue questa dall'altra: una delle perle della decorazione ha inciso il volto spettrale di un teschio.

- E questa è la Polvo Nigra che ho creato per Voi ...

Il nobile prende nuovamente la mira e fa fuoco, stesso boato, stesso rinculo, al quale tuttavia, fa seguito il secco spezzarsi del tronco del nocciolo. Foglie e rametti esplodono ovunque, come se fossero stati investiti da un tornado improvviso.

Il nobile lo guarda, un'ombra di compiacimento nel volto altrimenti amico.

- Vi basterà sparare per primo alla massima distanza, indossate un buon corpetto per sicurezza e, con un minimo di mira, il Vostro avversario non avrà scampo.

Don Julio poggia la pistola sul tavolo e prende la tabacchiera, porgendola a Pedro che se la fa scivolare nella tasca. Un portatabacco di argento massiccio.

- Ecco a Voi, Pedro Carrasco, mi avete ben servito. Ma toglietemi una curiosità: qual è l'ingrediente segreto?

- Nessun segreto, mio Signore. La componente è ben esposta nel nome della mia miscela.

L'uomo consegna al nobile una sacchetta di cuoio nero, ben ricolma di polvere nera, dopodiché solleva l'unico occhio rimastogli sul nobile, azzurro e febbrile, mentre le labbra sottili si aprono in un sorriso da mostro marino.

- L'ho chiamata Malasuerte.

3.3.2 La Metafisica

*«D'infiniti mondi si scorgono i confini,
Ignorarli è la scelta dello sciocco,
Rispettarli è la scelta del saggio,
Oltrepassarli è la scelta del fesse»*

CARLOS JORGE DE SAVAS, MEDIUM

La Metafisica contempla lo studio delle entità appartenenti ai reami soprannaturali e l'analisi delle interazioni tra elementi fisici e ultraterreni. Questo scienza è rivolta in primis alla misconosciuta regione del Cosmo che cinge le lande materiali, altresì definita **Oltremondo** (cfr. **par. 1.1**).

In questa dimensione il Ciclo delle Anime è direttamente collegato al mondo terreno attraverso il Grembo, dove sostano le anime dei nascituri, e la Soglia, dove transitano le anime dei defunti. In più frangenti è stato appurato come peculiari condizioni dello spazio o del tempo possano creare autentiche 'brecce' attraverso queste soglie mistiche; a titolo di esempio molteplici massacri occorsi nello stesso luogo possono causare una breccia attraverso la Soglia, così come un'anomala serie di nascite assai ravvicinate può realizzarla presso il Grembo. In aggiunta il flusso spirituale altresì noto come "*alchimia originale*" fa sì che l'essenza delle stirpi viventi compia un perenne moto diviso tra le terre di Whanel e i meandri dell'Oltremondo.

Proprio lo studio di questo moto ha portato alla sintesi dei tre concetti basilari della Metafisica, ossia Soma, Pneuma e Amalgama (cfr. anche **par. 3.1**):

Soma, vocabolo che significa "*carne*" nella lingua arcaica, chiarisce come la sostanza materiale possa fornire struttura all'essenza spirituale. Alcuni sono soliti descrivere la Soma come il recipiente che accogliendo un liquido informe (lo spirito) contribuisce a plasmarlo in una foggia ben precisa. Ciò si concretizza nel come determinate facoltà mistiche possano variare sensibilmente a seconda del razza o persino del semplice retaggio familiare di chi le invoca. La magia khartasiana chiamata *Nedramag* si ispira proprio a tale concetto.

Pneuma, vocabolo che significa "*spirito*" in lingua arcaica, esplica invece come l'essenza spirituale tenda a influenzare l'esistenza delle creature. Molti dotti concordano nell'associare la Pneuma alla trama del fato e sostengono come solo chi riesce a percepirne le sottili sfumature possa cogliere l'imperscrutabile "*logica del caos*". Il vincolo della Pneuma trova il suo esempio più celebre nella sfera del subconscio che, tramite sogni e immaginario, lega le menti degli uomini al reame esterno noto come Nebbie. La magia erigasiana dell'*Iris* si dedica in particolare a questo lato della Metafisica.

Amalgama è infine quell'occulto margine che unisce le potenze complementari di Soma e Pneuma. Normalmente esiste una netta demarcazione tra materia e spirito, ma alcuni fenomeni fatati comportano una sorta di 'conversione' tra le due essenze e la chiave di questi risiede nei misteri dell'Amalgama. Proprio su tale potere si basa l'enigmatica magia del Banco delle Anime valdemarita (cfr. **par. 5.2.7**).

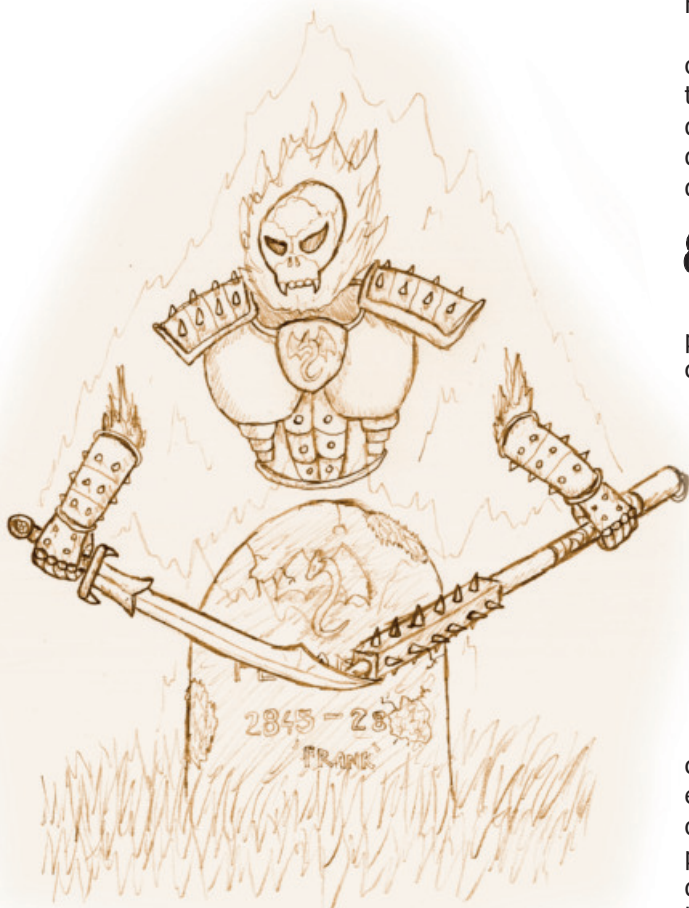
Dall'interazione tra Soma, Pneuma e Amalgama hanno origine le stirpi soprannaturali che si manifestano nel mondo terreno e che si dividono principalmente in esseri disincarnati di puro spirito, creature viventi possedute da entità dell'Oltremondo e creature viventi la cui natura è stata drasticamente mutata dall'esposizione a sorgenti mistiche.

Effimeri

Gli effimeri sono presenze eteree di scarsa entità o potere. Solitamente si tratta di manifestazioni di trapassati che serbano un blando legame terreno oppure simulacri spirituali privi di forma indefinita di cui non restano che infimi residui nei luoghi in cui sono stati convocati. Particolarmente legate alla Pneuma, queste essenze vengono percepite solo da una rosa ristretta di abili sensitivi che include gli schivi Medium di Erigas.

Chimere

Sono esemplari dell'Oltremondo di rango assai maggiore rispetto agli Effimeri. Questo comprende spettri la cui volontà o risentimento crea un saldo vincolo con i luoghi frequentati in vita o addirittura con il loro stesso cadavere in disfacimento, oppure entità aliene la cui esistenza è stata consolidata dalla più fervida delle fantasie o tramite riti di eccezionale potere. Sebbene le chimere non possano sopravvivere che per poche ore se esposte direttamente alla realtà fisica, la discesa di questi esseri nelle lande viventi può cagionare colossali turbolenze magiche.



NOTA – Un cliente difficile

- Pablito... dammene un altro!!

L'oste sospira dietro il bancone, afferra il bicchiere dell'uomo con la manca e da circa un braccio e mezzo di altezza ci lascia cader dentro del liquido paglierino.

- Settimana dura?

Vasco ne tracanna il contenuto d'un sol fiato, asciugandosi il pizzo con la manica della giacca.

- De mierda, Pablito! De mierda!

"Pare proprio essere appena tornato dall'inferno questa volta." Pensa l'oste. "Personalmente mi mette i brividi. Con quello sguardo tenebroso, il cappello a tesa larga che gli conferisce quell'aria da duro e il suo 'Trueno Infernal', così come lo chiama lui, sempre al fianco."

- Sono appena tornato da una nuova isola. Quelle dannate hanno sempre qualcosa di nuovo. Questa volta era un enorme verme lungo circa due uomini, una cosa raccapricciante, peggio degli incubi che mi fa fare il tuo *chili*. Era bianco come i capelli di Donna Candela, con otto occhi nerastri privi di pupilla. Veder muovere quel corpo molliccio dava la nausea. Quattro specie di tentacoli spuntavano fuori da tutto intorno la sua testa e al centro di essi una bocca tempestata di denti acuminati. Si è preso la guida senza lasciar fuori nemmeno uno stivale. Erano pure belli quei calzados, che spreco!

- Beh, almeno l'hai raccontata!

Vasco si sgranchisce il braccio, tenuto fino a quel momento sotto la cappa, si guarda la mano completamente glabra e priva di unghie.

- ...Ma a che prezzo, Pablito?

- Ha ha ha! Ma che bella storiella fantasiosa i nonni dovrebbero stare a casa e lasciare a noi giovani tali avventure. Vai a casa dai nipotini racconta a loro queste favole della buona notte che qui a gente come noi o non ci fanno paura o appaiono proprio come stroncate...

"Eccolo!" pensa Pablito appena sente pronunciare quelle parole da un avventore poco distante da Vasco. "L'attaccabrighe di turno mancava questa sera... vado a prendere lo straccio."

- Pablo... un orujo de hierba, por favor...

L'oste tremolante versa in un piccolo bicchiere il liquore per poi lentamente abbassarsi dietro il bancone.

- Hola, cabròn.. ci sono molte bestie la fuori vomitate da chissà quale inferno che possono ridurti a brandelli e forse il mio racconto non rende bene l'idea... ma del resto non sono un cantastorie... ce ne sono alcune così terrificanti che possono farti crepare d'infarto, ma invero sono totalmente innocue... alcune non mettono affatto paura, ma sono letali... altre sono così particolari che la fantasia umana non potrebbe nemmeno immaginarle. Ma esiste un tipo di creatura, uno soltanto, al quale mai, e giuro mai, vorrei trovarmi innanzi...

- E quale sarebbero questi fantomatici tipi di creatura?

Vasco versa un sorso del liquore giallastro al suolo, per poi tracannarne il restante.

- Quelli come me!

Forestieri

La credenza più diffusa, sebbene mai dimostrata, è che questi grotteschi mostri siano nati da chimere che sono sorprendentemente riuscite a sviluppare una forma stabile nel mondo terreno. Numerose sono le tesi espresse riguardo all'origine dei forestieri ma per certo finora nessuno è riuscito a carpire la cupa verità che si cela in loro.

Abomini

Sono creature viventi il cui corpo è stato infestato da una o più presenze dell'Oltremondo, quali le chimere. Questo capita spesso nel caso di riti d'evocazione falliti o, più raramente, quando uno stregone tenta di creare un **"sortilegio vivente"** infondendo in esso la scintilla

dell'Amalgama; in questo caso l'anima del soggetto può finire per fondersi con l'essenza dell'incantesimo prescelto all'interno del medesimo corpo, creando così un abominio dalla mentalità folle e distorta.

Aberrazioni

Queste sventurate creature viventi sono andate soggette a trasformazioni irreversibili provocate dal contatto diretto con una consistente massa di energia mistica. Si vocifera che molte agghiaccianti aberrazioni abbiano avuto origine entro le fetide cloache valdemarite a causa delle fonti fatate ivi scaturite a seguito del continuo versamento degli scarti di ignote sperimentazioni. In aggiunta si registra la presenza di feroci aberrazioni anche entro le grandi selve di Khartas, laddove un sinistro maleficio sembra periodicamente abbattersi su una qualche generazione d'uomini o bestie.

3.3.3 La Cabala

"Chiedere ad un esperto di Cabala di spiegare la propria Arte è come chiedere ad un pittore cosa vede in una sua pennellata di colore."

MADAME CECIL BLANCHEFORT

Le regole e i precetti della Cabala sono visti dai più come un groviglio di informazioni che è troppo complesso per essere dipanato e in effetti sono in ben pochi ad esser giunti a coglier il bandolo di questa matassa.

La maggior parte di coloro che si avvicinano a questa arte infatti non fanno altro che scalfinare la superficie, comprendendo le sole regole che sono ad appannaggio dei più. Questi individui si fermano al **significato primario e profano**, ma chi riesce ad arrivare più in profondità può comprendere ciò che si cela dietro alla mera apparenza, scorgendo il **senso profondo ed esoterico**.

I simboli a cui gira attorno questa Arte sono sia i **numeri** che le **forme geometriche**, trasformati in rappresentazioni comuni (oggetti, creature, persone...) che veicolano in modo tutt'altro che palese un messaggio ben preciso.

La lettura dell'informazione esoterica esige un gran lavoro di interpretazione e ciò è principalmente dovuto al fatto che una stessa nozione cabalistica può essere espressa con simboli differenti; senza contare che i collegamenti possono essere invisibili ma ci sono sempre, sepolti appena sotto la superficie.

I precetti della Cabala, in sostituzione all'arte figurativa tipica dell'epoca equestre, vengono comunemente utilizzati per la realizzazione delle icone araldiche; tuttavia i concetti più profondi sono a tutti gli effetti una sorta di metro per addentrarsi nei foschi meandri dell'occulto.

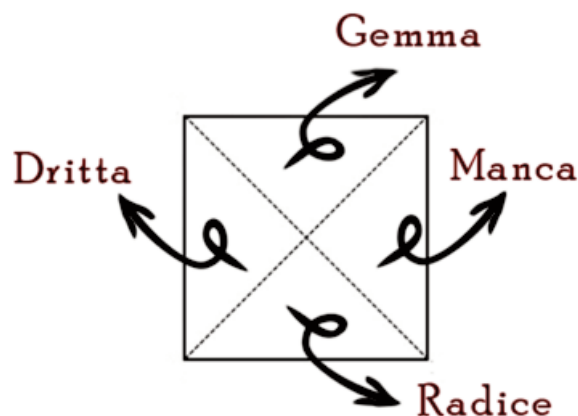
La cabala negli emblemi

Con l'avvento dell'Impero, l'"*ars benigna*" (trad. "*arte araldica*") ha subito profondi mutamenti. Alla base di questi vi è l'abbandono del valore simbolico degli elementi presenti nell'arte figurativa: soggetto e colore non trasmettono più alcun significato poiché l'informazione espressa risiede nei connotati degli elementi attraverso la loro forma, posizione e numero.

Proprio per via di questo basilare cambiamento, nell'epoca imperiale si è smesso di parlare di Araldica sostituendo tale denominazione col termine **Emblema**.

Come omaggio alla Tetrarchia imperiale, nonché in quanto simbolo di ciò che dà sostanza al tutto, l'Emblema viene rappresentata all'interno di un **quadrato** che prende il nome di **Cornice**.

Tale figura viene idealmente suddiviso dalle due diagonali in quattro triangoli che prendono il nome di **Lobi**.



Il Lobo inferiore prende il nome di **Radice** e descrive il retaggio storico e la stirpe da cui discende il soggetto a cui fa riferimento l'Emblema. Il Lobo superiore prende invece il nome di **Gemma** e descrive le ambizioni e gli ideali.

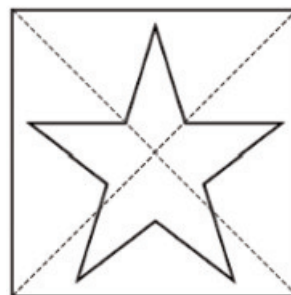
Guardando la Cornice, sulla destra, troviamo il Lobo di **Manca**, che rappresenta risorse o obiettivi immateriali del presente, come le virtù spirituali o la provvidenza. Infine sulla sinistra si trova il Lobo di **Dritta**, in cui sono rappresentati risorse o obiettivi materiali attuali, come proprietà, alleati e via dicendo.

Si può quindi dire che andando dal basso verso l'alto nella cornice si costituisce la **dualità passato/futuro**; mentre la destra e la sinistra rappresentano i mezzi e gli scopi nel **presente**.

Profondamente legato alla Cabala è il concetto di **Umanesimo Imperiale**: mentre era propria dell'Era Arcaica l'adorazione dei Numi visti come qualcosa di lontano, con un rapporto distaccato tra uomo e divino, nell'Epoca Imperiale vengono adorate entità terrene (seppur con caratteristiche straordinarie) e viene posto l'uomo, col suo libero arbitrio, al centro del tutto (cfr. anche **par. 1.2**).

Ecco perché, qualunque sia il soggetto (seppur non necessariamente antropomorfo) rappresentato all'interno della Cornice, questo si rifà alla figura del **Morfo**, in cui possiamo distinguere una testa (che si posizionerà nella Gemma), due arti superiori (collocati nei Lobi di Manca e/o Dritta) e due arti inferiori (nella Radice).

Il Morfo può essere visto come una stella a cinque punte (una per ogni estremità della figura antropomorfa) ed ecco perché il **Cinque** risulta il numero sacro della cabala, che trascende il Quattro standone al di sopra.



Il messaggio cabalistico trasmesso dal Morfo deriva dalla sua posizione all'interno della Cornice.

La linea immaginaria che unisce le estremità degli arti superiori si chiama **Linea dell'Opera** e indica come il soggetto mette in relazione proprie risorse con gli obiettivi che possiede nel presente.

La **direzione** di questa linea è sempre dal basso verso l'alto; infatti l'estremità inferiore rappresenta il **mezzo** e quella superiore l'**obiettivo**.

Possiamo quindi distinguere diverse informazioni in base alla direzione della Linea dell'Opera:



Direzione da destra a sinistra - rappresenta l'utilizzo di risorse immateriali (mezzo nel Lobo di Manca) per ottenere obiettivi materiali (obiettivo nel Lobo di Dritta).

Esempi tipici di ciò sono i conquistatori, i quali fanno della propria audacia il mezzo per conseguire un obiettivo, oppure i creatori di manufatti incantati, i quali infondono le impalpabili essenze mistiche nell'inerte materia.

Direzione da sinistra a destra - rappresenta l'utilizzo di risorse materiali (mezzo nel Lobo di Dritta) per ottenere obiettivi immateriali (obiettivo nel Lobo di Manca).

Esempi tipici di ciò sono quegli individui che investono ogni loro risorsa o mezzo tangibile pur di guadagnare l'illuminazione, la gloria, o la celebrità; tra questi possono esser annoverati soggetti quali fanatici adepti o generosi mecenati.



Direzione dal basso verso l'alto, a sinistra - rappresenta l'utilizzo di risorse materiali (mezzo nel Lobo di Dritta) per ottenere obiettivi materiali (obiettivo nel Lobo di Dritta).

Esempi tipici di ciò sono quegli individui che puntano in primis all'arricchimento, come gli usurai o gli schiavisti.

Direzione dal basso verso l'alto, a destra - rappresenta l'utilizzo di risorse immateriali (mezzo nel Lobo di Manca) per ottenere obiettivi immateriali (obiettivo nel Lobo di Manca).

Esempi tipici di ciò sono quegli individui che cercano di raffinare e incrementare virtù quali la sapienza o la saggezza per mezzo dello studio o della contemplazione, quali dotti e asceti.



Nessuna direzione (estremità alla stessa altezza) - questa è una raffigurazione estremamente rara poiché ha un significato molto ambiguo in quanto può indicare tanto l'assenza di obiettivi (quindi la stasi e l'impossibilità a elevarsi da una condizione di mediocrità), quanto l'affermazione di aver raggiunto già il massimo (quindi il conseguimento del "sublime").

A livello degli arti inferiori invece è quello che si trova più in basso a prendere il nome di **Perno Ancestrale**. Questo indica il legame del soggetto col proprio passato, permettendo di distinguere differenti nozioni in base alla sua posizione:

L'arto inferiore sinistro è più in basso (Perno Ancestrale nel Lobo di Dritta) - rappresenta un passato segnato da un'instabilità nel potere secolare, da gravi disordini civili o da calamità tangibili. Esempi in tal senso includono guerre di successione, carestie e pestilenze.



L'arto inferiore destro è più in basso (Perno Ancestrale nel Lobo di Manca) - rappresenta un passato segnato da un'instabilità nella sfera spirituale. Esempi in tal senso includono guerre di religione, faide causate da ideologie avverse e malefici d'ogni sorta.

Estremità alla stessa altezza (assenza del Perno Ancestrale) - raffigurazione rara per la sua ambiguità poiché può indicare tanto un passato stabile (soprattutto quando gli arti inferiori toccano effettivamente la base) quanto cupi episodi di estinzione o di smarrimento della "memoria storica" (se gli arti inferiori sono staccati dalla base, quindi il Lobo della Radice è vuoto).



Tutti i concetti della Cabala inerenti la creazione dell'Emblema sono ad appannaggio di tutti coloro che si avvicinano anche solo superficialmente a questa Arte. Nonostante ciò, risulta pressoché impossibile riuscire a comprendere in modo oggettivo il vero significato che vuole trasmettere l'immagine rappresentata e questo è dovuto in parte al fatto che i vari elementi cabalistici vengono sempre letti con un certo grado di soggettività (ovvero l'interpretazione che si dà alle rappresentazioni risulta strettamente legata alla persona che la compie); in parte è dovuto al fatto che anche nella creazione degli Emblemi vengono spesso inseriti elementi della Cabala legati all'occulto e ciò rende la loro interpretazione notevolmente più intricata.

La cabala nell'occulto

Nella sua accezione più complessa e profonda, la Cabala è vista come un metro per andare a misurare l'occulto, tant'è che in questi casi ci si riferisce ad essa col nome di **Metrica**.

Le unità di misura di questa scienza, sono rappresentate da tutti quegli elementi che richiamano **numeri** o **forme** e possono essere ritrovati tanto nell'ambito della costruzione di un Emblema, quanto in contesti tipici della vita di tutti i giorni, della tradizione o del costume.

I **numeri** sono legati a tutto ciò che è astratto, non manifesto o palese ed hanno il potere di racchiudere il codice per interpretare tutto ciò che ci circonda. Essi possiedono una valenza simbolica data dal loro valore qualitativo e dalle interazioni con tutti gli altri elementi strutturanti.

Infatti, tutte le componenti dell'universo sono caratterizzate da una sequenza numerica la cui interpretazione va al di là di un mero calcolo quantitativo: essa permette di comprendere l'ordine delle cose e le leggi che regolano cosmo, finendo per acquisire in certi ambiti anche una valenza spirituale.

La Cabala divide i numeri in due grandi categorie: i Padri, che hanno un significato autonomo ovvero non legato ad altri numeri, e i Figli, che invece sono legati e derivano dai numeri Padri.

I **Padri** sono tutti quei numeri composti da una singola cifra. Ciascuno di questi è legato ad uno specifico significato:

0: rappresenta il cosmo, tutto ciò che esiste nella sua globalità, il tutto e al tempo stesso il niente, l'indefinito.

1: è l'inizio, il principio e l'alba di tutte le cose, indica principalmente l'unità e la sua forza sta nel suo valore delle origini.

2: rappresenta l'espressione della dualità e per questo viene considerato un numero ambivalente. Nella sua funzione positiva cerca di riconciliare per ritornare all'unione, oppure in negativo porta alla rottura dell'unità con la netta divisione dei contrari.

Può essere quindi visto tanto come simbolo di unione che di separazione; in generale è l'incarnazione degli opposti: maschile/femminile, giorno/notte, terra/cielo, etc.

3: rappresenta lo spirito, in quanto primo numero di armonia e di soluzione del conflitto dualistico; infatti due elementi non possono essere conciliati che con l'ausilio di un terzo. Per questo è considerato un numero perfetto.

4: è considerato il numero della realtà e della concretezza, della logica e della ragione. Esso è il numero della materia poiché quattro sono gli elementi della terra.

5: è il simbolo del mistero e di ciò che è segreto. Possiede un'accezione di sacralità poiché l'impero lo considera ciò che trascende il quattro, dischiudendo forze che stanno al di sopra della natura terrena.

6: indica la meta ed evoca la scelta fondamentale che implica l'impegno a seguire esclusivamente il proprio obiettivo senza divergere dai propri intenti.

7: rappresenta il fato, la sorte, la fortuna.

8: è l'infinito, ciò che trascende il concetto di inizio e fine, quindi l'eternità.

9: simboleggia la trascendenza e non a caso la propaganda imperiale ha esaltato tale significato ponendolo

in contrasto con l'otto, cifra consacrata ai devoti esponenti del Cavalierato.

I **Figli** sono tutti quei numeri composti da più di una singola cifra. Ciascuno di questi ha un significato legato ai numeri Padri e alle **operazioni** usati per ottenerli.

In particolare, le operazioni che si possono utilizzare per ottenere i numeri Figli sono la Malta e la Metamorfosi.

La **Malta**, ovvero la somma tra Padri, ha l'accezione di legare tra loro le proprietà dei numeri tra cui si compie. La **Metamorfosi** invece è il prodotto tra Padri e tende a trasformare il significato di un numero Padre attraverso l'altro.

Queste due operazioni seguono sempre l'**Assioma Originale**, secondo il quale, Malta e Metamorfosi possono esser compiute solo tra due **Padri** ed i numeri coinvolti devono essere i più **vicini** tra loro **non uguali**. Ad esempio, se si volesse interpretare il significato del numero 12, lo si potrebbe fare o prendendo in considerazione la Malta, quindi $7+5$, oppure prendendo in considerazione la Metamorfosi, quindi 4×3 . Tuttavia non potremo mai interpretarlo con altri numeri padri come $6+6$ (poiché essendo uguali tra loro infrangerebbero l'Assioma originale) oppure 6×2 (poiché 4 e 3 sono più vicini tra loro rispetto a 6 e 2).

I Figli possono anche esser interpretati risalendo ad un numero Padre tramite l'operazione della **Somma Aurea**. Questa consiste nel sommare in modo continuo le cifre che compongono il Figlio, fino ad ottenere un Padre: $164 = 1+6+4 = 11 = 1+1 = 2$.

La Somma Aurea rappresenta l'interpretazione di un numero rivolta al **passato**: si ricercano le origini del Figlio, risalendo al Padre che lo ha generato. Allo stesso modo, la Malta si rivolge al **presente** osservando le proprietà dei Padri che compongono il Figlio ed infine la Metamorfosi punta verso il **futuro** interpretando come i Padri mutano interagendo tra loro.

Dato che la Somma Aurea indica le origini di un numero, questa influenza sempre il significato di Malta e Metamorfosi.

Tra i numeri Figli si riconoscono i **Primogeniti**, che risultano esser maggiormente usati e sono:

10: $6+4 =$ la materia (4) rappresenta la meta (6) unica (1), quindi si punta alla sua elevazione, infatti con questa interpretazione il numero 10 rappresenta la purezza.

$5 \times 2 =$ la dualità (2) si trasforma in un mistero (5) non risolvibile, quindi un continuo conflitto tra gli opposti che non possono mai tornare a riunirsi (1), una anomalia irrisolvibile, una aberrazione, un abominio.

$$1+0 = 1$$

11: $6+5 =$ la mèta (6) che ci si pone passa attraverso scelte (2) misteriose (5), per intraprendere le quali si deve esser pronti ad affrontare una prova. Ecco che questo Figlio rappresenta l'ordalia.

$$1+1 = 2$$

12: $7+5 =$ la sorte (7) assume un'accezione al contempo misteriosa (5) e sacra (3), divenendo qualcosa di irraggiungibile, quindi un sogno, un'utopia.

$4 \times 3 =$ lo spirito (3) ripercorre il proprio ciclo (3) fino a tornare ad esser carne (4), compiendo così una reincarnazione.

$$1+2 = 3$$

13: $7+6$ = il raggiungimento di mete (6) materiali (4) è baciato dalla fortuna (7), permettendo il coronamento dei propri obiettivi.

$$1+3=4$$

L'utilizzo dei numeri nella Cabala rappresenta un argomento di difficile esaurimento. Possiamo però concludere dicendo che ci sono ancora numerosi tipi di interazioni, molte delle quali sono conosciute soltanto da pochi esperti in questa Arte. Come esempio possiamo riportare le costruzioni in grado di aumentare o diminuire il potere occulto del numero cabalistico: l'utilizzo dei **palindromi** infatti è in grado di conferire maggior potere alla cifra centrale (detta "specchio") e questo incrementa ancora di più se tale cifra è un numero simmetrico (come 0 e 8). Al contrario, l'utilizzo di **numeri ribaltabili** (es. 6 e 9) porta ad una drastica riduzione di questo potere.

Le **forme**, al contrario dei numeri, sono legate a tutto ciò che è concreto e manifesto. I cabalisti tendono sempre ad evitare di esprimere un significato con una forma poiché lo ritengono potenzialmente molto rischioso. Infatti, mentre con l'utilizzo dei numeri si rimane in un ambito astratto ed occulto, con l'utilizzo della forma si dà materialità all'essenza del simbolo cabalistico con conseguenze tangibili.

Le forme cabalistiche conosciute sono otto, ciascuna delle quali è associata ad un numero Padre:

Cerchio (associato al Padre **0**): Il Cerchio è l'emblema tradizionale di ciò che non ha inizio né fine, formato da una linea unica le cui estremità si ricongiungono per annullarsi l'una nell'altra. Il Cerchio rappresenta lo stato della sostanza primordiale, impalpabile e trasparente, uniforme e indifferenziata. Ecco perché è il simbolo utilizzato per indicare il mondo.

Punto (associato al Padre **1**): è la posizione di partenza, infatti il suo significato non è di posizione statica, bensì di fulcro da cui partono i movimenti dell'universo. Esso rappresenta la creazione.

Retta (associato al Padre **2**): rappresenta il ponte di collegamento tra due punti o anche la somma di questi. Essa è dunque un vincolo.

Triangolo (associato al Padre **3**): Esprime l'idea dell'ascesi dell'uomo verso la trascendenza divina, perciò è spesso ricollegato a quanto di più divino ha l'uomo in se, ovvero la propria anima.

Quadrato (associato al Padre **4**): rappresenta la 'squadratura' della sostanza originale, ovvero il compimento di quanto per sua natura sarebbe rimasto informe e caotico. Viene quindi associato a quanto di più materiale troviamo nell'uomo, ovvero la carne.

Pentagono (associato al Padre **5**): è il simbolo di ciò che si dischiude, della nascita, infatti lo ritroviamo spesso associato alla rappresentazione di un uovo.

Cubo (associato al Padre **6**): indica la forza finalizzata al raggiungimento dei propri obiettivi, ecco perché è spesso collegato al concetto di conquista o azzardo (in analogia con la classica forma dei dadi da gioco).

Diamante (associato al Padre **8**): rappresenta l'immortalità.

Si può notare l'assenza di una forma legata ai Padri 7 e 9. Essa è spiegata da varie linee di pensiero seguite dai cabalisti: alcuni asseriscono che, essendo questi numeri legati in particolar modo a concetti molto astratti, non è possibile attribuirgli una forma; tuttavia secondo altre teorie, si crede che, essendo questi i numeri che stanno prima e dopo l'infinito (8), rappresentano un confine imperscrutabile; infine, c'è chi dice che queste forme esistono ma la loro conoscenza è andata persa o è ormai ad esclusivo appannaggio di pochi eletti.

Concetto fondamentale legato alle forme è la **riduzione al vero**, secondo la quale ogni figura (sia creata artificialmente dall'uomo che appartenga naturalmente con l'andamento dell'universo) può essere scomposta in più forme di base, la cui associazione consente di risalire ad un significato più complesso e compiuto, fino a poter scoprire il senso del tutto.

Come esempio di ciò, basti pensare ad una casa raffigurata in un dipinto: essa non è più solo un'abitazione, bensì unendo il tetto (triangolo) alle pareti (quadrato), troviamo l'espressione di un significato più profondo, la carne che si lega all'anima. Ecco così che abbiamo un simbolo dell'esistenza stessa.





CAPITOLO 4

LA VIA DELLA TRASCENDENZA

4.1 La crisi della fede

"Il mito dei Quattro, l'effusione dei Fatui e una miriade di numi sepolti in ogni dove... non v'è dunque un'inflazione di dei per queste genti disilluse?"

SENTENZA ASSAI POPOLARE ENTRO LE LANDE

DI CAPONORD

Nel corso degli ultimi due secoli del terzo millennio imperiale la devozione dei popoli andò incontro a un radicale cambiamento: infatti in questo periodo al declino di consensi nelle istituzioni di fede imperiali si è accompagnata la propagazione dei culti illegittimi rivolti ai **Fatui** e alle dottrine **apocrife**.

I **culti imperiali**, mancando di obiettivi concreti e di sensibilità dedicata alle problematiche quotidiane del volgo, hanno man mano perso il loro controllo diretto sulle masse. Alla crisi politica delle reggenze dei Quattro si accompagnava un profondo smarrimento religioso.

La penuria di risorse, prevalentemente causata dall'inettitudine dei Podestà imperiali, ha infatti impedito al popolo di trovare rifugio nelle vecchie confessioni, le quali, al contrario, si allontanavano dal volgo, accentrando le proprie figure carismatiche entro la roccaforte di Falcon.

Al contempo, la sanguinosa repressione delle comunità di fede vincolate alle antiche corti equestri, seguita da una lunga fase di generale disinteresse nei confronti dei pochi superstite rimasti ligi al verbo dei Fatui, ha permesso ai culti fuorilegge di emergere nuovamente. Complice anche la comparsa di figure di gran carisma, come il ribelle **Elleron Gramar** (cfr. **par. 1.3**), le sacche di seguaci del cosiddetto "Firmamento" sono andate moltiplicandosi a dismisura.

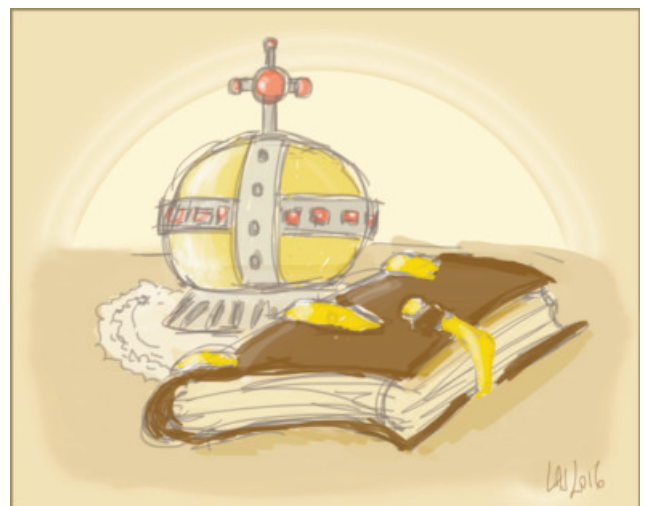
Queste sette fuorilegge, rifugiate in remoti edifici votivi perlopiù sotterranei (tra i quali il più noto è senza dubbio il "Grande Santuario" della Marca di **Tuskgar**), hanno infine indotto le autorità imperiali a riprendere, anche se con molta meno 'efficacia', la propria campagna di indagine e soppressione. In particolare l'esigua disponibilità di mezzi e gregari, tanto per i cultisti imboscati quanto per i loro detrattori, ha costretto ciascuna delle avverse fazioni a

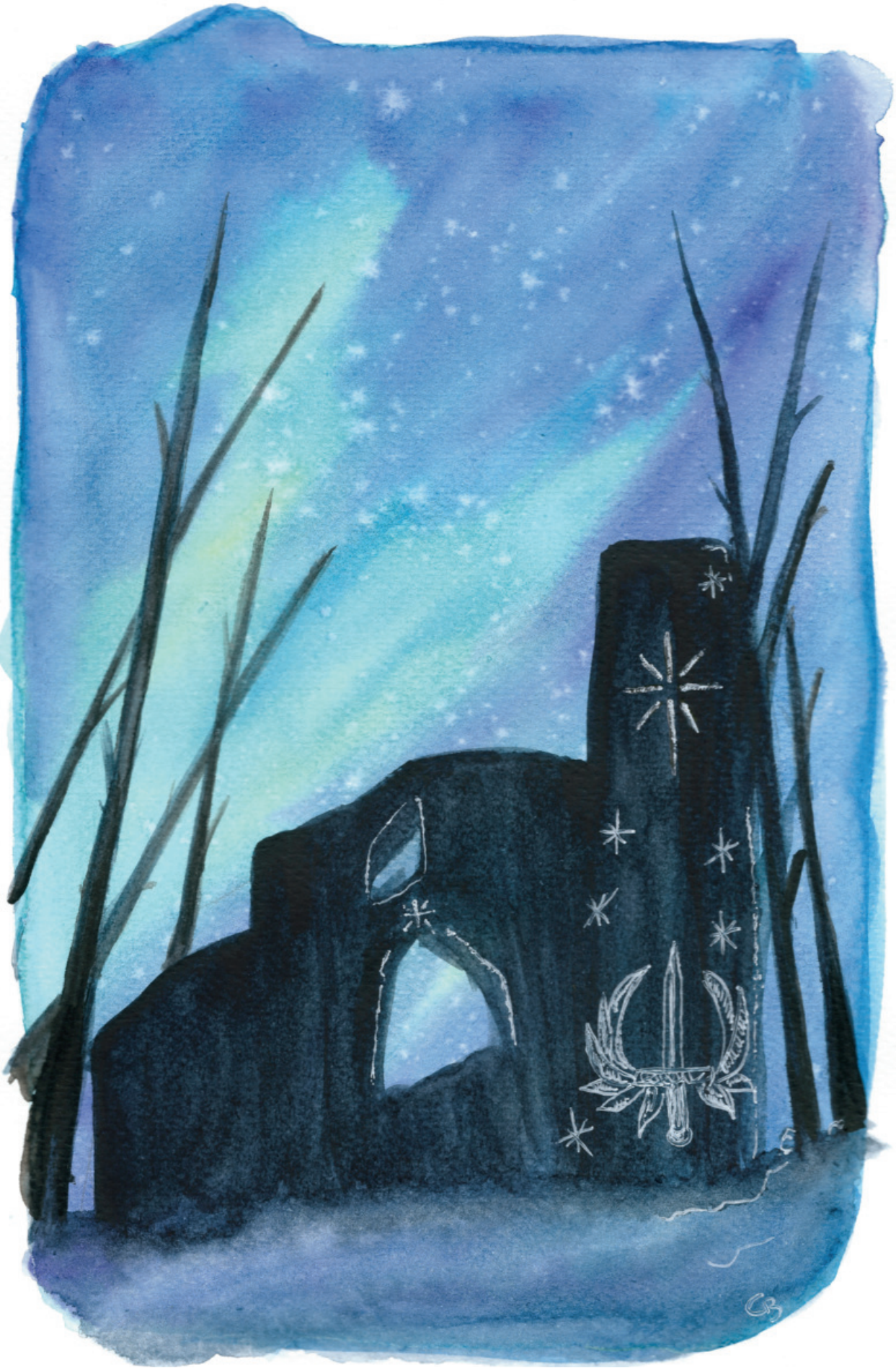
sostenere una logorante campagna basata su snervanti ricerche e complessi intrighi. Non a caso, in assenza di un supporto da parte di quanti hanno davvero un "peso tangibile" nella politica ducale, tanto gli aguzzini imperiali quanto gli invasati adepti dei Fatui potrebbero inseguirsi tra loro per mesi o anni senza approdare ad alcunché; proprio per questo i pochi trionfi ottenuti dall'una o dall'altra parte sono dipesi dall'intervento di un qualche ignoto 'alleato' mosso dalla simpatia oppure dal mero interesse.

In questo panorama di conflittualità religiosa le uniche chiese che hanno saputo emergere senza eccessivi ostacoli sono gli ormai celebri **culti apocrifi**, perlopiù fondati su tradizioni e miti delle varie contrade. Per quanto estremamente eterogenei, disseminati nel territorio e raramente dotati di una struttura ben definita, gli apocrifi hanno saputo coglier più schiettamente quelli che erano le necessità primarie del popolo, andando ad ottenere anche i favori degli individui più pragmatici grazie ai loro intenti nettamente concreti.

Generalmente caratterizzati da un minor rigore etico e morale rispetto alle antiche fedi, questi culti hanno saputo richiamare un numero sempre maggiore di proseliti.

Non sfugge infine il ruolo giocato in questo successo dalla tolleranza, e in molti casi dal patrocinio, che le autorità nazionali hanno sempre concesso alle proprie comunità apocrife... da un lato riconoscendone l'apprezzabile impegno civile e dall'altro non intravedendo mai alcuna minaccia nel "basso profilo" mantenuto nell'interagire col potere secolare.





4.2 Le soglie della fede

"La fede non si può comprendere, la si accetta!"

IGNOTO

Fin dall'alba dei tempi l'uomo ha manifestato la necessità di fare appello a forze o entità che avessero l'opportunità di influenzare "realmente" il proprio operato. La necessità di far affidamento su un'entità superiore, con il tempo, si è tramutata, assumendo il significato odierno di "fede".

La fede è definibile come l'adesione a nozioni che fondano la loro veridicità su concetti effimeri e, nonostante l'oscurità che l'avvolge, viene accolta come qualcosa di concreto che ha il potere di influenzare il libero arbitrio. La percezione del divino fa intraprendere agli uomini il tortuoso cammino in cerca della devozione. Comprendere l'inizio e la fine della propria esistenza guida quanti ripongono la speranza in qualcosa di più grande.

Alcuni ricercheranno per tutta la vita la "somma rivelazione", cercando di elevarsi dalla massa tramite l'introspezione; altri abbracceranno invece la fede come autentico "stile di vita", attenendosi a un peculiare regime e appellandosi alla consapevolezza di un futuro di eterna beatitudine.

NOTA – "La fede nell'ombra"

Katja arrancava lentamente nella neve ghiacciata, maledicendo la morsa del gelo che non voleva saperne di allentarsi. Quell'anno sembrava proprio che la primavera non volesse arrivare e le scorte di legna asciutta erano giunte quasi alla fine. Stringendosi nello scialle di lana variopinta, la donna ormai in là con gli anni di tanto in tanto si chinava a raccogliere qualche rametto un po' meno misero e lo aggiungeva alla fascina. La gerla sulle sue spalle ondeggiava appena e Katja si fermò a stringere una cinghia e a sospirare, poi riprese a camminare lungo il sentiero invisibile.

Non mancava molto e iniziò a guardarsi intorno. Non vi erano altre tracce se non quelle di una volpe bianca e di qualche cardellino delle nevi, ma del resto che mai c'era da aspettarsi? Tutte le bestie dotate di buon senso non sarebbero certo uscite dal letargo con un freddo simile. Perfino i lupi si erano spinti più a valle e non sarebbero ritornati finché non ci fosse stato qualcosa da cacciare. In quella zona abitava talmente poca gente che nemmeno per i branchi valeva la pena di restare e morire di fame. Tanto meglio.

Katja si avvicinò a un moncone di albero cavo e con qualche manovra appoggiò delicatamente la gerla a terra. Solo a quel punto era possibile accorgersi che dal buco del tronco fuoriusciva un debolissimo filo di fumo. La donna si affacciò su di esso, godendo del lievissimo tepore che subito si disperdeva nell'aria gelida.

- Vi mando giù il cesto, fate attenzione - disse piano tirando fuori un piccolo contenitore di vimini da dentro la gerla e una corda. Da sotto la neve gelata salì una risposta fievole.

- Grazie M'dame, grazie... avevamo quasi finito le scorte.

- La tormenta mi ha impedito di venire prima. Ma dovrebbe essere l'ultima, sapete? Appena le giornate si scaldano dovreste andarsene da qui in fretta e furia. - Katja iniziò a calare il cestino giù per il buco. - Come sta il bambino?

Una voce di fanciulla si innalzò con dolcezza dalla cavità. - Meglio, M'dame, grazie a voi... se non ci aveste dato una mano non so proprio come avremmo fatto... la vena d'acqua sulfurea che scorre qui sotto ci ha tenuto caldi anche sotto la tormenta e abbiamo acceso solo un piccolo fuoco ogni tanto ci siamo fatti bastare ciò che ci avete donato con così tanta generosità e grazie a voi potremo superare l'inverno...

- Sciocchezze *devushka*, - tagliò corto brusca Katja - nessuno lascerebbe morire di freddo un bambino così roseo e di pelle così chiara, sarebbe un insulto agli spiriti della natura.

- Eppure qualcuno ci vuole morti, M'dame - sospirò con tristezza la voce femminile.

- *Bezrassudstvo*, vi dico! Tutte sciocchezze! Non mi interessa che spiriti pregate né che assurdità vanno a blaterare in giro quelli come voi, ma solo dei folli potrebbero prendersela con un bambino così piccolo!

Katja attese che il cestino venisse svuotato del suo contenuto e poi lo tirò su, sistemandolo nuovamente nella gerla, e subito dopo calò giù metà della fascina. Un mormorio di ringraziamento accompagnò ogni dono.

- Ecco, questo dovrebbe bastarvi per qualche giorno. Quando riuscirete a sollevare il tronco sarà ora di partire subito. Dirigetevi a nordest, la zona è tranquilla e quasi disabitata. Spero di non rivedervi mai più. E abbiate cura del bambino.

- Gli dei vi benedicano, M'dame...

- Sciocchezze, *devushka*, tutte sciocchezze! Speriamo che da grande quel bambino abbia più sale in zucca di voi due...

Katja si allontanò dal tronco cavo, avendo cura di cancellare le tracce del suo passaggio sulla neve, e si avviò lentamente verso casa.

In effetti l'unico punto concreto che accomuna tutti gli individui che, per ignoranza o necessità, si rivolgono alla fede è il timore di un avvenire buio e incerto o più in generale di tutto di ciò che è avvolto nell'ignoto.

Esistono sostanzialmente tre "filosofie" di vita legate alla fede ed esse si possono riassumere come segue:

La vocazione

Arduo è il cammino che si para innanzi all'uomo che guidato da una salda fede deciderà di dedicarvi la propria esistenza. La "chiamata" è sempre inaspettata, per ognuno differente dalle altre. Il mistero nasce fra l'uomo e la divinità che lo chiama a sé e ogni soggetto risponde in accordo alle proprie inclinazioni.

I criteri che guidano l'individuo sono inoltre influenzati dagli usi della società, i quali spesso condividono alcuni principi propri della fede. Il devoto abbraccia tali filosofie e basa la sua stessa esistenza e presenza nel mondo nel rispetto e nell'attenzione di quei comandamenti che vennero sussurrati agli uomini dai divini numi.

La vocazione spinge a donare la propria vita al servizio dei fratelli, a preservarne gli spiriti e a rendere il mondo stesso quanto più simile possibile a quello che più compiace i numi venerati. Non a caso i devoti sono visti molto spesso come guide o maestri di vita.

L'alchimia trascendentale

La comprensione della "Somma Arte", così come viene chiamata dai più eminenti alchimisti, è complessa e richiede innumerevoli anni anche solo per carpirne i precetti fondamentali. La ricerca dei maestri che coltivano la forma più arcaica di tale scienza occulta è meticolosa e volta a dissipare le nebbie che si celano nei più oscuri misteri della materia. A differenza della vocazione, nel caso dell'Alchimia non è l'impulso della fede a guidare l'uomo ma la ferma volontà di migliorar se stesso tramite la più intima conoscenza del Creato.

Nel sentir citare la scuola trascendentale molti profani rivolgono subito il pensiero ai mitici "doni aurei" da essa ricercati (cfr. par. 3.3.1), ma ogni autentico discepolo sa che i più alti tesori dell'Arte non sono che una mera testimonianza dell'elevazione dell'uomo dal "fango dei primordi". Quando pone la vile materia nel fondo del crogiolo, fa divampare le fiamme nell'*athanor* che dovrà accogliere il recipiente e infine espone il composto incandescente a una segreta mistura salina, un Magister trascendentale sa che ciò che in quel momento si sta purificando non è la mera sostanza quanto piuttosto il suo stesso essere.

Non a caso le complesse procedure praticate in seno alla scuola si riconducono sempre a tre fasi, o "opere", che nel concetto alchemico sono associate all'arduo cammino di illuminazione che porta ai "doni aurei". Per prima viene dunque la cupa "**opera al nero**" (*Nigredo*) in cui il materiale grezzo è disciolto in un bagno di vetriolo e diviene così il "brodo primordiale"; questa fase corrisponde al momento in cui l'uomo diviene pienamente consapevole dei mali (*veleni*) che lo affliggono. Poi ha luogo la turbolenta "**opera al rosso**" (*Rubedo*) in cui il brodo è sottoposto a un violento processo di riscaldamento che ne sprema via le impurità;

questa fase corrisponde alle ardue ordaie che il Magister deve sostenere per poter 'forgiare' il proprio spirito e quindi affrancarlo da ogni afflizione mondana. Infine si compie la leggendaria "**opera al bianco**" (*Albedo*) in cui il plasma purificato si lega a un opportuno 'amalgama' onde assurgere a uno stato più nobile; questa fase corrisponde alla "sublimazione" della persona del Magister, la quale si eleva a una dimensione soprannaturale in cui trascende limiti terreni come malattie, vecchiaia e talvolta persino la morte stessa.

Lo sciamanesimo

Lo sciamanesimo è l'insieme delle credenze e il modo di vivere e vedere il mondo delle società animiste legate alla "visione primigenia" secondo cui ogni essere, sia esso animato o inanimato, è parte di uno "spirito divino" e pertanto degno di esser elevato a oggetto di culto.

Gli individui che abbracciano questa filosofia di vita sono figure particolari; di solito si può trattare di mistici, guaritori o eremiti affiliati a sette solitarie. La figura di uno sciamano all'interno di una comunità è rara, proprio perché questi individui vivono una vita costantemente in relazione con le forze naturali del Creato e manifestano una spiccata tendenza per immergersi completamente in esse.

Alla base del culto ci sono pilastri a cui uno sciamano è spiritualmente legato e cioè i quattro elementi basilari della Face (fuoco, acqua, terra, aria), che fungono da "radici" del Creato, e i tre "**totem**" tramite cui si sono sviluppate tutte le stirpi (flora, fauna e trapassati). A tal proposito un parallelo interessante è quello generato dalla simbologia che lega il concetto cabalistico con lo sciamanesimo: i quattro elementi (il corpo del Creato) più i tre totem (lo spirito del Creato).

Ci sono altresì voci che narrano che alcuni sciamani siano in grado di "viaggiare" tra il mondo degli spiriti e quello dei vivi, sfruttandone i poteri e carpendone le conoscenze. Questa è una delle principali caratteristiche dello sciamano che lo contraddistingue da altre forme di adepti. Lo spirito, l'essenza insita in ogni individuo che dona all'uomo la proverbiale "*scintilla divina*", è per uno sciamano il mezzo per collegarsi con il Creato e i suoi figli.

4.3 Le vie della fede

"Lascia che la Via forgi l'anima tua"

TALON "L'IRRIDUCIBILE"

Appare ormai evidente come la vera fede sia un patrimonio raro entro le tumultuose contrade dei Ducati e non a caso quanti riescono a consolidare una simile inclinazione nel proprio spirito tendono senz'altro a spiccare tra le masse locali.

Nondimeno entro le nazioni di Caponord resta ben poco delle imponenti podestà ecclesiastiche che caratterizzarono prima "l'epoca d'oro" del Cavalierato e in seguito la vertiginosa ascesa della Tetrarchia imperiale. Al giorno d'oggi le uniche 'dimore' per gli uomini che coltivano la propria devozione sono pertanto vecchie vie di pellegrinaggio, remoti siti legati ad antichi miti nonché qualsiasi luogo pubblico in

NOTA – “Domande e Risposte”

La pentola borbottava mestamente sul fuoco, unica luce presente a illuminare la scarna stanza. Solo una figura se ne stava scompostamente seduta su un pagliericcio, le spalle coperte da una rozza coperta di lana; gli occhi dell'uomo indugiavano sulle pagine di un vecchio libro dalla copertina di pelle, mentre sulle sue labbra affioravano parole antiche e dimenticate. Le fiamme si mossero leggermente quando la porta d'ingresso si aprì. Un altro uomo entrò a larghi passi, portandosi verso un vecchio tavolaccio di quercia e poggiandovi sopra una sporta colma di provviste; le vesti indossate dall'individuo, lunghe e purpuree, sembravano il ricordo di quelli che dovevano essere abiti di ricco broccato.

- Le vostre provviste per questa settimana, maestro – bofonchiò il giovane appena entrato, buttando rapidamente una manciata di funghi dentro la pentola al fuoco.

L'uomo più anziano non staccò gli occhi dal libro, limitandosi a passare una mano nella ispida barba scura.

- Quante persone sono venute ad ascoltare la tua liturgia, stasera? – chiese il vecchio, quasi distrattamente. L'altro sbuffò, infastidito, continuando a cucinare mentre una ruga di fastidio gli segnava il viso.

- Poche, maestro, o almeno non quante vorrei. Credevo che le parole dell'Insonne avessero un significato, che potessero dare quelle risposte che uno cerca... ma forse siamo rimasti in pochi a pensarla così. Una volta sì che venivamo ascoltati...

L'anziano alzò gli occhi dal libro, incontrando lo sguardo del suo discepolo. Il giovane si sentì avvampare, mentre le parole del suo maestro crescevano di intensità.

- Una volta venivamo ascoltati perché davamo domande e non regalavamo risposte. Il verbo di Caliban portava le persone a interrogarsi sul mondo, le coinvolgeva, le spingeva a ricercare. Poi abbiamo deciso che volevamo essere ascoltati, più che seguire gli insegnamenti dell'Insonne, e abbiamo regalato conoscenza. Così la gente ha soddisfatto le sue curiosità, e oggi ti interroghi su quali risposte dobbiamo concedere anziché quali domande dobbiamo porre.

Imbarazzato, il giovane abbassò lo sguardo sulla pentola, mescolando con forza.

- Le persone vi ascolterebbero, maestro. Non capisco perché stiate sempre qui a meditare anziché venire con me – bofonchiò. Il vecchio ridacchiò, rimettendosi a leggere il suo libro.

- Questo, ragazzo, è solo un altro mistero...

cui vi siano individui disposti ad abbandonare per qualche attimo i loro affari per ascoltare il “verbo” del nume di turno. In aggiunta la mancanza di estese strutture, ingenti fondi e adeguati collegamenti ha contribuito a plasmare una realtà costellata da piccole congreghe isolate di fedeli perlopiù riunite attorno a un singolo soggetto in possesso di un'autentica vocazione.

Le frequenti migrazioni tipiche del contesto feudale e coloniale hanno consentito a religioni dapprima legate a un singolo territorio di diffondersi in ogni dove ma l'elevata frammentazione delle sacche dei credenti ha altresì portato al fiorire di un gran numero di correnti distinte all'interno di ogni culto. Tali correnti possono differire per molteplici aspetti quali l'osservazione del Verbo (es. regole o voti ritenuti di maggior rilievo), gli scopi della missione di fede, le peculiari usanze liturgiche e la platea dei discepoli. Non stupisce dunque il fatto che due adepti provenienti da zone alquanto diverse si ritrovino a discutere animatamente le proprie opinioni divergenti solo per poi scoprire di adorar entrambi il medesimo patrono!

Nella fattispecie tra le “vie” attraverso cui gli uomini perseguono la loro professione di fede si contano tre esempi principali: apostoli, asceti e profeti.

apostoli

(in positivo GLI “esemplari”, in negativo GLI “ossessi”)

Un apostolo si prefigge lo scopo di far suo il verbo sino a divenire uno schietto modello in seno al proprio culto. L'impegno degli apostoli traspare nell'opera quotidiana in cui ogni singolo gesto o mestiere è compiuto a “maggior gloria” del nume divino. Per costoro non sono le vacue parole ma bensì i fatti a dar chiara prova della devozione di un uomo e pertanto preferiscono offrire un esempio concreto agli altri piuttosto che dilungarsi in sterili sermoni.

Spesso gli apostoli abbracciano la dottrina nelle sue forme più radicali e raramente si mostrano tolleranti nei confronti di quanti divergono dalla loro visione. La caparbia ostinazione degli apostoli li induce inoltre a disprezzare le complesse disquisizioni teologiche che, a loro detta, non servono ad altro se non a confondere e sviare i fedeli.

La massima aspirazione degli apostoli è quella di promuovere e partecipare a cimenti il cui obiettivo sia fortemente ispirato dal loro credo. Che si tratti di cacciare sette di eretici o miscredenti, recuperare antichi cimeli votivi o coronare storiche ordalie rimaste incompiute si può star certi che un apostolo sfrutterà ogni mezzo in suo possesso per giungere all'agognata meta.

Per loro disposizione d'animo, questi individui sono sovente individualisti e poco aperti al compromesso. Chi riesce ad assecondarli senza che questo vada a discapito dei propri interessi troverà negli apostoli dei gregari

eccezionalmente zelanti mentre chi finisce per attaccar briga con loro dovrà scontrarsi con dei fanatici a dir poco perniciosi.

L'emblema tipico degli apostoli è una corda con tre nodi cinta in vita o impiegata per reggere icone consacrate; la corda simboleggia l'indissolubile vincolo che lega l'apostolo alla propria fede (rappresentata dai nodi il cui numero è associato alla cifra cabalistica della spiritualità).

asceti

(in positivo i "sublimi", in negativo gli "svampiti")

Per lo schivo asceta la vera fede non si esprime nel prender parte alle incombenze mondane o nell'interagire con la turbolenta società umana quanto piuttosto nel distaccarsi da tale 'fardello' al fine di stabilire un'intima comunione col verbo del divino. Tramite l'introspezione e la contemplazione gli asceti cercano progressivamente di affrancarsi da ogni pulsione, dubbio o timore che possa in qualche modo contaminare il loro discernimento del "disegno supremo". Il primo impegno dell'asceta nei confronti di se stesso e della purificazione a cui mira, anche detta "sublimazione", è solitamente ottenuto tramite rigide pratiche come l'erranza, il digiuno e la preghiera.

Se gli intransigenti apostoli attribuiscono ben poca importanza all'erudizione, questa rappresenta invece la disciplina fondamentale per gli asceti in quanto solo una meticolosa disamina della preziosa "memoria di fede" insita in testi antichi o nelle testimonianze di venerabili eremiti permette all'uomo di avvicinarsi al dono dell'illuminazione.

In genere un asceta tende a scansare i clamori delle compagnie più nutrite, ma in alcuni casi può essere persuaso a condividere i frutti della propria cerca con maestri o discepoli che sono parte della sua confraternita.

L'emblema tipico degli asceti è un frammento di minerale grezzo e/o un utensile atto a lavorarlo (ad esempio un cesello per pietre dure); il minerale simboleggia l'anima in attesa di essere purificata dell'asceta mentre lo strumento esprime la sua ferma dedizione.

profeti

(in positivo gli "araldi", in negativo gli "imbonitori")

Il profeta incarna la "voce" della fede e la sua missione è quella di diffondere il verbo del proprio nume creando così nuovi proseliti. I profeti sono soliti viaggiare senza sosta facendo di volta in volta tappa presso luoghi dove la loro religione non è conosciuta o nei quali è necessario rinfocolare la devozione dei fedeli. Personalità autorevole, forte carisma e una fine conoscenza dei misteri del credo sono gli



'strumenti' che ogni profeta è solito impiegare per stabilire un solido contatto con i seguaci. I profeti sono considerati stimati punti di riferimento all'interno dei culti e molti si accostano a loro allo scopo di ricevere saggi consigli o conforto.

Per il suo ruolo centrale nella comunità il profeta è spesso chiamato ad amministrare le risorse e a coordinare le mansioni dei membri di questa. In aggiunta i profeti fungono in genere da portavoce del culto al cospetto degli esponenti del potere secolare come gli aristocratici delle Frange o delle

Corti. A tal proposito molti reggenti sono ben contenti nel vedere validi individui adoperarsi alacremente per sostenere il bene comune senza pretendere nulla (o quasi) in cambio; talvolta invece le continue lamentele e appunti dei profeti tendono a tramutarli in veri e propri "piantagrane" di cui è molto difficile sbarazzarsi.

L'emblema tipico dei profeti è un lume portatile (es. una lanterna, una torcia o un candelabro); il lume simboleggia l'intento del profeta di porsi alla guida delle masse dei discepoli.

NOTA – "La talpa"

Quella fredda notte d'inverno la locanda del "Leone marino" era chiusa, le porte e finestre erano sbarrate, eppure al suo interno erano presenti non meno di una ventina di persone prese da un'accesa discussione. Il vociare al suo interno si stava facendo talmente forte che non si riusciva più a capire nulla, finché Juan si alzò dal tavolo cercando di richiamare tutti all'ordine:

- Signori, signori vi prego, fate silenzio! Lasciamo la parola a padre Xavier e smettiamo di litigare.

L'uomo indicato come padre Xavier fece un cenno di gratitudine con la testa e si mise di fronte al balcone in modo da poter parlare a tutti i presenti:

- Fratelli miei, Juan ha ragione: non c'è bisogno di litigare e discutere, né abbiamo motivo di aver paura la nostra confraternita perdura da tempo ormai e dobbiamo continuare a portare la parola degli Dei con discrezione, ma dobbiamo farlo! La nostra comunità ha beneficiato delle nostre opere; da quando siamo uniti abbiamo visto cosa siamo in grado di fare e non c'è nulla da temere! Da tempo qui è provata la fedeltà di tutti noi. E ora preghiamo.

Padre Xavier unì le mani in preghiera come tutti i presenti, meno Juan che si alzò in silenzio avviandosi verso la porta con fare sicuro. Gli altri si fermarono e Xavier si rivolse al compagno:

- Juan che fate? La preghiera...

- Padre arrivo subito, prima c'è una cosa che devo fare... vi voglio presentare un mio caro amico.

Juan arrivò alla porta e iniziò a sferragliare con la chiave. Poco dopo la porta si aprì e l'uomo fece un cenno con la testa: la stanza ammutolì all'improvviso vedendo entrare un uomo piuttosto vecchio con un lungo cappotto nero che quasi strusciava a terra. Entrando si tolse il cappello logoro che portava in testa e si avviò verso il centro della locanda. Il vecchio zoppicava e ad ogni passo emetteva un sinistro tonfo. Dal cappotto si intravedeva che la gamba sinistra dell'uomo non c'era più e al suo posto spiccava un ciocco di legno rozzamente intagliato. La sala sprofondò nel silenzio assoluto rotto solo dal quel suono fastidioso, quasi raccapricciante... Il vecchio raggiunse il centro della sala, squadrò tutti con uno sguardo severo e infine prese la parola:

- Signori, buonasera. Tutte queste persone qui, nel cuore della notte, a confabulare dentro una locanda chiusa, mi pare evidente che abbiate qualcosa da nascondere...

L'aria era carica di tensione, nessuno proferiva parola, sembrava perfino che tutti avessero smesso di respirare... Dopo alcuni secondi che parvero interminabili l'uomo riprese la parola:

- Sto scherzando signori, sto scherzando!

Il vecchio sventolò il cappello in aria con fare affabile e tra i presenti la tensione si sciolse, alcuni si lasciarono andare anche a una risata.

- Io so esattamente cosa fate qui. Il mio orditore Eduardo, o Juan così come lo conoscete voi, mi ha raccontato tutto, per filo e per segno. Voglio che voi sappiate che per quanto vi reputi feccia schifosa porto sempre rispetto a quelli come voi, quelli disposti a morire per ciò in cui credono...

Mentre finiva di parlare l'uomo si slacciò il pesante cappotto, che cadde a terra lasciando intravedere un corpetto di cuoio su cui stava inciso il grande Falco Quadricipite dell'Impero.

- Siete tutti in arresto con l'accusa di eresia e tradimento a danno dei nostri grandi Imperatori! Vi condanno a morte con effetto immediato, possano i Quattro aver pietà delle vostre anime corrotte!

Non finì nemmeno la frase che una nutrita schiera di armigeri imperiali irruppe nella locanda. Quello che ne seguì fu il caos totale; gli uomini tentavano di scappare da ogni dove ma le picche imperiali infilzavano rapidamente tutti i traditori. In mezzo alle urla e al caos il vecchio si diresse al bancone facendo un segno a Juan/Eduardo, si servì del rum in un bicchierino impolverato e prese la parola, anche se Juan faceva fatica a capire in mezzo a tutte quelle urla di disperazione e dolore.

Ragazzo, qui hai finito. Dirigiti più a Nord, abbiamo altro lavoro da fare..."

4.4 Il Rostro

"Temi il mio Respiro"

MOTTO DELLA SETTA

Di fronte a gonfaloncini ormai sbiaditi al cui centro a malapena si distingue l'emblema del Falco Quadricepito, innanzi alle vecchie caserme abbandonate o tramutate in botteghe e con in mente nient'altro che un pallido ricordo del governo dei Podestà, nessuno tra i cittadini di Caponord pensa ormai che il possente Impero possieda una qualche forma di autorità sulle proprie nazioni. Ciò corrisponde perlopiù a verità giacché negli ultimi secoli forzieri vuoti e penuria di gregari hanno decretato il declino delle massime istituzioni imperiali entro tutti i grandi Ducati del Nord.

L'ombra di Falcon si è dunque del tutto dissipata da queste lande? Gli uomini a cui è rimasto un minimo di buon senso ben sanno che credere ciecamente all'apparenza sarebbe un errore a dir poco fatale.

Se la maggior parte dei capisaldi dell'egida imperiale sono andati disgregandosi nel tempo odierno, uno di questi tuttora spazia con il suo vigile occhio dalle blasonate corti ai più modesti borghi di Erigas, Valdemar e Khartas. Del resto l'esistenza di questa setta è avvolta nel più fitto mistero e l'unico suo tratto palese è quel nome che ispira un genuino timore persino nell'animo dei più altolocati reggenti, vale a dire il "*Rostro*".

Nata inizialmente come un confuso insieme di spie, sicari e ruffiani, quest'appendice del potere centrale di Falcon ha assunto col passare del tempo sempre maggiore portata e importanza. Lo scopo del Rostro è di facile comprensione: individuare qualsiasi forma di palese avversione all'Impero, metterne a nudo le radici e quindi reciderle senza pietà alcuna. In passato, quando il regime falconita reggeva in prima persona i reami ducali, l'opera della setta assumeva spesso tratti "plateali", propiziando efferati supplizi e perpetrando truculenti omicidi allo scopo di sfruttare quanto più possibile il brutale peso dell'intimidazione. Plotoni armati, schiere di funzionari e ingenti gruzzoli erano quotidianamente messi a disposizione del Rostro ed esso con le sue micidiali decisioni aveva facoltà di rimodellare radicalmente gli equilibri interni di intere Signorie. Sulla linea d'azione sancita dalla setta vigeva altresì il più assoluto riserbo, nemmeno gli stessi Podestà avevano la benché minima voce in capitolo a tal proposito e alcuni giunsero persino a vociferare che gli ordini del Rostro fossero proferiti dal "*verbo*" degli stessi Quattro.

Poi il "crepuscolo dell'Impero" lentamente prese a scalzare pietra dopo pietra ogni bastione imperiale nei Ducati e il Rostro stesso ben presto si trovò del tutto isolato nello svolgere la propria missione. Falcon non ratificò tuttavia la destituzione della setta al pari di altre branche della propria influenza locale, anzi, diede adito a una propaganda volta a confermarla come il Rostro avrebbe continuato per sempre a presiedere i propri incarichi presso i feudi di Caponord.

Dopo un periodo di iniziale scetticismo anche i più increduli compresero, sovente a loro spese, come ciò

rispondesse al vero. Inquietanti casi di morte violenta, inspiegabili incidenti dall'esito immancabilmente fatale, improvvise soffiate anonime giunte all'attenzione delle autorità. Per molte decadi eventi simili si susseguirono senza un apparente filo logico ma ai più non sfuggì quello che chiaramente appariva come il comune denominatore di questi: le vittime includevano sempre uno o più presunti oppositori dell'Impero.

Sebbene il coinvolgimento del Rostro fosse evidente, nessuno aveva modo di comprendere come la setta fosse riuscita a tornare a operare in totale assenza di risorse e con solo un "*pugno d'uomini*" dalla propria. La risposta a tale quesito effettivamente sfugge tanto ai villici quanto agli aristocratici e quanti si sono arrovelati al riguardo non hanno potuto che giungere a mere ipotesi.

Se dunque è plausibile che l'attuale Rostro conti un esiguo numero di affiliati allora è probabile che questi debbano far affidamento sull'ausilio di un vasto numero di alleati "inconsapevoli". Nella fattispecie si ritiene che la setta abbia ottenuto di infiltrare i propri membri, detti "*giocatori*", nei centri nevralgici della politica, della diplomazia e dell'economia e che ciascuno di loro sia un abilissimo "burattinaio" in grado di manipolare individui e informazioni in accordo ai propri obiettivi. Ovviamente questo richiede una straordinaria capacità di camuffamento e dissimulazione da parte dei *giocatori* tanto da render impossibile anche solo immaginare che il distinto ambasciatore, l'avvenente cortigiana o l'umile valletto con cui capita di incrociare il proprio cammino siano in realtà i più feroci amministratori della giustizia falconita.

Altro aspetto sui cui vigono molteplici dubbi è il modo in cui gli agenti del Rostro presenti in luoghi assai distanti riescano a comunicare, ottenendo aggiornamenti degni di nota con eccezionale puntualità. La setta non può certo impiegare mezzi o canali comuni per passare i propri messaggi e dunque è lecito supporre che i veri contenuti di questi siano celati all'attenzione pubblica sfruttando complessi codici o astuti espedienti.

Il più sinistro dei poteri del Rostro resta tuttavia la mostruosa capacità di persuasione legata al saper sfruttare la giusta "leva" nei confronti di ogni individuo. Il talento di un *giocatore* non sta difatti nell'imporre a un individuo i suoi scopi, quanto piuttosto nell'indurlo a dividerli senza nemmeno rendersi conto che si tratta di volontà altrui.

Questo infine ben spiega l'origine del curioso nome attribuito a coloro che ordiscono le fosche trame della setta... La missione è il loro gioco, gli uomini sono le loro pedine e la paura è il loro asso nella manica.



CAPITOLO 5

I DUCATI DEL NORD

5.1 Erigas

5.1.1 Origini

«*!Ni Raiz Ni frontera!*»

(trad. «*Né Radice Né Confine!*»)

MOTTO NAZIONALE DI ERIGAS

Incuneata tra le regioni centrali di Caponord e la lunga fascia costiera del nord-ovest di Whanel, Erigas è da sempre stata la soglia dei principali passaggi che si dipartono dalle territorio dei Ducati. All'alba dei tempi questa zona, ricca di floride selve e mari pescosi, divenne un autentico crocevia per il transito di sacche nomadi legate a molteplici etnie. Tuttavia le primitive nozioni e i mezzi rudimentali posseduti da queste genti le costrinsero per lunghi secoli a condurre un'esistenza errabonda, spostandosi incessantemente di luogo in luogo onde scansare insidie e carestia. La precaria vita del primo "pueblo" (trad. "popolo") giunse quindi a una fatidica svolta nel corso dell'epopea la cui intramontabile memoria ancor oggi è ben viva tanto negli stimati precetti dei dotti quanto nelle avvincenti fole dei novellieri erigasiani.

La "schiavitù della ragione"

Dai pallidi litorali settentrionali un dì venne l' "hombre" (trad. "uomo") in cui brillava un genio senza eguali. Alcuni asserirono che egli prima fosse solo uno spaurito orfano intento a vagar tra gli scogli in cerca di qualcosa per placar i morsi della fame e che proprio dal mare fosse giunta l'ignota "favilla" che si era insinuata nella sua mente.

Per molte lune costui conferì con gli esponenti del *pueblo*, svelando loro conoscenze e misteri che mai nessuno aveva compreso prima d'allora. Grazie all'ausilio dell'uomo, la civiltà di Erigas fiorì dal fango dei primordi e si sviluppò con ritmo frenetico sino a delinear i confini del moderno Ducato. Scienza, arti e società crescevano di pari passo e col passare delle decadi l'ascesa del *pueblo* si legava sempre più indissolubilmente allo straordinario sapere concesso dall'acclamato precursore.

Invero nessuno si rese conto di come intera generazione fossero nate e sepolte mentre l'uomo restava al suo posto del tutto intonso dall'inesorabile incedere del tempo.

Il ricco dignitario avanzava con passo cadenzato sulla vecchia darsena, tenendo lo sguardo ben fisso al suolo onde scansar il sudiciume lasciato dai pescivendoli nel corso del mercato mattutino. Fu in quel momento che egli vide la giacca bruna finemente ricamata appesa a un rostro per poi riconoscer colei a cui apparteneva. La minuta fanciulla dalla pelle olivastrea giaceva su un mucchio di reti ripiegate, le gambe incrociate fasciate da lunghi stivali scamosciati, il petto stretto nel corsetto mosso appena da un lento respiro, il cappello ornato da bottoni d'avorio calato sull'esile volto...quando la boriosa voce dell'uomo squillò un paio d'occhi verdemare subito affiorarono oltre l'ampia tesa di cuoio...

- Di grazia, voi sareste l'eminente Signora che la scorsa sera ha tenuto in palmo di mano l'intera locanda narrando a tutti di quel suo mirabile reame?

La fanciulla sospirò e levandosi in piedi con sorprendente destrezza annuì al cospetto dell'aristocratico. Un frammisto di disprezzo e divertimento tinse il ghigno dell'uomo.

- Giacché ve ne state a languir come un vagabondo su questo molo vien dunque da chiedersi dove siano i vostri possedimenti...

Lei scosse le spalle e si limitò a tender la mano di fronte a sé l'altro aggrottò la fronte sorpreso e chiese:

- Intendete questo porticciolo lercio sino al midollo?

La fanciulla scosse la testa, puntando il dito indice con fare solenne...

- Volete farmi creder d'esser padrona del mare?!

Ma ella scosse di nuovo la testa esibendo uno sfacciato sorriso in tralice ... al dignitario saltò infine la mosca al naso:

- Per la miseria, non vedo alcunché lì innanzi... vi state dunque prendendo gioco di me?!!

Fu solo allora che una voce sottile come il vento e profonda come le acque del grande Oceano replicò:

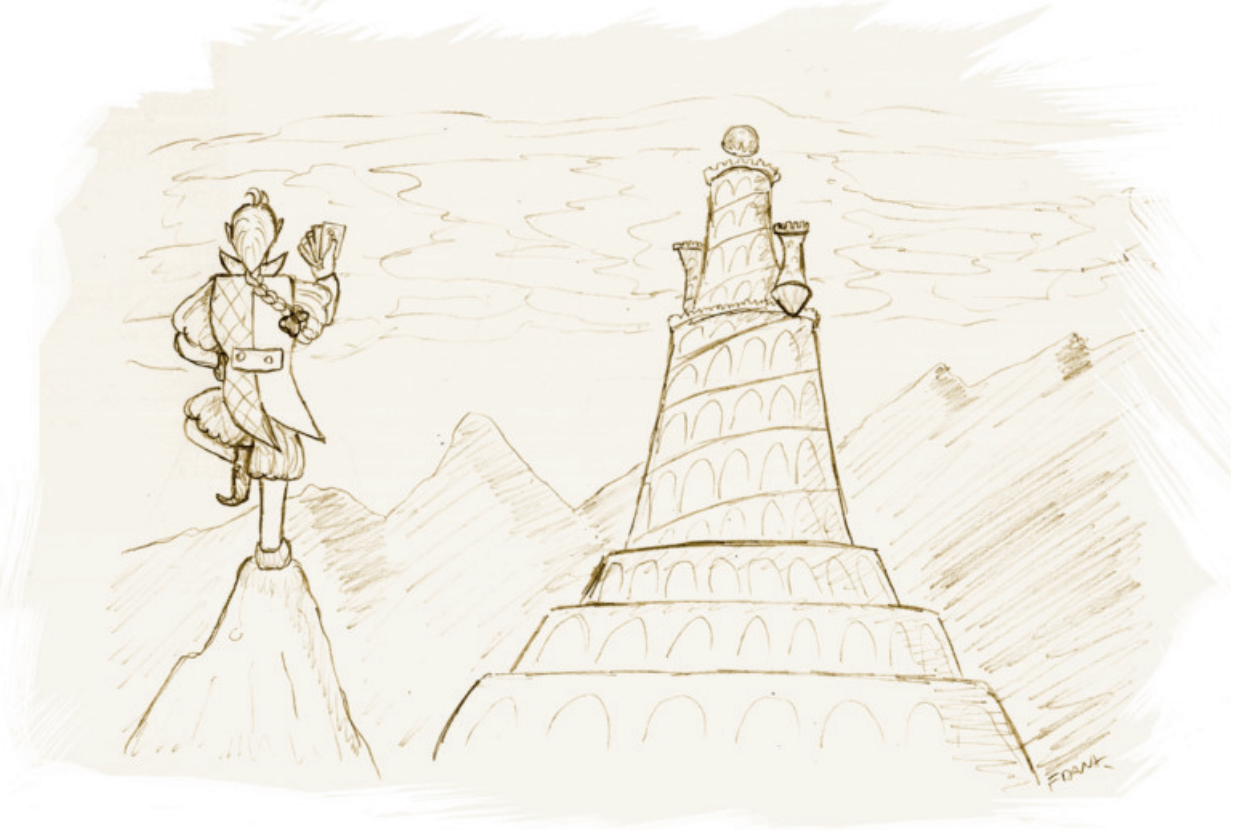
- Giustappunto Señor, laddove s'estingue la vostra ambición sta il mio reame!"

Quand'egli poi si fregiò del tristo nome di **Dominador**, divenendo sovrano indiscusso del *pueblo*, al medesimo modo nessuno mostrò il benché minimo segno d'opposizione. I pensieri dei nativi di Erigas, svuotati d'ogni estro o idea, erano infatti divenuti succubi del gelido raziocinio inculcato dall'uomo e come ingranaggi di una macchina le loro esistenze sarebbero state parte della "volontà collettiva" che egli aveva instaurato. Così nacque la famigerata "*schiavitù della ragione*", destinata a segnare il capitolo più oscuro della storia locale.

Unendosi a giovani donne appartenenti alle tre principali linee del "**Sangre**" (trad. "*sangue*") erigasiano, il Dominador generò altrettanti figli che lo accompagnarono come leali emissari e sotto il loro comando le masse degli schiavi foraggiarono disegni sempre più folli. Spicca tra questi la costruzione della **Torre della Luna Spezzata**, un immenso bastione fondato sulle alture della Sierra col quale pare che il Dominador si prefiggesse lo scellerato scopo di raggiungere la luna stessa onde poterne divorare il "*provvido lume*".

richiamasse le zampe dell'ancestrale destriero chiamato Indomito che sin dagli esordi era stato venerato dal *pueblo*. Tale era il potere acquisito dai sei che fu dato loro di liberare ogni conterraneo incrociato sul cammino e così ben presto si ritrovarono alla guida di una colossale compagine intenzionata a riscattare la propria patria.

In una notte divenuta leggenda l'armata dei Grandi si inerpicò nella Torre, trucidando i tre figli del Dominador e quindi abbattendosi sul despota stesso. L'immortalità del sire gli permise tuttavia di sopravvivere anche quando il suo corpo fu dilaniato, liberando Xoac assieme al "*provvido lume*" lunare. Una volta tratto fuori dalle viscere del Dominador, il nume vagabondo consigliò ai Grandi di chiudere la sua testa in un baule di legno onde gettarlo nel cuore dell'Oceano. I sei quindi salparono sull'*arca* di Xoac, consegnarono ciò che restava del tiranno alla acque e infine svanirono oltre l'orizzonte più estremo.



Fu in quegli anni senza nome che **Xoac**, il nume vagabondo, sbarcò presso Erigas a bordo di un rozzo naviglio detto "*arca*". Il semidio recava con sé immagini meravigliose carpite nei vasti scorci di Caponord a cui spettava il nome di "**Fati**" e prima che il Dominador si rendesse conto del suo avvento egli riuscì a mostrarle a sei ignari individui incontrati per strada. L'ira del tiranno non esitò altresì a manifestarsi e dopo che la sua progenie ebbe catturato Xoac egli ne fece un sol boccone.

Ma l'intento del nume si era già compiuto poiché le pitture dei "**Fati**" in breve ridestarono la fantasia nell'animo dei sei e quando questa prese il sopravvento sulla fredda ragione allora essi furono liberi dalle catene del Dominador. Sorse così il mito dei **Grandi**, il cui emblematico numero pare

Quando l'*arca* tornò sulle rive erigasiane si disse che i sei avessero raggiunto **Ultramar**, una sorta di "terra promessa" che spetta a quanti coronano la propria utopia personale. Xoac dal canto suo fece dono dei "**Fati**" al *pueblo* affinché a ogni discendente di questo fosse dato di aspirare al medesimo obiettivo (vedi anche "**APPENDICE – I Fati**" al termine del libro). Nondimeno il tenebroso spirito del Dominador non si era estinto e col passare dei secoli la sua nefanda presenza tornò a tormentare Erigas, dando foggia al mostruoso dio degli abissi noto come **Pelagra**. Gli stessi figli del Dominador si reincarnarono nei tre immondi tentacoli del Pelagra, detti "**Las Plagas**" (trad. "*I Parassiti*"): simbolo delle peggiori angosce che possono affliggere quanti appartengono alla stirpe dell'Indomito.

Sebbene il compito di rifondare un'intera nazione prostrata dagli stenti della "schiavitù" spettasse in primis ai capostipiti del *Sangre*, dai quali in seguito si sarebbero sviluppate le schiatte nobiliari erigasiane, fu un sentimento comune caratterizzato dalla stima per la libertà e dalla brama di rivalsa a fungere da autentico 'amalgama' del *pueblo* nei secoli a venire. Non a caso il tessuto civile di Erigas fu strutturato in accordo a una visione estremamente flessibile e dinamica. Favorire la libera iniziativa delle singole comunità, incentivare i rapporti tra le varie contrade e ricercare assiduamente nuove prospettive di conquista divennero gli autentici pilastri della terra dell'Indomito.

Purtroppo nel tempo a venire Erigas risentì sensibilmente degli ingenti danni causati dalla dissennata industria sostenuta per secoli dal Dominador. Vaste aree erano state disboscate o arse sino a tramutarle in aridi deserti, nei colli della Sierra si aprivano come ferite le ampie cave da cui era stato carpito gran parte del patrimonio minerario nazionale e il suolo coltivabile era stato ridotto a una manciata di latifondi sparsi nelle varie "Castillas" (trad. "Castiglie"). Ciò costrinse pertanto il *pueblo* a dover garantire una distribuzione comune delle risorse interne e, soprattutto, ad affacciarsi alle regioni vicine onde procurarsi nuove provvigioni.

Le vie ghiacciate di **Isvein** (cfr. par. 1.3) furono il primo terreno di prova per gli instancabili avventurieri erigasiani e ben presto la loro perizia nell'esplorazione e nella costruzione di efficienti mezzi di trasporto si affermò in ogni territorio di Caponord. Al contempo questi scaltri pellegrini, assai intraprendenti e scevri di pregiudizi, assorbono con avida curiosità l'immane bagaglio di esperienza e sapere che risiedeva presso le lande esterne.

Con lo scioglimento di Isvein e l'ascesa del Cavalierato nei Ducati il clima liberale che aveva segnato la rinascita di Erigas subì una significativa battuta d'arresto. L'approssimarsi di una nuova ondata di miseria indusse il *pueblo* a rinnegare le tradizioni arcaiche che sembravano aver smarrito le loro doti ispiratrici e a cercare rifugio in nuove correnti che potevano offrir loro un rifugio dal dubbio e dal timore. Fu in particolare un autorevole Cid (trad. "Sire"), detto "**El Marcado**" (trad. "Il Segnato"), a diffondere il verbo degli Astri tra le genti erigasiane e a scongiurare così lo scoppio della più cieca anarchia.

Tramite un processo passato alla storia come la "**reforma**" (trad. "riforma") il Cid e i suoi successori esportarono il regime feudale nella nazione e sostituirono i vecchi portavoce delle frazioni politiche autonome con delegati leali al potere centrale degli ordini equestri. In aggiunta la reggenza del Ducato promosse grandi opere pubbliche per offrire un impiego alle masse e tra queste spicca sopra ogni altra la costruzione della famosa infrastruttura viaria che risponde al nome di **Red**. Attraversata da decine di miglia di strada lastricata, ben fornita di alloggi o magazzini e protetta dalla costante vigilanza di schiere armate, la terra dell'Indomito era dunque divenuta la celebre "porta" tramite cui i Ducati si sarebbero affacciati al resto del mondo di Whanel.

In ogni caso proprio il *pueblo* che risiedeva laddove andava affermandosi un traffico costante e proficuo paradossalmente era il primo a soffrire della scarsa mobilità che gli era imposta. La "missione nazionale" contemplata

nella *reforma* difatti obbligava pressoché tutti i nativi di Erigas a sorvegliare e mantenere la Red, ricevendo come sostentamento solo quel poco che si poteva raccogliere dai campi delle *Castillas*. Come se ciò non bastasse ogni corrente di pensiero che si discostava dal rigido dogma dettato dal Cavalierato era puntualmente repressa e ciò valse a questo periodo la fosca nomea di "*schiavitù della fede*".

Accadde così che un numero sempre crescente di individui, perlopiù desiderosi di conseguire nuove opportunità oppure perseguitati per la loro devozione all'ancestrale mito dei Grandi, iniziò a costruire imbarcazioni per raggiungere le remote isole della Cinta. Ebbe in tal modo principio la gloriosa **esperienza coloniale** erigasiana che avrebbe condotto centinaia di arditi pionieri, ricchi solo della propria risolutezza, a fondare facoltosi reami autonomi al di fuori dell'opprimente madrepatria.

Nel momento in cui la netta opposizione del governo ducale si abbatté sulle colonie, queste dimostrarono altresì un'eccezionale sollecitudine nel coalizzarsi e tramite un accordo noto come "**patto dell'ostrica**" fondarono una lega di volontari che prese il nome di **Gilda degli Intrepidi** a cui fu dato il compito di preservare i governi coloniali e garantire contatti regolari tra questi. Successivamente la sfera d'influenza della gilda, agevolata dall'indiscussa supremazia in campo nautico, crebbe al punto da farne la spina dorsale dell'impero coloniale, ottenendo nondimeno il privilegio di poter fungere da intermediaria presso la corte del Ducato.

Il crescere d'importanza delle colonie coincise col progressivo sfaldarsi dell'egida equestre e mentre i secoli passavano, ogni Signoria di Caponord si trovò a contemplare il passaggio del potere dalle mani degli austeri cavalieri a quelle degli irriducibili emissari dei Quattro. La cooperazione tra Erigas e Falcon fu contraddistinta da un gran numero di imprese condivise, prima tra tutte la creazione della temuta flotta da guerra dell' "**Armada**", ma al medesimo tempo l'autorità dei Podestà non attecchì mai nella nazione al pari di quella dei Duchi.

Dopo aver affrontato la tirannia del Dominador ed esser stato impastoiato al gioco dei "*sovrani baciapile*", il *pueblo* giaceva diviso in fazioni che rivendicavano con forza la propria indipendenza e su di esso spirava con forza il vento di emancipazione e rinnovamento che proveniva dai domini dei pionieri. Resasi conto del sacrificio che avrebbe comportato il tentativo di sottomettere quegli animi irrequieti, la reggenza dei Quattro decise in breve di rinunciare al controllo diretto sui figli dell'Indomito e di lasciare che questi provvedessero da soli a dar sfogo ai propri bollenti spiriti.

Fu così che la restaurazione delle forme di **governo arcaico** avvenne a Erigas prima ancora che in ogni altra nazione di Caponord. Una volta cadute le gravose restrizioni equestri e mitigate le altrettanto pesanti gabelle imperiali, scienze e arti crebbero vertiginosamente al pari degli scambi commerciali e diplomatici. Nella fattispecie in quest'epoca costellata di mirabili scoperte e rimarchevoli aneddoti si affermarono gli autentici "fiori all'occhiello" di Erigas quali la **Polvo Nigra** prodotta dagli eccentrici maestri Empirici, le rinomate distillerie della **Liga Dorada** nonché quell'impareggiabile rete di servizi offerta da navigli, strade, scali, compagnie di lavoranti e bande d'arme che permise al Ducato di sopperire all'estrema penuria di beni autoctoni.

NOTA – La via del Cid: I più epici capitoli degli annali di Erigas sono quasi sempre stati contraddistinti dalla presenza di uno dei celebri Cid e pertanto è semplice comprendere come mai da sempre questi carismatici individui abbiano esercitato un eccezionale fascino sulle masse del *pueblo*. Per i figli dell'Indomito "*El Cid*" è più che un mero regnante, egli è l'incarnazione di quell'ardito moto che spinge ogni generazione a seguire le orme madide di gloria dei Grandi.

A partire dal crollo del Dominador, un totale di sei Cid si sono susseguiti sullo scranno erigasiano (escludendo uno tra i rivali "*El Culebra*" e "*El Tejón*") e a tal proposito una vecchia leggenda afferma come il settimo Cid sia destinato a "*bussare alle porte di Ultramar*". Forse proprio il timore causato dal disordine che un evento di così grande portata causerebbe, giustifica il perché da oltre mille anni non vi sia stato nemmeno un tentativo di nomina dell'ultimo fatidico Cid.

In ogni caso i più anziani saggi e generali ancor oggi si premurano affinché sia tenuta fedele traccia dell'insigne cerimonia d'investitura che fu ispirata dal verbo dei Grandi e gli elementi necessari per questa sono serbati con religiosa cura nelle lande del Ducato:

L'arca di Xoac: Questa rudimentale imbarcazione realizzata con un grosso ceppo ancor provvisto di radici fu impiegata prima da Xoac e quindi dai Grandi per poi esser custodita presso la grande darsena di Puerto del Sol. L'atto iniziale previsto nel rito contempla che il novello Cid salga sull'arca per pronunciare il suo primo discorso innanzi al popolo per poi recidere un pezzo di legno con la sua arma. In una di queste occasioni il Cid appena investito colpì con particolare veemenza il naviglio tanto da lasciare una profonda fessura su di esso, chiamata tuttora "*el gran golpe*" (trad. "*il grande colpo*");

L'ultima carta: Successivamente il legno raccolto dal Cid viene posto sul fondo di una fornace e incendiato avvalendosi come esca della carta in cui il precedente Cid scrisse il suo motto personale (l'ultimo documento così stilato recita "*Ciò ch'lo spezzo al mio Fato è cucito*");

L'ultimo ferro: Infine il legno dell'arca divampa nella fornace e le sue facoltà gli permettono di ardere per lunghe ore, consentendo così ai fabbri di fondere sulla fiamma la spada che appartenne al precedente Cid (l'ultima delle quali prese il nome di "*Salerosa*"). Il metallo così ricavato viene quindi battuto per forgiare l'emblema che consacrerà il nuovo Cid sinché egli non esalerà il suo estremo respiro;

Tutto ciò giace dunque sopito entro Erigas, attendendo l'avvento del Sire che dovrà guidare il *pueblo* nel riscattare la propria sorte una volta per tutte.

Tuttavia, come gli osservatori falconiti avevano pronosticato, il ritorno dell'antica libertà non servì solo a corroborare lo spirito del *pueblo* ma anche a fomentare una grave escalation del disordine sociale. Del tutto privi di redini, i leader del *Sangre* cercarono ciascuno di accaparrarsi la fetta più consistente della fortuna racimolata in questo prospero tempo e sul loro carattere focoso fecero leva anche le Signorie straniere coinvolte in tal contesto. I contabili valdemariti non si fecero scrupoli a far affluire moneta sonante nelle tasche dei Don erigasiani onde finanziare le loro cerche, per poi indurli, in caso di bancarotta, a rivolgere il ferro contro le *Castillas* vicine per ottenere di che saldare il proprio debito. In aggiunta un gran numero di cacciatori o bruti khartasiani approfittarono del clima facinoroso che andava creandosi onde poter combattere nel vasto panorama coloniale di Erigas e ottenere così la possibilità di colpire i bersagli di fatidici voti di vendetta che da anni si erano rifugiati presso località sperdute nel cuore dei marosi. Le ostilità coincisero con una frequente alternanza alla reggenza delle varie linee del *Sangre* che rese a dir poco volubile la politica locale, segnando l'inizio di una serie di aspri conflitti chiamati "**battaglie dinastiche**".

Ultimo episodio di questa sanguinosa guerra civile fu la clamorosa nomina di **due Cid**, l'uno leale ai Quattro e l'altro favorevole alla totale indipendenza erigasiana, i quali divisero le opinioni della nazione rischiando di trascinarla nella più infausta delle crisi. Entrambi i Cid rivendicavano infatti il favore del *pueblo* e asserivano d'esser stati consacrati signori plenipotenziari in accordo all'antica tradizione dell'*arca di*

Xoac (cfr. nota "**La via del Cid**"). La vittoria arrivò infine al Cid filoimperiale, detto "**El Culebra**" (trad. "*La Serpe*"), che riuscì a isolare le schiere dell'avversario, detto "**El Tejón**" (trad. "*Il Tasso*"), sulla scogliera nord-orientale per poi sgominarle. I superstiti dell'armata di *El Tejón*, tra cui si vociferava vi fosse anche lo stesso condottiero (la cui identità era tuttavia stata tenuta segreta), furono quindi costretti a subire un destino a dir poco terribile... tutti furono legati a una lunghissima catena di ferro alla cui estremità era appesa una pesante roccia che fu poi gettata nella profonda fossa marina che si stagliava appena oltre la costa; così quegli sventurati furono trascinati uno a uno nelle scure acque e consegnati per sempre all'abisso del Pelagra. L'altro capo della catena fu quindi affisso alla volta di una torre erta in loco per volere di "*El Culebra*" onde fungere da monito per le future generazioni.

Alla contesa dei Cid seguì poi la lunga fase di povertà imposta dalle *battaglie dinastiche* che prese il nome di "**gran hambruna**" (trad. "*gran carestia*"). La restituzione dei prestiti ricevuti dalle Signorie estere, i guadagni coloniali dilapidati nel corso delle campagne e il sostanzioso tributo di morte imposto dagli scontri o dalle epidemie pestilenziali ridussero letteralmente al lumicino le risorse di Erigas. In aggiunta anche le altre regioni di Caponord soffrivano allora del declino indotto dall'età nota come "*crepuscolo imperiale*" e la calma piatta che gravava su mercati e rotte marittime non giovò certo alle casse disastrose del *pueblo*.

La terra dell'Indomito fu quindi adombrata da quadri degradanti come interi villaggi spogliati d'ogni abitante, blasoni nobiliari venduti per qualche staio d'orzo o frumento e nutriti stuoli di braccianti pronti a scannarsi tra loro pur di ottenere il privilegio di esser scelti dagli scagnozzi dell'Alcade per lavorare la dura terra della *Castilla*. L'espressione "*comer los zapatos*" (trad. "*mangiare le scarpe*"), associata alla abitudine di sfamarsi ingerendo il cuoio di vecchi abiti o calzature, è quella che più d'ogni altra rende meglio l'idea dell'atroce dramma causato dalla *gran hambruna*.

L'ironia del fato volle come nell'ultima metà di secolo le sostanze di Erigas potessero esser risollevate solo grazie all'intervento di gruppi fuorilegge che attualmente rappresentano nemici giurati del Ducato. Furono non a caso attività illecite come il mercato nero, il contrabbando e la tratta di beni trafugati a creare quel flusso d' "**economia sommersa**" che nel giro di pochi decenni riavviò il motore commerciale di Caponord, calmierando i prezzi e creando nuova domanda per le provvigioni più disparate. Sin dagli esordi tali pratiche illegali furono coltivate perlopiù dai turpi *mandamenti* della cosca nota come **Nassa** (cfr. par. 2.5), conferendo così al crimine un'organizzazione che nulla aveva da invidiare a quella delle istituzioni più evolute.

Quando i denari tornarono a tintinnare anche nei forzieri erigasiani, i fondi furono in larga misura impiegati per convertire circa metà dei *Brigantini* da guerra sopravvissuti alle *battaglie dinastiche* in navi da carico destinate a riallacciare i collegamenti strategici con gli scali coloniali. Quest'alacre opera, chiamata "**riarmo**", fu avvallata da tutti gli esponenti del *Sangre* ma presieduta dalla forte *Dinastía*

vincolata alla schiatta **Castamara** che ancor oggi regge la corte dell'Indomito. Grazie al *riarmo* il Ducato va tuttora lasciandosi alle spalle lo spettro della *gran hambruna* e col passare dei dì il caparbio *pueblo* sta lentamente restituendo alla propria terra una posizione di prestigio.

Tanto il passato quanto il presente sono dunque ben evidenti negli audaci rampolli erigasiani i cui abiti pittoreschi e sguardi alteri ostentano con forza quell'orgoglio che serve a celar l'arida desolazione delle loro bisacce... nell'attesa che l'ambizione e la buona sorte provvedano a colmarle!

5.1.2 Società

«*Chi non ha Testa per calcar la Torcna abbia
Gambe per calcar la Vía*»

AFORISMA POPOLARE DI ERIGAS

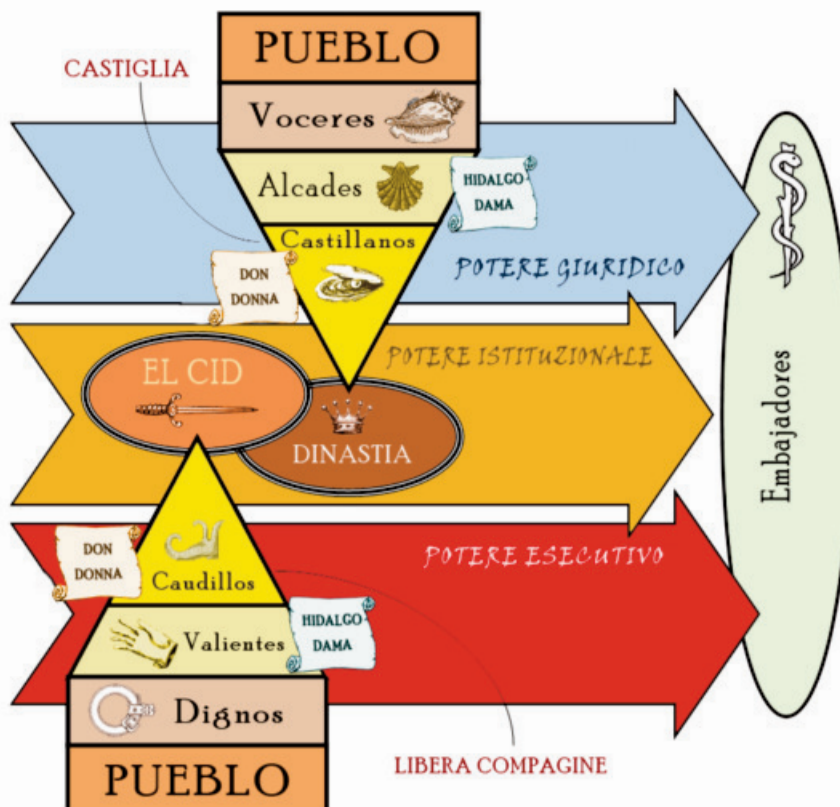
Basta rivolger lo sguardo a un singolo scorcio della nazione dell'Indomito per comprendere come mai qui si è soliti dir che "*dos almas*" (trad. "*due anime*") si contendono il cuore della società. Non a caso in queste aride lande le uniche dimore per gli uomini sono costituite dai pochi acri di suolo fertile che giacciono serrati tra i muriccioli delle contrade e le lunghe strade della Red in cui ogni dì il traffico scorre febbrile "*come il sangue nelle vene del pueblo*". Quanti, per scelta o per condizione, vivono nelle contrade rurali tendono a sviluppar l'indole gretta ed egoista tipica di

chi teme di perdere quel poco che ha, mentre quelli che si consumano i calzari lungo la via seguono ogni dì le pulsioni di un animo irrequieto e insoddisfatto.

Le due principali Frange sociali di Erigas rispecchiano più che egregiamente tali aspetti. Al "**gobierno establicido**" (trad. "governo stabilito") spetta così il compito di reggere i preziosi centri abitati mentre al "**gobierno errante**" (trad. "governo errante") quello di vigilare sulla sconfinata rete stradale.

Il primo governo in particolare è rappresentato dalla corte insediata presso un latifondo agricolo, o **Castiglia**, che solitamente funge da capoluogo per una delle molte regioni erigasiane. A capo di questi borghi vi è il **Castillano** (al plurale "Castillanos"), amministratore delle risorse interne e primo magistrato dei tribunali locali. Il titolo dei Castillanos è ereditario e pertanto le loro famiglie sono spesso le uniche a poter vantare patrimoni degni di nota entro Erigas; ovviamente questo rende la maggior parte di costoro assai avidi e poco inclini a distaccarsi dalle proprie fortune.

La società di Erigas



Ogni Castellano può a sua volta nominare uno stimato gregario, detto **Alcade** (al plurale "Alcades"), a cui è affidato l'incarico di censire i beni della contrada e di curare importanti inchieste. Gli scaltri Alcades sono sovente noti per esser gli "occhi e le orecchie" dei propri ricchi padroni e dunque chiunque abbia qualcosa da nascondere può star certo che prima o poi ciò giungerà alla loro attenzione.

Il secondo governo è invece rappresentato da schiere paramilitari dette **Libere Compagini** il cui comando è prerogativa di un esperto veterano chiamato Caudillo (al plurale "Caudillos"). Le Compagini non hanno alcuna proprietà terriera ma vantano forti diritti su qualsiasi tratto della Red che percorre la loro giurisdizione. Così ogni giorno e notte questi drappelli formati da militi arruolati su base volontaria marciano instancabilmente lungo le vie per recare ausilio e difesa ai propri compaesani. In base a una tradizione vecchia di secoli, i membri della Compagine possono reclamare ospitalità in ogni edificio che si trova a meno di trentasei piedi da una strada e questo ha reso le celebri locande di passaggio erigasiane, le **Posadas**, il loro quartier generale prediletto (tant'è che ogni Posada adibisce almeno una o due sale all'accoglienza dei *compañeros*).

Da sempre il pueblo ritiene che le Compagini esprimano al meglio quel sentimento nazionale di libertà che non è 'contaminato' dalla piaga della cupidigia. Proprio per questo i Caudillos sono gli unici a cui è concesso di modificare la legislazione in accordo a un singolare criterio che esalta la coesione tra le guide del governo errante. Nella fattispecie un singolo Caudillo può emanare esclusivamente editti o decreti (cfr. **par. 2.2**) nell'ambito della sua contrada, due o più Caudillos possono approvare un emendamento a una legge esistente e infine sei o più Caudillos possono proporre una nuova. L'autorità dei Caudillos è tuttavia limitata dall'estrema difficoltà con cui essi possono ottenere la propria carica. Esistono difatti solo tre modi per ottenere il comando di una Compagine: l' "*orgullo del hierro*" (trad. "orgoglio del ferro"), ossia conquistare una nuova colonia per Erigas, l' "*orgullo del oro*" (trad. "orgoglio dell'oro"), ossia versare un ingente tributo nell'erario della propria Castiglia e per ultimo l' "*orgullo de la suerte*" (trad. "orgoglio della sorte"), ossia sostenere con profitto la perigliosa ordalia nota come *oportunidad* (cfr. **par. 5.1.5**).

I più fidati compagni d'arme di un Caudillo possono ricevere il rango di **Valiente** (al plurale "Valientes"), divenendo così i proverbiali "braccio destro". I prodi Valientes seguono in prima persona l'arruolamento di nuove leve nella Compagine, la comandano in assenza del Caudillo o svolgono per lui missioni cruciali presso lontane mete.

Sin dalle origini la società di Erigas ha favorito il rapporto tra le Frange governative e il pueblo. Per quanto estrazione o interessi possano creare differenze tra gli uomini, in ogni Castiglia o strada vige la convinzione che tutti siano parte di un "destino comune", anche chiamato "**la suerte**", e che questo possa esser propiziato solo incentivando la condivisione di opere e opinioni. Ciò ha indotto ogni governo a stabilire un punto di contatto ben preciso con la plebe, consentendo a questa di nominare propri rappresentanti.

Nella corte *castillana* è il **Vocero** (al plurale Voceros) a relazionarsi con l'Alcade e le sue principali incombenze prevedono la supervisione dei lavori pubblici e la custodia degli archivi in cui sono registrati censimenti locali o ricevute mer-

cantili. A seconda dei casi il Vocero può divenire un autentico benefattore per la sua gente oppure nient'altro che un untuoso ruffiano completamente schiavo dei voleri del suo signore.

Presso le Libere Compagini è invece il **Digno** (al plurale Dignos) a parlare con i Valientes. I Dignos sono perlopiù "eroi popolari" che hanno acquisito fama grazie al rimarchevole successo ottenuto in qualche cimento e il loro contributo più significativo è quello di fornire alla Compagine locale man forte o informazioni utili. Inoltre spesso capita che i *compañeros* abusino del loro potere raziando campi o creando scompiglio nei villaggi e in quei frangenti i Dignos possono farsi avanti per fermarli (anche se purtroppo talvolta avviene questi si uniscano ai militi ubriachi per far scempio!).

Esiste infine una figura di raccordo tra i due governi, spesso chiamata a far da arbitro "super partes" tra questi. Costui è il controverso **Embajador** (al plurale "Embajadores") che riunisce sotto di sé molteplici ruoli di spicco tra cui la consegna di messaggi diplomatici tra le varie contrade e presso le istituzioni estere, la riscossione delle decime nelle Castiglie e la risoluzione di gravi dispute che coinvolgono più esponenti delle Frange.

Gli Embajadores sono il vero e proprio 'fulcro' della società erigasiana nonché il 'volto' di questa agli occhi del mondo; ogni dì le loro mani capaci accarezzano le più fatidiche decisioni prese in seno ai Ducati e i loro piedi sfiorano i luoghi laddove si fabbrica il futuro di Caponord.

Ogni Embajador può ricevere incarico vita natural durante solo in virtù di un accordo formale ratificato da almeno un Castellano e un Caudillo e dato il cattivo sangue che solitamente scorre tra questi funzionari è semplice comprendere perché il numero delle nomine sia così esiguo.

In genere questo significa che un aspirante Embajador potrà ambire alla sua carica solo dopo essersi guadagnato la massima fiducia del governo stabilito o di quello errante. Da ciò si evince che gli Embajadores si dividono in due distinti gruppi: ciascuno particolarmente legato agli scopi di uno dei rami istituzionali di Erigas. Nella fattispecie gli Embajadores più affini alla bramosia castillana si sono fatti spazio presso la florida campagna di **Valdemar** laddove hanno investito i denari o recato le maestranze dei propri signori per stipulare proficui contratti di mezzadria. In aggiunta costoro hanno tratto un certo profitto dal morboso desiderio di 'sbocciare' nella società recentemente manifestato da alcuni facoltosi borghesi o nobili secondogeniti della nazione del Drago; questo ha difatti alimentato una fitta compravendita di titoli aristocratici erigasiani, ceduti ai cittadini stranieri per considerevoli somme.

Gli Embajadores più vicini ai *compañeros* d'altro canto hanno fissato le proprie basi nelle colonie e qui si sono impegnati per gestire gli spostamenti degli "**estacionales**" (trad. "stagionali"). Data la volubilità delle risorse e dell'offerta di lavoro che si ha presso le isole, molti individui tendono a trasferirsi periodicamente di luogo in luogo in cerca di sbocchi e un abile Embajador può invero mettere ciascuno "al posto giusto nel momento giusto". Il 'polmone' degli *estacionales* al momento è particolarmente sfruttato dalla reggenza di **Khartas** che ne richiede spesso i servizi onde presiedere ingenti trasporti di materiali per mare e nell'entroterra.

In accordo ai peculiari costumi del *pueblo* (cfr. **par. 5.1.5**), gli emblemi degli esponenti del governo sono perlopiù ricavati da materiali di origine animale. In particolare le icone del *gobierno establecido* esaltano il valore ornamentale onde rappresentare l'autorità e la brama di opulenza di questa Frangia, mentre le icone del *gobierno errante* prediligono il valore pratico al fine di esaltare la sua intraprendenza e volontà d'azione. Di seguito sono elencati i simboli distintivi dei vari funzionari:

- **Castillano:** Un qualsiasi monile con una o più perle incastonate. La perla tratta fuori dallo 'scrigno' rappresentato dall'ostrica è considerata uno dei più celebri portafortuna presso Erigas.
- **Alcade:** Un qualsiasi monile realizzato con una conchiglia dalla foggia "a ventaglio". Questa varietà di conchiglie, al pari della perla, è associata alla nobiltà del Sangre e alla buona sorte.
- **Vocero:** Un qualsiasi monile realizzato con una conchiglia dalla foggia "a treccia" o "a spirale". Questa varietà di conchiglie simboleggia in generale il fato degli uomini.
- **Caudillo:** Un paio di stivali realizzati con pelle tinta di rosso. Le calzature rappresentano il fermo desiderio di "calcare la via" dei Caudillos e il colore rosso è invece associato alla forza del Sangre.
- **Valiente:** Un paio di guanti realizzati con pelle tinta di rosso. I guanti rappresentano la "mano ferma" che i Valientes usano per sostenere la propria Compagine;
- **Digno:** Una cinta realizzata con pelle tinta di rosso. La cinta rappresenta l'atto dei Dignos di 'abbracciare' i propri doveri e inoltre nel mistero dell'Iris (cfr. **par. 5.1.7**) un elemento circolare è legato a ciò che funge da "soglia" tra due realtà separate (in questo caso il *pueblo* e le Libere Compagini).
- **Embajador:** Un bastone con un serpente scolpito sopra (spesso attorcigliato attorno all'asta). Questa è l'icona nota nel gergo alchemico come "serpe impalato" e nel caso degli Ebajadores simboleggia una missione che si 'snoda' attraverso molte possibili occasioni e circostanze.

La regola della reggenza

Si è dunque compreso come l'ampio mosaico di borghi e colonie di Erigas sia spartito tra le due distinte facce del governo ma a chi spetta dunque l'arduo compito di regnare su una società così volubile e poliedrica? A differenza degli altri Ducati, nella nazione dell'Indomito non esiste un solo tipo di corte centrale ma bensì due forme di reggenza estremamente differenti che si sono alternate nel corso dei secoli.

Il più affermato regime è sempre stato quello delle **Dinastie**, vale a dire un'oligarchia di aristocratici appartenenti a un singolo eminente ramo del *Sangre*. A capo di ogni Dinastia vi è il **Dinasta** a cui spetta il compito di ratificare ogni decisione sancita entro le Castiglie e le Compagini del Ducato. L'importanza della famiglia reggente in seno a una Dinastia è ritenuta dir poco preponderante e ogni membro di questa è quotidianamente chiamato a contribuire alla crescita dell'influenza e della ricchezza dei propri consanguinei. Ciò è ben testimoniato dalla regola di successione che vale da

sempre: l'attuale Dinasta può passare il titolo a un esponente del proprio *Sangre* esclusivamente se il candidato possiede una parentela di primo grado con uno o più praticanti dell'occulta arte dell'Iris, detti **Medium** (cfr. **par. 5.1.7**). Il retaggio dell'Iris è infatti considerato un segno dell'ancestrale benedizione dell'Indomito e solo questo può pertanto dar continuità a una Dinastia. Tutti i Dinasti cercano pertanto di assicurarsi il diritto di successione provvedendo a legarsi al maggior numero possibile di Medium.

Nel momento in cui il vincolo dell'Iris decade, la Dinastia di turno si considera "**rota**" (trad. "spezzata") e i Castillanos che rappresentano le varie linee del Sangre si riuniscono per formarne una nuova, eleggendo un Dinasta che sia in possesso del retaggio richiesto.

A offuscare il potere delle Dinastie giunge di tanto in tanto la pittoresca figura de "**El Cid**" (trad. "Il Sire"). A metà strada tra un monarca assoluto e un eroico condottiero d'arme, ogni Cid solitamente segna una fatidica svolta nella vicenda storica di Erigas.



“NOTA - “Al limitar della strada”

In quell'afoso pomeriggio d'estate la giovane Dama se ne stava seduta su una pietra all'ombra del grande ciliegio. Ella muoveva l'ampio ventaglio con gesti cadenzati onde darsi sollievo e lo sguardo dei suoi occhi simili a nere perle vagava pigramente nella vasta campagna circostante.

A un tratto la sagoma di un uomo corpulento sbucò dal vicino bosco e non appena egli vide la fanciulla si mosse verso di lei con passo deciso. A giudicare dai sontuosi ricami e impunture che decoravano il gilet e la camicia, almeno un paio di sarti si erano consumati gli occhi per realizzare quel vestito... e a quanto pareva egli intendeva sfruttare appieno la sua eleganza. Facendo svolazzare in un ampio arco il cappello dall'ampia tesa si produsse in un galante inchino per poi dire:

- Incantato di fare la vostra conoscenza Señorita, io sono Hidalgo Manuel Ramirez Velasca, Alcade in carica della contrada, ed è per me un sincero piacere accogliere una gemma di così rara beltà nella Castiglia che è del mio Sign...

Le parole dell'uomo furono improvvisamente troncate dal clamore di un destriero che avanzava al trotto lungo la vicina strada. In sella allo stallone dal manto pezzato stava un imponente milite con un elmo a mezzaluna calcato sulla lunga chioma corvina.

Non passò molto prima che anche il nuovo venuto adocchiasse la Dama e, dopo averle scagliato un'occhiata sorniona, costui allungò una mano per raccogliere un grappolo di succulente amarene dai rami che sovrastavano la via. Il cavaliere porse quindi quei frutti alla donna dicendole con voce squillante:

- Il giusto ristoro che spetta a una damigella accaldata e se vorrete seguirmi presso la prossima Posada io, Francisco Inigo Castamara, vi mostrerò quale dolce nettare tengono in serbo gli osti per il loro Valiente!

Le labbra della Dama si incresparono in un vago sorriso quand'ella accolse il dono... nel frattempo tuttavia il volto dell'Alcade andava facendosi ancor più rosso delle ciliegie mature, tant'è che egli ben presto sbottò:

- Non vedo come l'appartener a una Compagine possa giustificare il fatto che vi comportiate da insolente lazzarone o che vi sentiate autorizzato a rubare le amarene da un albero che affonda le sue radici nella proprietà del Castillano!

La replica del cavaliere non si fece attendere:

- Tieni a freno la lingua, Alcade... questi rami si affacciano sulle vie della Red e quello è un limite oltre il quale non arrivano le dita grifagne di voi arraffoni!

La tinta della faccia del gentiluomo si fece a dir poco incandescente e ben presto ne sortì una sequela di battute al vetriolo. La disputa infine si concluse con uno scambio di feroci promesse da parte dei due:

- Allora, che la Suerte mi fulmini se non lo farò, oggi stesso parlerò con Don Fernando e gli chiederò d'abbattere quest'albero onde farne assi da porta e sarà poi una gran soddisfazione chiudervela in faccia, caro il mio guastafeste da quattro soldi!

- Bueno... dunque sarà mia premura attendere che il primo pugno di desperados di passaggio la sfondi per poi fiatarvi addosso, allora vedremo se sarete disposto o no a ceder tutta la dannata frutta della Castiglia in cambio del ferro della nostra Compagine!

Ciascuno accennò quindi un secco saluto alla Dama, biassicando a voce bassa un impercettibile “señorita” per poi volger le spalle e tornare sui propri passi.

- Dopo qualche attimo il ragazzo che stava nascosto tra i rami discese con un agile balzo... egli teneva a tracolla una bisaccia gonfia a dismisura e al suo interno si intravedeva una grossa quantità di sfere vermiglie.

La Dama chiuse il suo ventaglio e disse con tono allegro:

- Finalmente querido... credevo che ci avresti messo un secolo!”

Qualunque libero figlio del *pueblo* può divenire Cid ma la nomina può avvenire solo tramite il voto unanime di tutti i Caudillos viventi. L'atteggiamento individualista e le frequenti divergenze di obbiettivi dei capi delle Compagini rendono per loro incredibilmente ostico accettare l'idea di rimettere l'intero potere nelle mani di un singolo reggente e dunque la nascita di un Cid è un evento più unico che raro.

In generale sono periodi segnati da gravi vicissitudini o agitazioni a richiedere la presenza di un saldo punto di riferimento per il *pueblo* e non a caso proprio questi periodi sono propizi per l'avvento del Sire. L'usanza vuole che ogni Cid sia consacrato in accordo a un caratteristico cerimoniale (cfr. **nota “La via del Cid”**) e che nessuno possa quindi mettere

in discussione la sua “*palabra*” (trad. “parola”) fino alla morte. Questo spiega anche perché molti Cid, acclamati per il loro ruolo di protagonisti nel corso di guerre o rivoluzioni, siano poi periti a seguito di efferati omicidi orditi da quanti li ritenevano inadeguati a presiedere le contorti sfumature della politica in tempo di pace.

A differenza degli altri funzionari, la tradizione erigasiana concede ai reggenti di esibire emblemi di metallo purché questi non siano tramandati di generazione in generazione ma bensì realizzati ex novo al momento dell'ascesa di colui o colei a cui sono destinati:

- **Dinasta:** L'emblema dei Dinasti è solitamente una semplice corona o diadema priva di gemme che solitamente riporta inciso il motto personale del reggente (es. "*Mia è la Chiave d'ogni Porta*").
- **Cid:** L'emblema de "El Cid" è solitamente una spada a cui è attribuito un nome femminile ispirato alla volontà personale del reggente (es. "*Risoluta*").

“el prestigio”

La società erigasiana non attribuisce grande rilevanza al rango aristocratico ma quanti si guadagnano il rispetto dei propri gregari tendono comunque ad acquisire un considerevole ascendente agli occhi del *pueblo*.

Uno schietto legame di fiducia è infatti il miglior 'amalgama' per i rapporti tra i cittadini dell'Indomito e chi si fa artefice di questo ottiene la notorietà chiamata "*El Prestigio*". I titoli associati a tale celebrità si dividono a sua volta in accordo allo schema tipico della società feudale. Nella fattispecie a quanti posseggono un titolo di Bassa **Frangia** (es. Alcades o Valientes) spetta l'appellativo di **Hidalgo** (uomini) o **Dama** (donne) mentre a quanti militano nell'Alta Frangia (es. Castillanos o Caudillos) spetta l'appellativo di **Don** (uomini) o **Donna** (donne).

Etnie di Erigas

La nazione dell'Indomito è stata sin dall'alba dei tempi un crogiolo di stirpi provenienti dalle regioni nord-occidentali del vecchio mondo. I progenitori del *pueblo* furono perlopiù gli irriducibili nomadi delle alte coste, detti *Venturers*, e alcuni focosi ceppi tribali migrati dalle assolate sabbie del Deserto Grigio ai quali si deve la presenza dei magnifici branchi di stalloni purosangue che calcano gli ampi spazi della Meseta.

In seguito fu soprattutto la lunga fase coloniale a plasmare i discendenti dei Grandi. Molteplici generazioni di pionieri si mescolarono con gli esotici indigeni delle isole esterne e a loro volta i ceppi meticci derivanti da tale unione giunsero nelle contrade del Ducato, divenendo così parte integrante del *Sangre* erigasiano. Ciò nondimeno testimonia come il *pueblo* non abbia mai disdegnato l'apertura alle altre società, senza mai avvertire la necessità di 'preservare' l'élite del proprio retaggio originale... a tal proposito gli erigasiani sono soliti affermare con orgoglio d'essere "*hijos del mundo*" (trad. "*figli del mondo*").

Tra le più curiose etnie che al giorno d'oggi può vantare Erigas si annoverano senz'altro i bislacchi **figli del Maelstrom**, le cui origini sono smarrite nel secolare esperienza marittima di questa nazione. Spesso avviene che un neonato sia partorito a bordo di una delle molte navi che ogni dì solcano le rotte del grande Oceano e in questi frangenti è credenza diffusa che gli arcaici spiriti che qui aleggiano, tra cui l'ecclettico Xoac e il tenebroso Pelagra, possano concedere la loro personale 'benedizione' all'infante. Non per nulla costoro sono associati al tempestoso tratto di mare noto come Maelstrom in quanto il loro animo sarà per sempre governato da un destino tanto portentoso quanto imprevedibile.

Il carattere esuberante e sregolato dei "figli" rende senz'altro fede a queste credenze; i loro interessi così come le loro mete sono decisi al sorgere d'ogni sole e ciascuno di loro in genere tende a tuffarsi nell'impresa di turno senza rifletter per più di un singolo istante. Questa personalità vagabonda consente loro senz'altro di acquisire un impressionante bagaglio di abilità o conoscenze ma è difficile che un "figlio" mostri abbastanza pazienza o concentrazione da divenire davvero 'esperto' in qualcosa. Proprio per questo costoro preferiscono abbracciare carriere o mestieri di breve durata che non li costringano a vincolarsi a un solo scopo.

Molti considerano i "figli" degli autentici 'talismani' viventi ed effettivamente vi sono numerose testimonianze di compagnie bacciate dalla fortuna dopo averne accolto uno nelle proprie file. Purtroppo ogni "figlio" al medesimo tempo serba un qualche 'debito' con la *Suerte* e ciò significa che egli dovrà pagar presto o tardi ogni dono di questa con una brava dose di guai. A questi avvincenti tratti si affianca anche la necessità dei "figli" di recar sempre con sé una porzione d'acqua marina, magari tenuta in una fiala appesa al collo, per evitare di subire un grave senso d'apprensione e malessere mentre viaggiano sulla terraferma (afflizione anche nota come "*mal di terra*").

Nelle prospere colonie erigasiane spicca poi un bizzarro ceppo di isolani detti **Colectores** (trad. "Collezionisti"), i quali coltivano da tempo immemorabile un proficuo rapporto con i pionieri dell'Indomito.

Mentre molte popolazioni autoctone dell'arcipelago settentrionale hanno sempre guardato con timore all'appropinquarsi della civiltà ducale altre hanno invece accolto di buon grado ogni elemento utile che proveniva da questa, cercando al contempo di metterlo a frutto onde migliorare le proprie arti. Dal canto loro i Colectores vanno persino oltre, giungendo a considerare i doni della "società civile" alla stregua di veri e propri oggetti di culto da venerare. A tal riguardo molti fantasticano sulle origini di questa progenie, arrivando a narrare di pinze arrugginite o vecchie cassapanche raccolte tra gli scogli per poi divenire sacri idoli attornati da mucchi di offerte votive e frotte di fedeli adoranti!

Sebbene queste voci siano perlopiù infondate, la passione dei Colectores per nozioni e manufatti tipici dei Ducati non ha paragoni. Che si tratti di un abito consunto, di un vetusto utensile, di un complesso mistero o anche solo di un intrigante aneddoto, si può star certi che il Colector assorbirà come un'avida spugna tutto ciò che di buono questo può offrirgli. La fine curiosità, unita alla straordinaria capacità di arrangiarsi di costoro, li rende ottimi candidati per divenire eccellenti artigiani, cercatori ed esploratori. Di conseguenza i coloni erigasiani sono soliti affidare ai Colectores peculiari incarichi come l'edificazione di campi provvisori per i pionieri o la riparazione di fortuna delle navi danneggiate (attività per cui si vocifera che un singolo Colector possa svolgere lo stesso lavoro di tre mastri carpentieri delle Castiglie).

Questi eccentrici isolani non amano molto ricevere denaro o beni di lusso come salario per i propri servizi, preferendo piuttosto esser compensati con qualcosa che possa riuscirgli immediatamente utile per realizzare i propri stravaganti effetti personali come un gomitolo di spago, una fiala d'inchiostro o una pietra focaia.

5.1.3 Territorio

Incorniciato tra i Ducati di Dunhar e Valdemar, Erigas possiede le dimensioni minori tra le nazioni di Caponord e nondimeno spicca per il territorio dai tratti più variegati.

Al nord si trovano le coste bagnate dall'Oceano, perlopiù formate da spiagge di sabbia dorata ma che tendono a inasprirsi in scoscese scogliere appropinquandosi agli estremi confini occidentali e orientali. Questa è la zona dove il maggior numero di persone risiede, grazie soprattutto alle provvide risorse che il mare offre alla civiltà quali gli scali navali e la ricca fauna ittica. La costiera rocciosa a nord-ovest del Ducato è chiamato **Punta**: una ripida muraglia naturale a strapiombo sull'Oceano, costellata di fari che consentono alle imbarcazioni di evitare la mortale insidia degli scogli. Proseguendo nella zona centrale del litorale, detta **Plana**, è invece possibile trovare la sola esigua porzione di suolo fertile rimasta entro Erigas; quest'area agricola comprende in particolare pregiate piantagioni di **caffè** e **canna da zucchero**, materia prima essenziale per uno dei prodotti più famosi erigasiani, ossia il **ron** (rum).

Continuando a scendere, nella zona sud-orientale, vi è la regione più vasta di tutto il Ducato: la **Meseta**. Quest'arida e soleggiata brughiera era, in epoca arcaica, la zona più florida di tutta Erigas ma la terra spremuta sino al midollo al tempo del famigerato Dominador (cfr. **par. 5.1.1**) presenta tuttora condizioni poco più ospitali di un autentico deserto. Le uniche coltivazioni spontanee che riescono a sopravvivere al torrido clima sono cereali di scarsa qualità, come la **segale pallida**, la quale rappresenta tuttavia il nutrimento per i famosi **Stalloni** erigasiani presenti in questa pianura sia allo stato brado sia in allevamento da parte degli esponenti del Sangre Castamara.

La fascia che divide il Ducato di Erigas da quello di Dunhar è la tortuosa serie di colli boscosi che prendono il nome di **Valico**. Probabilmente questa è la zona più pericolosa dell'intera nazione poiché qui trovano asilo numerosi gruppi di sbandati, detti **desperados**, che tirano a campare depredando i viandanti di passaggio. È proprio per questo motivo che qui le vigili schiere delle Libere Compagnie (cfr. **par. 5.1.2**) sorvegliano giorno e notte le rare macchie di "**Alma de la Tierra**" (trad. "**Anima della Terra**"), dal cui legno assai pregiato i mastri d'ascia del *pueblo* traggono l'imponente albero maestri delle navi d'altura, detto "**Alma del Mar**" (trad. "**Anima del Mare**").

A ridosso del Valico si eleva la spoglia catena montuosa chiamata **Sierra**: una tozza cresta di scura pietra che taglia Erigas da sud-est a nord-ovest. In questi rilievi giacciono i vetusti ruderi dei cupi edifici sorti agli albori della civiltà dell'Indomito, spesso tramutati in ricoveri stagionali per i branchi di capre o pecore portati al pascolo dalle genti del luogo.

Ultime, ma d'indubbia importanza nel Ducato, vi sono le numerose colonie che nel corso dei secoli Erigas ha scoperto e conquistato; queste zone, incredibilmente eterogenee, forniscono diverse ricchezze quali esotiche materie prime e pregevoli esempi d'artigianato tribale (cfr. **par. "Las Diez Perlas"**).



puerto del sol

Puerto del Sol, attuale capitale di Erigas, sorge al centro costiero della **Plana** e ospita la sede formale della Dinastia reggente.

"*Città cosmopolita e mai sopita...*" è la definizione più celebre sfruttata da coloro che in passato hanno frequentato quest'eccentrico borgo. La ricchezza della città è legata sia al mastodontico scalo portuale, che senz'ombra di dubbio costituisce il fulcro del traffico marittimo di Caponord, sia agli efficientissimi cantieri nautici che producono ogni giorno efficienti mezzi per il trasporto di merci o persone.

Il continuo passaggio di viaggiatori che anima Puerto del Sol ha portato alla creazione di un'ingente mescolanza di etnie nella contrada. Le stirpi o gruppi più influenti all'interno della città hanno ottenuto col tempo il controllo di interi quartieri, detti **Barrios**, e in questi si è progressivamente radicato il loro peculiare bagaglio di usanze e tradizioni. Al giorno d'oggi è pertanto possibile ammirare scorci pittoreschi come lo sfarzoso Barrio del Dragón, dove sorge uno sfarzoso palazzo in stile valdemarita dedicato alle più sfrenate forme di piacere o intrattenimento, oppure come il tumultuoso Barrio del Lupo, sede di arene clandestine in cui lottano brutali uomini e feroci bestie (tra cui i temutissimi galli combattenti khartasiani, detti *Dühös* – trad. "Furibondi").

Oltre a mercanzie tipiche, nei quartieri maggiori, è possibile trovare piccoli altari votivi, spesso incassati negli angoli delle mura, laddove i pellegrini recitano le proprie preci o celebrano varie festività. Solo una cosa però lega tutti i **Barrios**, grandi o piccoli che siano: la presenza di una **Posada** (trad. locanda) che serve prelibate pietanze etniche legate alla cultura locale.

L'antigua capital

Millenni or sono la grande **Meseta** era molto differente dalla brughiera attuale, infatti, si trattava del territorio più prospero di tutto il Ducato e vi sorgeva la prima capitale di Erigas: la Antigua Capital.

Quando fu edificata questa città, le ricchezze non scarseggiavano nel territorio vergine circostante e il *pueblo*, guidato dal genio del Dominador, non badò a spese onde renderla uno dei "fiori all'occhiello" di Caponord. Furono coinvolte massicce risorse per costruire tutto ciò e la Capital diventò in breve il più maestoso esempio di architettura urbana nonché il maggiore crocevia mercantile dell'intero nord-ovest di Whanel. Oggi invece di tutto quella magnificenza restano solo le macerie private del fasto dei tempi andati.

A una rapida occhiata l'Antigua Capital appare come una città spettrale e difatti tra le case diroccate vivono perlopiù coloro che sono caduti vittima della miseria più nera. Tra questi derelitti vi sono addirittura membri del *Sangre* che non avendo altro patrimonio se non il loro titolo nobiliare preferiscono adattarsi ad abitare dei "gloriosi ruderi" piuttosto che celare il proprio orgoglio in qualche dimora popolare.

La carretteria

Tra le città più famose di Erigas, l'ultima a essere stata fondata è la Carretteria, centro situato nel meridione del ducato nei pressi dei boschi del Valico.

La storia di questo paese è alquanto bizzarra: all'inizio, infatti, l'unico edificio presente in tale zona era una celebre *Posada* nella quale tutti i viaggiatori si fermavano prima di proseguire per i loro viaggi. Non a caso la fortuna della Carretteria è dovuta, oltre alla bontà della propria gastronomia, proprio al fatto di essere l'unico sito ospitale nel raggio di decine miglia.

Con il passare del tempo alcuni facoltosi mercanti iniziarono a stabilirsi a lungo termine nella locanda e quando videro che la struttura non riusciva più a soddisfare i bisogni delle frotte di avventori, investirono i propri fondi per creare nuovi alloggi, botteghe e scuderie. In breve la Carretteria crebbe sino a divenire un villaggio di dimensioni ragguardevoli il cui dedalo di spesse mura si integra alla perfezione nella struttura originale della vecchia *Posada*.

vie marittime

Il trasporto marittimo è essenziale nel commercio di Caponord, poiché è attraverso le rotte dell'Oceano che la maggior parte dei prodotti viaggiano tra nazioni molto distanti tra loro. Sul trasporto navale si basa per la maggior parte l'economia erigasiana e tale infrastruttura è fondata essenzialmente su tre elementi:

- I **porti**, che costituiscono gli snodi in cui convergono le merci, sono divisi in due tipologie: le **darsene** (porti maggiori) dotati di tutti gli impianti necessari per la gestione delle merci (banchine d'ormeggio, argani di carico, luoghi di stoccaggio e uffici ali) e per soddisfare le esigenze delle navi stesse (centri di rifornimento o bacini di manutenzione); e gli **scali** (porti minori), creati in zone più impervie come in colonie o lidi di piccole dimensioni, che fungono da attracchi di breve periodo, permettendo comunque l'approvvigionamento e riparazioni minori.
- I **galeoni**, navi da carico di grosse dimensioni adatte per coprire lunghissime tratte, che costituiscono il principale mezzo attraverso cui le mercanzie passano da un porto all'altro.
- I **magazzini portuali** che fungono da interconnessione tra le vie marittime e quelle terrestri (vedi sotto).

vie terrestri (red)

La costruzione di vie terrestri, sviluppata dapprima per ragioni politiche o militari e quindi economiche, ha permesso di formare la colossale struttura stradale di Erigas, altresì nota come **Red**.

Questa risorsa è celebre non solo per l'eccezionale capillarità che le consente di connettere pressoché ogni centro del Ducato ma bensì anche per altri due importanti aspetti.

Le strade della Red furono ideate per durare nel tempo e pertanto non furono realizzate con un semplice fondo di terra battuta ma bensì con molteplici strati di pietra e legname onde assicurarne la massima resistenza alle intemperie.

Questa copertura inoltre rende estremamente agevole e rapido il passaggio di carri e cavalcature.

Le **estaciones** (trad. stazioni) sono delle strutture situate in punti nevralgici, solitamente entro le diciotto miglia l'una dall'altra, nelle quali i viaggiatori possono sostare, far rifornimento o stoccaggio di beni; è oltremodo comune che presso questi edifici vi siano delle *Posade* o spacci che smerciano beni di prima necessità.

"Las Diez Perlas"

La scarsa economia interna di Erigas è stata finora compensata dal vasto impero coloniale che la nazione dell'Indomito ha creato entro gli arcipelaghi che si estendono dalle coste di Caponord sino al limite estremo della Cinta. Tra le molte isole che accolgono i pionieri del *pueblo* ve ne sono dieci che spiccano di gran lunga per le loro peculiari risorse o caratteristiche e in ogni dove esse sono conosciute come "*Las Diez Perlas*" (trad. "*Le Dieci Perle*"):

"La Colmena" (trad. "*L'Alveare*"): Questa colonia fu una delle prime ad essere scoperta ma la sua importanza crebbe solo col fiorire del commercio marittimo nell'Era dei Quattro. L'isola deve il suo singolare nome alle molte grotte di tufo che formano un contorto dedalo nel terreno e, data la sua posizione centrale rispetto alle rotte mercantili, i *peones* della **Gilda degli Intrepidi** hanno deciso di adibire queste cavità naturali a magazzini per lo stoccaggio dei carichi. Si vocifera che alcune delle spelonche discendano talmente in profondità da lambire gli oscuri meandri del Sottomondo e sebbene nessuno abbia mai tentato di esplorare il fondo dell'Alveare, tutti concordano nel chiamarlo "*la porta della Fossa*" (vale a dire il tenebroso inferno del mito erigasiano).

"La Humoral" (trad. "*L'Umorale*"): Fu il primo "*atollo natante*" (cfr. **par. 2.1**) a essere conquistato e nondimeno si tratta tuttora di una delle colonie più ardue da raggiungere. Il motivo di questo risiede nel clima estremamente volubile dell'isola, tanto che qui cielo terso e sole radioso possono ceder il passo alla più fragorosa delle tempeste entro pochi giri di clessidra. Data la peculiarità dell'Umorale, gli Intrepidi inviano qui i membri più talentuosi della propria gilda onde apprendere come reagire a un cambio repentino del tempo sia nella terraferma che in mare.

"El Banco" (trad. "*Il Banco*"): La fama di quest'isola non deriva dalle ricchezze della terra stessa o da tratti singolari ma bensì dalla peculiare attività che quotidianamente ospita: le aste al buio. A questo genere di negoziati partecipano diversi membri di alto lignaggio delle Signorie di Caponord, contendendosi bauli, sacche o persino la stiva di piccoli navigli abbandonati al cui interno possono giacer mucchi di inutili cianfrusaglie così come tesori di raro pregio. Si dice che dietro tutte le aste vi sia sempre un unico banditore, vale a dire un enigmatico collezionista valdemarita la cui identità è avvolta nel più fitto mistero... difficile dir se costui (o costei) sia stato bandito dalla propria nazione per qualche grave crimine o se abbia deciso di propria sponte di relegarsi in questo remoto lembo di terra.

"La Última Milla" (trad. "*L'Ultimo Miglio*"): Quando i conquistatori scoprirono quest'isola credettero, sbagliando, di essere giunti nella grande Banchisa. In verità l'atollo è collegato al continente dell'estremo nord solo nelle lune

invernali, per mezzo di una sottile striscia di ghiaccio e quando questa si sgretola con l'avvento della stagione calda allora rimane isolato nelle acque dell'Oceano. I pionieri erigasiani sopravvissero al clima rigido della regione grazie all'aiuto degli indigeni della Banchisa, tuttora presenti nell'isola. Pur restando separate, le due etnie collaborano oggi nel vigilare le fasi di disgelo o glaciazione della Banchisa, onde presagire le insidie che queste potrebbero recare al transito navale.

"La Quijada" (trad. "*La Ganascia*"): Questa è senz'altro una delle colonie più perigliose tra le *Perlas* a causa della temuta tribù locale. Gli isolani della Ganascia sono difatti individui morbosamente territoriali, micidiali combattenti e, soprattutto, incalliti cannibali! Ciò che in ogni caso spicca maggiormente è l'inquietante somiglianza di questo nucleo tribale con la schiva società khartasiana. Non a caso molte degli usi e tradizioni degli indigeni ricordano quelli della nazione del Lupo Bifronte pur se trasposti in una forma quanto più possibile perversa ed esasperata. Tra queste affinità vi è anche la pratica dell'arte mistica nota come **Nedramag** (cfr. **par. 3.1**), anch'essa tuttavia contaminata da raccapriccianti riti antropofagi. A tal proposito i coloni concordano nel sostenere che la tribù possa aver avuto origine da un gruppo di nativi di Khartas rimasti tagliati fuori dalla terraferma durante il disgelo di Isvein (cfr. **par. 1.3**).

"El Sanatorio" (trad. "*Il Sanatorio*"): Il nome di quest'isola deriva dal più famoso istituto che venne eretto secoli or sono dai supplicanti legati al culto del Pelagra con lo scopo di portar sollievo e cercare un qualche rimedio per coloro che hanno ceduto alla piaga degli "*ottenebrati*". I Medium stessi decisero di edificare qui il Sanatorio quando nell'atollo fu percepita una forte "*convergenza*" (assottigliamento tra il piano fisico e i reami ultraterreni), la quale offre migliori possibilità per discernere l'occulta follia che affligge i pazienti. Quattro anni or sono all'istituto venne offerto un grande finanziamento da parte del capofamiglia del *Sangre Velasca* senza che quest'ultimo adducesse una motivazione per tanta generosità. Le malelingue asseriscono che tale donazione venne fatta poiché i dotti del Sanatorio accettarono di assistere 'privatamente' un ignoto soggetto particolarmente legato al nobile.

"El Polvorín" (trad. "*La Polveriera*"): Questa è per certo l'isola più sorvegliata di tutto l'Oceano e ciò si spiega facilmente perché qui ha sede il celeberrimo **Arsenal Colonial Mezclas Empíricas** dove è custodita la fantomatica ricetta della *polvo nigra* (cfr. **par. 5.1.6**). Data la segretezza che vige su tale sostanza, i mastri artificieri decisero di relegare la sua creazione in un luogo circoscritto, affinché fosse possibile serbare meglio il mistero del processo evitando le fughe di notizie. Si narra che non basterebbe un'intera flotta con a bordo l'esercito più agguerrito di Caponord per assediare le spesse mura granitiche della Polveriera ma anche se gli attaccanti riuscissero a far breccia, i magazzini interni che ospitano le scorte di *polvo* sarebbero immediatamente allagati tramite un sistema di paratie, rendendo immediatamente inutilizzabile l'esplosivo.

"La Perdida" (trad. "*La Perduta*"): Questa è l'unica delle *Perlas* che una volta scoperta, non è stata completamente colonizzata da nessuno dei tre Ducati. La motivazione di ciò è da riscontrarsi nella flora e nella fauna della zona che paiono essere rimaste selvagge e primordiali come all'alba del mondo terreno. Nonostante non vi siano insediamenti è

possibile attraccare nell'isola e i più temerari, o folli, compiono questo gesto per cercare e poi vendere a caro prezzo erbe o creature che nel continente di Whanel ormai si credono estinte. I cercatori di specie rare non sono tuttavia gli unici a frequentare la Perdida, difatti i saggi più esperti di Khartas approdano spesso in questi lidi per scoprire se dietro a questo mistero si celi la cupa divinità Zver'.

"La Fecunda" (trad. "La Feconda"): Benedetta da piccoli tratti di suolo eccezionalmente fertile, la terra di quest'isola è famosa per esser l'unica a presentare caratteristiche simili a quelle delle rinomate coltivazioni valdemarite. Sebbene il volume dei prodotti agricoli esportati dai pionieri della Feconda non sia minimamente paragonabile a quello della nazione del Pentarca, la qualità di colture locali come l'olivo e le erbe officinali gode comunque di una certa stima. Il "fiore all'occhiello" degli artigiani dell'isola è nella fattispecie un unguento cosmetico in grado di donar per qualche giorno eccezionale vitalità alla pelle, facendo scomparire pressoché ogni segno del tempo su di essa. Coloro che finora hanno cercato di scoprire l'arcano che sta dietro il medicamento hanno altresì subito la terribile tortura prevista dalla legge dei pionieri, la quale consta nel denudare il reo, legarlo e metterlo in una piccola imbarcazione riempiendola di olio per poi lasciandolo alla deriva nel mare aperto. Lo sventurato dovrà quindi prima patire scottature su tutto il corpo a causa del clima caldo, per poi venire mangiato vivo dai gabbiani attirati dall'odore della carne bruciata!

"La Siemprefalta" (trad. "La Dispersa"): Sebbene la maggior parte delle isole natanti si spostino seguendo precisi itinerari imposti dalle correnti marine, quest'atollo senza radici è invece soggetto a movimenti del tutto imprevedibili ed errabondi. La conformazione della Dispersa offre tuttavia ottime basi per la fondazione di villaggi coloniali e le provide fonti e piantagioni spontanee locali garantiscono l'autosufficienza alle famiglie dei pionieri. Nondimeno di recente nell'isola aleggia una certa preoccupazione legata a racconti riferiti da vagabondi, perlopiù ubriaconi delle Posadas di lungomare, che parlano di "macchie di bosco improvvisamente spostate di diversi metri rispetto alla loro posizione originale" o addirittura di "un grande occhio comparso nottetempo sulla scura roccia del promontorio".

5.1.4 Schiatte Nobiliari

«*Molti dicono come il nostro nobile Sangre sia assai simile al rum. . . non si sagna troppo nell'adattarsi a botte, calice o coppa. . . ma basta saggiarlo una singola volta onde comprender qual sia il fuoco che vi è insito!*»

DA UNA CONVERSAZIONE UDITA IN UNA POSADA

La tradizione del nome

Alle tre famiglie aristocratiche di Erigas si è soliti far riferimento con l'antico appellativo di **Sangre**. In aggiunta la suggestiva leggenda legata alle origini del *pueblo* (cfr. par. 5.1.1) associa a ogni schiatta un uomo e una donna appartenenti alla rosa dei sei Grandi, le cui pittoresche figure ancor oggi incarnano le più alte aspirazioni del Ducato:

castamara

Inigo "El Conquistador" (trad. "Il Conquistatore") incarna in primis l'ambizione, il desiderio e l'audacia.

Sancha "El Caballero" (trad. "Il Cavaliere") rappresenta le virtù della vita d'arme e la determinazione nel perseguire i propri obiettivi.

savas

Jorge "El Sabio" (trad. "Il Saggio") esorta a stimare l'esperienza che si matura "strada facendo" piuttosto che il valore delle singole mete.

Enrica "La Bruja" (trad. "La Strega") simboleggia la sete di conoscenza e la volontà di svelare qualsivoglia mistero.

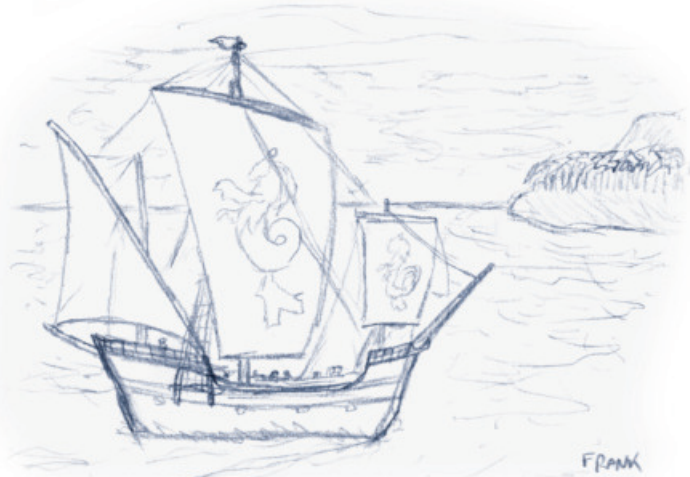
velasca

Ramirez "El Vagabundo" (trad. "Il Vagabondo") esprime il sommo valore della libertà così come la brama di perseguire gli obiettivi più remoti.

Delmar "El Buscador" (trad. "Il Barattiere") rappresenta il concetto di cambiamento come "forza motrice" della sorte dell'uomo.

Ogni nobile erigasiano è solito portare come secondo nome quello del Grande del *Sangre* di riferimento, vale a dire il nome maschile per gli uomini quello femminile per le donne. A titolo di esempio: una donzella Velasca accompagnerà sempre il nome proprio con Delmar (nome del Grande) de Velasca (nome del *Sangre*).

Nel caso in cui un aristocratico abbia genitori che appartengono a due diverse linee del *Sangre* (cosa che capita alquanto spesso) è tradizione che dal quattordicesimo anno di età in poi il rampollo possa scegliere la famiglia di appartenenza e con essa il suo secondo nome.



Qualora l'individuo in questione non sia intenzionato a fare tale scelta allora manterrà i nomi di entrambe le casate ma non potrà altresì esibire quello del Grande di riferimento; l'esempio più celebre in tal senso è quello di Donna Dorotea de Castamara y Savas, la *Señora de Vidrio* (cfr. **par. 5.1.10**).

Sangre dei Castamara



Soprannome: "Gli Irrequieti"

Emblema: Ippocampo rampante (ibrido con quarti anteriori da stallone provvisto di tratti ferini e quarti posteriori da pesce). Lo stemma include i seguenti elementi cabalistici:

- Il grimorio araldico è spezzato in due a voler rappresentare la turbolenta vicenda che nel corso dei secoli ha fatto da spartiacque tra le gesta passate e le mire future della casata.
- La criniera di fuoco dell'Ippocampo si leva nella parte superiore a simboleggiare lo spirito ambizioso della casata.

Motto: "Compari del Vento, Forieri di Tempesta!"

Costume tradizionale: Le tinte preferite dalla casata sono nell'ordine: marrone, vinaccia e oro. Nel Sangre i Castamara sono quelli che danno maggior importanza al celebre copricapo erigasiano e pertanto tendono a curare nel miglior modo possibile i propri cappelli o acconciature.

Capofamiglia attuale: Donna Mercedes Sancha de Castamara (Dinasta), la "Señora de Hierro"

Grandi del Sangre: Inigo (uomini), Sancha (donne)

Sebbene sia possibile incontrar i suoi rampolli intenti a errar in ogni cantone di Caponord, la maggior parte del Sangre Castamara si concentra attualmente nelle aride Castiglie e negli spettrali ruderi della vasta Meseta. È difatti cosa assodata come la rimarchevole gloria di questa casata sia sempre andata di pari passo con la sua scarsa disponibilità economica. Al tacer d'ogni guerra o battaglia i Castamara si sono puntualmente ritrovati a contemplar la miseria dei propri possedimenti, dovendosi così arrangiar nei modi più disparati per sbarcare il lunario.

L'unica fonte di reddito stabile per il Sangre è data dall'allevamento dei famosi destrieri erigasiani, detti "**hijos del viento**" (trad. "figli del vento"). Queste focose creature discendono dall'incrocio tra i poderosi stalloni del Settentrione e le celebri giumente del Deserto Grigio, meritandosi l'appellativo desertico di "Kallith-Hameneph" (trad. "figli dell'alba e del tramonto"), e per quanto la vendita di ciascun capo possa valere centinaia di falconi d'oro, si dice che i Castamara preferiscano cavarsi un occhio piuttosto che esser costretti a separarsene.

In ogni caso, che si tratti di bottini d'arme o proventi di vendite, i Castamara non sono mai riusciti a serbare un patrimonio degno di tal nome per più di una manciata di anni. L'animo perennemente insoddisfatto e la propensione all'azzardo più sfrenato hanno immancabilmente recato il Sangre a sperperare le proprie sostanze in improbabili imprese, sfide dissennate o esagerazioni d'ogni sorta.

La precarietà delle finanze dei Castamara nondimeno si riflette nei governi da loro presieduti e l'espressione popolare "facile a farsi quanto a disfarsi" allude per l'appunto ai reggenti della casata, tanto apprezzati agli esordi per il loro carisma quanto detestati a lungo andare per i loro frequenti colpi di testa.

Al giorno d'oggi i Castamara, posti sullo scranno della Dinastia, godono del ruolo che li vede a capo dell'Armada ducale nonché di una certa prosperità legata ai proficui rapporti intavolati con altre Signorie. Ciò è dovuto in larga misura alle ultime due grandi campagne coloniali promosse dalla Señora de Hierro, le quali hanno visto gli intraprendenti **La Fosse** di Valdemar contribuire alla creazione di grandi piantagioni nelle isole appena conquistate e i fieri **Makarov** di Khartas recuperare ingenti carichi di materie prime finiti nelle grinfie dei cartelli di contrabbando.

Da oltre una decade a questa parte i Castamara serrano saldamente le redini della propria fortuna e chiunque invidia il loro successo attende solo che se la lascino sfuggir di mano così come avvenuto innumerevoli volte in passato.

Sangre dei Savas



Soprannome: "I Palindromi"

Emblema: Serpe bifronte (serpe con due teste alle estremità i cui sguardi convergono al centro). Lo stemma include i seguenti elementi cabalistici:

- Il grimorio araldico che figura sullo stemma è legato alla serpe e si estende verso la parte inferiore a rappresentare l'estrema importanza che la memoria storica ricopre in seno alla casata.
- Gli occhi delle teste della serpe sono rivolti nella parte interna dello stemma a simboleggiare lo spirito introverso della casata.
- Tre lune, una crescente, una piena e una calante, stanno nella parte superiore a rappresentare il concetto di fato come "eterno ciclo".

Una curiosità riguarda anche il nome stesso dei Savas. Questo è difatti palindromo, pertanto ancor una volta legato al ciclo della sorte; inoltre ogni lettera assume un preciso significato simbolico: la "S" richiama la serpe e quindi il sapere, la "A" richiama lo scrigno e quindi il mistero, mentre la "V" richiama la coppa e quindi l'anima stessa dell'uomo.

Motto: "Ogni Mistero schiude l'Alma della Virtude!"

Costume tradizionale: Le tinte preferite dalla casata sono nell'ordine: marrone, verde acqua e oro. Nel Sangre i Savas prediligono gli accessori legati alla tradizione mistica dell'Iris come anelli o cinte nonché tutto quello che può esser adibito al trasporto di effetti personali quali tasche e borse d'ogni sorta.

Capofamiglia attuale: Don Andres Jorge de Savas, "El Lóbrego"

Grandi del Sangre: Jorge (uomini), Enrica (donne)

Perlopiù arroccato tra le scoscese rocce della Sierra e della Punta, il Sangre dei Palindromi è sempre stato caratterizzato da uno spiccato ingegno e sovente la casata ha dato natali a soggetti in possesso del mistico dono dell' Iris. Lo stesso emblema dei Savas sembra quasi a significare l'eterno connubio tra genio e follia; se tra loro si annoverano autentici geni di straordinario acume, al medesimo tempo è altrettanto facile trovare pazzi scriteriati che non esitano a spingersi ben oltre il limite del buon senso con le loro arti o scienze.

In ogni caso il talento mistico della casata ha sempre consentito loro di operar come il proverbiale "ago della bilancia" nel quadro politico di Erigas e per quanto raramente i Savas siano andati al governo, la loro influenza al cospetto delle autorità è sempre stata più che consolidata.

Al medesimo tempo il Sangre ha sempre cercato di investire la maggior parte delle proprio risorse al fine di arricchire ed espandere il proprio immane bagaglio di conoscenze. Da questo punto di vista lo zelo dei ricercatori Savas non ha nulla di che invidiare a quello del più abile dei mercanti e tramite una capillare cernita d'informazioni, scaltri baratti o sottili sotterfugi gli esponenti della casata sono sempre riusciti a conquistare una qualche stimata fonte di sapere senza necessariamente esser costretti a sborsar fior di quattrini. Lo studio della storia, dalle leggendarie epopee arcaiche fino alle complesse trame dell'epoca moderna, rappresenta senz'altro la passione più spiccata di questi eminenti luminari e alcuni tra loro potrebbero investire un'intera vita pur di sciogliere un dilemma vincolato a importanti fatti passati.

Al medesimo tempo mentori privati e accademie sovvenzionate dai Savas hanno contribuito alla diffusione della loro poliedrica erudizione tanto tra i nobili del Sangre quanto tra i cittadini del pueblo. A tal proposito molti hanno consultato i più autorevoli dotti della casata chiedendo loro se trovasse davvero conveniente divider il loro bene più caro e la replica sibillina degli interpellati è sempre stata "ceder all'uomo una delle molte chiavi del mistero non significa svelargli qual sia lo scrigno su cui egli potrà adoperarla con grande profitto".

Al giorno d'oggi i Savas perseverano nel fornire i loro provvidi consigli alla corte erigasiana e tuttavia la loro sfera d'interesse è andata intrecciandosi con realtà d'oltre confine, toccando tanto le contrade più lontane dei Ducati quanto le esotiche colonie acquisite di recente. Alcuni asseriscono che i Palindromi stiano indagando su un ignoto nesso che sembra unire enigmi sepolti nei più antichi siti dei Ducati ai "*paradisi smarriti*" scoperti sul suolo di isole inesplorate. Forse solo i potenti **Blanchefort** di Valdemar, con cui i Savas collaborano onde irrobustire la vigilanza sulle pratiche d'evocazione, o i saggi **Von Khratos** di Khartas, da tempo uniti ai Savas nello studio dei culti indigeni della Cinta, sono al corrente di tali obiettivi.

Sangre dei Velasca



Soprannome: "I Vagabondi d'Oro"

Emblema: Serpente marino (serpe mostruosa munita di scaglie e cresta il cui corpo sinuoso forma tre spire).

Lo stemma include i seguenti elementi cabalistici:

- Il grimorio araldico che figura sullo stemma fluttua nella parte superiore a rappresentare la brama di scoperta e progresso che ha sempre ispirato il futuro della casata.
- Il serpente calca sul capo una corona a rappresentare l'egemonia coloniale della casata.

Motto: "Nel miglio Dimora la nostra Fortuna!"

Costume tradizionale: Le tinte preferite dalla casata sono nell'ordine: oro, verde acqua e marrone. Nel Sangre i Velasca danno grande importanza al mantello, da secoli indumento tradizionale dei "pellegrini" erigasiani, e pertanto tendono ad arricchire le loro cappe con ricami, bottoni e ornamenti d'ogni sorta.

Capofamiglia attuale: Don Miguel Ramirez de Velasca, "Alma de Sal"

Grandi del Sangre: Ramirez (uomini), Delmar (donne)

Il Sangre dei Velasca è in gran parte raccolto nella costa centrale di Erigas e lì gli scali marittimi da sempre fungono come "soglia" per i molti esponenti della casata che desiderano muovere i primi passi sulle vie di ventura. Contrariamente a ciò che si crede, in origine le fortune dei Velasca erano vincolate ai frutti della terra e pochi tra loro avrebbero abbandonato le ricche piantagioni di caffè o canna da zucchero della Plana per giocare tutto mettendosi un fagotto in spalla.

Quando tuttavia la scarsa lungimiranza del Cavalierato e i gravi contrasti dell'Era dei Quattro presero a logorare anche i più ricchi possedimenti delle Castiglie, molti tra i Velasca presero a rivolgere il proprio interesse all'arte navale che era stata promossa dagli arditi pionieri delle colonie esterne. Da allora il Sangre si divise in due rami: uno rimase attaccato a ciò che restava dei latifondi rurali mentre l'altro mise il "vento in poppa" onde cercar nuovi beni oltre la linea dell'orizzonte. In entrambi i casi l'estro e l'astuzia dei Velasca consentì loro di cavarsela egregiamente. Se da un lato quanti continuavano a servire i pigri Castillanos si diedero da fare per moltiplicare gli scarsi guadagni offerti dal sempre più sterile suolo, dando fondo a espedienti e contrattazioni pur di cavare il massimo da ogni singolo sacco d'orzo, dall'altro gli instancabili esploratori riusciti a non colare a picco o a non finire nel ventre di qualche cannibale divennero ben presto governatori di veri e propri reami tagliati fuori dai tumulti della civiltà ducale.

Nel tempo odierno i due alterni volti si stagliano ancora nel quadro del Sangre e ciò rende particolarmente accesa la politica interna della casata. I proprietari terrieri della zona di Puerto del Sol, individui assai intransigenti e nazionalisti, si considerano difatti gli unici veri eredi della stirpe Velasca e accusano senza troppe cerimonie i loro parenti intenti a "vagabondare" per nave o ad "annacquare il proprio sangue" tramite i rapporti con le razze isolate di non aver nemmeno più il diritto di considerarsi figli del pueblo. Questa tesi nondimeno è caldeggiata dalla facoltosa casata valdemarita dei **Cimanteau**, probabilmente intenzionata a ghermir parte dei domini esterni dei Velasca tramite l'appoggio politico concesso alla fazione interna della schiatta.

La replica dei grandi ammiragli o signori coloniali non si è fatta tuttavia attendere e questi si sono detti pronti a "chiudere alla fonte" l'afflusso di merci e trasporti che unisce gli arcipelaghi ai litorali di Erigas. A sostenere i diritti dei coloni del Sangre è recentemente intervenuta la nobile famiglia khartasiana degli **Yad-Stolock**, pronta a fornire la propria ingente forza lavoro in cambio di un accordo vantaggioso per l'uso delle tratte marittime.

5.1.5 Mito e Tradizioni

*«Una storia per esser bella non deve per forza
esser vera»*

DON MIGUEL RAMIREZ DE VELASCA

La "oportunidad"

Associato all'anima stessa di Erigas, il mito della oportunidad nasce con la sconfitta del Dominador da parte dei Grandi, ossia gli ineffabili eroi che sarebbero poi diventati i capostipiti del Sangre. La "Primera Leyenda" (trad. "prima leggenda") narrata all'inizio di questo capitolo (cfr. **par. 5.1.1**) illustra come i "sei", tramite il provvido ausilio dei Fati di Xoac, riuscirono a svincolarsi dalla schiavitù della ragione, ottenendo così di eliminare l'infame tiranno e la sua tenebrosa prole.

Così si conclude la fola più cara al pueblo, ma l'ispirazione di questa perdura tutt'oggi nella tradizione nazionale legata a peculiari orlalie che un individuo può compier affinché le proprie ambizioni siano sostenute dal "favore del fato". Definiti la "quintessenza dell'azzardo", questi cimenti spesso rappresentano l'extrema ratio per chi si trova di fronte a una svolta ardua o addirittura disperata della propria esistenza. Che si creda o no al valore mistico delle oportunidades, nessuno osa affrontarle a cuor leggero e per certo chiunque lo abbia fatto reca su di sé gli indelebili segni dell'ignoto potere che si cela in tale esperienza.

L'iter del rito appare altresì molto semplice: il candidato si reca in un luogo dove i confini ultraterreni risultino particolarmente sottili e un esperto Medium lo accompagna per guidarlo nel singolare 'viaggio' che lo attende. Il soggetto quindi sprofonda in un sonno che lo porta a "metter piede oltre la soglia", ossia ad affacciarsi nei reami soprannaturali dell'Oltremondo. Nessuno, con la sola eccezione del candidato e del suo vate, sa cosa avviene nel corso dell'oportunidad ma questa può comunque concludersi solo in due modi... o il candidato si ridesta, pervaso da una rara determinazione destinata a far da preludio a "fatidiche svolte" della sua vicenda personale, oppure parte del suo spirito resta segregato in qualche remoto "altrove", condannandolo a piombar nel funesto sonno degli ottenebrati.

I più noti esempi di impiego odierno delle oportunidades annoverano il diritto di varare una nuova campagna di conquista coloniale, l'acquisto di un titolo nobiliare particolarmente rinomato o l'elezione di un Caudillo (cfr. **par. 5.1.2**).

La "traccia"

Pochi sarebbero propensi a pensare che il germe della superstizione possa attecchire nel cuore irrequieto e nella mentalità aperta degli erigasiani. Nondimeno esistono molte cupe ombre nel passato del pueblo e queste sono perlopiù legate alla temuta traccia, ossia le presenze disincarnate che aleggiano nelle lande terrene. Che si tratti di fosche tragedie, sinistri malefici od occulti portenti, da queste parti si è soliti credere come "qualcosa" di tutto ciò tenda sempre a restar

vincolato agli elementi mondani e questo nel corso dei secoli ha influenzato le più celebri usanze della nazione dell'Indomito.

Un esempio calzante è costituito dal non voler utilizzare oggetti con impugnature di metallo, giacché essendo tale materiale un ottimo viatico per gli spiriti, ciò a lungo andare consentirebbe alla traccia di 'contaminare' il possessore di turno. Questo a maggior ragione vale per manufatti particolarmente vetusti, magari passati di generazione in generazione, ritenuti esser autentici "ricettacoli" della nefasta traccia. Proprio per questo a Erigas è prassi comune realizzare manici e impugnature con materiali d'origine vegetale o animale quali legno e osso. Ciò inoltre spiega anche perché nella tradizione militare del pueblo le armi in asta siano sempre state preferite ad altri tipi d'arsenale (cfr. **par. 5.1.6**).

Il timore legato alla traccia si estende altresì anche ai debiti, giudicati parte del 'fardello' che grava sul fato di una stirpe o famiglia. Proprio per questo doni o prestiti raramente riescono graditi al pueblo, recandolo invece a prediligere il

baratto. Non importa quale sia la contropartita di uno scambio, purché il debito sia saldato immediatamente, e in alcuni casi gli erigasiani sono persino disposti a mettere in pegno il loro bene più stimato, vale a dire la libertà, per concludere un importante negoziato. Altre forme di baratto, seppur mosse da intenti nettamente diversi, sono curiosi gesti tesi a saldare i 'debiti' insiti nella parentela, nell'amicizia o nella stima reciproca. Ciò avviene ad esempio quando si riceve un oggetto in eredità e si ricambia tale lascito ponendo un omaggio dal forte valore simbolico nella tomba del defunto.

L'unica eccezione al deprecare i doni è costituita dagli eccentrici figli del Maelstrom (cfr. **par. 5.1.2**), i quali, essendo considerati una sorta di agenti dello stesso karma, possono regalare agli altri ciò che più li aggrada. Per quanto i doni di costoro tendano a essere alquanto bislacchi, se non addirittura talvolta grotteschi, non accettarli è un atto alquanto infausto in quanto il pueblo reputa che ciò equivalga a "sputar sui favori della sorte".

I "forestieri"

Un altro lugubre mito che grava su Erigas è quella degli inquietanti forestieri, entità misteriose che di rado compaiono durante le notti di novilunio, causando la morte di vittime isolate o, peggio ancora, facendole divenire degli ottenebrati (cfr. **par. 5.1.7**).

L'origine di tali creature rappresenta un autentico enigma tuttora privo di soluzione. Alcuni ritengono possa trattarsi di chimere in grado di preservare a lungo la propria forma materiale, altri pensano invece che essi siano qualcosa di ancor più ignoto e terrificante. L'unica certezza è che non esistono tratti comuni per i forestieri; c'è dunque chi vocifera di imponenti troll affetti da mostruose deformità, di raccapriccianti ibridi che accorpano l'anatomia delle bestie più disparate, di creature la cui surreale beltà è sufficiente a dissipare il senno di un uomo... questi sono dunque i forestieri nei motti del pueblo: "la contorta prole nata dall'unione del sogno e dell'incubo".

In generale non si sa se siano nati prima i forestieri o le leggende che ne trattano; anche i Medium che hanno studiato il loro modo di agire e le poche prove tangibili rinvenute in giro sono divisi nelle proprie opinioni. Se da un lato vi è chi è propenso ad associarli alla progenie dell'Oltremondo per lo stato di pazzia indotto nei superstiti delle loro manifestazioni, dall'altro gli scettici asseriscono come solo esseri appartenenti al mondo fisico possano causare simili danni e omicidi.



festività

Nella maggior parte dei casi le feste erigasiane si ispirano al mito originale del pueblo (cfr. **par. 5.1.1**) e tra queste è opportuno citare le due più importanti manifestazioni che hanno luogo con cadenza annuale.

"Las Dias de Mal Gobierno" (trad. "I Giorni del Malgoverno"): Questa festività cade solitamente nelle stagioni più fredde oppure in concomitanza con periodi particolarmente cupi o sfortunati. Essa rievoca il tempo della tenebrosa schiavitù del Dominador e cerca di esorcizzarne la fosca memoria per mezzo dell'esaltazione di importanti valori come la libertà. L'evento culminante contempla la liberazione di una nutrita compagine di "ottennebrati", purché si tratti di casi relativamente 'innocui' e non di squilibrati omicidi, a cui è poi concesso di trovar asilo in un apposito palazzo allo scopo di formare una sorta di governo. La corte dei pazzi potrà quindi legiferare a suo piacimento e gli editti di questa, se ritenuti privi di rischi per l'ordine pubblico, saranno proclamati nell'intero Ducato affinché i cittadini possano rispettarli a propria discrezione (sebbene si crede che non farlo possa procurare grandi sventure). In aggiunta durante *Las Dias* le Libere Compagnie concedono passaggio senza alcuna restrizione su ogni via della Red e questo aumenta considerevolmente gli introiti delle varie *estaciones* nonché la presenza di bande di ubriachi bercianti lungo le strade.

"El Gran Juego" (trad. "Il Grande Gioco"): Questa festività celebra ricorrenze assai liete e pertanto è frequente vederla svolgersi durante i mesi assolati della primavera o dell'estate. Il *Juego* richiama alla mente la liberazione del pueblo per opera di Xoac e dei Grandi e sulla falsariga di quei giorni gloriosi esorta ciascuno a dar libero sfogo al proprio estro onde poter scampare al capestro della noia o delle formalità. Per sei giorni e sei notti Erigas ospita un'incredibile numero di gare, disfide e tornei senza alcuna restrizione alla specialità o alle regole, purché la contesa di turno spicchi per la sua estrema originalità. Non stupisce pertanto il fatto che nei dì del *Juego* si possa proprio veder "di tutto" e in aggiunta la nazione concede ai propri schiavi di prender parte alle gare più importanti mettendo per loro in palio la liberazione immediata. La festa solitamente raggiunge il suo apice col "Triplice Cimento" in cui tre comitati formati da esponenti di Erigas, Valdemar e Khartas sono chiamati a proporre ciascuno una peculiare sfida a cui potranno poi prender parte schiere di formazione internazionale.

un "bagaglio senza tempo"

Infine è d'uopo citare alcune tra le consuetudini e i costumi più caratteristici della terra dell'Indomito. Si noti a tal proposito come ciascuna di queste tradizioni sia immancabilmente legata a eventi concreti o esigenze pratiche emerse nel corso della storia, dimostrando così come l'atteggiamento schietto e intraprendente del pueblo tenda a prevalere sulle mere credenze.

Il *copricapo* (ampi cappelli per gli *hombres* ed elaborate retine per le *mujeres*) è un indumento tenuto in grande considerazione dagli esponenti del *Sangre* e da altre figure di spicco della società erigasiana. In generale questo costume esprime l'orgoglio nelle proprie origini e, nel concetto della cabala, simboleggia le aspirazioni individuali.

Anche le *cappe* e i *mantelli* sono elementi assai apprezzati del vestiario nonché i più diffusi in qualsiasi ambito sociale. Tali capi sono per antonomasia l'emblema del viaggio e dello spirito scavezzacollo del pueblo; indossarli pertanto significa creder in una vita in perenne movimento in cui quanti si fermano o arrendono sono destinati a smarrir loro stessi.

Un'altra pittoresca tradizione è quella legata ai brindisi, tanto che questi siano fatti con il prelibato *ron* prodotto dalla rinomata Liga Dorata quanto con qualsiasi altra varietà alcolica. Il gesto viene preannunciato dalla vivace espressione "Salud!" (trad. "Salute!") e quindi richiede che ciascuno tracanni la propria bevanda fino all'ultima stilla nel minor tempo possibile. Si crede difatti che il numero di sorsi necessari per svuotare il calice corrisponda al tempo che il bevitore impiegherà per conseguire i propri obbiettivi e dunque tutti tentano di farcela in un sol fiato.

Il **Pimientò del Padrón** ("ordalia del peperoncino"), è una curiosa usanza atta a decidere chi al termine della *comida* (trad. "pasto") deve saldare il conto in una Posada. Così, onde evitare litigi per chi debba cavarsi di tasca "el dinero", si è soliti servire almeno una pietanza a base di peperoncini verdi in cui sia nascosto un unico, piccantissimo, esemplare rosso. Lo sfortunato commensale che infine si ritroverà tra le fauci l'ardente *pimientò* dovrà sborsare il dovuto all'oste, oltre che sperimentare suo malgrado il famigerato calore della *Fossa* (il tenebroso inferno del mito erigasiano).

La **Maldición del Segundo Hijo** (trad. "maledizione del secondo figlio") risulta presumibilmente vincolata ad alcuni sventurati aneddoti aventi come protagonisti coppie di gemelli. Tale folclore porta a creder come il primo nascituro sia benedetto da Xoac, ricevendo una sorte propizia e un animo saldo, mentre il secondo finisca per esser maledetto dal Pelagra, il quale presto o tardi gli infliggerà la piaga della pazzia. La *Maldición* è stata sovente causa di gravi casi d'ossessione in cui i genitori di gemelli, terrorizzati dal fato che attendeva il loro secondogenito, hanno scelto spontaneamente di sopprimerlo. Non a caso si è soliti rimproverare un soggetto stolto o inetto dicendogli: "¿No es usted el segundo?" (trad. "Sei forse il secondo?").

5.1.6 Arti d'arme

«¡Bailamos la danza de la muerte!» (trad. «Ballo la danza della morte!»)

MOTTO TIPICO DEI CABALLEROS

Col passare dei secoli la guerra ha scandito le fasi più significative del passato di Erigas e la vita d'arme è stata per molti figli del pueblo l'unica carriera in grado di esorcizzare lo spettro della miseria. Il retaggio del *Sangre* comprende un incredibile numero di valenti condottieri, leali attendenti o anche solo bravi militi che, anche grazie al costante sviluppo della tattica bellica e dell'arsenale, hanno permesso alla nazione dell'Indomito di conseguire l'eccellenza militare nelle lande di Caponord. Non stupisce pertanto che la grande *Armada* erigasiana, pur se scevra delle ingenti risorse o dei celebri campioni presenti negli altri Ducati, sia indiscutibilmente temuta lungo l'intera costa del Settentrione.

Le armi in asta

Nel Ducato le armi in asta rappresentano l'equipaggiamento tipico del combattente regolare. Ciò è dovuto in larga misura alla loro facile reperibilità, al costo ridotto e, soprattutto, all'estrema versatilità d'impiego. I primi esemplari di queste armi sono probabilmente nati adattando utensili comuni come forche, falci, asce, martelli o spiedi, e ora ne esiste un'immane varietà alla quale possono attingere reparti diversi quali fanteria, cavalleggeri e armigeri di bordo.

L'utilizzo delle armi in asta da parte di militi erranti o di interi reparti dell'*Armada* ha portato allo sviluppo di alcune peculiari vie d'arme:

La via del "Lancero": Si dice che questa via sia ispirata allo stile della prode donzella Sancha de Castamara, uno dei sei Grandi di Erigas. L'arte del *Lancero* è riservata ai singoli combattenti e consiste nello sfruttare al meglio le molteplici potenzialità offerte dai vari tipi d'arma. Quanti hanno appreso a fondo quest'abilità possono costituire un autentico incubo per chiunque commetta l'errore di sottovalutarli... ritrovandosi così arpionato o trascinato via da un'alabarda, squarciato in due dal micidiale fendente di un falciatore oppure inchiodato come un pollo dall'affondo della picca di turno.

La via del "Regimiento": Questa via è frutto di oltre un millennio di estenuanti addestramenti a cui l'Impero sottopose i militi erigasiani prima di schierarli nel corso delle proprie ambiziose campagne. Nel suo più classico assetto il *regimiento* (trad. "reggimento") prevede due o più ranghi di armi in asta disposte in una falange serrata. L'impenetrabile muro di mortifere punte o lame opposto in tal modo può scoraggiare persino gli avversari più determinati e ogni membro del gruppo contribuisce ad aumentarne l'efficacia intervenendo tempestivamente per coprire ogni breccia o per colpire "laddove spilla più sangue". Da ciò si vince come la forza della via non stia tanto nel valore individuale quanto piuttosto in doti collettive quali l'affiatamento e la strategia.

cappa e spada

Questa pittoresca arte d'arme è figlia della stessa "strada", ossia dei continui viaggi intrapresi dai figli del *pueblo* al fine di raggiungere le innumerevoli mete sparse per terra e per mare. Consci del fatto di doversi difendere da improvvisi perigli e al contempo di non poter appesantire il proprio passo, nonché svuotare le proprie tasche, recando con sé scudi o corazze, gli ingegnosi pionieri erigasiani nel corso delle ere svilupparono tecniche basate su quel poco che era parte del loro bagaglio personale.

La chiave della via del *peregrino* è nella fattispecie la cappa o mantello, indumento favorito entro il Ducato (cfr. **par. 5.1.5**), impiegato a mo' di protezione in combinazione con un'arma leggera. Nel suo utilizzo più elementare la cappa è avvolta attorno al braccio per deflettere i colpi altrui ma la pratica consente al *peregrino* anche di eseguire mosse più elaborate come disarmare, intralciare o addirittura accecare l'avversario.

L'arma impugnata assieme alla cappa non è di per sé vincolata a scelte particolari ma la via tende a dare il meglio di sé quando lo schermidore utilizza pezzi d'arsenale versatili e poco ingombranti come spade o daghe dalla foggia sottile. A tal proposito la lama tipica erigasiana mantiene tuttora il profilo curvo derivato dal combattimento in arcione ma tende a integrare soluzioni originarie di altre nazioni come la raffinata guardia valdemarita, detta a "gabbia" o "coppa".

I Caballeros

Da sempre gli uomini d'arme più competenti, temerari e irriducibili delle lande dell'Indomito sono soliti viver in sella ai loro fidati purosangue, chiamati *hijos del viento*, ed è proprio da tale abitudine che deriva il loro appellativo di Caballeros (trad. "cavalieri").

Nel quadro storico questi combattenti appaiono come i precursori e i più alti esponenti della gloria equestre che ha dato fama a Erigas, non tanto nell'accezione morale e idealista tipica dell'epoca del Cavalierato, quanto piuttosto per lo spirito libero e per l'insaziabile sete di conquista che li contraddistingue.

In battaglia i Caballeros preferiscono senz'altro l'utilizzo della lancia, molto pratica in sella, ma questo non preclude loro altre opzioni tant'è che sovente appaiono come veri e propri "arsenali ambulanti", recandosi appresso un'impressionante gamma di armi onde poter far fronte a qualsivoglia insidia.

Nondimeno le loro capacità sono considerate a dir poco uniche, non tanto per l'abilità d'arme, ma bensì per le azioni eroiche che sono soliti compier nei frangenti più ostici o disperati. Molti difatti favoleggiano di Caballeros in grado di saltar un carro a piè pari nel corso di una fuga, di scansar una freccia scoccata da poco più di dieci piedi, di scagliar grosse pietre come fucelli, di saper tener testa agli ubriacanti affondi del miglior spadaccino o di gettarsi dalla cima di un albero maestro per poi piombar con la loro picca dritti sul capo del mostro sorto dagli abissi marini. A questi suggestivi racconti tuttavia si affianca la pessima nomea di sventura che sembra accompagnare i Caballeros in ogni dove, facendoli spesso apparire come autentiche "calamite per i guai".



Gli anziani del *pueblo* affermano a tal riguardo come tanto gli occasionali portentosi quanto la proverbiale sfortuna di questi guerrieri derivino da una sorta di 'baratto' stipulato con la stessa sorte. Pare dunque che i Caballeros possano di tanto in tanto beneficiar dei favori del fato onde ottenere facoltà sovrumane, purché tale debito sia presto o tardi ripagato tramite qualche brutto insuccesso o disgrazia.

Del resto i Caballeros più celebri non negano certo tale mito e la stessa Dinasta Mercedes Sancha de Castamara, la "Señora de Hierro", ha sempre confermato come i suoi rimarchevoli successi siano sempre dipesi dall'aver "accolto il destino" al proprio fianco.



La "polvo nigra"

Alla frequente domanda "Cos'è la *polvo nigra*?" il viandante erigasiano è solito rispondere con una laconica frase "Es el semilla de fuego..." (trad. "È il seme del fuoco..."). Del resto solo gli schivi artificieri che trascorrono gran parte delle proprie vite nei bui opifici della sperduta fortezza coloniale nota come Polveriera (cfr. **par. 5.1.3**) forse conoscono l'occulto segreto di questo terribile ordigno. La minima fonte di calore o fiamme vive è sufficiente per scatenarne il potere esplosivo e una singola libbra basta a ridurre in trucioli una spessa porta di quercia.

Tutto ciò che è trapelato all'attenzione pubblica è che la *polvo* ebbe origine da un composto primario detto semplicemente "**madre**" che fu scoperto molti secoli addietro proprio sulla stessa isola dove poi sarebbe stata edificata la Polveriera. Nessuno tuttavia al giorno d'oggi sa o vuole far sapere quale sia la formula della *madre* e a tal proposito molti dotti malignano come l'invenzione di questa sia avvenuta per mera casualità.



Qualunque sia la verità, è sufficiente mescolare un solo grano di *madre* a molte libbre di zolfo per ricavare la sostanza di base che poi viene esportata per l'impiego nei vari territori. La *polvo* pura tuttavia possiede un blando potenziale e questo aumenta considerevolmente solo quando la si mescola ad altri ingredienti, chiamati "*amalgami*", al fine di ottenere le cosiddette "**mezclas**" (trad. "*miscele*"). Ciò che risulta interessante è come ogni singolo *amalgama* possa conferire proprietà assai diverse alla *mezcla* risultante e pertanto i mastri alchimisti del *pueblo*, gli spericolati Empirici, si sono sempre cimentati nell'utilizzare gli elementi più disparati. Tutto in effetti può divenire una base per la *mezcla* di turno e ciò comprende minerali come il salgemma, prodotti vegetali come il carbone e persino alimenti quali farina o caffè; l'unica caratteristica comune degli *amalgami*, in accordo al principio alchemico della "*via secca*", deve esser quella di esser quanto più possibile scevri d'umidità. Anche la terra stessa può esser usata per creare *mezclas* e il suolo erigasiano è ritenuto il migliore per un simile impiego.

Durante l' "*epoca d'oro*" vi fu un brusco arresto al perfezionamento della *polvo* e gli austeri Duchi di allora finirono addirittura per metterla al bando, additandola come cosa blasfema. Una grande svolta si ebbe invece al principio dell'Era dei Quattro, quando il Magister Melide Ramirez de Velasca, soprannominato in seguito "*Setaccio*", pestò con eccessiva veemenza nel proprio mortaio una *mezcla* a base di peperoncino e piccoli grani di metallo, finendo per farsela esplodere in faccia. Lo sfortunato uomo non sopravvisse, ma i suoi discepoli assistettero altresì alla creazione della prima rudimentale "**boca da fuego**" (trad. "*bocca da fuoco*").

Ci vollero tuttavia molti altri secoli di sperimentazione, funestati da un bel po' di altre vittime, affinché si riuscisse a costruire un'arma in grado di imbrigliare con relativa sicurezza il potere della *polvo*. Il principio della *bocas* era indubbiamente semplice: una robusta canna di metallo forgiato sul cui fondo era pressata una dose d'esplosivo assieme a un proiettile e munita di un qualche meccanismo in grado di incendiare la carica. Dal canto loro gli Empirici ebbero un bel daffare per ridurre al minimo le probabilità d'incidenti legate a difetti di costruzione, assemblaggi scadenti o, più semplicemente, agli imprevedibili effetti 'collaterali' delle *mezclas*. Di seguito sono elencati alcuni dei più noti esemplari di *bocas* che gli opifici erigasiani esportano sull'intero territorio di Caponord:

Gargolle: Armi di dimensioni contenute, facili da trasportare e impugnare anche con una singola mano. Le moderne gargolle includono un meccanismo a percussione che consente di incendiare l'innesco posto su un supporto, detto "*scodellina*", montato a ridosso della camera di scoppio. Questi ordigni risultano particolarmente maneggevoli ma la ridotta lunghezza di canna ne sacrifica la gittata utile.

Schioppi e Moschetti (in genere detti "*sputafuoco*"): Armi basate sulla stessa meccanica delle gargolle ma provviste di una canna decisamente più lunga che rende

necessario l'impiego con ambo le mani. Gli schioppi hanno grossi calibri e sono spesso caricati con una manciata di ferraglia, detta "*metralla*" (trad. "*mitraglia*"), che viene espulsa in un'ampia rosata frontale. La stretta canna di oltre cinque piedi dei moschetti consente invece di produrre tiri di grande precisione.

Tarasconi e Falconetti: Fratelli maggiori delle *bocas*, questi ordigni montati su affusto di legno sono anche detti "*pezzi d'artiglieria*" e il loro potere offensivo risulta ovviamente a dir poco devastante. In particolare la canna tozza e molto ampia del tarascone consente di proiettare pesanti palle di pietra o metallo in alte curve onde bombardare le posizioni protette da alte barricate verticali. I falconetti sono invece concepiti per il tiro orizzontale ed è frequente il loro uso a bordo delle navi d'altura onde sfasciare le fiancate delle imbarcazioni ostili.

Per quanto concerne l'attuale diffusione della *polvo*, riconoscendo il valore e la pericolosità di tale merce, il governo del *pueblo* ne consente la produzione esclusivamente presso la Polveriera laddove ha ancor oggi sede l' "**Arsenal Colonial Mezcal Empiricas**" (trad. "**Arsenale Coloniale Miscele Empiriche**").

IL "TERCIO"

La perizia militare di Erigas trova la sua massima espressione nella formazione chiamata in gergo "*tercio*" (trad. "*terzo*"), da molti considerata la migliore in assoluto sul suolo dei Ducati. La composizione di questo drappello, mediamente formato da diciotto o più soldati, risulta alquanto semplice: un terzo di fanti muniti di lunghe picche schierati sul fronte, un terzo tra

spadaccini e alabardieri distaccati ai fianchi o nelle retrovie e un terzo di fucilieri armati di *bocas da fuego* disposti al centro.

L'avanguardia del *tercio* espone il potenziale tipico del *regimiento* mentre gli altri due terzi della formazione forniscono mobilità e capacità di colpire a distanza. L'approccio agli scontri prevede pertanto ripetute raffiche sparate dai fucilieri non appena il nemico giunge a media o corta gittata, la solida linea opposta dalle picche agli assalti frontali e infine il solerte supporto offerto da spade e alabarde in caso di attacchi defilati o per attuare la nota "*manovra a tenaglia*". Ovviamente è facile comprendere come la podestà della schiera sia fondata innanzi tutto sulla

capacità dei "terzi" di cooperare al meglio, stabilendo la propria linea d'azione con la massima sollecitudine.

Solo le più recenti campagne coloniali hanno fatto affiorare i punti deboli del *tercio*, perlopiù legati all'impossibilità di mantenere una formazione compatta in territori aspri quali alture o giungle. Ciò ha pertanto indotto le Libere Compagnie e le bande d'arme d'origine erigasiana a rivedere la struttura ormai consolidata da un secolo a questa parte, prevedendo "terzi" formati da fanti provvisti di equipaggiamento multiplo e pertanto in grado di modificare il proprio ruolo in battaglia a seconda delle circostanze.

5.1.7 Arti Mistiche

«*¡Siempre ir más lejos!*» (trad. «*Sempre andare oltre!*»)

AFORISMA DEI PRATICANTI DELL'IRIS

L'arti occulte presso Erigas sono perlopiù fondate sulla pratica del "*seme bastardo*" noto come **Iris** (cfr. **par. 3.1**). L'origine di questa forma di magia è ovviamente da ricercarsi nella mitologia del *pueblo*; nella fattispecie il primo esempio tangibile di tale portento è rappresentato dalla "*prima fantasia*" che Xoac inculcò nel cuore dei Grandi. Tramite quell'ispirazione gli erigasiani appresero come usare la propria fervida immaginazione, andando "*oltre*" a ciò che esiste nel mondo materiale.

Il termine Iris deriva per l'appunto dalla parola "*iride*" e, in analogia con la parte intermedia dell'occhio, anche quest'arte rappresenta il sottile confine che separa la realtà fisica dalle dimensioni ultraterrene. Un individuo che attinge al *seme* diviene pertanto in grado di manipolare la sfera spirituale, ottenendo facoltà quali la percezione delle entità disincarnate o addirittura la capacità di interagire direttamente con esse. Nelle sue più alte espressioni l'Iris permette di creare miraggi sorprendentemente credibili, di ingannare le leggi mondane avanzando senza sforzo anche nei terreni più accidentati, di spostarsi da un luogo all'altro in un solo battito di ciglia e infine di aprire varchi che consentono alle misteriose chimere di calcare il suolo delle razze viventi.

Sotto molti aspetti l'arte può essere considerata un'arma a doppio taglio: è difatti una disciplina basata sul distacco dalla propria natura e sul contatto con imperscrutabili essenze aliene; non è pertanto raro vedere mistici che, dopo aver attinto a tale potere si sono sentiti molto svuotati d'ogni forza o addirittura hanno sperimentato cambiamenti sostanziali quali ciocche di capelli di colore mutato. Nei casi più nefasti gli ignoti esseri con cui l'incantatore ha a che fare trascinano parte della sua stessa anima nelle pieghe dell'Oltremondo e così diviene un "**ottenebrato**".

Il fosco destino che attende gli *ottenebrati* è quindi quello di un'esistenza lacerata in cui rari momenti di lucidità si alternano a una profonda catatonìa o a gravi crisi di demenza.

Ciò spiega ampiamente perché nel corso delle ere lo studio dell'Iris abbia cercato di far luce sui possibili metodi atti a scongiurare i suddetti rischi, rendendoli parte integrante della propria esperienza.

L'apice per la pratica dell'Iris risiede nell'accesso alla celebre casta dei **Medium**, espressione arcaica che significa "tramite". Questi mistici dall'io enigmatico ed eccentrico si addentrano nel mondo dell'occulto a tal punto da instaurare un autentico legame, o "**simbiosi**", con una delle ancestrali chimere che lo popolano. Questo saldo vincolo rende l'incantatore in grado di invocare eccezionali prodigi, perseguendo uno dei quattro "**caminos**" (trad. "cammini"):

Receptores (trad. "Recettori"): Sono coloro che mostrano una più spiccata capacità di percezione nei confronti dell'essenza spirituale, detta "**traccia**", che effimeri e chimere lasciano infusa negli elementi terreni. Il potere dei *recettori* consiste pertanto nel discernere le complesse linee della trama del *karma* che si diramano a partire dai ricettacoli di importanti *tracce*, ottenendo così visioni o persino pegni tangibili associati al tempo passato così come a quello futuro.

Peregrinos (trad. "Pellegrini"): Sono in grado di oltrepassare il confine soprannaturale, creando così un canale che consente di trasferire elementi tra luoghi assai distanti. Solitamente riuscire a spostare piccoli oggetti inanimati è già di per sé un risultato degno di nota ma ciò a cui questi Medium aspirano sopra ogni cosa è la capacità di viaggiare essi stessi attraverso le "*segrete vie*" dell'Oltremondo. Alcuni *pellegrini* particolarmente audaci (o del tutto folli) mirano altresì a trasportare uno o più compagni e, dato che serve un animo scrupolosamente preparato per non smarrirsi nei sentieri delle Nebbie, ciò basta a chiarir quanto possa esser ostico dover far da guida a soggetti del tutto ignari.

Obliteradores (trad. "Obliteratori"): Costoro utilizzano pratiche di esorcismo per bandire le presenze occulte penetrate nelle lande materiali, sia che queste siano legate alle persone come *abomini* oppure dotate di una forma fisica propria. In aggiunta un gruppo di *obliteratori* può talvolta essere in grado di guarire lo spirito leso di un *ottennebrato* pur di riuscire a rintracciare la porzione d'anima che egli ha smarrito.

Convocadores (trad. "Evocatori"): Sono indubbiamente i più potenti tra i Medium ma al medesimo tempo i più pericolosi, poiché possono permettere alle chimere di manifestarsi direttamente entro il mondo terreno. Gli *evocatori* riescono con estrema facilità a stabilire la *simbiosi* con molteplici entità, condividendone le portentose capacità. Sono altresì capaci di indurre gli spiriti evocati a divenire "*talismani simbiotici*" in grado di portare la buona sorte sui gregari oppure di farne "*anatemi simbiotici*" al fine di trascinare nella sventura più nera l'avversario di turno. Una compagine di evocatori è infine in grado di evocare chimere antiche e molto potenti, ma se queste sfuggissero al loro controllo ciò potrebbe causare autentiche catastrofi.

L'arte dei Medium prevede l'impiego di specifici strumenti rituali che favoriscono il contatto tra contesti fisici e metafisici.

Soglia: Questo manufatto metallico rappresenta il punto d'ingresso verso il mondo ultraterreno. Possono essere create ovunque, sebbene esistano luoghi intrisi di energia mistica dove risulta più facile allestirne una. La foggia della Soglia deve essere perfettamente circolare, altrimenti potrebbe essere messa a repentaglio la riuscita del rito, mentre le dimensioni di questa indicano l'ammontare della forza spirituale che può fluire attraverso. Si possono pertanto realizzare soglie minute come anelli o, qualora si intenda combinare un gran bel disastro, grandi come una piazza.

Invito o Esca: Solitamente posto di fronte alla Soglia, l'Invito serve per attirare le creature dell'Oltremondo presso il "varco". Per servire a tal scopo l'oggetto prescelto deve esser intriso della "*traccia*" e dunque ancor una volta si tratta di manufatti metallici. In ogni caso è bene porre attenzione all'utilizzo di oggetti alquanto vetusti in quanto questi potrebbero fungere da esca per esseri molto più terribili di quelli che si intende richiamare. Di recente esche particolarmente efficaci sono state realizzate dagli esperti artigiani di **Valdemar** e in particolare impiegando piccole porzioni dei rari metalli, detti "*principi*", che si dice siano legati ai reami fatati dell'Oltremondo.

Guida: Sono elementi utilizzati dai *pellegrini* allo scopo di evitare di smarrirsi durante i loro viaggi nell'Oltremondo. Come è facile comprendere, le Guide devono aver caratteristiche del tutto opposte rispetto agli Inviti, ossia possedere un legame assai lungo con il mondo terreno. Buoni esempi di Guide sono pertanto il legno degli alberi secolari oppure i fossili di creature primordiali.

Vincoli: I vincoli, distinti da proprietà particolarmente affini alle guide, sono peculiari oggetti in grado di contrastare o relegare le creature evocate. Nella maggior parte dei casi si tratta di ricettacoli, che spaziano da

contenitori artigianali a elementi naturali provvisti di cavità quali le ossa degli uccelli. Gli scrigni di *madera* (trad. "legno") in particolare sono molto apprezzati presso Erigas e vi sono numerose botteghe artigianali che ne realizzano infinite varietà, spesso dotate di scomparti o sportelli segreti. I migliori materiali per la preparazione dei vincoli sono senz'altro reperiti presso le foreste secolari della regione Khvos-Tas di **Khartas** e a tal proposito pare che molti Medium abbiano condiviso proficui scambi d'esperienza con i costruttori di trappole del Lupo Bifronte.



5.1.8 La Gilda degli Intrepidi

«*¡Por Tierra y por Mar!*» (trad. «*Per Terra e per Mare!*»)

GRIDO DI BATTAGLIA DELLA GILDA DEGLI INTREPIDI

La Gilda degli Intrepidi è senz'ombra di dubbio alcuno la corporazione più antica del Ducato di Erigas. Molti sono soliti pensare che la Gilda sia nata dal pensiero libero e dallo spirito errabondo dei primi pionieri del *pueblo*; in realtà furono le austere e intransigenti autorità del Cavalierato a promuoverne la fondazione e per certo la sua missione originale era ben diversa da quella odierna. Nell'intento delle cerchie equestri gli Intrepidi avrebbero difatti dovuto ristabilir solidi contatti con le comunità coloniali che erano andate distaccandosi dal rigido controllo della teocrazia ducale. Per questi i vati del Cavalierato scelsero individui tanto esperti quanto devoti affinché questi potessero dapprima guadagnarsi la stima dei pionieri per poi inculcar di nuovo in loro la fede nei numi del Firmamento.

Molti dei prescelti chiamati a far parte della fondazione della Gilda erano arditi esploratori, forse discendenti dei leggendari *Venturers*, che in passato il governo erigasiano aveva inviato nelle selvagge lande del nord-ovest per cercare nuove terre fertili. Costoro presero quindi il comando delle navi armate dalla corte equestre allo scopo di trasportar stuoli di fanatici chierici pronti a 'convertir' "*vili fuggiaschi*" ed "*eretici indigeni*".

Il fato tuttavia volle che quelle spedizioni, esposte ai molti perigli che ogni dì affiorano dalle profonde acque del grande Oceano, dipendessero sempre più dal consiglio degli scaltri avventurieri piuttosto che dalle preci degli ottusi baciapile. Al medesimo tempo quando quelle navi sbarcarono nelle colonie non passò molto prima che i pionieri decidessero di trattar come graditi ospiti i laboriosi uomini di bordo e di

riservar invece una ben più gelida accoglienza ai loro irritanti passeggeri. Un tacito sodalizio fu quindi stipulato tra gli uomini delle isole e i primi Intrepidi... i primi si impegnarono a tener a bada la tracotanza dei missionari senza dar adito a spargimenti di sangue mentre i secondi continuarono a far la spola tra gli arcipelaghi esterni e la costa erigasiana onde far credere al Cavalierato di non aver disatteso alle sue aspettative.

Mentre "*l'epoca d'oro*" andava subendo il suo lento declino, la Gilda sfruttò a fondo la fiducia ottenuta presso le autorità del Ducato onde estender la propria sfera d'influenza anche entro i territori interni. Non a caso gli instancabili Intrepidi divennero quel proverbiale "*motore*" che alfine permise alle potenzialità insite nei peculiari beni nazionali, quali le vie della Red, di concretizzarsi. L'addestramento di squadre di celeri staffette, la costruzione delle prime *estaciones*, l'affacciarsi alle vicine Signorie affinché queste potessero apprezzare le prospettive dell'esperienza coloniale; questo e molto altro costituì per secoli l'impegno che la Gilda perpetrò con rimarchevole zelo.

I solenni blasoni equestri cedettero il posto al temuto falcone imperiale, i vessilli dei Quattro sbiadirono finché le tinte degli emblemi arcaici non spiccarono di nuovo sul volto di Caponord; servendo i padroni più disparati, gli Intrepidi continuarono a offrire al *pueblo* quella viva forza che le permise di traversar ogni "*bonaccia o tempesta*" sancita dalla sorte.

Ovviamente un'istituzione così longeva non poté esimersi dal mescolarsi alle tradizioni più tipiche di Erigas nonché agli esotici costumi dei molti lidi abbracciati dalle proprie rotte.

Un chiaro esempio di questo sta nello storico simbolo della Gilda, ossia il **trigono**. Questo triangolo suddiviso in altri nove che stanno iscritti al suo interno è da tempo immemore una delle icone più rappresentative della cabala erigasiana. In particolare il triangolo esterno esprime la forte spiritualità che domina l'ideologia nazionale, i nove triangoli

NOTA - La Torre della Luna Spezzata

Le macerie di questo storico edificio sono considerate tuttora tra i luoghi più importanti per i cimenti dei mistici erigasiani.

Come narra la prima leggenda, presso le cime della Sierra il Dominador decise di costruire una torre talmente alta da poter inghiottire la luna. Numerosi figli del *pueblo* perirono così nell'oscuro cantiere, uccisi dagli stenti o immolati nel corso di aberranti cerimonie sacrificali.

Quando infine la torre crollò, le mura di questa si sparsero per l'intera lunghezza della Sierra. In queste rocce sono ancora infusi i pensieri delle sventurate anime straziate dal Dominador e i Medium si recano spesso a visitarle onde scoprirne la "*traccia*". Sembra inoltre che quest'arcana essenza sia legata alle fasi lunari: durante il plenilunio i vecchi ruderi rilucono di vibrante potere mentre durante il novilunio queste giacciono del tutto inerti.

A tal riguardo curioso fu il caso dell'attuale consorte della Dinasta, Don Andres Jorge de Savas (cfr. par. 5.1.10): l'uomo poco dopo la nascita prematura della figlia Dorotea partì in pellegrinaggio presso le pendici della Sierra con la figlia in fasce e la sua balia. La piccola sin dalla nascita faceva solo piccoli e flebili vagiti, nutrendosi a malapena, e se avesse continuato a versare in tale penoso stato probabilmente sarebbe morta entro pochi giorni.

Durante una notte di luna piena il padre portò la neonata con sé oltre un'arcata diroccata e trascorse lì la nottata privo d'ogni altra compagnia. Il mattino dopo egli riportò la piccola alla balia; "*El Lobrego*" sembrava sfinite, mentre la piccola urlava come un'ossessa come se animata da nuovo vigore.

Nessuno oltre le perdute pietre della torre conosce la verità che si cela in queste storie narrate nel buio del vespro né sa dir se esse un dì giungeranno a un epilogo lieto o funesto.

interni sono la "trascendenza" che è legata al conseguimento delle proprie mete e i dieci vertici del sono infine associati alle più celebri "tappe" dell'epopea degli Intrepidi, vale a dire "Las Diez Perlas" (cfr. **par. 5.1.3**).

Attualmente la struttura della Gilda è composta da quattro ranghi a partire dal primo, il più basso, che si trova alla base del trigono, fino a giungere al quarto, al culmine di questo. Le linee orizzontali del trigono rappresentano ovviamente i ranghi, mentre i vertici giacciono su ciascuna linea descrivono i vari "uffici", ossia le mansioni, disponibili per ciascun rango.

Va inoltre menzionata la prassi di dividere gli uffici in due "rami", corrispondenti al lato destro e sinistro del trigono. Il lato sinistro, detto "**madera**" (trad. "legno"), è l'industriosa forza lavoro della Gilda e comprende gli uffici che seguono in prima persona attività quali la revisione degli itinerari terrestri e marittimi, l'artigianato nautico, la manutenzione delle strade e la fondazione di nuovi insediamenti coloniali. Al lato destro, detto "**hierro**" (trad. "ferro"), appartengono invece quegli uffici decisamente più rivolti all'azione e che seguono incarichi come l'esplorazione, la vigilanza e l'approvvigionamento degli arsenali nazionali.

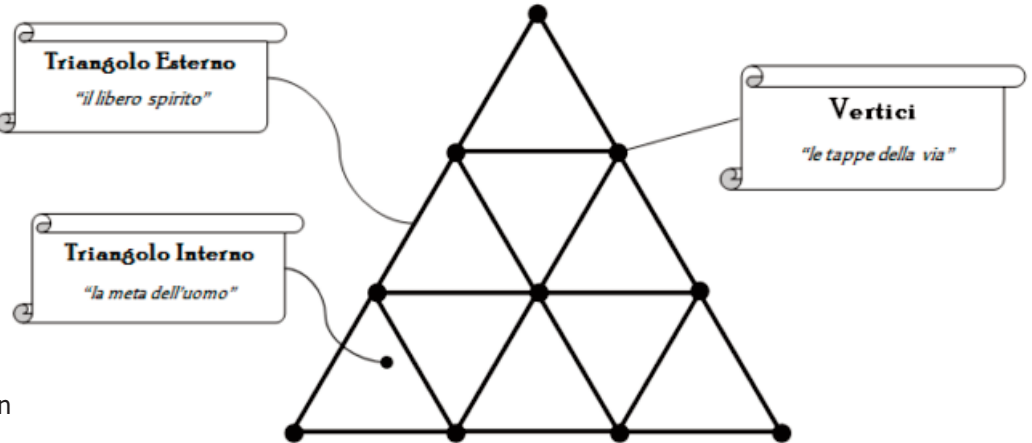
Un individuo prima di entrar a far parte della corporazione deve trascorrere un periodo di tirocinio in qualità di **attente** nel corso del quale la Gilda valuterà a fondo le sue attitudini e competenze.

Una volta ricevuta l'affiliazione, il nuovo membro potrà quindi scegliere liberamente che ufficio ricevere tra quelli del primo rango. In seguito l'affiliato potrà progredire nella struttura della Gilda ricevendo un'ambita **nota di merito** che gli sarà concessa in virtù della sua abilità o abnegazione.

Una volta ricevuta la nota di merito, l'affiliato potrà decidere, sempre a sua discrezione, di spostarsi su uno dei vertici adiacenti del trigono, muovendosi in orizzontale sul medesimo rango, oppure salendo al rango successivo. Appartenere a un rango più elevato nella Gilda significa poter esercitare diritto di comando sugli uffici inferiori ma al medesimo tempo sarà molto più arduo per l'affiliato ricevere nuove note di merito a partire da una posizione più elevata. A tal riguardo è prassi ormai consolidata per gli affiliati esibire sulle vesti l'icona del trigono, marcando i vertici corrispondenti agli uffici finora ricoperti (es. con appositi ricami, bottoni o borchie).

Il bizzarro sistema gerarchico della Gilda invero desta non poca perplessità nella gente comune ma chiunque è parte degli Intrepidi non può che riconoscerne l'eccezionale efficienza. La libera scelta concessa nella scelta del primo ufficio e in quelli conquistati in seguito non 'soffoca'

Il Trigono



l'intraprendenza degli agenti della Gilda e contribuisce a renderli entusiasti delle proprie mansioni. Nondimeno le restrizioni imposte dal trigono hanno il duplice vantaggio di assicurare una salda catena di comando e di dare chiare linee guida alla carriera di ciascuno... quanti resteranno nei ranghi più bassi dovranno rinunciare a una posizione autorevole ma guadagneranno più rapidamente i preziosi insegnamenti e risorse disponibili nei vari uffici; quanti invece scaleranno i ranghi diverranno presto punti di riferimento per gli Intrepidi ma pagheranno tale prestigio con un minor bagaglio d'esperienza.

uffici del primo rango

Peone: Un pratico manovale che non disdegna mettere gran vigore, buona volontà, e sollecita dedizione al servizio di cantieri, *estaciones* o magazzini per lo stoccaggio delle merci.

Pioniere: Un laborioso pellegrino in grado di destreggiarsi in ogni luogo, procurando utili provvigioni oppure arrangiandosi con i mezzi più esigui.

Vedetta: Un affidabile sorvegliante che, grazie ai suoi sensi acuti e alla sua mente solerte, può presagire l'avvento di gravi insidie e assicurare così una pronta reazione da parte degli altri affiliati.

Guardia: Un uomo d'arme dal ferreo temperamento, atto a presidiare strenuamente posizioni strategiche o a supportar la conquista dei siti più avversi.

uffici del secondo rango

Gli uffici del **secondo rango** prevedono a loro volta la prima 'scrematura' da parte della Gilda, dando spazio solo a quanti coltivano gli scopi degli Intrepidi con grande profitto:

Comito: Un assiduo viaggiatore che ha ormai appreso come presagire ogni sfumatura del territorio che lo circonda. Il Comito, anche noto come nostromo in ambito navale, riesce a elaborare ogni minimo dettaglio, dai fenomeni

naturali alle notizie che circolano nelle tumultuose cittadine, per poi dare saggi consigli o istruzioni ai propri gregari.

Ricognitore: Un audace esploratore addestrato a compiere azioni risolutive in territori particolarmente ostili o inospitali.

Guardiamarina: Un abile combattente in grado di improvvisare azioni difensive o offensive avvalendosi di uomini o mezzi disponibili sul momento.

uffici del terzo rango

Il **terzo rango** include gli uffici più avanzati e solo i più eccellenti membri riescono ad arrivare a questo gradino del trigono. Costoro sono molto in vista agli occhi della Gilda poiché sono i primi a poter raccomandare nuovi attendenti o proporre **note di merito** per gli affiliati:

Patrono: Un carismatico leader i cui meriti o la cui personalità ne hanno fatto un autentico "faro" chiamato a guidare le maestranze della Gilda. A loro è spesso affidato il comando delle principali navi o delle più rinomate *estaciones*.

Fandemar: Un consumato veterano degli steccati o dei campi di battaglia che trova il suo inquadramento al comando dei concili militari delle Guardiemarine oppure come campione solitario degli Intrepidi in occasione degli scontri più duri.

uffici del quarto rango

Il **quarto rango** è la punta del trigono e solo chi si dedica anima e corpo alla Gilda può sperare di conseguire tale primato:

Almirante: Un individuo dalle capacità a dir poco mirabili, alquanto disinteressato ai compiti ordinari ma pronto a divenire in men che non si dica il "**fulcro**" di ogni missione o frangente da cui dipende la sorte stessa degli Intrepidi. Gli enigmatici Almiranti, condottieri di intere flotte o quartiermestri di vaste sezioni della Red, passano molto tempo a pianificare la futura linea d'azione della Gilda e quando scendono "in campo" talvolta basta un loro singolo gesto o parola per piegare il destino stesso.

Agli Almiranti spetta anche il compito di eleggere il reggente della Gilda, detto **Nautarca**, procedendo per acclamazione come avviene per i nobili Cid (cfr. **par. 5.1.2**).

Sono passati millenni dalla creazione degli Intrepidi, ma tale gruppo si trova ancora ai vertici della podestà di Erigas. Colonna portante della corporazione è al momento **Don Miguel Ramirez de Velasca**, uno dei pochi a sostenere caparbiamente gli obiettivi d'esplorazione

che la maggior parte ritiene invece esser esclusivamente parte del "**vecchio retaggio**" degli Intrepidi.

In ciò Don Miguel sta andando contro le pressioni del suo stesso *Sangre*, il quale sostiene che il sogno della scoperta di nuove terre è ormai passato e che ostinarsi a cercare in un mare ormai completamente noto sia solo uno scellerato spreco di ricchezze.

Il Nautarca mantiene tuttavia la guida a capo della Gilda in virtù del grande ascendente posseduto sui membri di questa e, indubbiamente, grazie agli ingenti proventi assicurati dalla sua brillante conduzione delle rotte mercantili.

In molti nondimeno credono che la posizione tenuta dal capofamiglia Velasca sia una sorta di "*rivalsa*" legata all'infame patto che egli dovette firmare in giovane età (cfr. **par. 5.1.10**); fatto sta che Don Miguel non vuole abbandonare ciò per cui la Gilda è nata e la sua cerca di nuove leve disposte ad abbracciare tale causa prosegue senza sosta alcuna.



NOTA - "Per mare e per terra"

La prima donna procedette con passo fermo e deciso nel percorrere l'asse stretta e traballante che la separava dal ponte del brigantino attraccato. Le sue esili dita sistemarono con noncuranza i bottoni della lunga giacca, mentre il pensiero vagava inquieto a quanto dimorava nella stiva e lo sguardo già si volgeva al remoto orizzonte... una rara beltà, appena guastata dalla cicatrice lasciata da una navaja, s'affacciava da sotto la coltre del largo copricapo e quel fascino tanto forte quanto pungente aveva sempre l'effetto di irretir la mente d'ogni uomo della ciurma senza che ciò destasse alcun interesse in quell'anima impenetrabile.

La seconda donna spronò il possente palafreno verso la colonna di carri che era pronta in mezzo alla strada. Il suo corpo minuto assecondava alla perfezione il moto della cavalcatura e tanto il portamento spavaldo quanto i corti capelli tenuti raccolti in un fazzoletto vinaccia rendevano pressoché impossibile discernere il suo sesso.

Gli occhi scuri come mogano dardeggiarono oltre le coperture dei mezzi e senza mai ridurre l'andatura ella passò in rassegna l'intero convoglio in meno di due giri di clessidra. Là innanzi si ergevano le cime irregolari della Sierra e in mezzo a queste stava quel "passo maldido" che avrebbero dovuto traversare.

Solo due erano le certezze in quel momento: la sicurezza che si lasciavano alle spalle e il valore di ciò che li attendeva al termine del cammino.

La luce del sole filtrava a malapena tra le spesse coltri di nubi. Quel tenue chiarore ora rivelava gli ingenti danni causati dalla tempesta che in meno di un'ora aveva reclamato come tributo l'albero di trinchetto, un terzo delle provviste arrangiate sul ponte di prua per far spazio al prezioso carico e un totale di quattro tra le quaranta anime che stavano a bordo. Ogni membro dell'equipaggio, a partire dai mozzini fino ad arrivare a lei stessa, aveva gettato oltre la balaustra un piccolo pezzo di legno affinché le anime dei compagni dispersi potessero aggrapparsi ad esso in modo da scampare alle spire del Palagra... ben presto tuttavia la donna avrebbe dovuto scuotere tutti da quel mesto torpore affinché la nave potesse di nuovo prender il vento con le poche vele che restavano. Il piccolo medaglione che teneva in mano si aprì per confortarla con l'immagine serbata al suo interno... dopodiché la donna diede l'ordine e tutti tornarono a far il proprio dovere.

Il pianto di una piccola *chica* echeggiava con suono tetro tra le pareti di scura roccia della gola dove erano stati assaliti da dieci, forse venti bruti rimasti privi di padrone e desiderosi di sfamarsi a spese della prima carovana di passaggio... il "paso maldido" aveva tenuto fede alla sua tenebrosa fama.

La donna tuttavia aveva scorto quei balordi mentre se ne stavano nascosti ai bordi della via e grazie al suo pronto avviso l'avanguardia dei *compañeros* era scampata alla gragnola di pietre scagliate dall'alto. Il Valiente aveva permesso a quegli idioti di bere come otri la sera prima e se lei stessa non avesse preso parte alla scaramuccia, probabilmente tutti loro avrebbero finito per ammazzarsi l'un l'altro.

Aveva tuttavia pagato il suo coraggio prendendosi una sassata in faccia e ora la gota destra, gonfia e sanguinante, veniva tamponata da un giovane cerusico... si trattava senz'altro di un bravo medico e se solo la sua attenzione fosse stata completamente rivolta alle cure piuttosto che all'avvenente paziente davvero avrebbe potuto far un buon lavoro.

Il cavallo procedeva lento sul selciato della darsena, producendo un ritmico suono con gli zoccoli ferrati. Frattanto la grande nave aveva calato l'ancora e metà dell'equipaggio già procedeva con l'assicurare gli ormeggi alla banchina.

Il Patrono discese sul molo e per un attimo il suo passo vacillò, passando dal turbolento rollio della barca alla stabilità del suolo. In quel momento il Ricognitore smontò da cavallo e sgranchendosi le gambe si mosse rapida verso la prima donna.

Alla vista dell'altra, il Patrono accennò un vago sorriso, ma assunse subito un'espressione arcigna, ponendosi impettita innanzi alla nuova venuta... dopo un attimo di perplessità la seconda donna sorrise a sua volta e si produsse in un impeccabile inchino di fronte al suo superiore.

Il Patrono sbottò quindi in un'allegria risata e levandosi il cappello per ricambiare il saluto si fece più vicina.

- La Gilda sarà contenta di sapere che le ventitré botti realizzate con le querce di Khartas, vecchie non meno di un secolo, sono tutte sane e salve nella mia stiva - disse la prima.

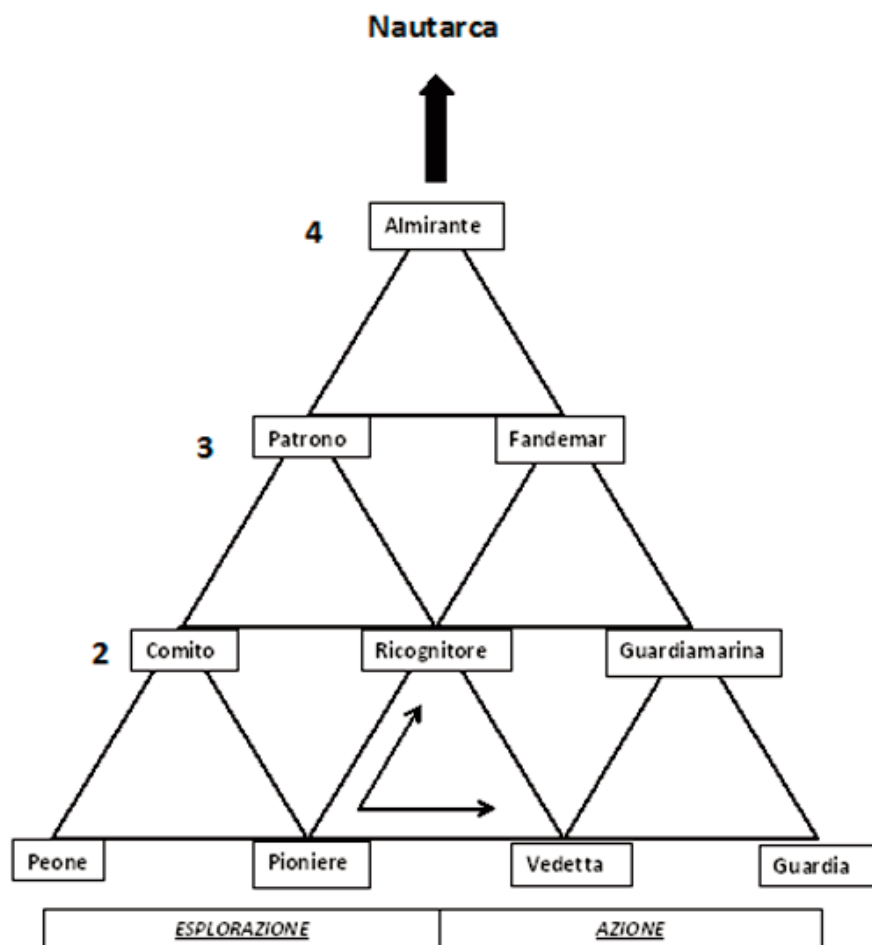
- Certo ancor più quando i mastri Dorados potranno allestire una nuova Solera e mescolare il miglior rum di Puerto del Sol grazie alla melassa bruna che reco dai lontani campi del Valico - replicò la seconda.

Le due si fecero ancor più vicine...

- Bueno! Il mondo, per quanto bislacco, è assai piccolo e quanti si cercano si trovano sempre presto o tardi - disse la prima.

La seconda avrebbe voluto rispondere a sua volta, ma quando l'altra la serrò in un abbraccio le sue labbra spensero ogni parola facendo divampare l'invidia di quanti erano lì presenti.

Struttura della gilda degli intrepidi



sanguinosa campagna coloniale erigasiana, detta "infierno negro" (trad. "inferno nero"), e ciascuno era stato spinto alla ventura dalla miseria oppure a causa della scarsa inclinazione per la vita di corte. Nella fattispecie il comando era affidato al burbero Hidalgo Ricardo Velasco ed egli condivideva tale onere col fratellastro Carlos e con Esteban del Sangre Castamara, figlio primogenito dell'attuale Dinasta Mercedes, la celeberrima "Señora de Hierro".

Ricardo ebbe altresì vita breve in seno alla Banda in quanto egli cadde ucciso dopo soli tre anni per mano di alcuni feroci briganti incontrati nei boschi khartasiani. In quel funesto frangente il comandante rimase tagliato fuori dal resto della truppa e molti imputarono ciò alla sua ben nota irruenza, spesso esasperata dal vizio del bere. Vi fu però anche chi puntò il dito contro i gregari più vicini a Ricardo e i primi sospetti di complotto caddero ovviamente su Carlos ed Esteban.

I due secondi del defunto comandante presagirono tuttavia i malumori dei propri compagni e tramite un singolare compromesso ottennero di salvare ciò che, ai loro occhi, rappresentava l'autentica podestà della Banda. In particolare i successori in pectore di Ricardo chiesero ai commilitoni di scegliere se restare oppure se andarsene, prendendo con sé parte del bottino finora accumulato e lasciando però in cambio le proprie armi e corazza; così facendo i due si assicurarono di mantenere al proprio fianco solo gli individui seriamente intenzionati a intraprendere la vita d'arme e al medesimo tempo sacrificando qualche manciata d'oro riuscirono a preservare un temibile arsenale. I membri dell'Astore ancor oggi si riferiscono a quell'episodio come il "baratto" ed

esso nondimeno fu il primo passo della radicale 'riforma' che di lì a poco avrebbe rivoluzionato l'assetto della Banda.

Mentre Carlos rimase relegato al ruolo di gregario, Esteban mise da parte i propri vizi di incallito viveur e dedicandosi anima e corpo all'Astore gettò le fondamenta del suo futuro prestigio. Da principio la Banda si mosse senza sosta, servendo presso luoghi sparsi nell'intero territorio dei Ducati e premurandosi di creare in ogni tappa una valida base di proseliti, informatori e approvvigionatori. Progressivamente l'Astore si spogliò delle proprie origini erigasiane, assorbendo l'esperienza e la cultura militare di ogni terra.

In accordo a questo, Esteban divise la Banda in tre brigate, ponendo al comando di ciascuna un autorevole esponente di ciascuna patria di Caponord. Le specifiche competenze e incarichi furono ripartiti con scrupolosa attenzione tra le brigate, concedendo inoltre ad ognuna una certa autonomia nell'amministrare e curare le proprie risorse.

L'aspetto più emblematico della riforma fu comunque l'introduzione di peculiari criteri volti a regolamentare l'affiliazione e il servizio dei membri della Banda. Questi principi difatti esaltavano tanto l'ambizione quanto l'affiatamento, facendo sì che gli obiettivi di ogni milite potessero ben riflettersi nella causa comune dell'Astore.

5.1.9 La Banda dell'Astore

«Aut Prior Aut Nihil» (trad. «O di Più O Niente!»)

MOTTO PERSONALE DI DON ESTEBAN INIGO DE CASTAMARA, GENERAL BRIGADIERE

In un tempo in cui la podestà d'arme è perlopiù appannaggio di schivi maestri o masnadieri prezzolati, abilità individuale e forza brutta hanno spesso offuscato altre virtù come la strategia, la disciplina e il cameratismo. Ciò nonostante la storia di Caponord è madida di esemplari aneddoti in cui il destino di intere nazioni è stato sancito dall'audacia e dalla perizia delle formazioni militari. Al giorno d'oggi solo le fiere "bande" (cfr. **par. 2.3**) serbano parte del valore che fu delle grandi armate e tuttavia ben poche tra queste schiere hanno saputo mostrarsi abbastanza dotate o motivate da trascendere la mediocrità e l'avidità tipica dei comuni mercenari.

Circa una decade addietro anche la Banda de l'Azor (trad. "Banda dell'Astore") altro non era che un modesto manipolo formato da facinosi bruti o guardie feudali in congedo. I fondatori erano tre **Valientes** usciti reduci dalla penultima

In accordo a tale disegno, l'ordine interno della Banda rispettava una chiara gerarchia, ma questa non impediva altresì a ciascuno di esercitare efficacemente il proprio arbitrio o di godere di notevole discrezione nel decidere la propria carriera.

Col tempo i successi ottenuti dall'Astore si diffusero sino a lambire ogni cantone delle coste settentrionali. Rimarchevoli furono le più recenti vittorie conseguite dalle brigate e tra queste meritano menzione il determinante contributo fornito in occasione dell'ultima campagna coloniale erigasiana, in cui le diaboliche insidie della giungla isolana furono neutralizzate grazie agli artifici dei genieri valdemariti, la distruzione di un intero mandamento della Nassa celato presso il delta palustre dei La Fosse, ottenuto grazie alla paziente opera di spionaggio e infiltrazione presieduta dai cacciatori khartasiani, e infine l'annientamento di una sanguinaria massa di bruti fuorilegge entro le foreste di Khvos-Thas, reso possibile tramite l'innovativo impiego di cavalleggeri erigasiani muniti di micidiali ordigni a polvo nigra.

Una simile fama valse addirittura a Esteban il rango individuale di Gonfaloniere elargito da ogni governo ducale (cfr. **par. 2.2**) ma nonostante ciò tale privilegio non fu mai esteso all'intera Banda. Non a caso sin dagli esordi fu palese come il condottiero dell'Astore mirasse a porre sul proprio vessillo le maestose icone delle grandi Signorie e questa sua 'ossessione' lo spinse in più di un frangente a rinunciare a sostanziosi emolumenti. Alcuni malignano a tal proposito che la sfrenata bramosia coltivata dalla Banda non vada a genio a quanti detengono le redini del potere secolare e in effetti legittimare il più agguerrito esercito di Caponord a combattere in nome di uno o più stati cambierebbe considerevolmente i precari equilibri internazionali. Questo desiderio resta tuttavia ben vivo e, come recita il motto personale di Esteban, ciò che al giorno d'oggi è per l'Astore fonte di fama e soddisfazione domani non sarà che uno strumento per carpire maggior gloria!

Le dimensioni odierne dell'armata, escludendo i volontari appartenenti ai distaccamenti locali, contano circa cinquecento effettivi e questo numero ne fa l'unico "quadrato" presente presso i Ducati (cfr. **par. 2.3**). Come accennato in precedenza, la struttura della Banda si basa sull'avvicendamento delle tre brigate ufficiali, più una quarta legata alle tradizionali regole che vigono in seno alla schiera.

PRIMA BRIGATA "ARDITI"

(anche detti IL "BRACCIO")

Le truppe di fanteria e i drappelli di cavalleggeri degli Arditi formano l'ossatura della Banda e pertanto a questa brigata spetta il compito di formare e reggere il centro di ogni schieramento. I compiti principali degli Arditi coprono l'arruolamento di nuovi cadetti, l'addestramento dei militi e l'organizzazione di campagne a breve o lungo termine. La brigata possiede la maggior parte dell'arsenale regolare della Banda, tra cui un sostanzioso numero di "bocas de fuego" (trad. "bocche da fuoco"), e nel corso degli spostamenti si occupa sia di guidare colonne di marcia che di allestire i campi d'arme. Il comando del *Braccio* spetta a **Carlos Velasca** e al suo fianco stanno ancora molti dei prodi soldati erigasiani che rimasero con l'Astore dopo il *baratto*.

SECONDA BRIGATA "FIANCHEGGIATORI"

(anche detti L' "OCCHIO")

I Fiancheggiatori includono una pluralità di figure quali scaltre spie, vigili esploratori, perniciosi guastatori e micidiali guerriglieri. A questa brigata è affidato l'incarico di fungere da avanguardia negli siti più ostici o sconosciuti, di racimolare informazioni utili alla Banda e di perseguire obiettivi come diversivi, sabotaggi, o persino assassinio di leader nemici. La solerzia e lo spirito di adattamento sono le doti più rimarchevoli dei Fiancheggiatori e queste sono altresì corroborate da un equipaggiamento che annovera un'incredibile quantità di armi o accessori, spesso provenienti dalle più disparate regioni di Caponord (si suol dire che se un bravo giocatore tiene sempre un "asso nella manica" allora i Fiancheggiatori ne hanno almeno un mazzo a portata di mano!). Il comando dell'*Occhio* è prerogativa del temuto Golova-Volk **Alksej Makarov**, subentrato al medesimo ruolo che fu della defunta madre **Katarina Makarov** e legato a Esteban da uno schietto vincolo di reciproco rispetto. Molti Virtuosi khartasiani di chiara fama hanno seguito il Brigadiere e i Fiancheggiatori devono a loro buona parte del potenziale che li distingue.

TERZA BRIGATA "GENIO"

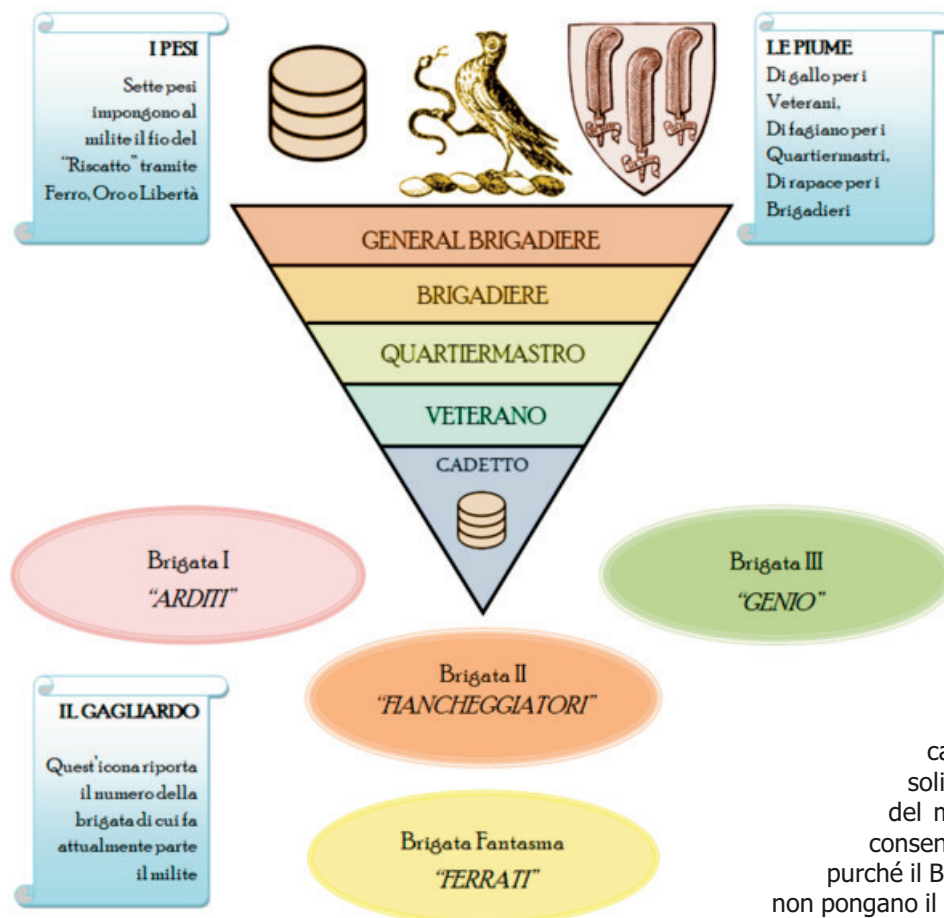
(anche detti La "mente")

Il Genio comprende un'eminente cerchia di dotti, esperti e strateghi che si occupa a tempo pieno di elaborare e coordinare le mosse più fatidiche della Banda. Nelle sue mansioni ordinarie la brigata si occupa di presiedere l'ufficio della *fureria*, di amministrare erario e arsenale, nonché di perseguire alacri ricerche volte a procurare nuovi mezzi alla Banda. Luminari e artigiani al servizio del Genio passano la maggior parte del proprio tempo lavorando entro opifici improvvisati nella penombra delle tende o persino a bordo dei carri militari; quando tuttavia c'è qualche battaglia alle porte costoro sono i primi a esser convocati dallo stato maggiore onde partecipare alla decisione delle tattiche e della linea d'azione. Il comando della *Mente* è assegnato alla sagace Gentildame **Artemise La Fosse**, una delle poche nobildonne valdemarite disposta a lasciare i propri domini onde abbracciare l'azzardo della ventura; non è un segreto che i contatti di costei giungano ai più stimati sapienti delle Logge e dunque la fonte di conoscenza messa a disposizione dell'Astore risulta a dir poco inestimabile.

BRIGATA FANTASMA "FERRATI"

La quarta brigata è formata da militi divenuti schiavi a causa del "riscatto". Costoro sono privati del proprio salario e costretti a servire il resto della Banda in accordo a quanto deciso dalle altre brigate. All'inizio degli scontri i Ferrati ricevono ciò che resta dell'arsenale solo dopo che questo è stato assegnato agli altri militi e pertanto capita spesso che molti di loro debbano arrangiarsi a combattere con ordigni improvvisati quali arnesi agricoli, rami o addirittura pietre raccolte da terra. In tempo di pace la Banda permette tuttavia ai Ferrati di usare ogni materiale di fortuna disponibile per realizzare armi o corazze e dunque quanti mostrano di sapersi arrangiare meglio di altri tendono sovente a campare più a lungo!

La struttura della Banda dell'Astore



Brigadiere: I Brigadieri controllano una delle tre divisioni dell'Astore e assieme ai propri quartiermasti curano i rapporti con le massime potenze con cui la Banda interagisce.

General Brigadiere: Questo è il titolo che spetta a Esteban stesso e sebbene ciò lo ponga in testa alla Banda come comandante plenipotenziario, egli ha sempre preferito definir sé stesso come l' "amalgama" che tuttora mantiene saldi e proficui i rapporti tra le brigate.

Da ultimo, per comprender a fondo il vero "spirito" della Banda, è necessario descrivere le particolari usanze che la governano:

Il "gagliardo"

Nel momento in cui un cadetto viene arruolato Banda, a lui o lei spetta innanzi tutto la scelta della brigata in cui iniziare il proprio servizio. Il numero della brigata di appartenenza (I, II o III) è quindi indicato tramite un'icona chiamata "gagliardo", solitamente cucita sulle vesti o sul copricapo del milite. Una volta per luna tuttavia l'Astore consente a un milite di passare in un'altra brigata, purché il Brigadiere della prima e quello della seconda non pongano il loro veto; in quel caso semplicemente il milite sostituisce il proprio *gagliardo* per segnalare la nuova brigata di cui farà parte.

I "pesi"

Forse l'elemento più caratteristico della Banda, i "pesi" (in erigasiano "pesos") sono pezzi di ferro simili a monete che, al pari del *gagliardo*, riportano il numero di una delle tre brigate. All'atto dell'arruolamento il milite riceve tre pesi, uno per brigata, e questi di lì in avanti rappresenteranno il suo 'debito' personale. Nondimeno il valore ideologico dei *pesi* potrebbe esser associato al concetto di "fardello" tipico di Erigas, ossia la mediocrità che l'uomo si deve scrollare di dosso per poter perseguire le proprie aspirazioni.

Ogni nota di merito conseguita dal milite all'interno di una brigata gli permetterà di saldare il debito, restituendo uno o più *pesi*. Allo stesso modo le note di demerito comporteranno invece l'assegnazione di *pesi* addizionali. La gestione dei *pesi* contempla inoltre le regole seguenti:

Regola del fardello: Ogni milite è tenuto a portare sempre con sé i propri *pesi* e ad esibirli dietro richiesta di un superiore. Il Genio tiene fedele traccia dei *pesi* posseduti da ogni milite e può pertanto verificare eventuali ammanchi. Un milite privo di giustificazioni che sia trovato privo di anche uno solo dei suoi *pesi* deve immediatamente sostenere il "riscatto" (vedi sotto).

Regola della luna: Ogni membro della Banda avente diritto (vedi sotto) può disporre dei *pesi* al massimo una volta per luna.

La catena di comando nella Banda è affidata a una semplice scala gerarchica applicata indistintamente in ciascuna brigata, con la sola esclusione di quella Fantasma:

Cadetto: Questo è lo status di ogni milite una volta arruolato nella Banda. I condottieri sono soliti dire che un cadetto è "carne buona per ogni palato" volendo così significare come il milite possa servir bene in ogni brigata senza tuttavia esser considerato una risorsa 'indispensabile' per esse.

Veterano: I Veterani hanno dato prova del proprio valore tramite singoli atti rimarchevoli o molte lune di impeccabile servizio. Chi riceve questo titolo acquista una certa fama nella brigata in cui milita e inizia così a stabilire un solido vincolo con i membri di questa. Ai Veterani sono spesso assegnati incarichi di responsabilità come la guida di piccoli manipoli o l'esecuzione di azioni mirate.

Quartiermastro: I Quartiermasti sono punti di riferimento che godono della massima stima all'interno di una brigata. Quanti giungono a tale rango devono dedicare la maggior parte del proprio tempo al proprio reparto e pertanto hanno ben poche occasioni per frequentare attivamente il resto della Banda. I Quartiermasti comandano regolarmente le squadre della propria brigata e il destino di decine di uomini ricade quotidianamente su di loro.

NOTA - "Nella mischia"

- Vamos muchachos... SERRARE!

La voce del Quartiermastro, arrochita a causa di quella dannata notte passata all'addiaccio, giunse all'orecchio dei fanti un attimo prima che gli indigeni dalla pelle nera come l'ebano piombassero su di loro.

Il maltempo aveva ritardato l'arrivo della fregata che scortava il General Brigadiere assieme a oltre mezzo centinaio di militi e senza quei rinforzi avrebbero certo passato una gran brutta giornata su quello sperduto atollo.

Gli imponenti guerrieri della tribù cavalcavano bestie simili a porci selvatici e finora avevano perso ben cinque ragazzi, sventrati dalle zanne di quei mostri o dilaniati dai randelli dei selvaggi.

Stavolta tuttavia si trovavano in campo aperto e la pronta reazione dei primi ranghi non si fece attendere tre file di aste di frassino furono stese in un batter d'occhio, formando così una letale barriera di punte acuminate.

Lo schianto fu a dir poco terribile, molti degli abominevoli maiali caddero trafitti o si inalberarono all'ultimo momento, scagliando i loro cavalieri contro le picche più alte. Non appena l'assalto fu respinto una dozzina di Veterani dalle lunghe barbe uscirono dai fianchi della schiera per tempestare con lunghe spade e alabarde i nemici rimasti inchiodati nella mischia.

Oltre metà degli indigeni riuscì tuttavia a disimpegnarsi e nel momento in cui si ritrovarono a debita distanza dai fanti estrassero i loro corti archi il Quartiermastro ingoiò una bestemmia, la pioggia stava cadendo copiosa e le bocche da fuoco che portavano in spalla erano inutilizzabili non gli restava altra scelta:

- Forza ragazzi, dobbiamo caricar...

Quando però il suo sguardo cadde sull'altura vicina le ultime parole gli morirono in gola.

La damigella stava in piedi sulla scoscesa rupe con indosso vesti azzurre vive i cui ricami argentati spiccavano al pari della corazzetta cesellata che le serrava il seno. I chiari occhi dalla duplice tinta spaziavano l'intera vallata e l'esile mano sinistra, con la quale pocanzi aveva ordinato alla fanteria di fermarsi, era ancora protesa con le sue dita affusolate la mano destra stava invece levata in alto serrata a pugno.

Mentre l'acquazzone faceva scorrere rivoli d'acqua limpida sulla sua pelle d'alabastro nella sua mente fiorivano complessi schemi e contorti giochi di probabilità.

Frattanto ogni guerriero della tribù aveva incoccato una freccia, tendendo allo spasimo l'arco con le proprie braccia poderose. Di lì a poco un secco sibilo accompagnò il decollo dei mortiferi strali diretti contro le file degli Arditi con un sordo tonfo tuttavia i dardi si conficcarono a terra a circa trenta piedi dai fanti.

- Très bien... è confermato come condizioni di estrema umidità riducano di oltre un terzo la gittata utile degli archi realizzati col legno di queste isole...

La mano destra si spalancò all'improvviso...

Gli uomini dallo sguardo di ghiaccio giacevano accucciati tra le fronde come micidiali predatori. Avevano preso posizione in quel tratto di foresta alle prime luci del mattino e avevano atteso oltre un paio d'ore prima che gli Arditi riuscissero ad attirare i selvaggi in loco tutti ignoravano la sgradevole sensazione causata dal fango in cui erano sdraiati e dai repellenti insetti che di tanto in tanto gli zampettavano addosso. Le lame di asce e spade erano state brunate al fuoco del bivacco onde evitare che i nemici potessero cogliere qualche riflesso.

Infine avevano visto gli indigeni ripiegare e quindi scagliare a vuoto le proprie frecce poi la dama del Genio aveva dato il segnale.

Nessun grido di guerra o minaccia uscì dalle loro bocche quando balzarono fuori dalla vegetazione, percorrendo i pochi metri che li separavano dagli avversari lesti come lupi.

L'agguato era riuscito...

...non ci sarebbe stato bisogno di rinforzi per gli uomini dell'Astore!

Regola della brigata: Chi fa parte di una brigata può esclusivamente ritirare o assegnare i *pesi* di quella, l'unica eccezione in tal senso è rappresentata dal General Brigadiere.

Regola del rango: I Veterani possono disporre di un numero massimo di tre *pesi* nei confronti di uno o più subalterni, i Quartiermasti possono disporre di un numero massimo di sette *pesi* nei confronti di uno o più subalterni, i Brigadieri e il General Brigadiere possono infine disporre di un numero massimo di ventuno *pesi* nei confronti di uno o più subalterni.

Regola della mozione: Il voto unanime di sette o più militi, purché non contrastato da un maggior numero di pareri contrari, può disporre di un singolo *peso* nei confronti di un qualunque membro della Banda, General Brigadiere compreso.

Regola dello scambio: Ogni milite, indipendentemente dal rango e dalla brigata, può decidere di propria sponte di ricevere fino a tre *pesi* destinati a un altro.

Regola dell'eredità: La morte di un milite causata a seguito di gravi atti di violenza, insubordinazione o negligenza comporta solitamente l'assegnazione di tutti i suoi *pesi* ai responsabili.

Le "piume"

Nel momento in cui un milite ha saldato completamente il proprio debito nei confronti di una brigata può quindi cominciare a far carriera nei ranghi di questa. Le successive note di merito guadagnate dal milite potranno quindi decretare la sua crescita nella gerarchia e ogni promozione sarà segnata mediante piume esibite sul copricapo:

- **Veterani:** Gallo
- **Quartiermasti:** Fagiano
- **Brigadieri:** Rapace

Le piume, simbolo della libertà e dell'ascesa dell'uomo, sono ovviamente in contrasto col "*fardello*" rappresentato dai *pesi*. Una volta promosso a un certo rango, un milite particolarmente meritevole ma non ancora ritenuto degno del grado successivo potrebbe ricevere nuove piume del medesimo tipo, ottenendo così peculiari favori quali le lezioni di abili maestri, pregiati manufatti o un soldo extra.

Il "riscatto"

Un milite troppo avventato, indisciplinato o anche solo incapace arriverà ben presto ad accumulare molti *pesi* e quando si troverà con sette o più di questi allora dovrà inesorabilmente scontare il fio delle sue gravi mancanze. La Banda impone a costoro un'ordalia nota come "*riscatto*", consentendo tuttavia di scegliere tre possibili modi per sostenerla:

- **Riscatto dell'oro:** In prima istanza il milite può scegliere di versare una sanzione in denaro il cui ammontare è deciso dal proprio Brigadiere.
- **Riscatto del ferro:** In seconda istanza il milite può scegliere di far fondere i propri *pesi*, realizzando così un corto pugnale (semplicemente detto "*coltello*"). Il milite dovrà quindi affrontare in singolar tenzone il proprio Brigadiere sfruttando nient'altro che il *coltello*. Sarà quindi facoltà del Brigadiere decidere se concedere la grazia al milite in una certa fase del duello oppure se proseguire sino all'ultimo sangue.

Riscatto della catena: Infine il milite può decidere di abbracciare la famigerata Brigata Fantasma, trasformando i propri *pesi* in un collare da schiavo. Una volta che il milite è divenuto un Ferrato, solo un Brigadiere potrà intercedere per sollevarlo dalla sua miserabile condizione. In quel caso il collare sarà fuso di nuovo onde ricavare i sette *pesi* iniziali, sei dei quali spetteranno all'ex-schiavo e uno invece al Brigadiere che ne avrà richiesto la liberazione.

5.1.10 Personalità La Dinastia

Titoli:

Corte reggente di Erigas

Dinasta (Mercedes)

Embajador (Andres)

General Brigadiere della Banda dell'Astore (Esteban)

Gospodin degli Indagatori dei Culti Apocrifi (Dorotea)

Soprannome: "*El Sangre Desarraigado*" (trad. "*La Nobiltà Senza Radici*")

Motto familiare: "*Rem mira, Viae sequentur*" (trad. "*Scruta la meta, le Vie seguiranno*")

Anni di nascita: 2910 E.Q. (Mercedes), 2909 E.Q. (Andres), 2930 E.Q. (Esteban), 2935 E.Q. (Dorotea)

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 55 (Mercedes), 56 (Andres), 35 (Esteban), 30 (Dorotea)

Il facinoroso caos provocato dalle "*battaglie dinastiche*", l'opprimente miseria diffusa durante la "*gran hambruna*", il chiaroscuro di rinnovate speranze e foschi intrighi seguito al recente "*riarmo*" (cfr. **par. 5.1.1**): ogni fatto occorso negli ultimi secoli contribuisce a descrivere il quadro effimero e irrequieto dell'odierna aristocrazia erigasiana. Tale immagine ben si riflette nell'attuale Dinastia reggente, rappresentata da un ramo del *Sangre* alquanto eterogeneo, con ben poche fortune alle spalle e un futuro alquanto incerto innanzi.

Guida indiscussa di questa stirpe è la Dinasta Mercedes Sancha De Castamara, temuta in ogni dove come la "Señora de Hierro" (trad. "Signora di Ferro"). Nobildonna con scarsa pazienza per la vita di corte e avventuriera incallita, Mercedes ha passato gran parte della propria vita al di fuori delle mura signorili: prima a capo di una schiera di arditi *compañeros*, poi impegnata in una lunga odissea diplomatica volta a legare a sé i governatori de Las Diez Perlas (cfr. **par. 5.1.3**) e infine protagonista delle ultime due campagne coloniali intraprese dal pueblo dell'Indomito. In questi frangenti Donna Mercedes si è sempre distinta per il singolare carisma, come dimostra il gran numero di volontari partiti per unirsi alla sua armata (tra cui molti Virtuosi d'arme del schiatta khartasiana dei Makarov), nonché per il piglio eccezionalmente risoluto, come attesta l'insperato successo ottenuto nella seconda campagna coloniale nel corso della quale sono state conquistati alcuni tra i più remoti "paradisi perduti". A questi trionfi si accompagna tuttavia anche un cupo retroscena popolato di stravizi, scandali e gravi azzardi, tra cui spicca la prima rovinosa campagna coloniale condotta dalla Señora de Hierro con strategie e mezzi totalmente inadeguati alle insidie della



giungla isolana, tanto da passar alla storia con il funesto nome di "infierno nigro" (trad. "inferno nero").

Molti a tal proposito sostengono che la vera "anima dietro lo scranno" sia il consorte della Dinasta, ossia l'enigmatico Medium Andres Jorge De Savas, detto "*El Lóbrego*" (trad. "*L'Ombroso*"). La profondità di pensiero e l'atteggiamento introverso di costui mal si conciliano con l'irrequietudine del *Sangre* Castamara, tant'è che si maligna che Donna Mercedes abbia avallato il matrimonio solo per garantir stabilità alla propria reggenza grazie al dono dell'Iris di cui Andres è in possesso (cfr. **par. 5.1.2**). In ogni caso *El Lóbrego* non ha mai dato segno di soffrir della condotta licenziosa e dei continui tradimenti della moglie, premurandosi altresì di condurre un'azione silente volta a consolidare le opere della Dinastia. In particolare si crede che la rinascita economica recata dal "*riarmo*" sia stata in larga misura favorita dai saggi consigli forniti da Andres e che in aggiunta sia stato solo in virtù dei proficui accordi finanziari maturati dal Don presso le banche valdemarite che si sia potuto evitare una nuova carestia a seguito della disfatta conseguita da Erigas durante l' "*infierno nigro*".

In questo periodo il Medium ha accettato di cooperare a stretto contatto con gli alteri sapienti della nazione del Pentarca, tra cui in primis gli esponenti della Stirpe Blanchefort, allo scopo di fornir loro consulenze riguardanti l'occulta arte dell'evocazione. Per questo motivo Don Andres, al pari della 'diletta' compagna, è tornato presso Erigas ben poche volte negli ultimi anni.

Figlio primogenito del *Sangre Desarraigado* è Esteban Inigo De Castamara, attuale General Brigadiere della celebre Banda dell'Astore (cfr. **par. 5.9.1**). Dotato dell'animo focoso e del carattere mercuriale della madre, Esteban in gioventù è stato tanto un instancabile giramondo quanto un inguaribile libertino. Per quasi due decadi egli ha sperperato il malmesso erario dinastico onde viaggiar oltre ogni orizzonte di Caponord, frequentando i più rinomati alloggi da *viveur* e infiammando la passione di dame nobili o plebee.

Forse per troppa leggerezza, la *Señora de Hierro* non fece mai alcunché per frenare gli eccessi del rampollo e dunque dovette infine provvedere il padre a dargli un severo 'ultimatum'... tramite una missiva al vetriolo, *El Lóbrego* disse al figlio che se egli non fosse tornato a onorare i propri doveri in patria allora avrebbe potuto pagarsi i propri svaghi con l' "*aria che respirava*". Il messaggio tuttavia non sortì l'effetto sperato ed Esteban, mostrando un orgoglio inatteso, da allora non mise più piede nella Corte erigasiana!

Al medesimo tempo l'uomo dovette arrangiarsi per sbarcare il lunario e in questo, per talento o per fortuna, ottenne risultati a dir poco straordinari. La nuova dimora del Don divenne pertanto la Banda a cui egli aveva assicurato l'odierno prestigio e tramite questa egli porta avanti tuttora la sua personale "*oportunidad*". Per quanto Esteban non si sia mai riaccostato stabilmente alla Dinastia, nondimeno si ritiene che di recente qualcosa lo stia spingendo a fornirle un certo ausilio, come dimostra la sua partecipazione all'ultima campagna combattuta dalla Dinasta presso le lontane isole della Cinta.

Viene poi la seconda erede della Dinastia, l'imperscrutabile Dorotea De Castamara y Savas (il doppio nome familiare deriva dal fatto che alla non abbia ancor scelto il Sangre a cui votarsi). Lo stimato genio di costei è sempre stato messo in ombra dal fisico debole e dalla salute oltremodo precaria, tanto da valerle, in contrapposizione alla madre, il soprannome di "Señora de Vidrio" (trad. "Signora di Vetro"). Non a caso, nata prematura, Dorotea fu data per spacciata dalle stesse levatrici e, a detta di molti, la sua sopravvivenza è considerata tuttora un autentico miracolo. Per l'intera adolescenza la fanciulla poteva a malapena arrischiarsi a muover qualche passo nei corridoi del suo palazzo, pertanto gli unici mezzi che le consentivano di esplorar gli scorci del vasto mondo erano i rari libri e grimori serbati nella biblioteca del padre. Dal canto suo Don Andres, che da sempre covava un affetto smisurato per la figlia, si prodigò alacramente onde saziare la sua curiosità e darle l'occasione di lasciar la "gabbia dorata" in cui era relegata. Sfruttando lo spunto di recarla in luoghi che avrebbero giovato al suo malessere, El Lóbreo riuscì a far viaggiare Dorotea nelle più disparate contrade dei Ducati e lì ella formò una delle più poliedriche conoscenze in fatto di scienze mistiche che si possa vantare al giorno d'oggi. La Señora de Vidrio studiò dapprima i misteriosi riti officiati dagli indigeni mentre si corroborava con l'aria salina degli atolli esterni, poi ponderò sulle ancestrali tradizioni del Nedramag mentre

sostava nelle floride stazioni rurali di Khartas e infine passò in rassegna i complessi segreti del Numen mentre si crogiolava presso le terme naturali di Valdemar. Attualmente Dorotea, divenuta un'abilissima Medium al pari di Andres, accompagna il padre nei salotti nobiliari delle Logge e si dice che ella stia ricevendo lì un'istruzione di primo piano nelle sottili arti del galateo e della politica.

Don Miguel Ramirez De Velasca

Titoli:

Nautarca della Gilda degli Intrepidi

Castaldo della Gilda dei Cercatori

Soprannome: "Alma de Sal" (trad. "Anima di Sale")

Motto personale: "Con chi diavolo credi di avere a che fare?"

Anno di nascita: 2937 E.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 27

Presso Erigas si suol dire che *"L'eco del mare ingigantisce le gesta dell'uomo"* e non a caso la vicenda personale dei molti condottieri o vagabondi che nel corso dei secoli hanno

NOTA – Le ultime Dinastie

Sin dagli esordi la politica erigasiana è stata dominata dall'alternanza, talvolta pacifica e altre volte assai turbolenta, delle **Dinastie**. I fatti salienti legati alle famiglie reggenti che hanno caratterizzato la storia degli ultimi secoli meritano tuttavia una menzione particolare.

A seguito del restauro dei governi arcaici attuato dall'Impero, il primo Dinasta fu designato da Falcon stessa che scelse a tal scopo un esponente del Sangre dei Savas. Questi era **Don Xavier Jorge de Savas**, un Medium di scarso talento che si era però fatto largo nella politica tramite espedienti e raggiri d'ogni sorta. La sua Dinastia durò altresì poco meno di un lustro quando, invaghitosi di una nobildonna del Sangre dei Castamara, tale **Donna Margerita Sancha**, questa accettò di sposarlo a patto che superasse una delle ardue oportunitades (cfr. par. 5.1.5): accecato dal desiderio l'uomo accettò, ma perse il senno a seguito della prova divenendo suo malgrado un "ottenebrato" e finendo i suoi giorni presso la colonia del Sanatorio. In seguito la reggenza di Erigas attraversò il lungo travaglio delle "battaglie dinastiche" (cfr. par. 5.1.1), i cui gravi disordini si presume siano stati in parte fomentati dagli spietati sobillatori del Rostro (cfr. par. 4.4.1). Fu solo dopo il successivo periodo di carestia imposto dalla "gran hambruna" (cfr. par. 5.1.1) che si crearono dinastie più durature.

Per evitare nuove crisi intestine e favorire l'ausilio delle potenze estere, spesso i Dinasti erigasiani si legarono in matrimonio a influenti famiglie straniere. Si maligna altresì che tali unioni siano state talvolta favorite dai loschi mandamenti dell'organizzazione criminale chiamata Nassa, allo scopo di creare terreno fertile per contrabbando e biechi ricatti politici. Qualunque sia la verità che vige su queste nozze internazionali, di seguito sono forniti due tra gli esempi più accreditati:

- Il matrimonio tra Don Joaquin Inigo de Castamara e la Gentildame Colette La Fosse, passò alla storia come la "unión del pan" (trad. "unione del pane"). La facoltosa famiglia La Fosse portò parte dei suoi raccolti di frumento come dote e questo contribuì nettamente a sfamare il pueblo messo in ginocchio dalla hambruna. D'altro canto la famiglia Castamara dovette rinunciare al proprio bene più stimato, donando all'aristocrazia valdemarita alcuni stalloni della rinomata stirpe degli hijos del viento.
- Altra famosa Dinastia fu quella rappresentata dalle nozze tra Donna Luz Delmar de Velasca e il Golava Volk Pavel Makarov, curiosamente detta "unión de la cabra" (trad. "unione del capro"). Grazie a questo sodalizio, il Sangre Velasca ebbe dalla sua la possente arte d'arme coltivata dalla stirpe del lupo bifronte e con essa seppe dare nuova spinta alla conquista coloniale. I Makarov non si astennero tuttavia dal far valere le loro rivendicazioni in quel contesto, ottenendo preziose ipoteche sulla maggior parte delle isole che furono assoggettate grazie al loro supporto.

NOTA - La ciurma del Nautarca

Don Miguel non ha mai avuto grande stima per i rapporti duraturi e il fatto che il suo equipaggio sulla *Valerosa* non sia rimasto lo stesso per più di una stagione lo dimostra egregiamente. In ogni caso si vocifera che il Nautarca abbia sempre scelto ogni singolo uomo o donna della sua ciurma agendo in accordo a quel suo estro sregolato che gli è valso tanta fortuna.

Capita ad esempio che gli uomini che lo servono si chiedano perché egli abbia deciso di prender a bordo quel pigro mago che non sa far altro che starsene in panciulle solo per poi ringraziar i propri numi nel momento in cui i suoi sortilegi bandiranno l'orripilante abominio incontrato al limitar della Cinta difatti quando il comandante chiama a sé un compare può sembrar che ciò avvenga per caso o capriccio ma sovente si scopre come la sorte abbia un serbo un ruolo ben preciso per costui.

Nella maggior parte dei casi i membri appena acquisiti nella ciurma si allontanano dopo uno o due scali, lasciando il posto a nuovi arrivati. Quando tuttavia l'occhio di Miguel sembra posarsi con vivo interesse su qualcuno allora capita che l'individuo in questione sia chiamato a condividere il desco con lui durante la cena. Nessuno sa quali siano gli argomenti trattati nel corso di questi concili che si svolgono nel più fitto riserbo, fatto sta che chi ne esce intraprende puntualmente una di due possibili scelte: abbandonare la nave alla prima occasione oppure restar per sempre a fianco del Nautarca.

Quanti hanno conosciuto i 'veterani' dell'equipaggio concordano sul fatto che Miguel abbia una certa predilezione per i soggetti più sventurati o, soprattutto, desiderosi di gettarsi uno "scomodo passato" alle spalle. Se interrogato a tal riguardo il comandante preferisce tuttavia astenersi dall'esprimere giudizi sui suoi protetti e da questi nondimeno si attende la medesima 'premura'.

Di seguito sono riportati i nomi di alcuni tra i più famosi protagonisti del ponte della *Valerosa*:

Quarro, timoniere isolano: Salvo quando il comandante reclama il timone per trarre la ciurma fuori da qualche gran brutto guaio, la guida della nave spetta solitamente al taciturno Quarro. Si dice che Miguel abbia conosciuto questo schivo indigeno dopo esser rimasto con lui alla deriva per quasi una luna a seguito del naufragio occorso durante una tappa di trasferimento. L'avvincente racconto vuole che i due si fossero ritrovati con a bordo soltanto un cesto in vimini, un corpetto da damigella e una lisca di pesce e che, grazie all'incredibile inventiva di Quarro, fossero riusciti a sopravvivere senza né viveri e acqua per oltre venti di! Non a caso per spirito di adattamento e senso pratico il timoniere non ha rivali e c'è chi sarebbe pronto a scommettere che se gli possedesse un misero guscio di noce e tempo a sufficienza riuscirebbe a trarne un'imponente fregata a vele spiegate.

Molti allo stesso modo si interrogano sul perché il fato abbia portato Miguel sull'isola natia di Quarro alcuni sostengono che egli possa conoscer il suo vero padre, altri che ciò possa aver a che fare con i presagi del Nautarca e altri ancora che non valga troppo la pena ficcar il naso in certe questioni.

Dominga Arroya, "*Cacerola*" (trad. "*Casseruola*"), cuoca: Capocuoca, cambusiera nonché mastro artificiere della *Valerosa*, Dominga vanta un passato di oltre dieci anni passati alla guida delle cucine della celeberrima Posada "*Carretería*" (rif. par. 5.1.3) e di quasi altrettanto tempo trascorso a portar avanti il periglioso mestiere di *Empirico*. A tal proposito ella è solita osservar come tanto la cucina quanto l'alchimia condividano la comune "*missione dell'azzardo*", ossia "*trarre la mirabile esplosione del Sublime fuori dal calderone dell'Ordinario*". La donna si è attenuta a tali propositi cercando sempre di andar di gran lunga oltre la 'mediocrità' altrui e in ciò i suoi primati sono tanto noti quanto temuti in quest'ambito vale la pena citar la produzione del "*Carnicero*" (trad. "*Carnefice*"), un ibrido di peperoncino così *caliente* da esser sfruttato come ordigno nel corso dell'ultima campagna coloniale, e la distruzione di Punta Rivalta, laddove Dominga aveva costruito il suo ultimo opificio.

Al contempo nutre una certa fama l'autorevole cipiglio di *Cacerola*, le cui urla rabbiose, o le promesse di lasciar a stomaco vuoto tutti, tendono a metter in riga la ciurma molto più efficacemente di quanto non riescano a far i severi ordini impartiti dalle anziane Guardiemarine.

Salma Vargas, "*La Pequeña*" (trad. "*La Piccolina*"), mozzo: Per quanto la giovane Salma possieda un'eccezionale destrezza nel brandir pugnali, tanto da essersi meritata il soprannome di "*Cuchillo*" (trad. "*Coltello*") nei borghi dell'Antigua Capital, ella fino a qualche tempo addietro non era che un semplice mozzo destinato a sbarcare al termine della traversata. Si dice che la ragazza avesse deciso di salpar in fretta e furia dopo aver piantato dieci pollici di ferro khartasiano nel ventre di uno spasimante fin troppo esuberante e che molti, dopo aver scoperto questa storia, avessero già deciso di consegnarla agli sgherri una volta attraccato presso il primo porto.

Nel corso del viaggio la *Valerosa* dovette però sostare presso un atollo natante onde rifornirsi e Salma seguì il comandante nella boscaglia assieme ai militi affinché egli potesse raccogliere sufficienti spunti per arricchir le sue mappe. Da quella perlustrazione fecero ritorno solo Miguel e *Cuchillo* con una livida ombra fissa sul volto, il Nautarca riferì che gli altri erano periti a seguito del ritrovamento di un "*occulto manufatto*", svanito subito dopo averli uccisi e la stessa Salma sembrava aver subito drastiche conseguenze in quel frangente. Per la maggior parte del tempo la ragazza sembrava "sognare ad occhi aperti", rannicchiandosi in un angolo, bisbigliando parole incomprensibili o vagando senza posa molti sostennero che ella avesse smarrito parte della propria anima, divenendo uno dei famigerati *ottenebrati* ma nonostante ciò Miguel ordinò perentoriamente che "*la pequeña*" restasse nella ciurma. Forse fu nient'altro che il rimorso a indurre il comandante a far questo o magari è il cupo mistero che si cela nel fato di Salma a rappresentar per lui l'ennesima meta inesplorata.

intrapreso le perigliose vie del grande Oceano è spesso divenuta leggenda dopo esser stata tramandata di porto in porto. L'ormai millenaria esperienza marittima del *pueblo* rappresenta difatti una podestà indiscussa nelle lande di Caponord e quanti fan parte di questa sono considerati degli autentici "fari" per le proprie genti.

Pochi tuttavia avrebbero scommesso più di un paio di pezzi di rame sull'unico figlio di Donna Clarinda Delmar De Velasca il cui parto, avvenuto nel castello di poppa della nave ammiraglia "*Valerosa*", le risultò purtroppo fatale. Sebbene intrattener relazioni con gli isolani sino ad aver prole non fosse certo un fatto ignoto presso *Las Diez Perlas*, quando ciò toccava alla capofamiglia designata di una delle tre casate del *Sangre* subito un buon numero di intransigenti e tradizionalisti era pronto a sorgere persino nella liberale civiltà erigasiana. Forse fu per timore di ciò che Donna Clarinda, ormai in procinto di mettere alla luce quel bimbo donatole da un ignoto indigeno, si arrischiò a viaggiar per mare onde eluder le indiscrete domande dei propri consanguinei.

Così nacque Miguel e quando le spoglie della madre, cucite in un sacco di ruvida rafia, furono affidate all'abbraccio dell'Oceano anche la sua ascesa come guida della stirpe Velasca fu celebrata. Inutile dire che Il vespaio che ne seguì, mosso principalmente dai Castillanos e Caudillos che contestavano le origini di quel "*meticcio svezzato sulle onde*", non rese certo semplice la vita al ragazzo. A ciò si aggiunse anche il retaggio del Maelstrom (cfr. **par. 5.1.2**) che sin dalla tenera età sembrava essersi manifestato in lui e che certo contribuì a peggiorare la sua nomea di "*proverbiale buono a nulla*".

Prima ancora che superasse l'adolescenza, gli avidi parenti lo convinsero a firmare un ignominioso patto in base al quale egli avrebbe rimesso nelle loro mani l'amministrazione dell'intero patrimonio familiare in cambio di un ingaggio da ufficiale su uno dei brigantini del "*riarmo*". Miguel, consapevole di potersi destreggiar meglio nei panni di marinaio che in quelli di governante, non poté far altro che accettare. Purtroppo una volta divenuto comandante egli fu preso di mira dai sottoufficiali che, spesso a ragione, lo consideravano un inetto novellino. L'uomo era pertanto costretto a trascorrer la maggior parte del tempo relegato negli alloggi e non passò molto prima che egli iniziasse a cercar la propria autostima sul fondo di una fiasca di rum.

L'autentica 'svolta' nella vita di Miguel avvenne tuttavia sei anni addietro, quando durante una brutta tempesta la sua barca stava per colar a picco tra le fauci del

Pelagra. Mentre il brigantino giaceva in balia dei flutti, ogni anima a bordo si aggrappava al sartiame, raccomandandosi ai Grandi e maledicendo il proprio comandante che se ne stava ebbro nella sua sontuosa cabina. Fu allora che Miguel uscì sul ponte, evidentemente ubriaco fino al midollo ma nondimeno sorprendentemente in grado di caracollare fino alla ruota del timone... nello stupore generale egli prese a volger la barra prima a dritta e poi a manca senza emettere un fiato e dopo oltre una dozzina di manovre riuscì infine a trarre la nave fuori da quel dedalo d'acqua salmastra.



Da allora ebbe inizio la vera fortuna del Don che in meno di un lustro l'avrebbe portato a ricoprire il ruolo che fu della madre al comando della "Valerosa" e a divenire di Nautarca della Gilda degli Intrepidi (cfr. **par. 5.1.8**). Non che egli bevesse di meno o avesse improvvisamente acquisito un acume fuori dal comune ma fatto sta che gli strampalati consigli biascicati all'orecchio del nostromo prima di ritirarsi alla sera o quelle sue improvvise sortite nel bel mezzo di un'emergenza riuscivano sempre a produrre sfacciati successi. Ben presto gli altri Almiranti, i quali finora gli avevano rivolto la medesima attenzione riservata a un'alga, presero a fidarsi ciecamente delle sue dritte e di lì a poco gli introiti delle flotte mercantili e di conquista quasi raddoppiarono. La prosperità dei Velasca, dapprima vincolata alle terre che erano state strappate a Miguel tramite l'infame patto, tornò quindi ad attestarsi di nuovo sulle tratte marine. Così, mentre il Nautarca perseverava a tracannar nettare ambrato standosene felicemente seduto sulla coffa, a molti dei suoi detrattori toccò invece ingoiar la propria bile!

Dopo aver trascorso oltre quindici anni toccando ogni scalo da levante a ponente, Miguel è divenuto un autentico 'specchio' in cui si riflettono le peculiarità dei luoghi e dei popoli più disparati. L'abbigliamento sul quale spicca un'impressionante quantità di monili e feticci, le incomprensibili espressioni tribali blaterate da mane a sera e i bislacchi riti praticati di tanto in tanto non sono che la superficie di una figura che, a detta di molti, è "*profonda a guisa d'abisso*".

Tra i vezzi dell'eccentrico Miguel il più noto è senz'altro quello di realizzar accurate mappe di rotte o itinerari, specialmente se legate a siti tuttora sconosciuti. Le carte del Don sono richieste dai più esigenti cercatori o collezionisti di Caponord e nonostante ciò c'è chi dice che egli ne abbia sfornate così tante da riempir la panciuta stiva di un galeone! A tal proposito i tentativi di imitazione si sono senz'altro susseguiti negli anni ma la peculiare firma di Miguel, ossia un'icona del semidio Xoac a cui egli è particolarmente devoto, ha sempre reso facilmente discernibile ogni sua opera autografa.

Don Gonzalo Ramirez de Velasca

Gran Castellano di Puerto del Sol

Soprannome: "El Luciente" (trad. "Il Lucente")

Motto personale: "Il ricavo dell'oggi, il profitto del domani!"

Anno di nascita: 2929 E.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 36

Noto per essere il più ricco possidente e scaltro faccendiere di Erigas, Don Gonzalo è al momento l'individuo più influente entro le vecchie Castiglie della terra dell'Indomito. Il nobile è figlio di un facoltoso Castellano del Sangre dei Velasca e di un'importante Embajadora del Sangre dei Savas; nella fattispecie il padre è il fratello di Donna Clarinda Delmar De Velasca e ciò rende pertanto Gonzalo cugino di primo grado del famoso Nautarca Miguel.

Entrambi i genitori del Castellano perirono anni addietro, l'uno a seguito di una rivolta scoppiata nei cantieri navali di

Puerto del Sol e l'altra a causa di una grave febbre contratta presso le colonie occidentali. Non ancora trentenne, Gonzalo si trovò così a divenir governatore del principale feudo nonché scalo marittimo erigasiano. Il patrimonio finito in suo possesso annoverava le maggiori colture di canna da zucchero che alimentavano la filiera della Liga Dorada, le più trafficate darsene della Plana e un gruzzolo sufficiente da far impallidire tutti i forzieri degli altri Castellanos. Sebbene con quella fortuna chiunque avrebbe potuto vivere dieci vite concedendosi il lusso più sfrenato, *El Luciente* parve a dir poco incontentabile e nei sette anni che seguirono alla sua nomina riuscì quasi a raddoppiare le sue proprietà o, come egli ama riferirsi ad esse, le "*sus cosas*" (trad. "*la sua roba*"). L'ingordigia dell'uomo non sembra in effetti alimentata da un interesse particolare quanto piuttosto dal mero desiderio di accumular qualsiasi bene degno di nota che possa capitargli a tiro.

In aggiunta tra le più controverse attività seguite dal Gran Castellano spicca il prestito a usura col quale egli ha ridotto alla sua mercé molti dei nobili spiantati di Erigas. Quanti poi non possono onorare i debiti col denaro sono costretti loro malgrado a ingrassare i latifondi del Don cedendo le loro terre o, in alcuni casi, finendo per spaccarsi la schiena e bruciarsi la pelle come schiavi nelle sue piantagioni.

Alcuni sostengono che la bramosia di Gonzalo serva a compensar l'amara frustrazione che egli nutre per non esser mai riuscito a ottenere un ruolo di primo piano nella Corte o nelle altre grandi istituzioni erigasiane. Non stupisce pertanto come il suo livore sia specialmente rivolto a personalità autorevoli o di chiara fama, incluso il cugino che egli, senza troppi peli sulla lingua, definisce "*un otre gonfio di vino che non si sa come possa restar a galla*".

Negli ultimi tempi *El Luciente* ha allacciato fitti rapporti con la stirpe dei Savas a cui è legato per parte di madre, arrivando talvolta persino a spender i suoi preziosi ori per risollevare famiglie ridotte sul lastrico. Una simile generosità è indubbiamente insolita e tuttavia l'assenza del capofamiglia Andres ha permesso a Gonzalo di mantener un velo di discrezione riguardo ai contatti intrapresi con gli esponenti del Serpe Bifronte.

Opinioni internazionali

Valdemar

"Nemmeno il sogno più sfrenato può contener l'ineffabile podestà o l'imperitura gloria del Drago... vale altresì la pena serrar cotanta grandezza in una tana o forziere e smarrir così tutto ciò che ci offre il vasto mondo?"

Khartas

"La maggior parte delle volte che lo sguardo si posa sulla ferocia e sull'ardore di Khartas io vedo non uomini, bensì autentici lupi... e nei restanti casi si tratta di cani messi alla catena da qualche vecchio voto o promessa."

5.2 Valdemar

5.2.1 Origini

«*Gloire Éternelle, Éternelle Mémoire!*» (trad.
«*Eterna Gloria, Eterna Memoria!*»)

MOTTO NAZIONALE DI VALDEMAR

"*Grand comme son terre, elevè comme son peuple, profond comme son mystère: tel est l'âme de Valdemar*" (trad. "Vasta come la sua terra, elevata come la sua stirpe, profonda come il suo mistero: tale è l'anima di Valdemar"), questo antico aforisma delinea con estrema efficacia il quadro della più grande nazione di Caponord e offre al medesimo tempo un valido spunto per comprender come si sia formato il glorioso lignaggio del suo popolo. Tutto ciò che alberga entro gli ampi confini del Ducato di Valdemar è difatti madido di un'ancestrale memoria storica e al medesimo tempo è

vincolato a occulti segreti di cui solo pochi padroneggiano la conoscenza. Per lunghi secoli questa terra è stata il centro nevralgico delle regioni del Settentrione e sebbene al giorno d'oggi la sua sfera d'influenza si sia notevolmente ridimensionata, pochi oserebbero metterne in discussione la temuta egida.

Nel mistico emblema draconico ricorrono molti dei peculiari tratti in accordo ai quali si è sviluppata l'identità nazionale di questo reame e al medesimo tempo tale figura è protagonista indiscussa dell'avvincente storia che narra gli albori delle genti locali.

Il patto con il Pentarca

Il mito valdemarita racconta di un anziano dragone che nell'Era Arcaica fissò la propria tana nella zona centrale di Caponord. Quest'essere, detto **Pentarca** in virtù dei cinque occhi simili a gemme sfavillanti che costellavano la sua fronte, era l'ultimo esemplare di una razza antica come il mondo stesso i cui esponenti da molti secoli ormai erano migrati presso i remoti Monti di Fuoco del nord-ovest. Nessuno sa perché il drago avesse deciso di restare e a tal proposito i pareri si dividono in molteplici ipotesi... Alcuni sostengono che egli fosse ormai prossimo alla morte, fatto che con ogni probabilità risponde al vero, altri affermano che egli fosse intenzionato a difender strenuamente le cinque uova non schiuse in cui giaceva la sua unica prole e altri ancora favoleggiano di un immenso tesoro dal quale il Pentarca, accecato dal morbo dell'avidità, non osava separarsi.

Per certo con l'avanzare dell'età le sortite del drago andavano facendosi sempre più rare e le altre creature che finora si erano ben guardate dal calcare il suo territorio iniziarono ad affacciarsi all'interno di questo. Capì così che un gruppo d'uomini dall'animo assai audace e curioso, guidati da un fiero condottiero noto come **Narcisse Legrand** finirono per incappar nella tana del Pentarca e, con loro sommo sgomento, scoprirono che essa era tutt'altro che disabitata. Sarebbe bastato un singolo alito, gesto o parola del mostro per cancellar il ricordo stesso degli individui atterriti che si erano presentati al suo cospetto... nondimeno in quel frangente il drago prese una faticida, quanto inattesa, decisione.

Il Pentarca offrì a Legrand e ai suoi compagni quel poco di vita che gli restava in corpo onde farne "la prima favilla da cui sarebbe divampato il lume di una maestosa civiltà" e in cambio chiese loro di omaggiare la sua immagine allo scopo di conferirgli "sostanza imperitura". Così fu infine stipulato un patto cruciale tra il drago e l'uomo, facendo sì che l'essenza del primo potesse divenir parte integrante della futura ascesa dell'altro. Da allora invero si smarrì ogni traccia del Pentarca, presumibilmente perito poco dopo aver stretto lo storico sodalizio. A quanto pare anche i figli del drago non vennero mai alla luce e di loro non rimase che un vago ricordo impresso nella leggenda.

L'unico dato di fatto su cui non sussiste dubbio è che da quell'avvincente episodio ebbero origine gli illustri progenitori delle nobili Stirpi valdemarite.



La fondazione delle Logge

Nel momento in cui gli uomini che avevano stretto il celebre patto iniziarono a prender confidenza con la prodigiosa "eredità" dal drago, il loro destino mutò radicalmente. Il dono del Pentarca concedeva innate capacità soprannaturali nonché un'eccezionale longevità; dunque il primo impegno della compagine di Legrand fu quello di crear solide 'basi' atte a realizzar obbiettivi particolarmente grandiosi e lungimiranti. Non a caso tempo e potere costituivano un problema assai relativo per i precursori del Ducato e pertanto essi non lesinarono né l'uno né l'altro per soddisfare i propri scopi.

Il primo passo fu quello di ripartire l'esercizio del governo su tre distinte istituzioni, a cui fu dato il nome di **Logge**, ispirandone le peculiari responsabilità a quelli che erano i più famosi cimeli del drago. Nella fattispecie gli avi di Valdemar erano in possesso di tre feticci prelevati dalla salma del Pentarca stesso e nel consegnarli a ciascuna delle Logge ne decretarono i futuri incarichi. Proprietà, podestà e autorità, vale a dire la disponibilità dei beni primari, la facoltà di poterne usufruire e l'arbitrio nel decidere come farlo: questi furono gli autentici elementi fondanti delle Logge. Nel corso del tempo questo semplice quanto inconfutabile schema s'impose in ogni ambito della società e ben presto le Logge divennero un'oligarchia pressoché incontrastata.

NOTA - "L'incontro"

C'è chi l'avrebbe chiamata assurdità. C'è chi l'avrebbe chiamata disperazione. C'è chi l'avrebbe chiamata follia. Eppure Bernard era lì e ogni parola che gli si formava in testa veniva immediatamente ricacciata via dallo stupore della scena a cui aveva assistito. Pochi istanti che erano sembrati lunghi anni.

Quel nobiletto, Narcisse Legrand, si era presentato al suo accampamento in cerca di mercenari per rimpolpare il suo gruppo. Quando aveva detto il suo obiettivo, in molti gli avevano riso dietro.

- Le sale del Pentarca. Sento che là si compirà il mio destino - aveva detto. Nonostante il sorriso, era serio quando aveva pronunciato quelle parole ed i suoi occhi brillavano come a chi ha visto un sogno divenire reale.

Qualcuno, tra cui Bernard, lo aveva seguito essenzialmente per la montagna di soldi che Narcisse aveva offerto. Le sale del Pentarca, una favola per bambini, la tana di un vecchio drago ormai morto da decenni... cosa mai ci sarebbe potuto essere di interessante?

Per giorni avevano camminato in cunicoli di roccia che traforavano la montagna come un formicaio, salendo e scendendo su rocce ripide e scoscese. Niente traccia di tesori, di un bottino, niente di niente. Solo gli occhi di Narcisse sembravano penetrare l'oscurità alla ricerca di qualcosa, come se sapesse cosa li stava aspettando in fondo a quel cammino.

La caverna in cui giunsero al dodicesimo giorno era immensa. Decine e decine di palazzi sarebbero potuti stare al suo interno comodamente, e se non fosse stato così buio la spelonca sarebbe probabilmente risultata ancora più grande. Dallo sperone di roccia su cui erano giunti, Narcisse e i suoi uomini contemplavano l'abisso che si stendeva sotto di loro. Barnard ebbe come un'intuizione, una supposizione, ma poi il mondo intorno a lui cambiò. Per sempre.

Un sole giallo si accese all'interno della caverna, all'improvviso. La sua luce accecò tutti, che distolsero lo sguardo di scatto. Un secondo sole rosso si accese a fianco al primo, poi uno verde, uno blu, ed infine, al centro di tutti, un sole bianco abbagliante quasi da risultare doloroso. Le cinque luci splendevano illuminando la caverna a giorno: era impossibile guardare nella loro direzione. Una voce dissonante, composta da note acute e profonde, da versi striduli e da melodie flautate, rimbombò nell'aria come un tuono. *Vi attendevo, giovani mortali. Sono secoli che vi aspetto.*

Le gambe di Bernard iniziarono a non reggere più dalla paura. Guardò a terra, quando questa iniziò a tremare; sembrava una gigantesca scaglia, del colore delle profondità dell'oceano, unita ad altre dalla direzione in cui gli uomini erano arrivati. Se quella era la schiena di una creatura, voleva dire che stavano camminando su di essa da giorni. E quelle luci... sembravano così simili a giganteschi occhi... In molti se ne accorsero. Era un incubo. Solo una creatura poteva essere così grossa ed essere lì, ancora viva. C'era una sola reazione giusta: la fuga.

Quegli istanti simili ad anni, l'assurdità, la disperazione, la follia, erano tutti lì innanzi a loro. Intorno a loro. Non c'era fuga né speranza. Qualcosa di simile a una zampa grossa quanto una parete rocciosa investì come un lampo chiunque avesse provato a fuggire, rovesciando il loro mondo per sempre. Era qualcosa che superava ogni logica, ogni nozione comune, anche la semplice immaginazione. Carne e sangue volarono ovunque. In un immenso, infinito attimo, la testa di Bernard rotolò via dalle sue spalle, in aria, roteando sospesa in un eterno, terrorizzante, incredulo istante. L'ultima cosa che gli occhi di Bernard videro fu Narcisse Legrand in piedi innanzi a quegli occhi simili a soli, sprezzante, sicuro come chi ha raggiunto finalmente il suo sogno. L'ultima cosa che le orecchie di Bernard sentirono fu la voce ferma di Narcisse Legrand spiccare in mezzo al trambusto, perentoria, impavida.

- Sono arrivato, Pentarca. Ti ascolto.

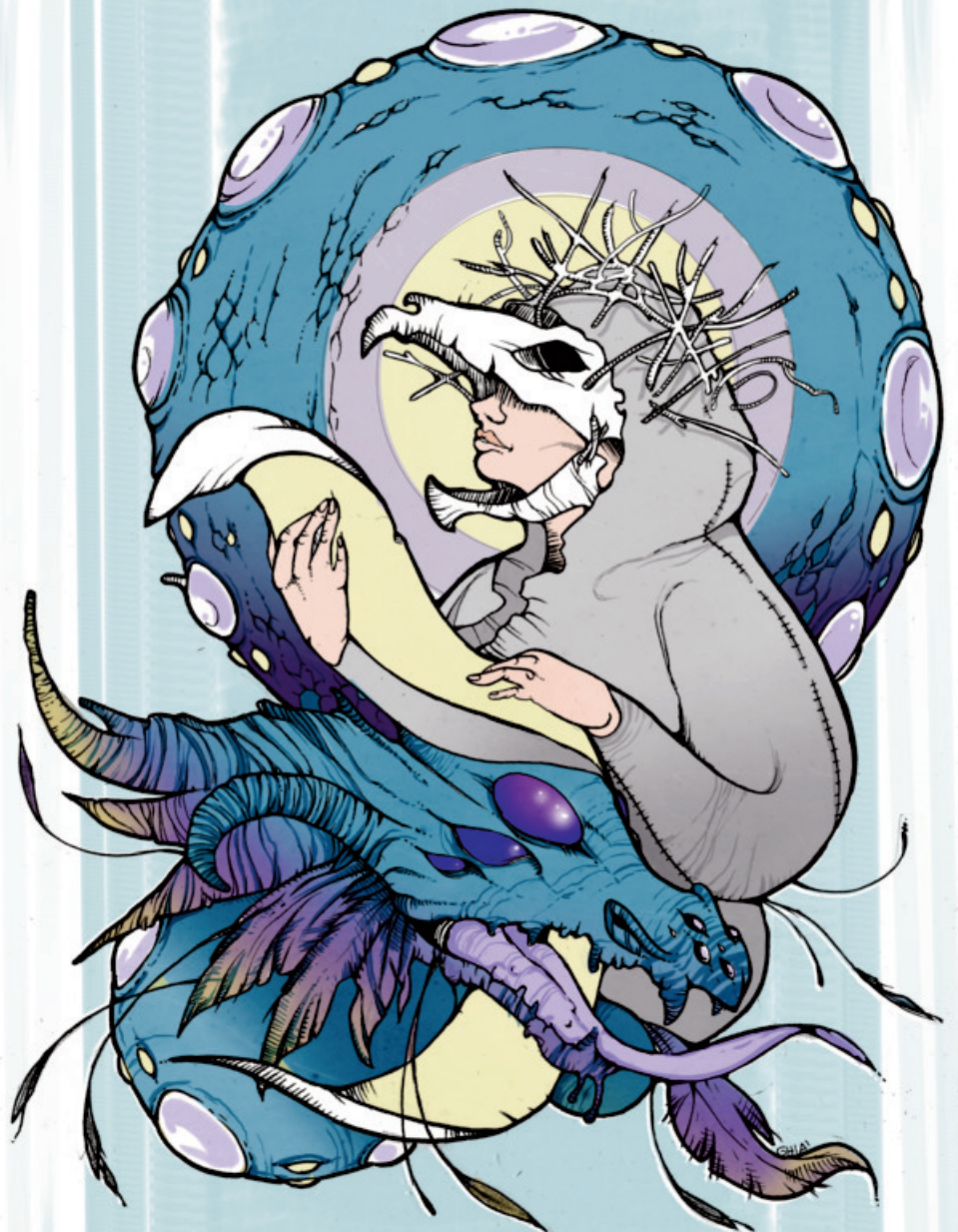
Dal raro genio di Legrand scaturì inoltre la singolare passione per le belle arti che tuttora è coltivata dall'aristocrazia valdemarita. Lo stesso capostipite del popolo del Pentarca era un pittore di ineffabile talento e a lui, noto anche per la rimarchevole perizia nella scienza degli speciali, si attribuisce la creazione del pigmento incantato noto come "**bleu outremer**". La pratica dell'arte fu mutuata dagli esponenti delle Stirpi nobiliari non tanto come mero diletto quanto piuttosto come "*viva linfa*" del loro retaggio. A tal riguardo l'ossessione di alcuni ricchi possidenti, definiti "**Patroni**", di circondarsi di frotte di artisti intenti a tessere le loro lodi con pitture, sculture e canti era considerata da molti un espediente esplicitamente volto ad aumentar la durata delle vite di questi!

Da tali credenze deriva invero l'importanza del concetto di immortalità nell'ideologia nazionale, altresì ben parafrasato dal motto ducale che recita come la gloria dell'uomo diviene "eterna" nel momento in cui anche il suo ricordo cessa di estinguersi.

La capitale della fede

Se l'illuminata teoria che stava alla base della suddivisione dei poteri delle Logge risultava esente da pecche, altrettanto non si poté dire dell'equilibrio che venne a crearsi tra queste orgogliose fazioni. Lentamente l'interesse e la cupidigia delle più facoltose casate prevalsero sul senso civico e chiunque aveva in mano le redini della politica cercò di piegarle in proprio favore. Il governo valdemarita, per secoli un modello di saggezza agli occhi delle genti di Caponord, fu pertanto contaminato da una torbida sequela di infami decreti, biechi cavilli, intrighi fraudolenti e persino agghiaccianti omicidi. Quanti sedevano sugli scranni non osavano muover un sol passo fuori dalla porta per timore degli oppositori e i loro gregari o tirapiiedi invece erano costretti a fomentar faide tanto silenziose quanto letali.

Questa fosca spirale di degrado ebbe fine con l'imperioso avvento di una coalizione di autorevoli diplomatici e filantropi che, rievocando le origini di Valdemar, prese il nome di "**Lega di Narcisse**". Investendo fior di denari in un'opera di propaganda a dir poco scrupolosa e capillare, la Lega impose con forza un pensiero che sconfessava il valore della ricchezza fine a sé stessa e che invece esortava gli uomini a prodigarsi onde accrescere il cosiddetto "*patrimonio sublime*". Invocando le correnti religiose che si stavano



diffondendo nel Settentrione e corroborando la dottrina di queste con spunti tratti da discipline erudite come l'Alchimia Trascendentale, gli adepti di Narcisse divennero il proverbiale "*amalgama etico e morale*" che permise al dogma equestre di cementarsi nel cuore dei Ducati.

A dimostrazione di questo vi è innanzi tutto il fatto che proprio Valdemar fu scelta per ospitare il fatidico incontro in cui fu stilata la solenne **Carta Cardinale** che gettò le fondamenta del Cavalierato. Al medesimo tempo questa terra divenne il crocevia per le comunità ecclesiastiche che veneravano i numi del Firmamento e tra i più noti luoghi di culto di quel tempo spicca il colossale santuario di **Tuskgar**, oggi parte della più controversa Marca valdemarita (cfr. **par. 5.2.3**).

Proprio durante l'“epoca d'oro” i prescelti del Pentarca assunsero il ruolo centrale di guida ed esempio per i popoli che li circondavano. Anche quando i Duchi legati alle cerchie equestri fecero del loro meglio per soffocare ogni sviluppo o progresso nei feudi del Settentrione, le contrade valdemarite continuarono a esser gremite di stuoli di diplomatici, schiere di ventura e nutrite file di pellegrini. Inutile dire che mentre le altre Signorie languivano a causa dell'opprimente amministrazione dei cavalieri, Valdemar continuava a serbar la propria opulenza e prosperità.

Le braci dell'anarchia

Per quanto tutti ostentassero rispetto per l'opera della Lega, le più antiche famiglie che presiedevano le Logge tuttavia mal sopportavano l'ingerenza di questa. L'idealismo promosso dagli adepti di Narcisse non aveva affossato i sostanziosi capitali o il prestigio delle istituzioni arcaiche ma la loro autonomia nondimeno era stata ridotta in modo significativo. Il popolo si affidava con la massima fiducia agli altisonanti sermoni e ai saldi precetti dei Vassalli ducali, riducendo l'“aura mistica” delle Logge a una sorta di obsoleta superstizione.

Risorse e poteri delle Stirpi erano comunque ben lungi dall'essersi esauriti e nei lunghi secoli che precedettero il crollo del Cavalierato vennero appositamente investiti in un complotto perpetrato con la massima discrezione. In particolare gli agenti delle Logge seminarono zizzania e malcontento nei punti più vulnerabili della società valdemarita, quali mercati fatti chiuder per ordine di severi magistrati, paesi messi in ginocchio da dissennati processi inquisitori e blocchi coloniali (dove la schiavitù era ancora coltivata impunemente nonostante i divieti emanati dal Duca). Nel momento in cui i focolai di rivolta furono pronti ad ardere, le Logge soffiarono su questi facendo giungere fondi e arsenale nelle mani dei sediziosi. Il risultato fu un'impressionante escalation di clamore e brutalità che gli ordini cavallereschi non riuscirono ad arginare efficacemente... il piano delle Logge stava procedendo a gonfie vele.

Il capro espiatorio

Il colpo decisivo contro le autorità equestri fu ovviamente vibrato grazie all'ausilio dell'Impero, la cui sfrenata ambizione ben si sposava con le inoppugnabili rivendicazioni delle Logge. Mostrando una ‘magnanimità’ fuori dal comune, l'aristocrazia valdemarita diede adito a numerose iniziative di beneficenza in favore dei borghi colpiti dalla grave ondata di anarchia. In aggiunta le sedi delle Logge tornarono a incentivare l'espressione dell'arte, offrendo a quanti erano ormai esasperati dall'austerità e dal rigore della chiesa un contesto in cui rinfrancarsi. Nel momento in cui i drappelli di Falcon si riunivano segretamente nelle colonie onde sferrare il colpo decisivo al Cavalierato di Caponord, le Logge erano già riuscite a recuperare il favore delle masse e quando i devoti custodi di Ifazhar e Tuskgar si trovarono ad affrontare i militi imperiali, scoprirono loro malgrado d'esser stati completamente abbandonati dalle proprie genti.

Per quanto l'opposizione incontrata in loco fosse blanda, gli emissari dei Quattro ben sapeva cosa Valdemar rappresentasse agli occhi dei Ducati e dunque il “repulisti”

attuato dall'Impero in queste lande fu eccezionalmente severo e meticoloso. Dal canto loro le Logge fecero del loro meglio per indirizzare l'astio di Falcon contro un esiguo numero di “capri espiatori”, ottenendo al contempo di metter in salvo ciò che più gli premeva.

Nei successivi secoli l'Impero portò dunque avanti con impegno febbrile l'attività volta a cancellare ogni singola icona dei culti dei Fatui, sradicare le usanze di stampo equestre e, ovviamente, far piazza pulita di ogni nostalgico del precedente regime. Grazie al loro rinnovato ascendente, le Logge contribuirono egregiamente al demonizzare i nemici dei Quattro agli occhi del loro popolo e paradossalmente quanti si erano piegati per primi innanzi al Cavalierato divennero i più spietati aguzzini di questo.

Verso una nuova gloria

Presso Valdemar il ritorno alle forme di governo arcaiche fu nient'altro che una mera questione di facciata. Le Logge accettarono senza recriminare il governo dei Podestà eletti dall'Impero ma ancor una volta agirono nell'ombra per isolar poco a poco l'influenza effettiva di costoro. Agendo come scaltri burattinai, gli eredi del Pentarca afferrarono i fili di legge, economia e mestieri e allontanarono ogni occasione proficua dai reggenti falconiti finché ognuno di loro non fu apertamente accusato di inettitudine o negligenza.

Non ci volle molto perché i Quattro, stanchi di non riuscire a trarre alcun profitto da quella “vacca grassa”, decidessero di accordare il ritorno dell'antica figura del **Doge** sul trono del Ducato. A quel punto ovviamente le Logge si affrettarono a riaprire i “rubinetti” finora tenuti chiusi, facendo così fluire nei confini di Valdemar una provvida marea di oro sonante, intriganti imprese e grande celebrità.

In questo periodo la rinascita della Signoria fu anche incentivata dalle sventure patite dalle nazioni vicine, le quali dovettero spesso indebitarsi fino al collo con i banchi valdemariti allo scopo di superare gravi carestie o calamità. Viene dunque da chiedersi perché, pur potendo godere di un'immane bacino di abbondanza, questo Ducato non sia riuscito a imporsi in tutto e per tutto come unica potenza del vasto nord.

La ragione di ciò è forse da ricercarsi nella netta divergenza tra le tre correnti che in epoca moderna sono andate formandosi entro gli scorci sociali di Valdemar. La prima tra queste è ovviamente la solida élite costituita dalla nobiltà più integralista e conservatrice. Da sempre sostenitori della supremazia e della purezza delle classi aristocratiche, i decani delle Stirpi hanno sempre agito col proposito di concentrare i massimi valori di proprietà, podestà e autorità nelle mani di quanti sono, per diritto di sangue, considerati i legittimi discendenti della compagnia di Legrand. Questo gruppo impiega il mito e le scienze occulte come strumento per controllare umori e paure dei propri subalterni, rendendoli schiavi di quanti sono ritenuti esser depositari del “vero potere”.

Ai conservatori si è accostata di recente una serie di generazioni che sembrano voler convertire le vetuste tradizioni arcaiche in obbiettivi nettamente più concreti. I membri di questa cerchia sono spesso additati come “**sceptiques**” (trad. “scettici”) e nella maggior parte dei casi si tratta di rampolli secondogeniti di nobili schiatte, esclusi

pertanto dai privilegi ereditari. Gli scettici criticano più o meno velatamente la superiorità associata al retaggio e si impegnano costantemente per dimostrare come ingegno, preparazione e intraprendenza siano di gran lunga preponderanti. Altra differenza che è fonte di recenti contrasti tra scettici e conservatori sta nel crescente desiderio dei primi di perseguire promettenti affari oltre le frontiere nazionali, violando così i vincoli territoriali professati dai potenti Signori delle Logge.

La vera "pecora nera" che tuttavia alimenta le più cupe preoccupazioni dell'oligarchia regnante di Valdemar è una misteriosa setta di cospiratori che risponde all'appellativo di **Rebis**. A quanto pare tale congrega si rifà con particolare enfasi alla vicenda personale di Legrand e il suo nome si riferisce alla lega alchemica di zolfo e mercurio (Rebis per l'appunto) che si vocifera fosse l'ingrediente principale di un'ignota tinta magica mai completata dall'esemplare artista, forse persino più portentosa dell'arcinoto "bleu outremer".

Il Rebis difende in modo radicale la lealtà all'anima ultraterrena del Pentarca, sostenendo come le Logge abbiano da tempo abbandonato la via indicata dal loro patrono. Aldilà dello spander in giro emblematici messaggi fuorilegge (in nome della lotta contro la schiavitù, l'esclusione dal potere della plebe o la corruzione delle alte cariche), gli affiliati della setta ricercano alacremente qualcosa che consenta loro di

ristabilire una sorta di contatto con il nume draconico, convinti che questo indicherà loro il "**nouveau cours**" (trad. "nuovo corso"); a capo del Rebis vi è una figura misteriosa che va in giro con una maschera di metallo raffigurante un individuo che sorride e per questo la gente ha preso a chiamarlo "**Ghigno di Ferro**".

Così, come molte pennellate sovrapposte sulla medesima tela, realtà sospese tra la più radiosa magnificenza e la più tenebrosa decadenza si alternano abbracciate dalla sconfinata cornice di Valdemar.

5.2.2 Società

*"Nel sangue, la stirpe fa le persone nobili,
nelle azioni le persone fanno nobile la stirpe."*

MICHELLE BLANCHFORT, MOGLIE DEL PRECEDENTE

PODESTÀ GILBERT BLANCHFORT.

La società di Valdemar spicca come una singolare forma di plutocrazia in cui la proprietà, in qualsivoglia forma, determina il potere dell'individuo.

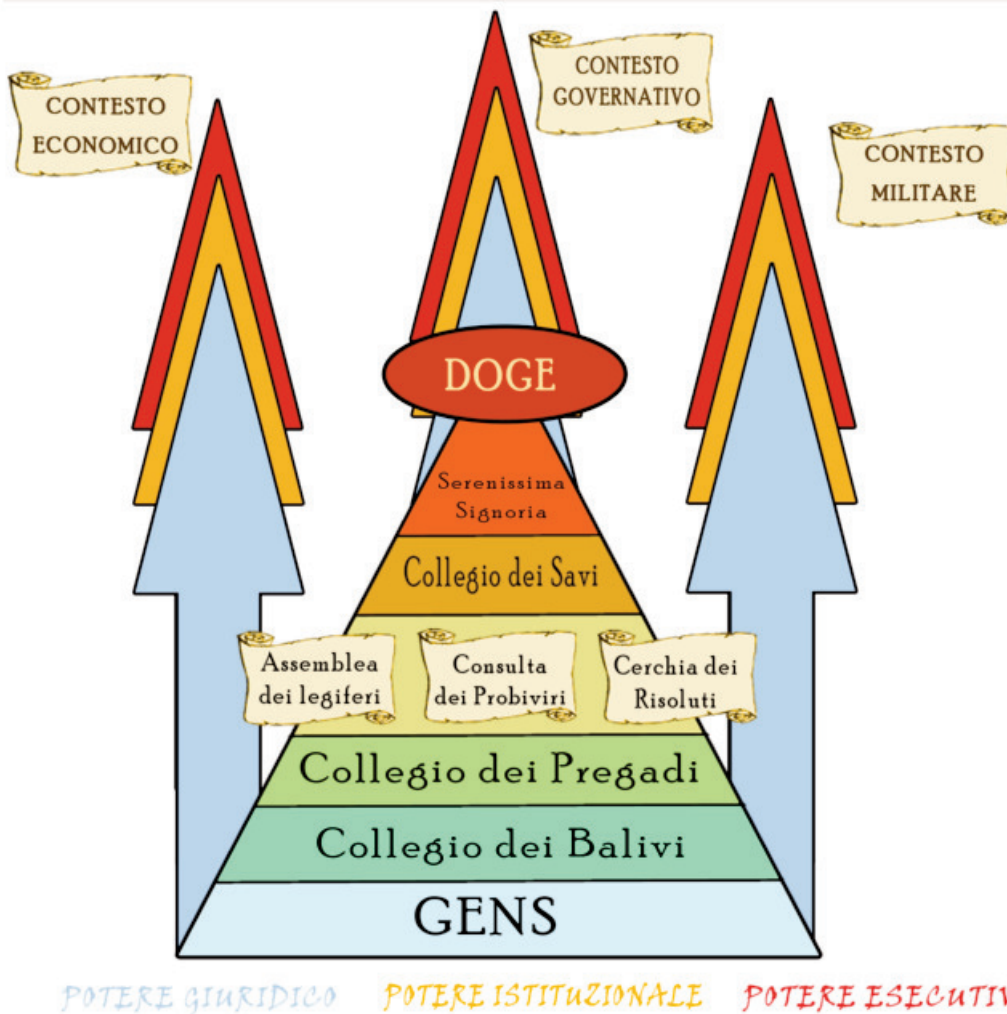
Quest'aspetto si concretizza tanto nel possesso di ingenti beni materiali quanto nell'esercizio della «proprietà intellettuale» tramite cui i vertici delle istituzioni serbano l'esclusiva su stimate conoscenze o poteri mistici.

Al pari della proprietà, anche la tradizione influenza la posizione del singolo all'interno della nazione. Su di essa infatti si fondano tutte le innumerevoli cerimonie e pratiche in base alle quali vengono sancite le linee di successione nella gestione del potere.

Il governo si compone di **tre Logge**, quella del **Respiro**, quella dell'**Imago** e quella dell'**Impeto**. Ciascuna di esse influisce in tutti gli aspetti della società valdemarita, anche se ciò avviene in modo più o meno preponderante a seconda dell'ambito preso in considerazione.

In particolare, alla vetta della società vi è il **Doge**, figura che per tradizione coincide col primogenito della Stirpe dei Blanchfort. Costui non ricopre un

La società di Valdemar



ruolo definito nella gestione del governo poiché può intervenire con veti o proposte a qualsiasi livello della gerarchia. Questi interventi tuttavia necessitano dell'approvazione della **Serenissima Signoria**: tale organo è costituito dai tre Capofamiglia (i cosiddetti **Grand Masters**) delle tre Stirpi valdemarite, le cui figure corrispondono a coloro che si trovano al **vertice delle tre Logge**: il Grand Master Blanchfort per la Loggia del Respiro, il Grand Master Cimanteau per la Loggia dell'Imago e il Grand Master La Fosse per la Loggia dell'Impeto.

Per tradizione, è sempre il primogenito del ramo principale della Stirpe a ricoprire il ruolo di Grand Master, tuttavia, per quanto riguarda i Blanchfort, visto che questo individuo coincide con la figura del Doge, allora il capofamiglia diviene un eventuale secondogenito oppure il primogenito di uno dei rami cadetti della Stirpe.

Ogni Grand Master ha inoltre la facoltà di intervenire con veti su questioni inerenti la propria Loggia, o anche con proposte, che tuttavia devono essere approvate dal Doge ed almeno un altro Grand Master prima di poter entrare in vigore.

Affiancato alla Serenissima Signoria, ma completamente slegato da essa per il ruolo che ricopre, vi è il **Maggior Consiglio**, costituito da una selezione dei figli primogeniti dell'Alta Frangia nobiliare.

Questo organo si riunisce nel caso in cui un ruolo della società non possa esser ricoperto da un primogenito (ad esempio negli sfortunati casi in cui si abbia una sua precoce dipartita) ed ha il compito di scegliere il primo nato di un ramo cadetto della stessa Stirpe a cui affidare la mansione di turno.

All'interno del Maggior Consiglio viene inoltre nominata la figura del **Master Cérémoniel** (trad. «Maestro Cerimoniale»), che viene considerata la massima esperta nelle tradizioni di Ducato, attendendo alla perfetta organizzazione delle cerimonie pubbliche, al formale rispetto delle memorie e dei protocolli, nonché all'espletamento degli obblighi diplomatici.

Scendendo nella scala gerarchica, a livello dei centri abitati, le Logge amministrano il potere in modo sempre uguale: dalla Capitale, alle Bastides, fino alle numerose piccole cittadine, i compiti degli esponenti delle Logge sono sempre gli stessi ma ovviamente applicati al contesto.

In particolare, nella Capitale ed in ciascuna Bastide troviamo il **Collegio dei Savi**, costituito da un **Savio del Respiro**, uno **dell'Imago** ed uno **dell'Impeto**.

Ciascun Savio è inoltre affiancato da cinque **Conseillers** (trad. «Consiglieri»), che lo coadiuvano nelle sue mansioni e con cui si riunisce per prendere le decisioni che gli competono.

In particolare, per quanto riguarda il **potere istituzionale**, il Savio del Respiro può riunirsi coi relativi Conseillers nell'**Assemblea dei Legiferi**, che ha la facoltà di fare nuove proposte di leggi.

Tali leggi possono essere approvate o rigettate dal Savio dell'Imago che, in questi casi, si riunisce con i propri Conseillers nella **Consulta dei Probiviri**.

Il Savio dell'Impeto forma invece coi propri sottoposti la **Cerchia dei Risoluti**, che, in caso ne ravvisi la necessità, ha il compito di indire la Legge Marziale.

Per quanto concerne il **potere giuridico** invece, l'Assemblea dei Legiferi seleziona i precettori che andranno a formare i Magistrati che si occuperanno di giudicare i reati compiuti su altre persone. Allo stesso modo, la Consulta dei Probiviri di occupa della formazione dei magistrati che saranno chiamati giudicare i reati compiuti su oggetti e la Cerchia dei Risoluti forma invece quei magistrati che giudicheranno i reati militari (corte marziale).

Infine, in ambito del **potere esecutivo**, l'Assemblea dei Legiferi ha il compito di arruolare nuove leve e selezionare quegli addestratori che si occuperanno della loro preparazione. La Consulta dei Probiviri invece si occupa dell'aspetto economico, ad esempio avallando finanziamenti per rinnovare l'arsenale o gestendo la retribuzione degli addestratori. La Cerchia dei Risoluti possiede d'altro canto la gestione pratica della potenza militare, dallo smistamento delle truppe alla scelta degli obiettivi.

Questa suddivisione dei poteri rimane invariata a livello dei Borghi (dove però non si parla più di Savio ma di **Pregade**) e delle piccole Cittadine (dove invece troviamo la figura del **Balivo**). In questo modo, alle leggi di Ducato si affiancano numerose costellazioni di leggi che valgono solo in una certa Cittadina, Borgo, Bastide o Capitale, e che si adattano alle particolari esigenze di queste.

Inoltre, presso gli agglomerati di confine, tra i cinque Conseillers ve ne è sempre uno detto **de Frontière** (trad. «di Confine»). Costui si occupa del ramo internazionale, approfondendo con le Nazioni vicine i vari aspetti della vita politica: dall'emanazioni di leggi che possono riguardare i rapporti di confine, all'utilizzo di risorse per obiettivi comuni, fino alla organizzazione militare nei territori adiacenti.

In particolare poi, presso il confine con **Erigas**, i Conseillers de Frontière regolamentano principalmente il **flusso di persone**: capita sovente infatti che individui provenienti dal Ducato dell'Indomito entrino a Valdemar per svolgere lavori giornalieri soprattutto presso i magazzini della Dogana Fluviale e l'autorità valdemarita si accerta che questi facciano poi ritorno presso la propria Nazione al termine dell'incarico. Tale controllo è ben visto dalle popolazioni locali poiché permette anche di evitare passaggi indesiderati, impedendo ad esempio ai malviventi di allontanarsi dalle proprie terre per sfuggire alla legge. Tuttavia non mancano le perplessità riguardanti voci secondo le quali può capitare che con il giusto guiderdone si facciano passare alcuni individui in modo illecito.

Presso il confine con **Khartas** invece, le asperità montuose del territorio concedono un solo punto di passaggio presso la città doganale di Aèrien. Nonostante ciò il traffico di merci è notevole e coinvolge principalmente le **materie prime** provenienti dal Ducato del Lupo e immagazzinate nelle città limitrofe ad Aèrien. Qui i Conseillers de Frontière registrano la quantità di tutte queste materie e fanno una quotazione del loro valore di mercato. Per quanto

sia fondamentale questo tipo di intervento, il fatto che questi centri siano gli unici dove viene portata avanti questa iniziativa, dà adito a malelingue riguardanti giochi di potere illeciti come la comparse/scomparsa di merci per influenzarne il valore di mercato.

Savio, Pregade, Balivo e Conseiller possono essere membri tanto della Bassa Frangia quanto dell'Alta Frangia, mentre, salendo nella scala gerarchica (a livello di Maggior Consiglio e Serenissima Signoria) troviamo solo individui appartenenti alla nobiltà maggiore.

È dunque palese come l'aristocrazia valdemarita risulti essere il centro nevralgico della politica ducale ed il suo atteggiamento autorevole e nazionalista ha favorito lunghi secoli di immobilismo interno.

Proprio per questo, all'interno del popolo (**gens**), si è progressivamente formato un gran numero di reietti che, nell'anno 1969, diedero il via alla sanguinosa «**Guerre des Sans Terre**» (trad. «Guerra dei Senzaterra»), con la quale tentarono di guadagnare maggior potere politico.

La rivolta fu stroncata nel sangue dalle autorità e coloro che dettero il via alla sommossa ottennero soltanto di veder peggiorate le proprie condizioni: tra le conseguenze che più passarono alla storia, vengono ricordate le numerose esecuzioni pubbliche, l'inasprimento delle condizioni delle prigionie nella Colonia di Prisonplomb, nonché la creazione delle **Éternelle Nuit**, ovvero le gemme che vengono incastonate nella fronte degli schiavi e che portano alla loro morte immediata se attivate tramite un viatico mistico dai padroni.

NOTA - "Nel profondo"

L'aria, madida e opprimente, cingeva la figura che andava strisciando come un verme nella cupa penombra del budello sotterraneo. Nonostante il sole non la sfiorasse da una luna o giù di lì, la pelle del ragazzo era resa scura come la pece dal viscido limo che impregnava la galleria. Ogni volta era come sgusciar fuori dal grembo materno, non per venire alla luce ma bensì per appropinquarsi alla mesta morte che per lui costituiva l'unica certezza.

Nel momento in cui sbucò nel ventre dell'angusta camera naturale le membra rattappite subito si distesero, destando un selvaggio dolore in ogni sua fibra. Una bocca in cui spiccavano molli gengive quasi del tutto prive di denti si aprì per emettere un grido senza tuttavia ricever fiato dai flaccidi polmoni.

Poi, dopo un tempo indefinito, il ragazzo prese ad ansimare debolmente mentre l'esile mano scivolava sul fianco coperto da brache ridotte a un misero straccio. Cinque dita tremanti si chiusero attorno alla bisaccia di rafia, senza tuttavia stringer ciò che speravano.

Un gelido pensiero precedette ciò che gli occhi spauriti constatarono di lì a poco: il fondo della borsa si era aperto mentre egli si trascinava nel cunicolo e il grosso smeraldo, l'unico raccolto degno di nota di quel giorno, era andato smarrito.

L'uomo si mosse quasi d'impulso e caracollando come un ubriaco cercò di tuffarsi di nuovo nelle tenebre del tunnel... ma un'imponente sagoma, sbucata dal nulla, ora ne sbarrava l'accesso.

La marsina color prugna, finemente ricamata con filo d'argento, catturava la luce delle torce appese alle pareti facendone un caleidoscopio luccicante. Il volto affilato del Monsieur scrutava con espressione impassibile lo schiavo e il bastone d'ebano che egli teneva impugnato era puntato al centro della sua fronte proprio dove gli spietati mistici al servizio della Stirpe Cimanteau avevano incastonato la gemma azzurra circa due anni addietro.

- Non per qui, *débile*... ma per di là.

La mano del nobile indicava verso una fenditura tra le rocce che si apriva al suo lato manco. Lo schiavo, ormai cieco di terrore, farfugliò un impercettibile "*Monsieur... c'est interdit...* è proibito".

Il padrone fu altresì irremovibile:

- *Allez! Vai!*

C'erano altri, tanti altri, come lui in quella grotta ma egli di colpo era divenuto nient'altro che un fantasma ai loro occhi... una figura disincarnata che ora si avviava verso l'apertura... ne varcava la stretta soglia... per poi svanire al suo interno.

La fragorosa esplosione squarciò di colpo il silenzio della cava e tutti, con la sola eccezione dell'algido Monsieur, si rannicciarono per evitare la pioggia di detriti.

Quando tutto tacque il nobile, completamente intonso dalla deflagrazione, mosse qualche passo avanti per poi scrutare all'interno della fenditura. Un sorriso compiaciuto increspò le sue labbra che sussurrarono:

- Il blocco di calcare del ramo decimo primo è stato rimosso... possiamo dunque stimare un incremento dell'estrazione pari a un quarto dell'attuale.

La rivolta tuttavia ebbe conseguenze nefande per ambo le parti: gli schiavi vennero decimati e con loro si ridusse drasticamente la principale risorsa in forza lavoro posseduta dal Ducato; inoltre i vertici dovettero investire somme ingenti per poter disporre di Bande d'Armi sufficientemente esperte da essere in grado di reprimere i numerosi ribelli.

Onde scongiurare il ripetersi di episodi simili, le autorità del Pentarca decisero di affiancare alle dure punizioni, anche alcuni cambiamenti a favore degli strati più bassi della popolazione. Tra questi l'introduzione di leggi che dessero agli schiavi la possibilità di liberarsi dalla loro condizione e la proclamazione di una sorta di zona neutra (ovvero l'isola Villeneuve) in cui gli ex-schiavi e gli strati più emarginati della società potessero essere accolti. Altra importante concessione è stata fatta tramite la figura degli ambasciatori khartasiani, i **Voslanik** (cfr. **par 5.3.2**). Costoro hanno accettato di buon grado di fare da ponte tra la gens e le Assemblee dei Legiferi, ratificando patti tra questi due strati della società.

nobiltà' e primogeniti

All'interno del Ducato di Valdemar, le gemme hanno sempre avuto un ruolo centrale nel segnare le differenze tra i vari strati sociali. Da tempo immemore l'aristocrazia valdemarita utilizza particolari **pietre** per simboleggiare la propria estrazione e queste sono incastonate ben in vista su un quanto portato alla mano sinistra che tradizionalmente prende il nome di **Plaque**.

In particolare, gli appartenenti alla **Bassa Frangia**, prendono il titolo di **Dame e Home** ed indossano una Plaque con incastonata una **ametista**. Coloro che fanno parte dell'**Alta Frangia** prendono invece il titolo di **Madame e Monsieur** e mostrano come pietra il **turchese**. I **Grand Masters** poi hanno come gemma caratteristica il **diamante** e, infine, il **Doge** è l'unico a mostrare sulla propria Plaque più pietre, avendo **cinque diamanti**.

Ogni individuo appartenente alla Bassa o Alta Frangia, ha inoltre un proprio **Emblema personale**. In tempi ormai immemori presso le lande del Pentarca, gli Emblemi non erano propri dei nobili che li portavano ma dei loro domini; infatti, il Signore che si ritrovava a cambiare signoria, mutava parimenti il proprio sigillo. Tuttavia con l'andare del tempo questa consuetudine mutò: l'attitudine di ogni valdemarita a voler tramandare la propria memoria nei secoli, fece sì che gli esponente della nobiltà premessero per avere un Emblema che invece li rappresentasse personalmente, in modo tale da poter facilitare il proprio riconoscimento e quindi il ricordo delle proprie azioni nei frangenti più disparati, dall'esibizione delle proprie insegne durante l'organizzazione di un sontuoso banchetto, allo sbandieramento dei propri vessilli nei caotici campi di battaglia.

Legato al singolo individuo, l'Emblema ha poi assunto **significati cabalistici particolarmente rilevanti**, volti a potenziare gli strumenti con cui ottenere i propri obiettivi. Si dice infatti che presso il Ducato del Pentarca ogni Emblema possa essere spiegato con i significati più occulti della scienza cabalistica.

Caratteristico negli Emblemi è un simbolo di riconoscimento in quelli che appartengono ai primogeniti. Radicata da tempo immemore nella società valdemarita, vi è infatti la tradizione che vede cedere i vari poteri ai primogeniti delle Stirpi, chiamati **premier-né**. Sono invero molto rari i casi in cui il passaggio di cariche non coinvolge i primi nati di una famiglia ed avviene solo nell'eventualità di concomitanza di vari poteri su di un singolo individuo (come ad esempio la sovrapposizione del titolo di Doge e di Grand Master sul primogenito della Stirpe Blanchfort).

In particolare il simbolo che nell'Emblema viene riportato per indicare questo status, è una **corona alla base della cornice**.

La schiavitù

L'**esclavage** a Valdemar è sempre stata una risorsa fondamentale. Il suo impiego è largamente sfruttato in tutto il Ducato ed in particolar modo presso Furmelière, Bastides dei territori dei Cimanteau, dove gli schiavi rappresentano la forza lavoro per l'estrazione delle gemme.

I primi schiavi delle Lande del Pentarca nacquero in seguito alla **conquista dei territori** che vennero assoggettati al governo valdemarita. Le popolazioni di questi luoghi infatti venivano ridotte in schiavitù e sottomesse dai liberi figli del Drago che, insediandosi in queste nuove terre, edificavano comunità fondate sulle leggi del Ducato.

Una volta diventati schiavi, uomini e donne perdono qualsiasi diritto e vengono marchiati e riconosciuti per sempre come tali incastonando nella loro fronte la Éternelle Nuit.

La schiavitù per conquista è ormai andata a svanire vista la carenza di nuovi territori da colonizzare. Tuttavia gli schiavi continuano a rappresentare un sostanziosa fetta della popolazione valdemarita e ciò avviene grazie alle leggi che ne regolano la procreazione. È invece piuttosto raro che qualcuno diventi schiavo **per condanna** (nel caso in cui vengano infrante leggi legate alle tradizioni, come il contrabbando, il furto o la falsificazione di opere d'arte, Semen Draco, Clèison o Lacrime di Drago) o **per debiti** (venendo meno alla restituzione di qualsivoglia bene e in tal caso il creditore acquisisce la proprietà sull'individuo inadempiente).

Liberarsi dalla condizione di schiavitù è un'impresa decisamente ardua, tuttavia, in seguito alla «guerre des les sans terre», è effettivamente possibile farlo **per merito** (quindi attraverso un atto degno di nota che spinga il padrone a prendere questo tipo di decisione) oppure **per compera** (ovvero pagando una somma in oro stabilità dalla proprietà).

Nonostante siano entrambi casi che avvengono raramente, risulta esser più frequente la liberazione per compera: infatti, nonostante gli schiavi non abbiano alcun possedimento, alcuni di questi decidono di rivolgersi al Banco delle Anime impegnando una parte della propria anima pur di avere la fronte libera dalla gemma dell'infamia.

Una volta tornato libero, un ex-schiavo non gode tuttavia degli stessi privilegi della gens Valdemarita: la cicatrice che la rimozione dell'Éternelle Nuit lascia sulla sua fronte rimane a vita come simbolo di emarginazione.

carta della schiavitù

Le leggi che regolano la schiavitù risultano essere decisamente rigide in tutto il Ducato; tuttavia, presso le terre dei Cimanteau (dove troviamo una concentrazione particolarmente elevata di schiavi), queste sono particolarmente dure.

Esse sono trascritte nella Carta della Schiavitù, riportata di seguito:

1. In ottemperanza a quanto disposto dalla presente Carta, è possibile incorrere nella condizione di schiavitù per i seguenti motivi:

- **CONQUISTA:** In seguito alla colonizzazione di un territorio, le popolazioni autoctone vengono ridotte in schiavitù e soppiantate dai liberi figli del Pentarca.
- **CONDANNA:** In seguito al non rispetto dei regolamenti legati alla tradizione valdemarita.
- **DEBITI:** In seguito alla non restituzione di un qualsivoglia debito, il creditore acquisisce la proprietà sull'individuo inadempiente.

2. In ottemperanza a quanto disposto dalla presente Carta, coloro che incorrono nella condizione di schiavitù devono rispettare le seguenti disposizioni:

- È fatto divieto ad ogni individuo sotto schiavitù di unirsi con individui liberi.
- Ogni individuo sotto schiavitù dovrà essere trasferito periodicamente di proprietà in proprietà, così da non consentire la creazione di rapporti interpersonali.
- È fatto obbligo di riproduzione ad ogni individuo sotto schiavitù con cadenza imposta in base all'età, alla proprietà in cui si trova e alla necessità del Ducato.
- Ogni individuo sotto schiavitù dovrà essere ucciso una volta raggiunta l'età di improduttività, nella quale da risorsa diverrebbe un costo per la collettività.
- Ogni individuo sotto schiavitù dovrà essere perquisito ogni volta che termina la propria mansione giornaliera, così da verificare che non ci siano appropriazioni indebite.

- È fatto obbligo ad ogni individuo sotto schiavitù di rispettare il coprifuoco imposto dalla proprietà, al fine di garantire maggiore sicurezza e ordine per gli individui liberi.
- La progenie di ogni individuo sotto schiavitù è a sua volta uno schiavo di proprietà del medesimo padrone.

3. In ottemperanza a quanto disposto dalla presente Carta, coloro che incorrono nella condizione di schiavitù devono essere riconosciuti come tali dalle genti libere tramite l'utilizzo della Éternelle Nuit, una particolare "Lacrima di Drago" che viene incastonata misticamente al centro della fronte e risulta essere caratteristica sia per l'inconfondibile color nero profondo, sia per la funzione di controllo che esercita sulla risorsa.

Il padrone, in presenza di palese violazione degli ordini impartiti o per qualsivoglia atto di insubordinazione o tentata lesione, può attivare l'Éternelle Nuit, decretando così la morte dello schiavo.

4. In ottemperanza a quanto disposto dalla presente Carta, coloro che incorrono nella condizione di schiavitù possono elevarsi al rango di "Individuo Libero" nei seguenti modi:

- **PER MERITO:** tramite un atto degno di nota, tale da indurre il padrone a rescindere il contratto di proprietà con l'individuo.
- **PER COMPERA:** mediante il pagamento di una somma in oro stabilita dalla proprietà e tenente conto dell'aspettativa di anni di produttività che resta allo schiavo.

5. In ottemperanza a quanto disposto dalla presente Carta, lo schiavo che riesce ad elevarsi al rango di "Individuo Libero" dovrà recarsi presso Fourmeleir in modo che si possa:

- eradicare la Éternelle Nuit;
- consegnare l' "Acte de liberté";
- depennare il nominativo dalle liste della schiavitù.

6. In ottemperanza a quanto disposto dalla presente Carta, coloro che incorrono nella condizione di schiavitù, al pari di un qualsivoglia bene, possono essere:

- affittati;
- venduti;
- ceduti pro bono;
- ceduti per riduzione/estinzione di un debito;
- tramandati per successione.

Etnie valdemarite

La popolazione del Pentarca è sempre stata molto chiusa e poco incline a mescolare il "puro sangue" del Drago con quello di etnie diverse. Uno dei motivi di vanto del popolo valdemarita è infatti quello di avere nel proprio sangue l'essenza stessa del Pentarca e certo questo ha portato ad una predisposizione a voler mantenere il più puro possibile questo vincolo ancestrale.

Una delle poche eccezioni a questa tendenza si è avuta soltanto da quando si sono allacciati rapporti più stretti con i Ducati limitrofi e quindi (contrariamente a quanto ci si possa aspettare) proprio negli strati medio-alti della società, sono divenute sempre più frequenti unioni con esponenti della nobiltà di altri territori. Si tratta principalmente di matrimoni di comodo (per rinsaldare contratti internazionali o come moneta di scambio per determinati favori), ecco perché non riguardano gli strati più bassi della popolazione, ma neanche quelli più alti, dove ancora c'è una tendenza spiccata al mantenimento della purezza del sangue. Tuttavia tali unioni hanno portato ad una apertura che per secoli e secoli non si era mai vista presso Valdemar.

Coloro che sono riusciti a mantenere particolarmente vivo nel proprio sangue il retaggio del Pentarca prendono il nome di **Eredi**.

Fisicamente questi individui sono caratterizzati da una **eterocromia delle iridi** (occhi di colori diversi) e/o da unghie particolarmente sviluppate, simili ad un **artiglio**, che tradizionalmente vengono coperti da caratteristici anelli di metallo. Alcuni possono anche veder sostituite porzioni della propria pelle con **scaglie simili alla pelle di Drago**.

Inoltre gli Eredi si distinguono per la loro **spiccata longevità**, vedendo dilatare gli anni centrali della propria esistenza: in particolare, la crescita è uguale in tutto e per tutto a quella degli umani fino alla maturità (25-30 anni), poi il tempo sembra cominciare a scorrere più lentamente, permettendo agli Eredi di continuare a dimostrare quella stessa età per un lasso di tempo molto variabile da individuo a individuo e che prende il nome di **Apparat** («splendore»). Infine, trascorso questo lasso di tempo, gli anni ricominciano a scorrere normalmente, fino alla vecchiaia e alla morte.

Si dice che l'Apparat è tanto più dilatato quanto maggiore è l'influenza del retaggio draconico nell'Erede. Frequentemente ha una durata di circa 30 anni, tuttavia ci sono stati casi nella storia valdemarita in cui questo lasso di tempo avesse una durata ben maggiore: l'individuo che attualmente detiene il primato in longevità è Madame Alice La Fosse, una dei più famosi Patroni nelle lande del Pentarca, con il suo Apparat di circa 80 anni.

Secoli addietro fu inoltre edificato presso Valdemar un palazzo in cui gli Eredi di più nobile lignaggio, giunti al termine della propria lunga esistenza, vengono seppelliti. Questo luogo prende il nome di **Mausoleo Ancestrale** e tradizionalmente rispecchia l'abitudine dei draghi di scegliere un luogo adeguato come cimitero per la propria stirpe.

La costruzione di questo edificio risale all'anno 1102, tant'è che sono state necessarie varie ristrutturazioni nel corso della storia onde poter ampliare le sale ed ospitare le salme degli Eredi che potevano permettersi di esservi sepolti.

Gli atti dell'epoca narrano che l'opera di costruzione fu decisamente lunga a causa delle numerose leghe metalliche che furono inserite nelle pareti della struttura seguendo (si dice) tutta una serie di precetti cabalistici grazie ai quali le anime dei defunti sono facilitate nel raggiungere l'Apogeo assurgendo così al rango di Fatidici.

Nel corso dei secoli, presso le isole a largo della costa valdemarita, si è venuto a creare un nuovo ceppo che gli autoctoni chiamano **Revenants**.

Come già accennato, gli indigeni delle varie isole colonizzate sono completamente scomparsi in seguito all'insediamento valdemarita e alla loro riduzione in schiavitù. In alcune di queste terre si sono poi venute a sviluppare nuove società che tuttavia contano tra le loro genti principalmente coloro che non sono ben visti presso la terraferma: un esempio per tutti è l'isola di Villeneuve, concessa agli individui più emarginati della società in seguito alla sanguinosa «guerre des sans terre».

In questi lidi, una buona fetta della popolazione è rappresentata dagli ex-schiavi e per questo motivo con l'andare del tempo si è venuta ad instaurare l'usanza di coprirsi la fronte con **fasce di cuoio decorate**, che possano nascondere la cicatrice lasciata dalla rimozione dell'Eternelle Nuit. Tale tratto caratteristico ha poi cominciato ad essere utilizzato non solo dagli ex-schiavi ma anche da coloro che avevano la fronte libera da ogni marchio, diventando il segno distintivo dei Revenants.



5.2.3 Territorio

"La nazione che distrugge il proprio suolo invece di sfruttarlo, distrugge se stessa"

ERNEST CIMANTEAU

Situato in mezzo ai Ducati di Erigas e Khartas, il florido territorio di Valdemar si sviluppa in tre domini: il **Dogado**, che rappresenta il territorio originale, sostanzialmente equiparato alla primigena porzione di terra che il Pentarca donò a Legrand; lo **Stato da Mar**, che invece comprende i domini marittimi frutto dell'espansione coloniale (ovvero le sei colonie valdemarite); e i **Domini di Terraferma**, comprendenti le porzioni di terraferma esterne al territorio del Dogado (quindi le cinque marche).

Il Dogado a sua volta viene frazionato in tre regioni amministrative, ciascuna sotto il controllo di uno dei Grand Master.

Nella porzione a nord-est del Ducato, sulla costa tra le scogliere ricche di fiordi Khartasiani e le bianche spiagge della Signoria dei Blanchfort, nasce il **territorio dei La Fosse**.

Questa regione presenta un suolo principalmente palustre d'acqua dolce, dovuto ai numerosi fiumi che scendono dai monti oltre il confine orientale ed attraversano il territorio per sfociare nell'Oceano.

La terra invasa dall'acqua rende l'aria saturata di sale e il terreno abbastanza morbido da lasciare una lieve impronta per chi la calpesta.

Alle origini questa zona appariva decisamente inospitale ma l'intervento di bonifica attuato dal Grand Master Benjamin La Fosse, riuscì a rendere questa regione in una delle più fertili dell'intero Ducato, pur mantenendo l'antico nome di **Marécage** (trad. «Palude»).

Spostandosi verso il centro del Ducato, iniziano a farsi strada i grandi laghi che poi proseguono su una zona pianeggiante e finiscono nell'entroterra con le zone fluviali meglio organizzate dei Blanchfort.

Questi grandi laghi che caratterizzano al pari delle paludi il territorio a nord, nascono dagli smottamenti e dalle faglie acquifere sotterranee che hanno reso il terreno colmo di buche e di avvallamenti, poi riempitisi di acqua col passare dei secoli, fino a trovare un proprio assetamento nella condizione attuale.

Gli argini che circondano i bacini d'acqua cristallina sono popolati da canneti che rendono difficile il passaggio nei sentieri che li circondano. Vista dall'alto, la zona pare uno specchio rotto con i pezzi di vetro sparsi per terra, per questo viene denominata la **Valle degli Specchi**.

Nonostante la vita in questi luoghi non sia delle più semplici, non sono spopolati e spostandosi più verso l'interno, dove la terra riesce ad essere un po' più generosa, sorgono le **Città Galleggianti**: vere e proprie comunità che vivono in barche ancorate alle rive dei laghi, delle quali la più grande è **Salut**.



Proseguendo ancora oltre, verso l'entroterra, il territorio lascia il posto alla **Vert d'Eau** (trad. «Verde d'Acqua»), che deve il nome al suo aspetto liscio come la superficie dell'acqua e verde perché ricoperto di erba, interrotto soltanto da punti appena più elevati coperti da alberi, in genere cipressi. È proprio a causa di questo che il territorio dei La Fosse è anche conosciuto come "**La Terra dei due mari**".

Superata la Vert d'Eau, nella zona più a sud-est dei territori dei La Fosse è presente un ripido avvallamento nel terreno che le leggende riconducono a una feroce lotta tra uomini e draghi.

Tale credenza è dovuta alla presenza delle rovine di un'antica città il cui nome è perso nei meandri della storia. Da qui si allarga un acquitrino di vastissime dimensioni che ha la peculiare caratteristica di non essere mai baciato dal sole. Non c'è stato modo di bonificare questa ampia zona che invece è ormai abbandonata a se stessa: la ragione principale di questa insalubrità pare sia da attribuire agli scarichi fognari

delle città che sfociano in questo luogo. Da molto tempo nessuno si addentra più in questa regione, ormai al limite tra la realtà e la fantasia: paiono infinite le storie che narrano di mostri aberranti che si aggirano per queste terre e la credenza vuole che siano il frutto di mutazioni dovute ai miasmi che salgono dagli scarichi delle fogne. Tutto ciò ha fatto sì che questa zona prendesse il nome di **Épaves Gorge** (trad. «Gola dei Relitti»). Non è impossibile comunque trovare in queste zone baracche abitate dai vagabondi e reietti più temerari.

Infine, in prossimità del territorio dei Blanchfort, si trova la parte maggiormente bonificata di territorio, dove sono stati costruiti canali e viadotti per permettere la proliferazione delle comunità.

Qui, infatti nascono i famosi **Borghi Sospesi**, centri abitati enormi e sfarzosi costruiti sulle palafitte. La Bastide, **Apparuse**, si staglia con le sue mura perlacee tra le altre abitazioni, caratterizzata da una costruzione più imponente e maestosa. Al colore di queste strutture è dovuto il soprannome "Città delle Perle" ed è causato dall'usanza di mescolare alla pietra e al legno pezzi d'osso e di conchiglie marine che conferiscono un aspetto luminoso e traslucido alle mura quando queste sono baciato dal sole.

Alcune di queste palafitte sono state costruite talmente in alto da non sapere come sia stato possibile edificarle così e si dice che esista chi non ha mai toccato terra passando la sua esistenza in queste strutture perché secondo le superstizioni locali toccare con i piedi la nuda terra pare che rechi dispiacere al Pentarca, rischiando di risvegliare la sua furia.

Scendendo più a sud, incastonata tra le regioni degli altri Grand Masters, si trova il **territorio dei Blanchfort**.

La caratteristica principale di queste terre è indubbiamente l'essere attraversate da una miriade di **fiumi larghi e profondi** che, essendo navigabili, hanno permesso uno sviluppo fiorente del mercato fluviale.

È convinzione comune che la presenza di questi fiumi sia uno dei tanti doni che il Pentarca ha offerto ai propri figli per favorirne il commercio e lo sviluppo; per questo motivo ad ogni corso d'acqua navigabile è stato attribuito il nome di un drago.

A nord-ovest, solo un piccolo spicchio di terra si affaccia sul mare, permettendo il commercio marittimo attraverso l'unica città portuale di tutto il Ducato: se infatti presso le terre dei La Fosse risulta impossibile edificare attracchi a causa del mare perennemente burrascoso per via dei fiordi khartasiani; questo tratto all'estremo ovest della costa valdemarita è protetto dalle forti correnti grazie alla sua conformazione naturale a mezza luna che in aggiunta difende questi luoghi da attracchi indesiderati, facendo sembrare le spiagge un paradiso terrestre che incanta chiunque con la propria sabbia bianca e sottile.

La città portuale che qui si erge prende il nome di **Cœur de l'Eau** (trad. «Cuore d'acqua»), dalle cui banchine di legno si arriva direttamente ai magazzini, per poi trovare verso l'entroterra numerosi bordelli e taverne, quasi tutte proprietà di Henri Blanchfort, "Il Gentiluomo".

A est del porto sfocia il fiume **Renâitre** (trad. «Rinascere») che deve il nome al drago che con il suo sangue è in grado di far tornare in vita i morti: si narra infatti che questo fiume secoli addietro fosse un letto ormai essiccato ma per



motivi sconosciuti l'acqua tornò a scorrere tra i suoi argini. Questo corso d'acqua risulta esser di vitale importanza per trasportare le merci di tutto il Ducato fino alla città portuale.

Un altro fiume degno di nota è l'**Enterré** (trad. «Sepolto»), il cui nome deriva dal drago che, non riuscendo a nascondere il proprio enorme tesoro con la propria stazza, decise di sprofondare sotto terra assieme ad esso per proteggerlo. Tale nome è dovuto al fatto che si tratta proprio di un fiume sotterraneo: esso si trova presso **Aérien**, la città più ad est dei territori Blanchfort, e nonostante la scomodità di dover percorrere parte della tratta passando sotto i monti esso rappresenta la principale via di commercio con Khartas.

La Bastide si trova nella zona centrale della regione, e coincide con la Capitale del Ducato: si tratta di **Lesommet**, situata su un'isola nel cuore del fiume **Naissance** (trad. «Nascita»), che deve il suo nome alla credenza che proprio in questo luogo il Pentarca abbia dato alla luce i suoi cinque figli. Dove si sviluppa l'isola gli argini sono talmente ampi da impedire la visione della sponda opposta; inoltre è impossibile attraccare sulle rive di questo slargamento a causa degli strapiombi che le caratterizzano, sulla sommità dei quali è possibile intravedere numerose figure: difficile capire quali tra queste siano vere sentinelle e quali invece facciano parte delle 104 statue costruite lungo gli argini che si affacciano verso l'isola.

Lesommet risulta così estremamente protetta e l'unico modo per giungervi è tramite la lingua di terra artificiale che la collega al resto del Ducato e che prende il nome di **Draconienne Langue** (trad. «Lingua di Drago»). In passato i ponti sospesi che la collegavano alla terraferma furono portati via da un eccezionale caso di innalzamento del livello delle acque che passò alla storia come **Grand Marée** (trad. «Grande Marea»); così, onde tener sotto controllo questo fenomeno, fu innalzata una diga in grado di controllare il flusso delle acque e pare che questa possa essere regolata anche in modo da far ricoprire d'acqua la Draconienne Langue impedendo così l'accesso alla Capitale.

Accanto all'isola di Lesommet, si trova un atollo di dimensioni ben più ridotte che prende il nome di **Voyager** (trad. «Viaggiare»). L'atollo è disabitato e la sola struttura ivi presente (costruita ormai secoli or sono) è rappresentata dal Mausoleo Ancestrale, dove gli Eredi di più nobile lignaggio vengono sepolti.

Le altre città dei territori dei Blanchfort si sviluppano quasi unicamente nei pressi dei fiumi più grandi o comunque in prossimità delle biforcazioni dei corsi d'acqua, dove è favorito lo sviluppo dei porti fluviali, i quali, vicino ai confini, sono affiancati a distaccamenti del Servizio Doganale Valdemarita.

Spostandoci nell'estremo sud del Ducato, troviamo il **territorio dei Cimanteau**.

Qui, i fiumi provenienti dalle regioni dei Blanchfort, diventano bassi e non navigabili, fino a scomparire nei rilievi montuosi di confine.

Indubbiamente il territorio dei Cimanteau trova nell'estrazione dell'oro e nei giacimenti delle Lacrime di Drago la propria peculiarità.

I siti di estrazione dell'oro, successivamente impiegato dal Banco Centrale di Caponord per il conio della moneta circolante, si sviluppano in tutta la parte di territorio

caratterizzato dai bassi corsi d'acqua, molti dei quali, in qualità di affluenti dei grandi fiumi Blanchfort, consentono di agevolare il trasporto delle materie prime grazie a piccole chiatte costruite appositamente per questo scopo.

I giacimenti delle gemme mistiche sono invece per lo più concentrati sui bassi rilievi a sud del Ducato ed anche in questo caso, la creazione di terrazzamenti fluviali artificiali, permette di semplificare il viaggio dei prodotti di estrazione.

Nelle immediate vicinanze di ogni sito di produzione, vi sono degli agglomerati urbani più o meno importanti a seconda della grandezza dei giacimenti. Questi centri sono contraddistinti dalla netta suddivisione nella parte riservata alla gente libera e quella invece adibita ad ospitare gli insediamenti della forza lavoro, composti per lo più da schiavi.

A sud-ovest sorge la Bastide **Fourmilière**, che fu il primo sito di estrazione di Lacrime di Drago della storia Valdemarita. La città fu edificata prevalentemente nel sottosuolo sfruttando le immense grotte che gli schiavi trovarono durante le sempre più insistenti spedizioni di estrazione.

Sede della Gilda dei Cercatori e del Banco Centrale di Caponord, Fourmilière rappresenta il centro nevralgico dell'economia dei Ducati.

La Bastide è divisa in compartimenti stagni con zone di passaggio tenute sotto uno stretto controllo da un contingente stanziale dei Risolti: la porzione in cui risiede l'alta nobiltà (nonché le genti libere e le strutture governative) prende il nome di **Supérieur** (trad. «Superiore»), non solo per i ceti sociali che qui vi abitano ma anche perché è l'unica porzione che si sviluppa al di sopra del livello del terreno, con strutture le cui pareti sono state impreziosite da gemme incantate che acquisiscono una debole lucentezza al calare del sole conferendo ai vicoli notturni un aspetto incantato.

L'altro compartimento comprende invece la zona di estrazione, chiamata **Faible**, la cui traduzione, non a caso, significa sia «Inferiore», perché scavata nelle profondità della terra; che «Fragile», perché nonostante le gallerie vengano scavate con estrema ocularietà, il continuo accrescimento dei cunicoli a scapito della solidità delle pareti, ha sempre portato i mal pensanti a guardare con timore il pericolo di frane o crolli.

Non molto distanti dai cunicoli si trovano anche le decadenti abitazioni degli schiavi, che presso Fourmilière devono sottostare a leggi particolarmente aspre, la cui estremizzazione è stata tenacemente promossa dal Grand Master Nestor Cimanteau. Queste edifici, molto più simili a baracche che a case, sono tristemente note col nome di **Égout** (trad. «Fogna»).

L'ultimo compartimento di Fourmilière è la zona dedicata all'immagazzinamento di quanto viene raccolto dagli schiavi, tanto da far guadagnare a questo luogo il nome di **Draconienne Trésor** (trad. «Tesoro del Drago») proprio per l'immenso valore di ciò che viene stipato in questi luoghi. Inutile dire quanto rigido sia il controllo delle guardie presso questi magazzini, che raramente sono presi di mira da ladri o furfanti proprio per le punizioni esemplari che nel corso della storia sono state date a chi ha tentato di intrufolarsi in questi depositi.

Le Colonie del Pentarca

Chiunque rivolga uno sguardo alle floride e opulente contrade di Valdemar, nonché alla sfarzosa civiltà che da tempo immemore va prosperando all'interno di queste, per certo dubiterebbe che questa nazione abbia bisogno di rivolger altrove il proprio sguardo onde anelar qualcosa di più.

Per questo un'ombra fosca e controversa vige da sempre sui reami coloniali che furono fondati molti secoli addietro e che tuttora sono retti dall'occulta podestà delle Logge. In verità questi luoghi non sono vincolati a particolari interessi economici, poiché la ricchezza interna di Valdemar sovrasta di gran lunga qualsiasi regione del Settentrione, né in generale sono legati alle ancestrali origini del Ducato, la cui memoria è gelosamente custodita entro le principali sedi della potente aristocrazia. A ciò si unisce l'atteggiamento conservatore e la scarsa propensione dei Messieurs e delle Mesdames a viaggiare al di fuori dei propri confini; tant'è che davvero viene da chiedersi: perché costoro dovrebbero darsi la pena di amministrar qualche zolla di terra remota o inospitale?

La realtà che si cela dietro queste colonie, come molte cose presso le lande valdemarite, è alquanto sottile e madida d'intrighi. Innanzi tutto nemmeno l'eccellente Signoria del Pentarca è riuscita a sfuggire alle fasi più drammatiche della storia o al clima di degrado, malcontento e incertezza che di recente imperversa presso Caponord. Dunque è facile capire come le colonie valdemarite siano spesso state inquadrare quali "valvole di sfogo" per ogni problema o malumore e in effetti molte tra queste hanno lo scopo di tener "*cachée sous le tapis*" (trad. "*nascosta sotto il tappeto*") quella 'lordura' che mai i figli del Drago vorrebbero esibir sulla soglia di casa.

Di seguito sono descritte, a titolo d'esempio, tre delle più celebri isole coloniali valdemarite.

Villeneuve

Talvolta a Valdemar la buona sorte può arridere anche agli schiavi che, per eccezionali meriti o talento, riescono a ricever la libertà dall'opprimente regime imposto dai crudeli padroni. Le Logge tuttavia non desiderano veder schiere di plebei affrancati dalle proprie catene andarsene tronfi per le strade al fianco degli esponenti della nobiltà; dunque questa vasta isola è stata adibita proprio allo scopo di accogliere quei servi liberati che desiderano continuare a metter a frutto le proprie doti entro l'industriosa giurisdizione del Pentarca. In particolare quanti si sono fatti valere in questo lontano lido basano la propria fama perlopiù su quegli 'eccessi' che molti pubblicamente disdegnano solo per poi cercarli lontano dall'altrui giudizio. Sfarzosi salotti e foresterie dove si consuma il vizio in ogni sua forma, spacci clandestini dove si smerciano articoli rari e spesso proibiti, fumerie appestare dagli oppi più esotici...

questi sono solo alcuni dei classici esempi di ciò che Villeneuve può offrire e che solo pochi, in cuor loro, sarebbero pronti a rifiutare.

Prisonplomb ("La prigione plumbea")

Poco più che uno scoglio quasi del tutto scevro di vegetazione, quest'atollo è stato attrezzato per fungere da luogo di detenzione per i prigionieri 'ordinari'. Le grotte allestite come celle hanno la particolarità d'esser serrate, se non addirittura completamente foderate, di pesanti lamine di piombo; a tal proposito pare che questo metallo sia stato scelto per la sua innata facoltà di dissipare i venti mistici, impedendo così ai molti praticanti di magia originari di Valdemar di trovar facili 'scappatoie'. Inutile dire che gli alloggi dei detenuti, roventi d'estate e gelati d'inverno, hanno sempre scongiurato, persino durante i peggiori picchi di criminalità, il sovraffollamento della prigione.

Ile Oubli ("Isola dell'oblio")

Quanti, per ossessione, imprudenza o colpa, hanno manifestato gravi forme di pazzia provocate dall'aver abusato delle scienze o, peggio ancora, delle arti occulte (quali l'impiego della magia evocativa) solitamente sono ricoverati in questo singolare isolotto. Per quanto *Ile Oubli* sia separata dalla terraferma da molte miglia di Oceano spesso in tempesta, essa appare come un autentico paradiso naturale. Non conviene altresì farsi ingannare dalla beltà dei giardini locali, ornati da siepi di bosso e muri tappezzati di gerani, nonché dal fasto degli alloggi laddove la servitù soddisfa ogni bisogno degli ospiti senza emetter un sol fiato. Gli sfortunati che approdano qui sono difatti casi considerati del tutto irrecuperabili; molti di loro semplicemente un giorno si dimenticheranno di cose elementari come il bisogno di nutrirsi mentre altri svilupperanno forme di paranoia a dir poco sanguinarie... e nessuno si darà pena certo di soccorrere quanti cadranno vittima della loro psicosi.

Le motivazioni in virtù delle quali si sono sviluppate le Marche del Pentarca presentano evidenti affinità con quelle legate ai domini isolani ma il rapporto che queste mantengono con il Ducato è ben differente.



Come nel caso delle colonie, i territori satellite di Valdemar ospitano spesso elementi problematici o individui sgraditi ma invece che troncar nettamente i contatti con loro, le Logge da sempre li sfruttano proficuamente. L'assenza di una flotta propria impedisce difatti ai facoltosi signori valdemariti di assicurare un contatto costante con i possedimenti sparsi per mare; le Marche nazionali tuttavia sono ben raggiungibili grazie alle vie fluviali e dunque da queste ogni dì scorre un ingente flusso di risorse, informazioni e laute prospettive di guadagno.

Tra le principali contrade abbracciate dai confini ducali sono annoverate le seguenti:

IL GRANAIO

Questo grande appezzamento terriero che si estende a sud-est di Valdemar fu ceduto alcuni secoli fa dalla Stirpe Blanchfort a quella dei La Fosse. Nella fattispecie i La Fosse, in possesso di mezzi adeguati, riuscirono nell'arduo compito di bonificare le zone boschive della Marca, facendone un'immensa piantagione di grano duro. Purtroppo i Blanchfort giocarono un tiro mancino ai propri connazionali, tenendo nascosto il fatto che il Governatore del Granaio aveva contratto un ingente debito col temuto Banco delle Anime. L'uomo dopo la morte divenne pertanto un *guscio* al servizio dei reggenti della Loggia del Respiro e, sfruttando ignoti cavilli, questi ottennero di far perdurare il vincolo del suo contratto sino ad ora, rendendolo di fatto il più 'longevo' schiavo dei foschi voleri del Banco.

La fonte maledetta

Sebbene di modeste dimensioni, questa Marca situata a sud-ovest è sempre stata guardata con palese desiderio dai figli del Drago per la presenza di una "*fonte mistica*" situata al centro del suo impervio suolo. Erigas e Valdemar hanno rivendicato per lungo tempo i propri diritti su questo sito, gli uni ritenendolo associato al mito dei Grandi e gli altri a quello dell'enigmatica *Lega di Narcisse*. Dopo innumerevoli scontri che videro gli alterni trionfi delle fazioni, il *pueblo* dovette receder dalle proprie pretese quando la carestia della *gran hambruna* calò tra i suoi confini. La Marca rimase pertanto nelle grinfie del Pentarca ma si vocifera che gli atroci massacri ivi occorsi, uniti al potere della *fonte*, abbiano generato aberrazioni così letali da render praticamente impossibile avvicinarsi alla polla d'energia fatata.

tuskgar

Caso più unico che raro, il celebre "*santuario*" di Tuskgar è l'unica Marca di Caponord il cui governo contempla un formale sodalizio tra due distinti Ducati. Durante l'epoca equestre questo era il più importante luogo votivo del Settentrione e dopo l'avvento dell'Impero molti seguaci dei Fatui riuscirono a rinchiudersi nei locali scavati nella pallida scogliera locale, dando così principio a un assedio che tuttora si ritiene inconcluso. Solo quando un'agguerrita coalizione dei migliori Virtuosi di Khartas giunse in aiuto delle autorità valdemarite, queste riuscirono ad aprire e liberare alcune delle più importanti sale finora rimaste nelle mani dei ribelli. In seguito la Corte del Pentarca ratificò una legge che impose ai Governatori di Tuskgar di contrarre matrimonio con un nobile khartasiano e questo permise alle due nazioni di mantenere in loco una stabile alleanza.

5.2.4 Schiatte nobiliari

stirpe BLANCHFORT

"Il seme di ogni arte e di ogni vera scienza sta nel creare un mistero a partire da una soluzione. . . Perché il mistero non è un muro, ma un orizzonte, uno spazio immenso che gli Dei offrono alla nostra sete di verità. . ."

GRAND MASTER CÉCILE BLANCHFORT



Soprannomi: "Master dans l'Ombre" (trad. «Maestri dell'Ombra»).

Motto: "Dans l'inconnu demeure l'éternel" (trad. «Nell'ignoto dimora l'eterno»).

Costume tradizionale: Le tinte preferite dalla casata sono nell'ordine: viola, turchese, argento.

I Blanchfort sono soliti portare con sé un ventaglio in acciaio che solitamente viene tramandato di generazione in generazione.

Sire della casata: Doge Pierre François Blanchfort

Fin dagli albori, la famiglia dei Blanchfort si è legata alle discipline esoteriche, studiando tutto ciò che di nascosto si può trovare dietro ad un simbolo, un elemento naturale, un'opera d'arte e così via... Secondo gli esponenti di questa schiatta infatti, tutto ha un significato nascosto nell'ombra e portandolo alla luce è possibile dischiudere le vie dell'immortalità. Proprio da questo concetto nasce il soprannome ormai caratteristico degli appartenenti a questa Casata, nonché il motto stesso della Famiglia.

Per quanto nel corso della storia il Ducato di Valdemar abbia visto alternarsi varie Famiglie nella gestione del potere, i Blanchfort, in modo più o meno in modo evidente, hanno sempre tenuto le redini delle lande del Drago; infatti la tradizione vuole che siano discendenti diretti di Legrand, e per questo hanno sempre avuto un legame particolarmente forte col Pentarca: pare infatti che più volte sia capitato che la mistica creatura parlasse per bocca di un Blanchfort, rendendoli una sorta di “**eletti**” innanzi alle masse.

Un aspetto da non trascurare in questa Stirpe è infatti quello della **religiosità**: il fatto di esser considerati (e di considerarsi) alla stregua di una discendenza eletta del Pentarca ha sempre portato i membri della Famiglia a frequentare assiduamente le zone di fede dei Culti Apocrifi del Ducato nonché a finanziare numerose iniziative di questi, quali la costruzione di nuovi edifici consacrati, la promulgazione del proprio credo, e così via.

Questa spiccata devozione ha anche un aspetto scaramantico: pare infatti che le rare eccezioni in cui gli esponenti Blanchfort non tributassero sufficienti omaggi al Pentarca ed ai suoi figli, siano sempre sfociate in una dipartita fin troppo precoce dell'individuo in questione, oppure in una sua debilitazione. Ne è un caso eclatante il Doge Pierre François. I Maestri dell'Ombra affibbiano a questa credenza il nome di **Haleine** (trad. «Respiro») del Pentarca poiché sembra che l'antica creatura voglia che i propri figli si ricordino costantemente di lei, come un respiro che si fa sentire costantemente alle tue spalle.

Questa Stirpe ha inoltre sempre fatto un approfondito uso della **sfera necromantica** della magia, non a caso proprio a questo tipo di potere è legato il Banco delle Anime, istituzione che vede nella Grand Master Cécile Blanchfort la sua guida.

Con l'avvento dell'Impero, ai tempi della destituzione dei Duchi e dei vecchi poteri, l'attitudine dei Blanchfort all'utilizzo di questa magia creò un forte inasprimento dei rapporti con la precedente Casata reggente dei Gramar. Si giunse infatti, dopo uno dei tanti dissapori tra queste famiglie, ad uno scontro diretto tra due nobili di alto lignaggio che avevano fatto dell'arte arcana la loro più potente arma: Arianne Gramar e Conrad Blanchfort. L'uomo prevalse utilizzando per smacco uno dei portenti necromantici più odiati dai Gramar e decretando così la morte di Arianne, la quale tuttavia, pronunciò nel suo ultimo respiro una **maledizione** per i Blanchfort, ottenendo di limitare notevolmente il loro potere occulto.

Da allora i Blanchfort cercano un modo per scrollarsi di dosso questo fardello che ancora pesa sulle loro spalle nonostante la cacciata dei Gramar e l'utilizzo di potenti sortilegi ne abbiano notevolmente attenuato l'effetto.

Inutile dire come l'avvento di Elleron Gramar abbia risvegliato nella famiglia un odio sepolto nel tempo ma non nei loro ricordi: in tale occasione i Blanchfort mobilitarono infatti ingenti somme di denaro per riuscire a dare la giusta fine all'eretico ed i più autorevoli arcanisti furono chiamati a collaborare per scagliare il **prohibetur verba**, ovvero un anatema che colpiva con violente scosse di dolore chiunque pronunciasse il nome di Elleron Gramar.

Ad oggi la Stirpe dei Blanchfort vede accrescere la sua ricchezza grazie al fitto uso della **Dogana Fluviale**: i fiumi navigabili che caratterizzano il loro territorio fungono da

ponte di collegamento tra le lande di Caponord, permettendo di trasportare qualunque tipo di merci evitando l'oceano, le cui acque risultano ricche di pericoli e inoltre si elude il problema delle zone di attracco, assenti in molti tratti della costa.

Il servizio prevede il pagamento di una **Imposta Fluviale** (o **Dazio**) ogni volta che una merce attraversa determinate zone di transito ed i vari emissari al servizio della Loggia del Respiro (dai Balivi fino ai Savi) sono incaricati di tenerne traccia per stilare un rapporto periodico da sottoporre all'attenzione del Grand Master.

stirpe La fosse

“L'unica fetta persa, è quella che si abbandona!”

SEBASTIANE EDVRAR LA FOSSE



Soprannomi: “Incassables” (trad. «infrangibili»).

Emblema: Gli emblemi personali dei La Fosse presentano al loro interno un elemento che richiami una falce.

Motto: “De la terre à la gloire” (trad. «Dalla terra alla Gloria!»).

Costume tradizionale: Le tinte preferite dalla casata sono nell'ordine: nero, viola, argento.

I La Fosse sono soliti portare con sé un cimelio di famiglia, emblema dell'orgoglio delle proprie radici e l'attaccamento alla propria terra.

Sire della casata: Grand Master Artemise Valdemarine La Fosse

La famiglia dei La Fosse è senz'altro rinomata in tutta Valdemar per esser riuscita a piegare al proprio volere una terra che agli occhi di molti sembrava non aver nulla da offrire.

Alle origini infatti, fu attuato un importante intervento di bonifica dal Grand Master Benjamin La Fosse "Il Mietitore" (soprannome dovuto dall'imponente falce che si portava appresso) che, nell'anno 1528, riuscì a trasformare questa regione. Tale bonifica fu attuata tramite l'utilizzo di prodigi arcani, grazie ai quali si portò alla luce l'ormai celebre Semen Draco, il cui potere riuscirebbe a render floride anche i terreni più difficili da far fruttare.

Non è stato ancora sciolto il dubbio sull'origine di questo seme miracoloso: alcuni credono che gli incanti usati su queste terre abbiano solo portato alla luce un dono sopito nel terreno ed elargito dal Pentarca per far sopravvivere e prosperare i propri eredi. Altri invece pensano che tale miracolo sia nato proprio a causa dei potenti sortilegi scagliati per bonificare Marécage. Nonostante questi dubbi, sono tuttavia certi i vantaggi che questa scoperta ha portato ai La Fosse: i prodotti delle colture fertili uniti ai ricavi della commercializzazione del Semen Draco, hanno fatto sì che questa famiglia acquisisse abbastanza ricchezze da impiantarsi in modo stabile alla guida della Loggia dell'Impeto.

Negli ultimi decenni, il volto di questa Casata è cambiato notevolmente: chi perdesse un po' di tempo a sentir narrare da un vecchio schiavo la storia della propria esistenza, sicuramente sentirebbe parole avvelenate, ricche di odio e di terrore, riguardanti il precedente Grand Master, Sebastiane Edvvar La Fosse, generale comandante dello squadrone dei Banchettanti.

Durante il suo Governo (dal 2901 al 2945), la tradizione marziale della famiglia giunse al massimo splendore: con le sue campagne coloniali egli portò tanta carne alle schiere di lavoratori dei Cimanteau quanta miseria nei territori che conquistava. La violenza e l'ottusità mentale facevano da padroni sotto il comando di chi credeva nella predominanza del sangue più che in ogni altra cosa, e la durezza con cui gestiva la Casata era rinomata e temuta dalle reggenze minori.

La diffidenza verso l'esterno e la forzata chiusura in se stessi sono state recentemente prevaricate dall'attuale Grand Master Artemise, premier-né di Sebastian.

Lungi dalla visione filo-xenofoba del padre, Artemise ambisce ad una amministrazione più oculata ed eterogenea delle ricchezze, che siano queste armamenti, capitali o uomini. Nonostante l'allontanamento dalle idee retrive del genitore, non è venuta meno la capacità con cui le risorse vengono predisposte e distribuite sul territorio: sebbene non la guardia feudale non abbia mai beneficiato di un addestramento invidiabile, Valdemar può vantare sicuramente la massima potenza per quando riguarda le risorse belliche, grazie alle quali i La Fosse si preoccupano di mantenere costantemente ben armata la propria macchina bellica per ottenere da questa il massimo dell'efficienza.

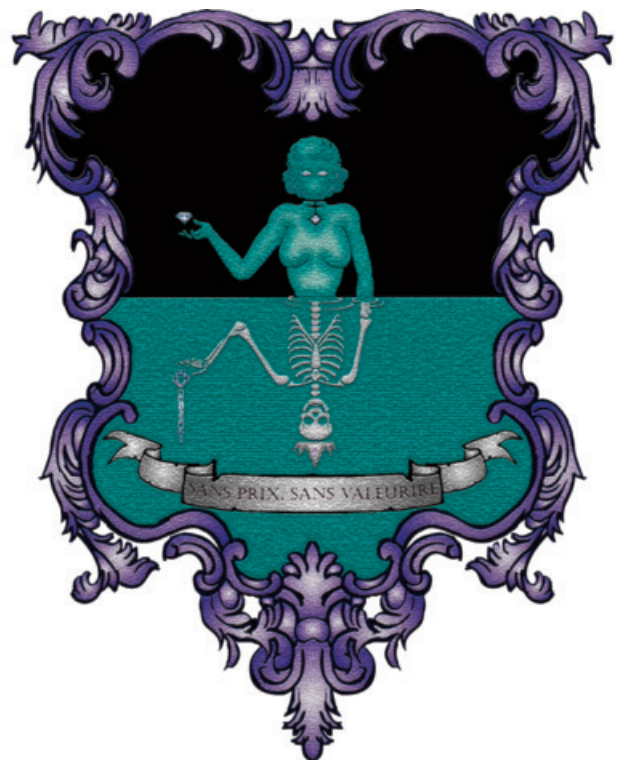
Il rinnovamento di Artemise, cominciato con la fondazione della **Banda dell'Astore** (cfr. **par. 5.1.9**) assieme all'Hidalgo di Erigas Ricardo Velasca, è continuato con l'assoldamento dell'**Ordo Draconis** (stimato reggimento sotto il diretto addestramento dei Virtuosi khartasiani - cfr **par. 5.3.6**) e la fondazione dell'**Accademia degli Invisibili** (cfr. **par. 5.2.6**); promuovendo costantemente la condivisione di possibilità tra i tre ducati e impedendo così ad una dinastia viziata da anni di scetticismo di soffocare e crollare su se stessa.

Ovviamente, questa gestione rivoluzionaria ha creato non pochi dissapori all'interno della casata, fino a portare ad una vera e propria divisione tra chi appoggia l'impegno propositivo di Artemise e chi, invece, osteggia caldamente il cambiamento, inneggiando ad un ritorno agli antichi fasti del pugno di ferro. Questa situazione porta ad un equilibrio precario, mantenuto tale con grande sforzo dalla Grand Master, che si batte costantemente per mantenere salda e fiorente la casata.

stirpe cimanteau

"La grandezza dell'uomo si misura in base a quello che cerca e l'insistenza con la quale lo si porta avanti"

GRAND MASTER NORBERT CIMANTEAU



Soprannomi: "Dompteurs" (trad. «Schiavisti»).

Emblema: Gli emblemi personali dei Cimanteau presentano al loro interno un elemento che richiami uno specchio.

Motto: "Sans prix, sans valeur" (trad. «Se non ha prezzo, non ha valore!»).

Costume tradizionale: Le tinte preferite dalla casata sono nell'ordine: Turchese, Viola, Nero.

I Cimanteau sono soliti incastonare nelle proprie vesti o negli accessori delle gemme.

Sire della casata: Grand Master Nestor Cimanteau

La famiglia dei Cimanteau rappresenta il pilastro sul quale è retta la stabilità economica del Ducato di Valdemar. Affidataria di molte delle attività economiche della Signoria del Drago, tramite il controllo esercitato sulla Loggia dell'Imago, ad essa riferiscono gran parte dei mercanti, faccendieri e Patroni delle terre di Caponord.

Nel motto della casata e nell'aforisma "Sei ciò che possiedi", spesso utilizzato dal Grand Master della Loggia dell'Imago, si riassumono le fondamenta della Stirpe dei Cimanteau, per la quale la meritocrazia è al primo posto e se non sei in grado di accrescere quello che il tuo predecessore ti ha lasciato in dote non sei degno di restare alla guida delle tue attività. Mediante l'utilizzo degli scrupolosi contabili, i Cimanteau controllano che tutte le attività economiche procedano nel rispetto delle regole imposte, portando il massimo profitto tra gli attori delle varie transazioni.

Da sempre individui eclettici, visionari ed assolutamente scrupolosi, gli esponenti della Famiglia Cimanteau, sono così legati alla propria terra natia che raramente lasciano il suolo Valdemarita per un periodo prolungato; alcuni ritengono che tale comportamento derivi dal fatto che dopo un certo lasso di tempo diventi per loro intollerabile l'affievolirsi del legame con l'essenza del Pentarca; tuttavia è altresì opinione comune che questo atteggiamento scaturisca dall'assoluta necessità di tenere perennemente sotto controllo i propri interessi ed affari, seppur delegati a terze parti.

Puntando sempre all'eccellenza ed alla volontà di seguire pedissequamente i dettami propri del Ducato di Valdemar, come l'accumulo di ricchezza ed il raggiungimento della fama immortale mediante la ricerca e la commissione di opere d'arte e dipinti, gli "Schiavisti" hanno portato a termine tali incombenze in modo ineccepibile, arrivando a fondare la Gilda dei Cercatori, un'istituzione secolare volta all'ottemperamento delle richieste dei Patroni Valdemariti o esteri che da tempo immemore si riferiscono ad essa per il reperimento di reliquie, artefatti, dipinti o oggetti peculiari in genere.

Il Territorio della Famiglia presenta i più importanti giacimenti d'oro e miniere di pietre preziose dell'intero nord; queste due risorse hanno inevitabilmente portato i Cimanteau non solo a gestire il Conio dei Ducati del Nord, ma anche a istituire gli "Intagliatori Mistici", il cui scopo è quello di tagliare ed applicare su vestiario, corazze ed oggetti le "Lacrime di Drago" al fine di esaltarne le proprietà mistiche.

Presso la Bastide di Fourmelier, si svolge il **Consiglio degli Specchi**, appuntamento annuale nel quale il Grand Master Nestor si incontra con Savi e Pregadi dell'Impeto della propria regione. In questa sede vengono presentati i risultati ottenuti nell'anno precedente e possono essere fatte richieste per l'anno a venire. In presenza di eventi eccezionali e solo a seguito della richiesta della maggioranza dei partecipanti al Consiglio degli Specchi, questo può essere indetto in via straordinaria per far fronte a particolari necessità.

Inoltre, in base alla regione da amministrare, devono essere raggiunti determinati risultati di produttività e qualora questi non vengano conquistati per tre annualità consecutive, il referente di turno è obbligato a cedere la propria carica al premier-né. Questo tipo di atteggiamenti rispecchia la mentalità della Stirpe Cimanteau: mettersi sempre in discussione, e farlo nel modo più profittevole possibile.

5.2.5 Mito e tradizione

*"Quando il drago ruggisce i monti tremano,
quando il drago sussura il saggio ascolta"*

PROVERBIO VALDEMARITA

La tradizione presso Valdemar, sia essa scritta o tramandata oralmente, ricopre un ruolo talmente centrale da affacciarsi in ogni tipo di attività del Ducato, dalla politica alla geografia, dall'educazione alle chiacchiere di paese.

La cultura è fatta di conoscenze e di esperienze ma anche di un qualcosa di misterioso che sfugge alla concretezza che fa da sfondo alla quotidianità. Questo qualcosa, in tutto il territorio Valdemarita, è legato indissolubilmente alla tradizione del mito del Drago in ogni sua forma: il mito del Pentarca e la sua ineffabile figura sono sempre presenti nella miriade di sfaccettature che vanno a formare il mosaico del Ducato di Valdemar.

L'"OBSESSION"

Il patto con il Pentarca e il legame indissolubile che il retaggio del drago ha innestato nel popolo Valdemarita rendono le genti del territorio bramose e sempre tese al raggiungimento dell'immortalità: come i draghi, creature longeve e di inestimabile intelligenza che hanno governato il mondo lasciando la loro memoria imperitura nel tempo, ogni valdemarita aspira a compiere gesta che continueranno ad esse ricordate anche dopo la morte.

Questo desiderio è talmente radicato nella mentalità valdemarita da riferirsi ad esso col nome di **"obsession"** (trad. "ossessione").

Uno dei modi più diffusi per tramandare il ricordo di se ai posteri passa attraverso l'esaltazione della propria figura: nulla viene stimato di più nella società di Valdemar dell'essere rappresentato da un artista in una qualsivoglia opera, sia essa una poesia, un sonetto, una scultura o un ritratto. Più si è celebrati più si è potenti e più si è potenti più si è celebrati: un circolo che fa accrescere la propria gloria e quindi, come recita il motto del Ducato, la propria memoria. Essere immortali è possibile, se immortale è il proprio ricordo.

Intorno a questo pensiero si è venuto a formare alla base della società il mecenatismo più accanito: proprio come i draghi accumulavano l'oro nelle loro caverne, anche i Patroni, ricchi esponenti delle cerchie nobiliari di Valdemar, ambiscono ad accumulare ricchezze per foraggiare la propria fama. Non è raro che vengano indotte addirittura delle gare tra Patroni per sancire chi dei contendenti è il possidente più facoltoso.

Draconienne patrimoine

Se la tradizione ne è la spina dorsale, la magia è il cuore di Valdemar.

Il primato in ricchezza che il Ducato possiede tra le nazioni di Caponord è dovuto a quelli che i figli del Drago chiamano **Draconienne Patrimoine** (trad. «Eredità del Drago»), l'essenza magica che pervade tutto il territorio e

che permette di sfruttare elementi mistici nei più disparati ambiti: il **Semen Draco**, in grado di donare fertilità anche alle regioni più aspre; le **Lacrime di Drago**, estratte dalle profondità della terra ed usate come viatico arcano; le **Clèison**, mezzo incantato pervaso dell'essenza stessa della magia; il **Numen**, complessa forma di magia che permette di conoscere il Signum, cioè il vero nome di tutto ciò che è magico. Tutti doni che nel corso dei millenni i figli del Pentarca hanno imparato a sfruttare al meglio, pur senza scordarsi chi glieli ha elargiti.

Les Legendes des Dragons

Caratteristica delle Lande del Drago a cinque occhi è quella di ricollegare qualunque elemento, sia esso mondano che non, ad una creatura draconica. La figura mitica del Pentarca viene così sviscerata e ricollocata, trasfigurata e reinterpretata in diverse circostanze e per diverse necessità.

Si crede, ad esempio, che vi sia una divisione cosmica dei compiti stagionali, ossia che siano quattro draghi, Signori dei Cieli, a creare il ciclo delle stagioni durante l'anno. Così l'estate diventa il Tempo del Soffio di Fuoco (con riferimento ai venti caldi), la primavera il Tempo delle Lacrime Celesti (per la fresca rugiada), l'autunno la Muta del Drago (viste le foglie che cadono) e l'inverno la Furia dei Ghiacci (col drago irato che congela il mondo). In tutto questo, gli abitanti del ducato più devoti alle credenze fanno di tutto per compiacere queste mitiche figure che, se alterate con gli uomini, non mancherebbero di scagliar contro loro fulmini e saette o far seccare irrimediabilmente i raccolti.

Nonostante l'importanza e la maestosità della figura di Pentarca, esistono anche molte fole che vedono i draghi come portatori di sventura e di caos. Tra gli abitanti delle Città Sospese, si narra che se un terremoto viene avvertito sotto le case, è presagio di sventura e la città crollerà in poco tempo.

Ciò sembra abbia origine da un fatto avvenuto secoli addietro, quando le prime palafitte vennero distrutte da un violento terremoto imputato alla vendetta di un drago, offeso dalla profanazione del proprio territorio. Voci del genere portano a comportamenti di anziani particolarmente superstiziosi, che per un'intera vita non hanno poggiato i piedi a terra per non disturbare i grandi draghi dormienti!

In effetti, ogni luogo di Valdemar ha come presunta origine proprio un legame con un drago: ovunque ci siano caverne e spelonche esistono storie sui draghi che sfruttavano questi luoghi umidi, freddi ed oscuri per nascondere i propri tesori (il Territorio dei Cimanteau); ovunque ci siano paludi esistono storie sui draghi che amavano queste zone fresche in estate e miti in inverno, dalle quali esce un confortevole vapore (il Territorio dei La Fosse); ovunque ci siano colline attraversate da lunghi fiumi esistono storie sui draghi che spiegavano le loro ali per percorrere le piane che si perdono all'orizzonte (il Territorio dei Blanchfort).

Per assicurarsi un po' di tranquillità inoltre, capita che le madri più premurose usino i draghi come avvertimento per i figli, che non devono avventurarsi per le strade impervie di territori sconosciuti per non essere divorati, oppure devono star lontani dai mercati durante le ore serali per non essere rapiti dai draghi che cercano giovani fanciulli per renderli servi nelle loro tane e così via.

Un ultimo aspetto diffuso di cui vale la pena parlare, sono gli innumerevoli proverbi Valdemariti, che si sentono sulle bocche di qualsiasi figlio del Pentarca e che riguardano qualunque aspetto della vita quotidiana: "Sei attento come un drago davanti alla propria tana!" (quando si è molto interessati ad una questione), "Drago scontento, problema in avvento" (quando qualcuno si infuria con conseguenze nefande), "Dragone nel parlare, caprone nell'agire" (quando qualcuno si fa grosso a parole e poi non combina nulla), e molti altri ancora.



IL CULTO DEL PRIMOGENITO

Nella società Valdemarita, dai bassifondi più dismessi alle alte sale patronali, fino ad arrivare alla reggenza, è tradizione da tempo immemore esaltare il **premier-né** (trad. «primogenito»). Non c'è distinzione di sesso nell'elevazione della primogenitura rispetto agli altri figli della famiglia, che viene scelta e fatta crescere come reggente della propria famiglia, portandola ad essere educata per mandare avanti la tradizione e la crescita della linea di sangue.

Vista l'importanza nell'avere un figlio a cui affidare le proprie tradizioni, la **sterilità** viene vista come un motivo di emarginazione nella terra di Valdemar, che deve essere popolata e popolosa, nutrita dalla gente che ne renderà glorioso il suolo. La vergogna di esser colpiti da questo problema è tanta da portare i disgraziati di turno a far di tutto pur di non render pubblico il proprio problema: il mercato nero offre così una tetra possibilità a chi potrebbe essere disposto alla compra-vendita di bambini, soprattutto

provenienti dai Ducati limitrofi visto che il popolo valdemarita difficilmente si priverebbe della propria progenie. Nonostante la legge faccia di tutto per fermare un tale esecrabile atto, l'onta di non riuscire ad avere un erede è qualcosa di così insopportabile da passare sopra anche alla normale decenza e misericordia.

festività

Se la tradizione è importante a Valdemar, celebrarla lo è altrettanto. Due delle più grandi festività del ducato sanciscono l'avvento della bella stagione e quello dell'inverno.

Una è rappresentata dai **Jours de Masques** (trad. «Giorni delle Maschere»), che ha la durata di una settimana e si svolge alle porte della stagione invernale. Durante questo periodo tutta la popolazione che aderisce all'iniziativa, indossa una maschera che ne cela l'identità.

NOTA - "Affari"

Il giovane aristocratico passò con fare compiaciuto la mano sul freddo marmo della balaustra, soffermandosi poi nell'ammirare la statua di un drago serpentino con le spire avvolte attorno a un grosso uovo che troneggiava sul fondo di questa.

- Oui maman, forse questo poteva solleticar il gusto altrui due secoli fa ma per certo potrebbe fruttar non meno di venti falconi sul banco giusto! - Già la sua immaginazione divagava su molteplici prospettive d'ingenti guadagni.

Il suo esimio nonnino, così diceva il plico che aveva ricevuto, lo aveva convocato nella vecchia magione familiare che se ne stava nel bel mezzo di un bosco infestato da rovi e ad almeno due leghe o giù di lì da un centro abitato degno di tal nome.

Non a caso Monsieur Fabian Blanchfort era rimasto a dir poco stupito dalla magnificenza, orribilmente decadente ma pur sempre magnificenza, che se ne stava là dentro quel palazzo smarrito. Del resto egli, pago del prestigioso incarico di Dignitario, aveva trascorso gli ultimi tre anni girando in lungo e in largo presso le più rinomate case d'asta di Caponord allo scopo di vendere tesori altrimenti destinati ad ammuflire in qualche vecchia dimora proprio come quella.

Certo, far mercimonio di manufatti ritenuti esser parte del "nobile lignaggio" del Pentarca era un'attività che alcuni tra i suoi connazionali più tradizionalisti avrebbero potuto criticare aspramente, ma del resto tutti loro ai suoi occhi rappresentavano uno scomodo passato a cui egli contrapponeva un radioso futuro scandito da grandi affari e abili faccendieri al par suo.

Salendo i ripidi gradini della scala e percorrendo il lungo soppalco egli andava annotandosi mentalmente una scrupolosa stima d'ogni quadro, arazzo, candelabro o monile, fregandosi le mani al solo pensiero del patrimonio che gli era capitato.

Già, il vecchio doveva aver ormai oltre centodieci anni e per quanto fosse una dimostrazione vivente di quella longevità da molti ritenuta nient'altro che una mera leggenda, con ogni probabilità stava per tirare le cuoia... al che egli avrebbe onorato la salma dell'estinto, fatto ratificare le carte che per certo lo indicavano come l'unico erede e infine dato un senso a quei capolavori tenuti lì stipati lontano dagli occhi del mondo.

Il suo cammino si arrestò al termine del corridoio laddove troneggiava un grande dipinto del blasonato parente e nullo altro. Monsieur Fabian ripensò indispettito allo schiavo che gli aveva detto espressamente di salir lassù... ora sarebbe sceso e l'avrebbe sistemato a dovere... dieci nerbate magari, più altre dieci a beneficio della futura memoria.

Intanto la figura del nonno, ritratto nel fiore degli anni, con indosso un pastrano viola sotto il quale s'intravedeva una fitta panoplia di scaglie argentea lo fissava e il nipote non poté far a meno di sentirsi in soggezione di fronte al freddo fascino di quell'uomo.

Poi all'improvviso la pesante cornice di stucco dorato del quadro prese a inclinarsi con un sordo scricchiolio, rivelando l'ingresso di una camera nascosta una voce profonda, che poco aveva di umano, si levò dall'interno:

- Bienvenu neveu... no, non darti pena ad entrare giacché quello che vedresti non ti piacerebbe e del resto ciò che scorgi su quel dipinto è l'immagine di me stesso che tu e tutti quelli che vivono qui attorno dovrete tener ben viva nell'animo vostro ancora per molti decenni a venire finché io, legittimo Signore di Deveroux, non disporrò altrimenti.

- Ora, nipote, sono pronto a disquisire dei tuoi affari...

Si ha così un appiattimento delle differenze di rango che solitamente scandiscono i vari rapporti sociali; permettendo a chiunque di portare avanti i propri affari nel più completo anonimato. Inutile dire come questo porti vantaggi tanto alla nobiltà, che ne approfitta per concludere le trattative più losche; quanto per gli strati più poveri, a cui non è precluso nulla solo per la loro estrazione.

Gli schiavi, ad esempio, sono liberi di viaggiare all'interno del territorio: possono partecipare alle iniziative commerciali e sociali (aste, scambi, feste private e pubbliche) e non ci sono vincoli che impediscano di confrontarsi con i civili. L'unica eccezione a questo si trova nel territorio dei Cimanteau, dove vigono le solite norme per gli schiavi, che rimangono in loco, con coprifuochi e orari da rispettare.

Durante i Giorni delle Maschere, l'unico modo di far valere la propria autorità nel caso ci sia bisogno di esercitare un qualche controllo, è togliersi la maschera e mostrare la propria identità, prendendo aspetti positivi e negativi di questa scelta.

Questa momentanea situazione crea una grossa divisione tra la parte della popolazione che aderisce e chi, invece, rimane fedele ad una visione più puritana. Questi ultimi vedono tale festività come una scusa per compiere atti illeciti e immorali, mentre i valdemariti più liberali pensano che questi siano gli unici giorni dove le persone sono realmente se stesse, e abbandonano le proprie maschere metaforiche che ogni giorno sono obbligati a portare.

La seconda festività, il **cimento delle Arti**, è la più grande festa celebrativa organizzata dai Patroni. Se la caccia alle opere d'arte è la norma giornaliera, in questo periodo essa viene esasperata: chiunque è nelle più disparate corti per cimentarsi nel creare qualcosa di così ardimentoso e sublime da meritarsi il generoso premio messo a disposizione dal patrono di turno. Ogni uomo libero può partecipare ed entrare nella storia come il più grande artista dei Ducati. In questa particolare occasione, vengono richiamati anche partecipanti dei Ducati di Khartas e di Erigas, così da variegare e rendere ancor più esotica la sfida. Ciascuno dei partecipanti porta un'opera per distinguersi e omaggiare nel modo migliore possibile il soggetto che hanno deciso di celebrare; senza limiti alla creatività e alla tipologia dell'omaggio!

DI PARRUCCHE ED ALTRI COPRICAPI

Di certo non possono passare inosservate le bizzarre acconciature di cui i nobili valdemariti amano farsi vanto: che siano solo per vezzo o per necessità, le sontuose parrucche sono un accessorio molto stimato nel ducato, e riportato in una miriade di fogge, forme e colori. Accompagnate da un ricco tricorno, o solo ben agghindate, le chiome posticce permettono di cambiare aspetto rimanendo se stessi, per chi non desiste dal ricercare un senso estetico ed una soddisfazione personale che va oltre la normalità quotidiana.

5.2.6 Arti d'arme

«La violence brutale est le refuge des incompetents !» (trad. «La bruta violenza è il rifugio degli incapaci»)

DETTO MILITARE DI VALDEMAR

Chi non appartiene al nobile Ducato di Valdemar mal comprende l'"*approccio mistico*" con cui gli uomini d'arme locali affrontano il combattimento: non a caso, come negli altri ambiti della vita quotidiana, la magia ricopre un ruolo fondamentale nelle tecniche utilizzate in battaglia. Nella fattispecie per un guerriero valdemarita affidarsi esclusivamente alla forza bruta è una soluzione quanto mai deprecata; dunque chi non sa usar altro che il proprio "braccio" è destinato a incespigar ben presto sugli ostacoli imposti dalla sua mediocrità mentre chi sa trarre ausilio dal proprio "spirito" può invero trascender ogni limite.

Lesti di mano quanto di cervello, coloro che intraprendono l'addestramento negli stili marziali del Pentarca mettono in pratica peculiari tecniche d'arme che richiedono l'incanalamento dell'essenza mistica tramite la propria persona.

Solo i nativi di Valdemar sono in grado di risvegliare spontaneamente le capacità fatate più propizie all'impiego bellico ma ciò non vuol dire che tali facoltà siano precluse ad altri. In particolare uno straniero che intendesse apprendere queste tecniche dovrebbe sottoporsi ad un rito iniziatico onde risvegliare le proprie doti 'latenti'. A tal scopo il forestiero deve immergersi nelle famose "**polle ancestrali**" dalle quali scaturisce acqua pura che passa attraverso una delle celebri fonti vincolate alle Clèison (cfr. **par. 5.2.7**), assorbendone parte delle provvide radiazioni magiche. Così, alternando queste singolari abluzioni a sessioni di allenamento formale, anche quanti non appartengono all'aristocrazia del Drago possono alfine carpirne la temuta arte.



Lo stile del pentarca

Così come le arti mistiche di Valdemar aspirano a un perfetto connubio tra materialità, spiritualità e sapere, gli autentici pilastri che sostengono i più abili uomini d'arme di questa nazione sono in primis arsenale, disciplina e tradizione. Il rinomato artigianato valdemarita produce difatti armi e corazze di rara eccellenza il cui scopo è quello di "calzar a pennello" sui possessori nonché di esaltarne il talento naturale. In secondo luogo il discepolo del Pentarca persegue il costante sviluppo di una rigida forma mentis atta ad 'amalgamare' la propria persona all'ambiente circostante, cogliendone ogni minima sfumatura al fine di trarre il massimo vantaggio sia nella difesa che nell'offesa. Infine nello stile d'arme del Pentarca emerge quell'onnipresente "lato occulto" che ancor una volta aderisce alle icone draconiche dell'epopea ducale: non meri simboli pittoreschi quanto piuttosto vivi emblemi di straordinaria perizia:

La "cuspidè del drago"

La forgiatura delle lame tocca presso Valdemar punte di rimarchevole raffinatezza. Tra le più efficaci e versatili armi locali si hanno le superbe "strisce", spade da stocco di incredibile leggerezza in cui la mano del possessore è ben protetta da un'elaborata guardia a gabbia o coppa. Lo stile della "Cuspidè" sfrutta al meglio tali potenzialità tramite

combinazioni rapide e articolate di parate, affondi e spostamenti laterali che, si narra, seguono i segmenti della figura geometrica nota come pentacolo. È altresì frequente veder le strisce brandite assieme a una Clèison impugnata nella seconda mano, creando così il noto "ensemble" (trad. "insieme") in cui acciaio e magia valdemarita generano una portentosa risonanza: si dice che le tecniche di questo stile derivino da quelle di spada e daga caratteristiche delle terre dell'Indomito.

Lo "sperone del drago"

La seconda lama per fama e pregio è un'imponente spada a due mani dal profilo ondulato, simile a una cresta di fiamme, spesso chiamata "flamberga". Se lo stile della Cuspidè si basa su un gioco paziente e sottile volto a scardinar progressivamente la guardia avversaria, quello dello "Sperone" fa della flamberga e di armi di foggia simile lo strumento più adatto per sferrare il fatidico "colpo risolutivo". Proteggendosi dietro il solido schermo della spada il maestro 'assorbe' poco a poco l'irruenza dello sfidante e al medesimo tempo sfrutta la percezione concessa dalla magia onde metter a nudo le sue vulnerabilità. Nondimeno quando chi padroneggia lo Sperone sceglie un bersaglio egli acquisisce coscienza dell'imminente trionfo prima ancora di vibrare il letale fendente.



Le "scaglie del drago"

Il braccio d'arme è divenuto ormai parte integrante dello stile d'arme di Valdemar: questo si è evoluto nel corso degli anni da semplice parte delle pesanti armature di piastre a elegante mezzo di protezione. Indistruttibile al pari della scorza di un drago, il braccio difende egregiamente il fianco del combattente e al medesimo tempo lascia lo schermidore libero di muoversi per sferrare attacchi fulminei senza l'ingombro di scudi o corazze. Chi eccelle nella tecnica delle "Scaglie" unisce dunque la garanzia di una copertura sempre a "portata di mano" all'incisività di un combattimento scevro da eccessivi intralci.

I "tisseurs de guerre"

Particolare menzione meritano i *Tisseurs de Guerre* (trad. "Tessitori da Guerra"), senz'altro uno tra i molti "fiori all'occhiello" dell'industria di Valdemar. Grazie alle loro eccezionali capacità e con l'ausilio di arcani utensili, questi artisti della forgia riescono a plasmare armature talmente sottili e duttili da poter essere indossate come abiti veri e propri. La qualità, già di per sé sensazionale, di questi esemplari tende poi a crescere esponenzialmente se per realizzarli si usano i mitici metalli "principi" dell'Oltremondo che si estraggono dalle cave khartasiane, quali il lieve Palladium e il prodigioso Orichalcon.

NOTA - "La giusta leva"

Il viso della nobildonna si mosse impercettibilmente e il suo sguardo si staccò dalle lunghe righe di calligrafia minuta che affollavano la pergamena stesa sul desco: dabbasso il clamore andava facendosi sempre più insopportabile e pensar che la stolidità servitù fosse in grado di occuparsi di quella faccenda era una mera illusione.

Quando ella varcò la soglia del cortile vide il gigantesco bruto, paonazzo in viso, vomitare un fiume di colorite imprecazioni di fronte agli attendenti che se ne stavano lì attoniti come un coniglio spaurito.

Suo padre aveva assunto lui e i suoi compari affinché stanassero i ladri che si erano rintanati come ratti nei fetidi condotti della Cloaca: a quanto pare i bruti erano riusciti ad accoppiare l'intera banda ma in quel momento una di quella "cose" che vagavano nelle fogne aveva deciso di far altrettanto con i mercenari e purtroppo uno di loro era scampato.

Ora il nerboruto uomo, forse un meticcio con sangue khartasiano nelle vene, se ne stava lì a esigere il triplo del soldo per i compagni ammazzati e tanto la mannaia che agitava rabbiosamente quanto il suo fiato pestilenziale non lasciavano presagire alcunché di buono.

A un tratto egli colse con lo sguardo la figura di Dame Josephine La Fosse che da oltre un giro di clessidra ormai lo scrutava con sguardo indecifrabile... un'elaborata corazza serrava completamente il suo braccio manco, terminando con un guanto il cui metallo era così finemente lavorato da apparir più simile a seta che ad acciaio... non recava armi con sé.

Il bruto era sul punto di esordire con un appellativo assai volgare, un appellativo che certo non rispondeva ai canoni dell'etichetta, ma la nobildonna prese parola per prima:

- Tais-toi... fai silenzio e vattene.

Il cervello dell'energumeno, annebbiato dalla sbronza che si era preso per dimenticar il mostro che aveva fatto a pezzi i suoi, impiegò qualche attimo prima di realizzare: poi le sue braccia si mossero da sole in preda alla collera più belluina.

La pesante lama calò laddove stava l'esile spalla destra della dama ma, con gran stupore, questa mancò completamente il bersaglio e s'abbatté sul lastricato levandogli schegge di marmo. Il bruto scosse la testa: aveva la netta impressione che la sua arma fosse stata deviata da un tocco, no, da una semplice carezza della mano coperta di metallo di quella donna.

- Ti ho mai parlato della giusta leva, zotico? - disse lei senza lasciar trasparire alcuna emozione dal tono della propria voce.

Cieco di furore il bruto tempestò letteralmente il bersaglio con una pioggia di terribili fendenti: prima a dritta poi a manca, ogni singolo colpo scivolava via dalla sagoma della dama come lieve rugiada e ora sì, ne era sicuro, le sue carezze stavano mettendo fuori causa ogni suo attacco.

Prima che la stanchezza e la frustrazione prendessero il sopravvento, l'uomo roteò per l'ultima volta la sua mannaia dando fondo alle forze residue... ancora il ferro mancò la donna per poi ritrovarsi saldamente conficcato in una trave di quercia.

Il bruto tentò dapprima di liberare l'ascia: quindi i suoi occhi, ora colmi di terrore, realizzarono... una grande spada di oltre sei piedi di lunghezza dalla lama ondulata e dall'elsa cruciforme stava in una rastrelliera lì accanto e le dita affusolate della nobildonna ne stavano serrando l'elsa... il legno che aveva imprigionato la sua arma, quella di lei che se ne stava proprio lì alla sua portata... niente era avvenuto per caso.

- Ti ho mai parlato della giusta leva, zotico?

Le braccia snelle brandirono la spada senza sforzo e questa attraversò il collo del bruto.

Non è quindi cosa strana che la maggior parte dei paramenti, ornamenti e persino comuni abiti degli aristocratici del Pentarca includano complesse sezioni di corazzatura ben integrate col comune tessuto. Chi sottovaluta quest'aspetto finirà suo malgrado per scoprire come vezzose maniche di pizzo, corpetti sontuosamente ricamati o baveri di seta possano celare protezioni a dir poco impenetrabili.

L'académie des invisibles

"La précision miraculeuse, la ruse du renard et la vitesse de l'éclair: avec ces compétences ils ont été trompés!" (trad. "La precisione miracolosa, l'astuzia di una volpe e la velocità di un lampo: con queste abilità sono stati gabbati!")

TESTIMONIANZA DI UN GENERALE SCONFITTO IN BATTAGLIA DA UN MANIPOLO DI INVISIBILI

"Quand l'esprit est absent, il n'y a que le corps pour servir" (trad. "Quando la mente è mancante, tocca al corpo servire")

UN FRONTIERER DELLO SQUADRONE DEGLI INVISIBILI

Con la riforma dell'assetto della milizia attuata da parte della **Grand Master Artemise La Fosse**, si sono aperte nuove prospettive per chiunque possieda spiccato spirito d'azione nonché la capacità di rendersi anonimo e inafferrabile. Da sempre i valdemariti, nonostante l'assenza di un esercito nazionale, hanno saputo far fronte alle peggiori avversità radunando alla bisogna drappelli formati da combattenti d'ogni sorta. Purtroppo al cessare delle ostilità queste schiere eterogenee si sono spesso rivelate un' "arma a doppio taglio" data la loro palese inaffidabilità nel lungo termine. Non è dunque un caso se spesso quanti si sono affidati a veterani, maestri o bruti, assai stimati se presi singolarmente, hanno poi dovuto far fronte agli ingenti danni causati da truppe incapaci di coltivare il benché minimo spirito di cameratismo o affiatamento.

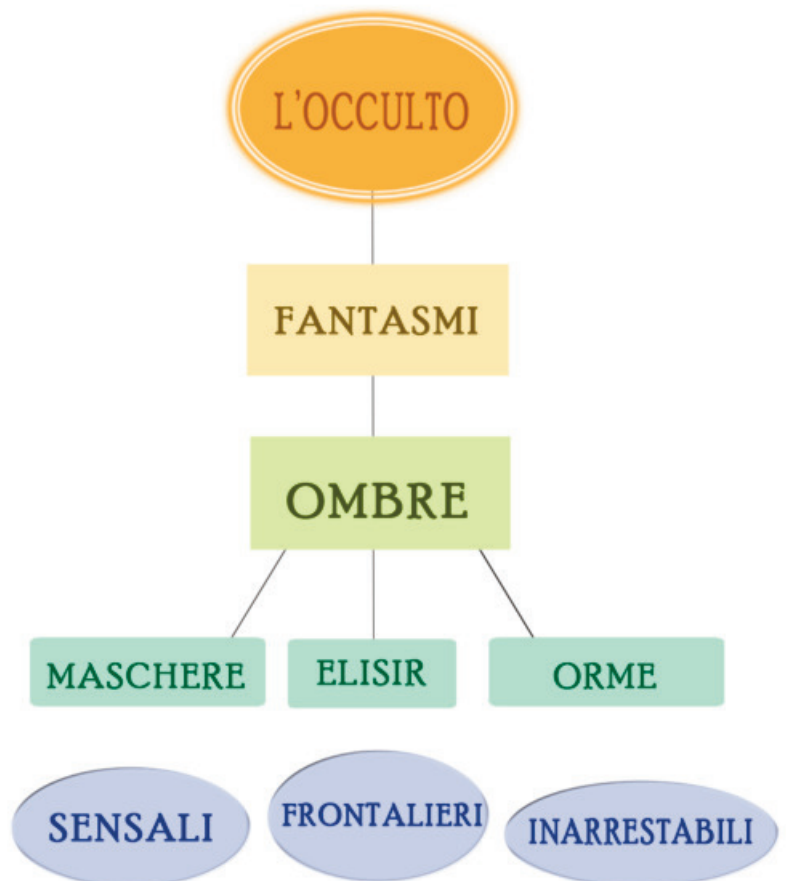
Dopo la salita al potere di Artemise, molti di questi squadroni d'arme "improvvisati" sono stati debitamente epurati. In particolare la capillare opera ha permesso di eliminare gli elementi riottosi o inadatti, risparmiando soltanto gli individui più meritevoli, dotati di sufficiente acume, riserbo e risolutezza. A costoro è stato quindi offerto il condono plenario delle proprie colpe in cambio del prestar servizi volti al conseguimento di uno degli obiettivi ritenuti più preziosi entro il Ducato, ossia saper agire col beneficio di discrezione. Presso un luogo come Valdemar, laddove reputazione, rispetto e fama contano ben più che la mera podestà, riuscire a prevenire potenziali problemi conta ben più che risolverli destando "inutili clamori" e persino quando è indispensabile porre rimedio a una brutta grana sarà opportuno sminuirne l'entità agli occhi delle masse.

Onde soddisfare tal scopo, si è resa necessaria un'adeguata formazione e questa è raggiunta in modo impeccabile presso l'**Académie des Invisibles** (trad. "Accademia degli Invisibili"). Quanti sono coscritti o arruolati tra le fila degli Invisibili intraprendono tale carriera per sviluppare un eccezionale spirito di adattamento e dissimulazione; costoro vengono poi debitamente selezionati e suddivisi a seconda delle capacità in cui eccellono, al fine di pattugliare le zone ducali nel modo più efficiente possibile.

Tra gli Invisibili i **Sensales** (trad. "Sensali") sono abili interlocutori e attenti osservatori in grado di carpire le notizie che sfuggono ai più per poi metterle a disposizione dei propri signori. Gli **Irrépressibles** (trad. "Inarrestabili") sono invece celeri e audaci staffette che si occupano di trasferire le informazioni raccolte dai **Sensales** anche attraverso i territori più ostili.

Da ultimi spiccano i **Frontaliers** (trad. "Frontalieri"), esperti dotti e cerusici in grado di intervenire in ogni dove procurando al contempo di seppellire ogni traccia delle proprie consulenze. Assistere un nobile primogenito affetto da un morbo la cui rivelazione potrebbe causare grande scandalo, imporre una quarantena in un borgo senza diffondere panico nel popolo, adoperarsi per salvar molti stimati condottieri moribondi senza che il loro plotone sappia della prognosi infausta... questi sono i doveri tipici di questi esperti **Invisibili** e si può star certo che persino il loro più miracoloso successo non farà più baccano dei passi d'una formica.

La struttura dell'Académie des Invisibles



5.2.7 Arti Mistiche

Il Numen

«Ogni potenza nel creato ha un suo nome»

AFORISMA DEI SUPREMI ARCANI

La magia nata entro le terre del Pentarca è conosciuta con l'appellativo "**Numen**": essa rappresenta la capacità di conoscere il vero nome, altresì detto "**Signum**" di tutto ciò che è magico e la via per fortificare il legame ancestrale con il Pentarca stesso.

Secondo infatti quelli che sono i concetti essenziali del misticismo valdemarita, tutto ciò che è magico possiede un proprio nome, ovvero un codice sibillino e complesso che permette di sfruttare al meglio le varie capacità magiche. Tale codice è conosciuto col nome di **Signum** e rappresenta lo scopo ultimo di ogni adepto del misticismo valdemarita.

Arrivare all'apice della conoscenza del Numen è senza dubbio un percorso assai arduo e difficoltoso, tanto che i prescelti che raggiungono tale scopo vengono identificati come "**Supra Numen**": si dice che costoro trascendano i vincoli materiali, al punto di non oltrepassino mai il confine della Soglia (cfr. **par. 1.1**), poiché il loro spirito diviene immortale, fondendosi con l'essenza magica del tutto.

La struttura del Numen, elaborata nei secoli dai più preparati sapienti valdemariti, ricalca la figura di una doppia piramide a base triangolare, secondo la foggia tipica di alcune prestigiose gemme caratteristiche del Ducato: il vertice della piramide inferiore rappresenta il punto di partenza di questa nobile conoscenza, appannaggio per lo più dell'uomo comune che si appropria a tali studi. Al contrario, il vertice della piramide superiore rappresenta il punto di arrivo, ovvero il **Supra Numen**: ad essa si accede, secondo le teorie più accreditate sull'argomento, avanzando lungo i quattro passi degli spigoli e superando prove complesse imposte da chi padroneggiano l'arte in almeno due delle sue tre vie, ovvero coloro che sono chiamati **Supremi Arcani**. Chi si affacciano all'arte e quindi deve ancora carpirne i molti segreti, viene invece chiamato **Discepolo**.

Le tre vie, o spigoli, che consentono di accedere al vertice della piramide superiore sono caratterizzate da quattro livelli di conoscenza e sono caratterizzate come di seguito:

- **Imperium Itinere**: questa branca del Numen viene comunemente indicata come la "via del Comando" e in essa sono racchiuse alcune delle peculiarità magiche che afferiscono alle scuole classiche dell'ammaliamento. Coloro che raggiungono il massimo grado di conoscenza in questa via prendono il nome di **Magister Imperium**.

rità magiche che afferiscono alle scuole classiche dell'ammaliamento. Coloro che raggiungono il massimo grado di conoscenza in questa via prendono il nome di **Magister Imperium**.

- **Illusio Itinere**: questa branca del Numen viene comunemente indicata come la "via dell'Inganno" ed in essa sono racchiuse alcune delle peculiarità magiche che afferiscono alle scuole classiche dell'illusione. Coloro che raggiungono il massimo grado di conoscenza in questa via prendono il nome di **Magister Illusio**;
- **Roboris Itinere**: questa branca del Numen viene comunemente indicata come la "via della Forza" ed in essa sono racchiuse alcune delle peculiarità magiche che afferiscono alle scuole classiche dell'abiurazione. Coloro che raggiungono il massimo grado di conoscenza in questa via prendono il nome di **Magister Roboris**.

Nelle tre vie è facile notare l'assenza di una qualsiasi forma di magia afferente all'**evocazione**. Questa branca è infatti guardata con la massima preoccupazione presso Valdemar in quanto rischia di richiamare creature che invece dovrebbero rimaner sopite: nella storia del Ducato si spreca gli esempi di catastrofi dovute proprio ad individui che si avvicinavano a questa specializzazione con troppa leggerezza e si pensa che ciò sia in qualche modo legato all'aura mistica che pervade le terre del Pentarca. Proprio per questo motivo, le genti provenienti da Erigas (che fanno dell'evocazione l'oggetto principali dei loro studi) sono sempre stati guardati con diffidenza. Solo negli ultimi anni si è visto crollare questo muro di sfiducia verso la Nazione dell'Indomito, grazie alle consulenze che Andres Jorge De Savas ha fornito proprio su questo spinoso argomento.

Il **Supra Numen** rappresenta anche per i più preparati sapienti un mistero insondabile: dato il suo difficile perseguimento, nella storia del Ducato non sono molti ad esser rinomati per esservi giunti con successo. Secondo le teorie più accreditate, chi raggiunge tale apice è in grado di estraniarsi dalla società e dal mondo materiale in genere, per raggiungere invero il **Draconienne Nid** (trad. «Nido del Drago»): si tratta dunque di individui schivi, e per certi versi alienati, le cui opere e conoscenze rimangono pertanto un segreto gelosamente custodito. Si ritiene che i **Supra Numen** trascendano le regole naturali che imbrigliano comunemente gli uomini e grazie a ciò le loro esistenze scavalcano i concetti di tempo e spazio: i pochi che sono riusciti ad elevarsi a tale titolo rappresentano dunque un esempio mirabile per ogni esperto di arti mistiche che si rispetti. Famoso in tal senso fu **Jérôme l'Immortel**, uno dei pochi **Supra Numen** conosciuti dell'epoca attuale: nato intorno agli inizi del secondo millennio, egli riuscì ad assurgere al titolo, sebbene si siano persi nei secoli i suoi natali. Dotato di un'invidiabile preparazione nell'ambito mistico, Jérôme divenne l'esempio a cui aspirare per tutti i seguaci del Numen: le sue gesta entrarono ben presto nella leggenda e i suoi seguaci ritengono che ancora calchi le Lande del Pentarca sotto mentite spoglie.

Le prove finali che consentono il raggiungimento del Supra Numen vengono di volta in volta stabilite dai Supremi Arcani e tra costoro si annovera ad esempio il Grand Master della Loggia dell'Imago, **Nestor Cimanteaux**. Ciò che accada invece a coloro che falliscono tali prove rimane un mistero tutt'ora insondato.

Si ritiene tuttavia che il perseguimento dell'apice del Numen abbia causato la prematura dipartita di molti tra i più mirabili arcanisti di tutte le Lande di Caponord, costretti ad essere internati nell'**Ile Oubli** (trad. "Isola dell'Oblío") per le forme di malattia mentale a cui può portare l'eccessivo studio (per non dire ossessione) di quest'arte.

Le Clèison

Le **Clèison** sono uno dei fiori all'occhiello dell'artigianato valdemarita: infuse esclusivamente nel dominio del Pentarca ma altresì smerciate anche nelle altre lande di Caponord, esse sono un viatico attraverso il quale il Pentarca concede mirabili portenti mistici a coloro che si rivelano affini alla sua mirabile essenza.

Questa sorta di bacchette, dall'impugnatura che ricorda quella di una chiave, ricevono il loro potere da peculiari **Sources** (trad. «Fonti») (cfr. **par. 3.1**) disseminate in tutto il territorio valdemarita, ovvero luoghi ancestrali ove il legame col Pentarca esercita maggiormente il suo influsso e di conseguenza permette l'infusione nelle Clèison di veri e propri artifici magici. Per mezzo di un'affinità che si stabilisce tra la fonte ed il proprietario del manufatto, tali bacchette vengono dunque impregnate del potere del possente Drago a Cinque Occhi, a partire da realizzazioni di varia natura vincolate nella loro foggia alla sola impugnatura che, come detto, deve richiamare necessariamente quella di una chiave: presso la dinastia dei Blanchefort sono diffusi esemplari di Clèison intagliati a partire da porzioni di Quercia Ombra, una varietà di legname generosamente fornita dalla discendenza degli Yad-Stolock di Khartas. Il Ducato del Lupo si è infatti sempre dimostrato molto interessato al potere insito in queste chiavi mistiche; non a caso la Golova Volka Zoya Von Khratos si è avvicinata all'utilizzo di quest'arte dimostrandosi ben caparbia nel volerne sviscerare tutti i segreti.

Le Clèison sono intimamente legate al loro proprietario: infatti se smarrite o rubate perdono poco a poco il loro potere, al punto di diventare manufatti privi di qualunque traccia magica dopo appena una settimana. Si tratta dunque di un viatico che stabilisce un legame unico tra il Pentarca ed il possessore della Clèison, dal momento che per diventare patrimonio di un altro individuo è necessario manifestare



volontariamente il desiderio di separarsene tramite la stesura di contratti specificatamente stilati, che prendono il nome di **Papier de Donation** (trad. «Carta di donazione»). Spesso le Clèison vengono poi cedute nell'asse ereditario, mediante appositi testamenti che vincolano il vecchio proprietario al nuovo sempre tramite il Papier.

Una volta che la clèison viene ceduta volontariamente o ricevuta in eredità, colui che la possedeva in precedenza perde qualunque legame o diritto sulla stessa, nonché i poteri che il manufatto gli concedeva. Particolare rilevanza in ambito di cessione per testamento, riveste il contratto che tratta della cessione al primogenito successore alla Reggenza di una delle tre Stirpi di Valdemar; questo atto tramandato da millenni rappresenta una tra le tradizioni più conosciute del Ducato del Drago.

Le Sources sono delle polle di potere disseminate in tutto il territorio valdemarita, in grado di "riconoscere" gli individui recettivi per il legame col Pentarca: esse devono dunque entrare in risonanza con gli avventori che desiderano infondere di potere mistico le Clèison prodotte per rilasciare in esse gli artefici magici di cui sono portatrici.

NOTA - "Pazienza"

Nel lasciar il salotto del Proboviro, Homme Fernand Cimanteau non poté celar un sorriso di amara soddisfazione. Sua sorella primogenita, Madame Colette, aveva ricevuto in eredità dal loro defunto padre il prezioso scrigno a forma di uovo in cui si dice fosse stipato il suo "tesoro più prezioso".

Del resto egli si era prodigato con ogni mezzo onde convincer l'austero genitore a preferir lui a quella scioperata ragazza che passava ogni sua giornata intenta a sbocconcellar croissants o a ridacchiar come un'oca giuliva. Mentre si staccava dal capezzale del padre moribondo quella sua ultima parola, "Patience", gli aveva fatto sorgere una speranza nel cuore, una speranza che era stata poi spazzata via dalla lettura del testamento.

Tuttavia c'era stata una sorpresa a dir poco inattesa. Lo scrigno era serrato ermeticamente e né forza brutta né sortilegi avevano potuto violarlo. Il volto di Colette era divenuto del medesimo color violaceo del suo elegante abito e questo era il motivo per cui il suo fratellino se ne era uscito dalla sala molto più allegro di quanto avrebbe potuto immaginare.

- Mon ami... una parola - la voce del Proboviro indusse Fernand a fermarsi a metà del corridoio.

Il nobile dal cranio calvo e dagli occhi cerulei fece cenno al giovane rampollo di seguirlo, conducendolo in una piccola camera attigua.

Il Proboviro estrasse quindi un involto di velluto nero da uno stipetto e dopo averlo posto sul tavolo lo aprì, mostrando il curioso manufatto che stava ivi serbato: una contorta bacchetta di rame in cui spiccavano schegge di cristallo simili agli occhi di una bestia fatata.

- Il lascito di vostro padre, mon ami... ben sapete cosa significa, vero?!

Sì, Fernand lo sapeva bene. Il nobile si sfilò i guanti e fece passar la mano sul metallo della bacchetta... dal manufatto subito si levò un secco crepitio e un arco di luce bluastra scoccò da esso per poi danzar sulla pelle dell'uomo.

Un'immagine nitida, quella dello scrigno ereditato dalla sorella, affiorò nella mente di Fernand ed egli vide sé stesso aprir il ricettacolo e crogiolarsi alla luce dorata che divampava al suo interno... la chiave aveva riconosciuto il suo legittimo proprietario.

- A quanto pare ora possedete la chiave di un tesoro che pur non v'appartiene - disse il Proboviro alludendo all'altro con espressione sorniona.

- Patience, mon ami - replicò Fernand. - A tutto si può porre rimedio...

Di questo ora era certo.

Esistono fonti mistiche di varia natura, in grado di infondere quindi diversi tipi di capacità arcane: quelle maggiormente in contatto con l'essenza del Pentarca sono le mete più ambite dagli estimatori delle Clèison poiché si ritiene che il potere da esse infuso sia di gran lunga più inestimabile delle fonti più comunemente diffuse. Si tratta tuttavia di luoghi remoti, la cui ubicazione resta una scoperta riservata ai più tenaci esploratori delle lande valdemarite.

Intagliatori Mistici

Il legame con il Pentarca e la leggenda che trattano questo argomento trovano conferma in molti aspetti della vita valdemarita, tra cui le proprietà mistiche che alcune gemme preziose dette "**Lacrime di Drago**". Esse si riescono ad estrarre dalle profondità del sottosuolo Valdemarita e si crede infatti che sia la maggiore vicinanza con il leggendario luogo in cui il corpo del Pentarca ha trovato eterno riposo, sia i

millenni di esposizione a tale forza mistica, abbiano permesso a questi minerali (con l'unica eccezione dell'ambra, trattandosi di resina fossile) di assorbire parte di tali emanazioni, assorbendo proprietà mistiche peculiari.

Gli artigiani che presso Valdemar riescono ad esaltare questi doni concessi dal Pentarca sotto l'attenta guida e supervisione del **Geminato Nestor Cimanteau** sono gli "**Intagliatori Mistici**". Costoro, studiando a fondo le peculiarità di ogni gemma ed eseguendo il taglio più idoneo per la stessa, concludono l'operazione applicando tali portenti su oggetti, abiti, vestigia da guerra o armi, riuscendo a trasferire il potere mistico che pervade il minerale all'oggetto ospite così da concedere allo stesso peculiari caratteristiche.

Dopo millenni di ricerche e studi, gli artigiani Intagliatori sono riusciti ad identificare i cinque minerali che più degli altri riescono ad assorbire l'essenza mistica del Pentarca dal terreno di Valdemar ed hanno altresì constatato come il colore delle stesse evidenze la maggiore recettività a tale

essenza oltre che identificarne anche la rarità; infatti le cinque gemme sembrano seguire una scala cromatica che le porta dalle più comuni pietre scure alle rare pietre di colore del fulgido sangue.

Le "Lacrime di Drago" oggetto di intaglio e specifica applicazione sono:

- **Tormalina:** minerale comune nelle rocce magmatiche, generalmente di colore nero. Alla sua durezza e inalterabilità deve l'utilizzo difensivo che ne deriva applicandolo ai manufatti.
- **Safirite:** quarzo diffuso, generalmente di colore blu. Grazie alla sue proprietà è possibile accrescere il proprio vigore fisico.
- **Smeraldo:** pietra non comune dallo sgargiante colore verde intenso. Viene utilizzata per le doti di potenziamento del processo cognitivo.

- **Occhio del Pentarca:** gemma rara, prende il nome dalle striature scure su campo giallo che ricordano una delle iridi del Pentarca. Viene utilizzata per avere la possibilità di piegare le menti degli avversari;
- **Rubino:** rappresenta la più nobile varietà delle "Lacrime di Drago", si presenta con un colore rosso vivace. Assolutamente rarissima, viene impiegata per le sue doti curative.

Va menzionata anche la "**Éternelle Nuit**", un opale nero che viene tradizionalmente incastonato nella fronte degli schiavi valdemariti.

Esistono poi Intagliatori Mistici così abili nell'esercizio della propria arte che riescono ad incastonare le Lacrime di Drago direttamente sul proprio corpo, ottenendo di amplificare esponenzialmente le peculiarità di ogni gemma. Non è dato sapere quanti individui in grado di elevare l'arte dell'intaglio a questo livello siano presenti presso Valdemar, ma di certo il loro numero è ben esiguo.

5.2.8 Il Banco delle Anime

«*Anima et Corpus*» (trad. «*Anima e Corpo*»)

MOTTO DELLA SETTA

Ogni dì frotte di ignari forestieri ed ebbri cittadini della grande Capitale Lesommet transitano con aria svagata lungo il modesto "*ruelle des murmure*" (trad. "*vicolo del mormorio*") e a stento si accorgono della stretta facciata adorna di scura maiolica su cui è a malapena visibile la tetra scritta "*Anima et Corpus*". Per coloro che sanno dare il giusto peso alle informazioni o semplicemente hanno abbastanza sale in zucca tuttavia quel luogo rappresenta la sede di una delle più giovani e al medesimo tempo temute sette mistiche del nobile Ducato di Valdemar.

Non a caso tuttora sulla fondazione del Banco delle Anime giace quel fitto velo di discrezione che preserva i più stimati segreti della nazione del Pentarca. Creata per opera di una piccola congrega di insigni dotti valdemariti ancor oggi presieduta dalla potente **Madame Cécile Blanchfort**, l'opera della setta trae ispirazione da una lunga sequela di studi e sperimentazioni che si sono susseguiti nel corso delle epoche entro i confini ducali. Queste singolari pratiche erano presumibilmente vincolate alla complessa magia del Numen (cfr. **par. 5.2.7**) ed esasperandone gli scopi si prefiggevano l'obiettivo di carpir la remota verità celata nel legame che vige tra la vita e lo spirito dei figli del Creato. Il Numen difatti basa gran parte delle proprie teorie sull'esistenza di una sorta di "*tessuto connettivo*" che unisce tra loro l'essenza vitale (Soma) e quella spirituale (Pneuma) al fine di sostenere l'esistenza terrena di ogni creatura. Nella fattispecie i cosiddetti 'precursori' del Banco hanno cercato con ogni mezzo di metter a nudo il "*tissu*"



NOTA - "Compromessi"

La luce smorta della lanterna creava un dedalo d'ombre tra le alte siepi d'alloro e il penetrante aroma delle piante si spandeva tutt'attorno alle due figure che stavano sedute ai lati opposti di un desco di abbondante.

Monsieur Gustav La Fosse si levò la pesante parrucca onde tersersi il freddo sudore che gli imperlava il capo il caldo di quell'afosa notte estiva contribuiva egregiamente ad accrescere il suo tormento e tuttavia non sembrava suscitare il benché minimo disagio nella sagoma che gli stava di fronte.

Dame Agathe Blanchfort indossava un lungo abito blu scuro come il cielo del vespro e i fregi d'argento che lo decoravano ne rendevano la superficie simile al cielo stellato. Solo metà del volto, la cui età sembrava indefinita, s'intravedeva da sotto il bordo del nero cappuccio e le ciocche color platino che sbucavano dal bavero davano un aspetto etereo e quasi ultraterreno alla nobildonna.

L'uomo lesse ancor una volta, la quinta forse, il contratto che gli stava innanzi... quelle gelide parole gli si erano insinuate nel cuore come serpi dai denti acuminati, facendo sorgere dubbi che ora gli gravavano sull'animo come pesanti macigni.

- Orbene, quando succederà...voglio dire: quand'è che la mia adorata Justine diverrà uno di quei... come avete detto che si chiamano?

Le sottili labbra della dama formularono una sola parola, "gusci", per poi tacere di nuovo.

Gustav rivolse lo sguardo alla propria magione immersa nelle tenebre e vide un singolo lume acceso presso una delle stanze dei quartieri superiori. Lì stava sua figlia, la sua unica bellissima figlia destinata a far strage di cuori entro le fastose sedi della Loggia... il vaiolo aveva deturpato la sua bella pelle del color dell'alabastro e ora stava rapidamente divorando quel poco di vita che le restava.

Un rancore irrazionale s'impossessò del nobile:

- Merde! Come potete starvene lì impassibile? Si tratta della mia primogenita, la mia PRIMOGENITA! Questo almeno lo capite?!

La dama per la prima volta si degnò a replicare con più che una mera parola:

- Compromessi, Monsieur... ben presto vi ritroverete con solo una bara da piangere mentre i servigi che il Banco richiede sono un debito di cui per molto tempo non dovrete crucciarsi... sono sicuro che saprete valutar per il meglio siffatta proposta.

Il nobile si portò ambo le mani al volto e pianse finché le lacrime non gli scavarono le pingui gote. Una bara... la bianca bara che avrebbe accolto il corpicino della figlia appena adolescente... la sola erede che poteva vantare.

Infine egli prese il pennino e tracciò la sua firma tremolante sulla carta del contratto... con aria vagamente compiaciuta Agathe prelevò il documento, riponendolo dentro la manica della veste.

In meno di un'ora la dama sortì fuori dalla camera dove giaceva la fanciulla moribonda e disse al padre che stava lì in attesa: "*Elle est en vie*". Subito Monsieur Gustav, fuori di sé dalla contentezza, scattò dentro la sala.

L'emissario del Banco intanto prese ad avviarsi verso l'uscita quando all'improvviso la voce furibonda del suo cliente sbottò alle sue spalle:

- Qu'est-ce que vous avez fait?! Lei ha ancora addosso tutte quelle orribili piaghe... nessuno, nessuno poserà gli occhi addosso su di lei senza provar ribrezzo !

Voltandosi con un gesto fluido, la dama snudò i propri denti bianchissimi in un ghigno tanto ammaliante quanto diabolico...

- Ah, dunque volevate salvar anche la sua beltà... questo invero richiede un nuovo contratto.

Il grasso aristocratico, completamente allibito, crollò al suolo privo di sensi.

(trad. "tessuto") per poi cercare di dominarlo in accordo ai propri voleri. In tutti i casi, stando alle fonti storiche valdemarite, questi tentativi si sono conclusi nei modi più infausti, dando adito a un'impressionante quantità di perniciosi malefici o raccapriccianti aberrazioni.

Nessuno sa dunque come Madame Cécile e i suoi gregari siano infine riusciti laddove innumerevoli soggetti, non meno dotati, avevano miseramente fallito... tutti in ogni caso concordano come la chiave del loro rimarchevole successo risieda nell'inafferrabile mistero della **Citerne** (trad. "Cisterna").

A tal proposito si vocifera che i fondatori del Banco abbiano scelto il fatiscente scantinato di *ruelle des murmures* onde potersi dedicare alla costruzione di quest'enigmatico congegno lontano da occhi indiscreti e, voce ancor più eclatante, si narra che per tale incarico siano stati impiegati solo schiavi, braccianti e artigiani completamente ciechi (le più pungenti malelingue affermano che sia stata addirittura Cécile stessa a cucir le palpebre di costoro). Qualunque sia la realtà dei fatti, nessuno, oltre colei che regge la setta, ha mai potuto sbirciar oltre la soglia della mastodontica cripta che ospita la Citerne e persino agli stessi accoliti è concesso esclusivamente di conoscer come usufruire del sinistro potere sopito nel macchinario.

In particolare il dispositivo del Banco è una sorta di immane serbatoio che contiene un'eguale porzione dei due elementi amalgamati dal *tissu*, ossia potere vitale e spirituale. Il sortilegio che è infuso nella Citerne consente in pratica di invocare quello che in gergo è detto "**scambio paritetico**": vale a dire prelevare una certa quantità di vita o spirito per poi rilasciare l'essenza opposta nella medesima misura. Gli agenti che si formano presso le aule del Banco apprendono come applicare lo scambio nelle forme più disparate e l'equilibrio imposto dalla Citerne è, di fatto, l'unica vera restrizione che vige in tal senso.

La setta è solita riferirsi agli scambi con l'appellativo di "**sigle**" e a seconda della preparazione dell'affiliato che li stipula, la loro portata ed entità può variare sensibilmente.

In genere gli affiliati più inesperti del Banco non possono ancora attingere al 'capitale' conservato nella Citerne e la loro facoltà è limitata a semplici contratti basati sulla semplice parola, detti "**sigle del verbo**", in cui la sigla comporta il passaggio di essenze tra due soggetti (l'agente stesso e il contraente oppure due o più contraenti). Questo potere risulta nondimeno di grande utilità per 'ridistribuire' vitalità e potere mistico tra individui che ne posseggono in eccedenza; a titolo d'esempio l'agente potrebbe trasferire l'essenza magica di un decrepito mago nel suo giovane discepolo per poi far sì che parte del vigore di costui passi all'anziano mentore.

Con la crescita del proprio sapere l'affiliato stabilisce un primo blando vincolo con la Citerne e le *sigle del verbo* da lui ratificate possono includere "prelievi" o "versamenti" nell'erario del Banco. L'agente può concedere al contraente un consistente surplus di vitalità o spiritualità purché qualcuno, incluso l'agente stesso, si faccia avanti per estinguere il debito così generato; nello specifico tale sacrificio può comportare un sostanzioso 'salasso' che imporrà una lunga condizione di debilitazione al debitore oppure una grave 'lesione' inflitta all'anima di questo con conseguenze simili a una nefasta maledizione.

Non sempre tuttavia a un versamento di essenza vitale o spirituale effettuato da un contraente deve corrispondere un immediato prelievo. Pare difatti che la Citerne possa ammettere brevi periodi di instabilità in cui una delle due potenze ivi contenute risulta in lieve eccesso rispetto all'altra. A tempi alterni il Banco sfrutta a fondo questa possibilità facendo incetta di un'essenza in particolare in vista di periodi in cui sarà necessario versarne grande quantità. In questo caso per gli agenti della setta è lecito deviare dalla consueta logica delle *sigle* e ammettere diverse forme di pagamento; il Banco potrebbe pertanto acquisire grandi porzioni vitalità

pagando in denaro individui disposti a svenarsi pur di guadagnare qualche moneta e quindi prelevare tale essenza per offrire prodigiose cure mediche alle molte vittime di un recente conflitto.

A quanti raggiungo l'apice della setta, ottenendo un prestigioso lasciapassare per i quartieri interni di *ruelle des murmures*, è infine concesso di redigere le più influenti *sigle*: quella basate sugli accordi scritti, anche dette "**sigle del calamaio**".

Un simile contratto rappresenta uno scambio permanente e indissolubile col Banco, dunque i portentosi favori concessi da esso equivalgono alla più funesta delle contropartite. Guarire una fatale pestilenza, sanare un corpo dilaniato, dissolvere un incantesimo legato ai numi ancestrali, alimentare in toto il potere di un complesso rituale, ben poco può esser considerato al di là delle immani possibilità insite in una *sigla del calamaio* e ciò nonostante nessuno, davvero nessuno, osa accostarsi ad esse senza aver prima contemplato ogni via alternativa.

Questo perché il contraente di una *sigla* lascia per sempre parte della propria vita o della propria anima nella Citerne e anche se egli o ella potrà viver un fato lungo e soddisfacente grazie a ciò, il suo trapasso segnerà l'inizio della peggiore delle sorti. Una volta defunto il soggetto dovrà pertanto saldare il debito contratto col Banco e questo in particolare significherà esser tramutato in un abominevole **guscio**. Né vivi né morti, costretti ad abitare salme a stento risparmiate dallo sfacelo della putrefazione, i gusci sono autentici schiavi che il Banco può reclamare per un numero di anni corrispondente ai benefici forniti dalla *sigla* di turno. Nella maggior parte dei casi la setta si limita ad affidare brevi missioni o scopi a lungo termine ai propri gusci, stabilendoli in accordo alle peculiari doti e abilità di questi. In ogni caso si dice che in casi molto particolari i soci più venerabili del Banco possano addirittura possedere i corpi esangui dei gusci e manipolarli a guisa di marionette per perseguire gli incarichi più 'delicati'.

Che si tratti di bassa manovalanza, instancabili cercatori o persino efficienti sicari, i gusci sono senz'altro la risorsa primaria della setta e questo spiega perché la stessa Madame Cécile abbia finora preteso di approvar personalmente ogni singola *sigla del calamaio* che è stata stipulata dai propri emissari.

La carriera all'interno del Banco risponde agli astrusi schemi delle discipline esoteriche che sin dagli albori hanno attratto l'interesse dell'eccellente Stirpe Blanchfort. L'icona più nota nella setta è senz'altro l'"**Oeuf Occulte**" (trad. "*Uovo Occulto*") le cui geometrie racchiudono ogni singola sfumatura del decantato *tissu*. Questa figura è formata da una coppia di pentagoni (forma che nella cabala è anche nota come "*uovo*"), l'uno iscritto dentro l'altro e con i vertici uniti dalle linee di un pentacolo. L'uovo esterno, chiamato "**Couenne**" (trad. "*Scorza*"), è associato all'essenza vitale mentre l'uovo interno, chiamato "**Embryon**" (trad. "*Embrione*"), a quella spirituale. Più nello specifico, i vertici della *Couenne* rappresentano le molteplici espressioni della carnalità e quelli dell'*Embryon* le volubili sfumature dell'anima vivente.

Al momento di affidarsi alla setta l'agente riceve, dopo un colloquio preliminare in cui sono attentamente vagliate le sue

attitudini e aspirazioni, l'assegnazione a un singolo vertice della *Couenne* o dell'*Embryon* e può subito stipulare *sigle del verbo* basate su tale essenza. Da quel momento in avanti spetta al Banco decidere, in base ai proventi procurati dall'adepto, quando consentirgli di progredire nel sentiero dell'*Oeuf Occulte* e quando ciò avviene il soggetto può scegliere a propria discrezione di spostarsi su due distinti itinerari: la "**via manifesta**" oppure la "**via occulta**".

La prima via richiede di avanzare lungo le linee dell'uovo su cui l'affiliato si trova al momento; la seconda via invece richiede di spostarsi sull'altro uovo passando attraverso i segmenti intermedi del pentacolo. Muoversi sulla via manifesta comporta in pratica acquisire nuovi poteri della *Couenne* o dell'*Embryon* e questo tende ad aumentare considerevolmente l'abilità dell'affiliato nel disporre di una particolare essenza. Muoversi sulla via occulta comporta invece approfondire la conoscenza del *tissu* e quindi ottenere la competenza di stipulare *sigle* ancor più poderose o persistenti. In generale almeno tre passi sulle vie dell'*Oeuf* offrono una posizione preminente in seno al Banco mentre ottenere cinque passi significa divenir socio effettivo della setta.

Di seguito sono descritti i singoli vertici di *Couenne* e *Embryon*:

couenne

- **Carne:** Il vertice è associato al trattamento delle piaghe.
- **Ossa:** Il vertice è associato al trattamento delle fratture.
- **Sangue:** Il vertice è associato al trattamento delle malattie.
- **Viscere:** Il vertice è associato al trattamento degli agenti venefici.
- **Midollo:** Il vertice è associato al trattamento dei mali della psiche.

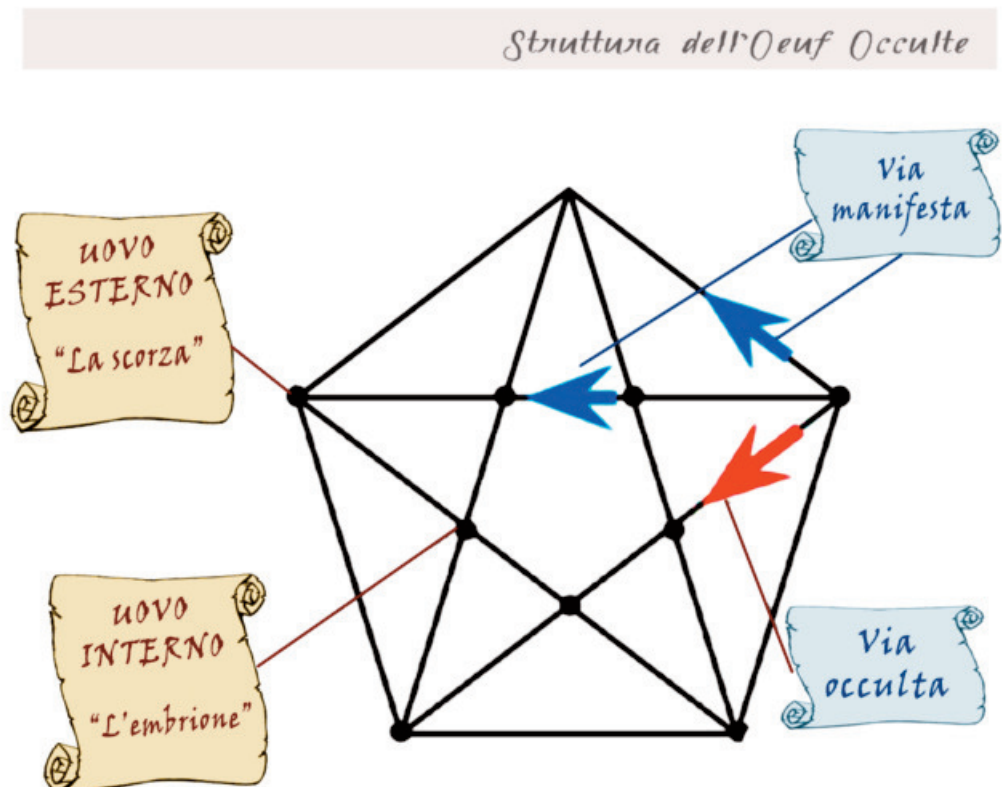
embryon

- **Autorità:** Il vertice è associato alla manipolazione delle forze mistiche.
- **Brama:** Il vertice è associato al conseguimento degli scopi personali.
- **Volontà:** Il vertice è associato al dominio della realtà circostante.
- **Gloria:** Il vertice è associato al superamento dei limiti mondani.
- **Illuminazione:** Il vertice è associato all'esaltazione della conoscenza.

Gli odierni sviluppi vedono il Banco assumere una podestà sempre più significativa nella sfera esecutiva della politica valdemarita. Per quanto su questo regni il più fitto riserbo, molti tra i più illustri esponenti della nobiltà del Pentarca dipendono dagli occulti poteri del Banco e la rete di agenti al servizio di questo, con in primis la macabra orda dei gusci, offre alla setta una capacità d'azione pressoché illimitata nel territorio del Ducato.

Sebbene la notizia non abbia ricevuto alcuna conferma ufficiale, vi sono indiscrezioni riguardo alla presenza un tacito patto stretto tra il Banco e la corte di Valdemar in base al quale alcuni agenti del primo operano in pianta stabile come inquirenti per conto della seconda. Costo sembrano rispondere all'appellativo di **Procuratori del Vespro** e a loro in particolare spetterebbe il compito di perseguire casi così gravi o scandalosi da esser classificati come "*confidentiel*" (trad. "*confidenziali*").

Ultima diceria legata a doppio filo alle pratiche del Banco è quella della famigerata "**zone interdite**". Pare che l'esistenza di quest'iniziativa sia trapelata dalle testimonianze di un servo cieco fuggito dagli uffici del Banco e a quanto pare essa riguarda l'imminente creazione di una filiale della sede di *ruelle des murmures* in cui i vertici della setta intendono esplorare nuovi metodi volti a superare i vincoli imposti dall'impiego della Citerne. Il fatto che il serbatoio soprannaturale sia uno soltanto, evidentemente ingombrante nonché relegato in una sede fissa riduce notevolmente il potenziale d'espansione del Banco... e se qualcuno superasse tale limite allora si può star certi che la portata delle grinfie della setta potrebbe estendersi a dismisura.



5.2.9 La Gilda dei Cercatori

«*Nei segreti del passato troveremo i trionfi
ed i dierni*»

MOTTO DELLA GILDA

Alla base della cultura Valdemarita c'è una ben nota volontà di accumulare ricchezza e ricercare oggetti che si ritiene siano stati persi per sempre nelle sabbie del tempo al fine di accrescere il proprio legale con quello che è stato un retaggio passato.

Questi facoltosi individui che stanziavano ingenti somme di denaro per il reperimento di tali manufatti prendono il nome di **Patroni**, che, vista la loro necessità, hanno deciso di finanziare la fondazione di una particolare Gilda di individui addestrati a tale scopo. Da prima sviluppata solo in territorio Valdemarita, questa Organizzazione prese rapidamente piede nelle altre terre di Caponord, principalmente nelle nazioni confinanti di Erigas e Karthas, così da ampliare sempre più la propria area di ricerca e influenza.

Alcuni dei più grandi avventurieri delle lande di Caponord documentano i loro successi in una serie di tomi noti come **"Cronache dei Cercatori"**.

I meravigliosi racconti contenuti in questi volumi narrano di divinità perdute e continenti sommersi, di creature più antiche della storia stessa e delle fantastiche rovine che esse hanno lasciato. Questi autori appartengono proprio alla **"Gilda dei Cercatori"**, un vasto gruppo di esploratori, studiosi ed avventurieri che attraversano Whanel alla ricerca di conoscenze perdute ed antichi tesori, che si tratti di reliquie, testi sacri, reperire mappe ormai perse nel tempo, scovare opera d'arte ritenute perse o preziosi cimeli.

C'è chi si unisce alla Gilda mosso dalla volontà di svelare i segreti della storia del mondo ricostruendo il passato un frammento alla volta, chi per denaro fa passare reliquie senza prezzo attraverso una serie di mercati al fine di arricchirsi oltre ogni misura, chi ci si avvicina per acquisire fama o chi trova nel brivido di rischiare la propria vita qualcosa di più assurgente ed esaltante di qualsiasi altro tipo di vizio o droga, ma in ognuno di questi casi il riuscire a reperire quanto commissionato, rappresenta lo scopo ultimo da perseguire.

Alla guida della Gilda dei Cercatori c'è il **"Triumvirato dei Castaldi"**, formato dal Grand Master Nestor Cimanteau, il Golova Volk Vassilij Yad-Stolock e Don Miguel Ramirez de Valesca. Costoro governano dalla **"Grotta della Conoscenza"** (situata presso la Bastide di Formelier) la vasta organizzazione di agenti sparsi per tutte le Lande di Caponord. Alle loro dirette dipendenze ci sono i **"Maestri Cercatori"** che coordinano squadre indipendenti di Cercatori, fornendo le informazioni di cui sono in possesso, distribuendo mappe scoperte di recente e supportando, qualora venisse richiesto il loro contributo, le imprese sul campo.

Ciascun Maestro Cercatore supervisiona le attività di diversi gruppi strettamente connessi di **"Agenti Cercatori"**

che conducono molte delle esplorazioni e delle cerche che alimentano l'organizzazione nel suo insieme. Gli Agenti forniscono rendiconti scritti delle loro imprese al Maestro di riferimento, che a sua volta invia i documenti più interessanti alla "Grotta della Conoscenza" affinché vengano esaminati dal Triumvirato. Alcuni di questi vengono poi pubblicati in nuovi volumi delle "Cronache dei Cercatori".

Non è raro trovare singoli gruppi di Agenti Cercatori che si trovino in disaccordo sul campo, in particolare se ciascuna squadra fa rapporto a un diverso Maestro Cercatore. Raramente la competizione sfocia in aperta battaglia, ma è comune incorrere in sabotaggi volti a danneggiare la compagine avversaria, che si tratti di far crollare passaggi, innescare antiche trappole o vendere i propri antagonisti a nativi ostili: tutto è concesso per ottenere "Fama e Prestigio".

Viste le ingenti risorse stanziare per reperire quanto ricercato dalla Gilda dei Cercatori, una particolare ramo della famigerata Nassa (cfr. **par. 2.5**), noto come **"Il Consorzio dell'Aspide"**, si pone come antagonista e grazie alla significativa capillarità di informatori, nonché la spietata risolutezza dei suoi esponenti, rappresentano un pericolo tangibile per i Cercatori al pari di antiche trappole o misconosciute creature mostruose.

Fama e Prestigio

Sebbene siano correlati, questi due aspetti all'interno della Gilda rivestono due ruoli ben distinti.

La Fama rappresenta il proprio livello di notorietà all'interno della Gilda stessa e grazie ad essa si progredisce all'interno della gerarchia dell'organizzazione con possibilità di accedere a cerche più complesse e remunerative.

Il Prestigio invece riflette la propria reputazione ed in base ad esso si possono riscuotere determinati favori all'interno della Gilda. Infatti, sebbene la Fama di un personaggio possa fornirgli determinati titoli, i benefici più tangibili sono determinati dal prestigio e si trovano elencati nel tomo delle **"Risorse dei Patroni"**, una particolare lista di agevolazioni a cui si può accedere man mano che il proprio Prestigio aumenta.

Ad ogni cerca viene assegnato dai Maestri Cercatori un valore di Fama (che permette di salire di rango nella gilda), e ad ogni **"Gloire"** ottenuto mediante il buon esito della missione, corrisponde un valore di Prestigio (che può essere speso per riscuotere un beneficio) presente nelle "Risorse dei Patroni".

Tra i benefici più comuni acquistabili attraverso i punti Prestigio troviamo l'accesso al magazzino dei Cercatori (tramite il quale, dietro pagamento, è possibile accedere ad una moltitudine di beni), l'accesso alla Biblioteca della Gilda (per reperire le più disparate informazioni), l'accesso a pergamene magiche (per ricevere un certo grimorio che si ritiene funzionale alla buona riuscita di una missione); una richiesta di aiuto politico (per interpellare un dignitario della zona oggetto della Cerca e richiederne i favori); una richiesta di aiuto marziale (per ottenere un ausilio militare); una richiesta di aiuto medico (per avere l'ausilio di un cerusico); una richiesta di aiuto monetario (per ottenere fondi che consentano di affrontare al meglio la cerca) e così via molti altri ancora...

NOTA - “Chi la fa, l’aspetti”

Vincent Devril se ne stava in mezzo al gruppo dei cinque che meno di dieci minuti fa l’avevano tradito. Sapeva discernere bene i segni della cupidigia, dunque era perfettamente conscio di ciò che sarebbe potuto succedere e di come avrebbe potuto reagire... purtroppo la malasorte era sempre in agguato.

Al termine del pomeriggio avevano infine scovato l’ingresso dell’antico sepolcro costruito dagli indigeni. Mentre la sua gelida ragione stemperava l’entusiasmo che andava affiorandogli nell’animo, lo sguardo meticoloso passava in rassegna il pittoresco mosaico policromo che ritraeva un mostro serpentino dalle cui fauci si levavano lingue di fuoco.

A quanto pare le teorie dei dotti rispondevano al vero: la tribù locale discendeva dai primi avi di Valdemar che erano rimasti imprigionati su quell’isola durante lo scioglimento dell’Isvein.

Gli appunti stilati dalla Gilda suggerivano di cercar il congegno che avrebbe dischiuso l’ingresso nel foro presente all’altezza del cuore del rettile. Esortando i compari a farsi indietro egli aveva quindi inserito la mano in quell’umido pertugio fino a toccare una pietra smussata che subito aveva ceduto alla pressione la porta si era aperta ma al medesimo tempo un anello di ferro celato all’interno del foro si era stretto attorno al suo braccio, intrappolandolo.

Proprio allora quei cinque figli d’un cane avevano avuto la loro chance per ammutinarsi ora il butterato dalla pelle olivastra, nativo di Erigas probabilmente, suggeriva di scender dabbasso, prender i rari cimeli che stavano nel sepolcro e quindi abbandonar lui lì affinché le formiche potessero goder di un “lauto pasto” un suo connazionale, con una memoria senz’altro migliore, invece si ricordava dell’anello d’oro con sei piccoli zaffiri che Vincent portava al dito della mano bloccata e insisteva perché si occupassero di quello prima di tutto un terzo affilava il rasoio su una striscia di cuoio e gli altri due stavano armeggiando con delle grosse mazze ferrate dall’aspetto tutt’altro che rassicurante.

- Pardonnez-moi messieurs... ma se non vi sbrigate a raggiungere il fondo di quelle scale allora non avrete modo di azionare il secondo meccanismo che è necessario per mantener aperte queste porte... si trova nascosto sull’alzata dell’ultimo gradino e avrete bisogno dell’attenzione di voi tutti per scovarlo rapidamente - disse il Cercatore. I dieci occhi dei traditori gli rivolsero un’occhiata carica di sospetto.

L’erigasiano si fece avanti e afferrandolo per i capelli lo stratonò rudemente dicendo:

- Hombre, chi credi di prender per il naso?! Andremo là sotto a dar un’occhiata come suggerisci ma se speri che ti lasciamo da solo allora sei molto meno intelligente di quello che credevamo...

Dopodiché tre di loro scesero i ripidi scalini canticchiando una nenia stonata e i due con le mazze gli si piazzarono accanto fissandolo con espressione sadica.

Non erano passati che pochi giri di clessidra quando un grido agghiacciante si levò dal fondo del sepolcro gli armigeri si scambiarono un’occhiata piena di sgomento e quindi si avvicinarono all’ingresso del vetusto edificio. All’improvviso una spettrale luce verdastra li investì con incredibile veemenza, sollevandoli a oltre dieci piedi da terra per poi farli precipitare come sacchi di patate di quello che erano fino a un attimo prima restava ben poco, la loro carne era avvizzita e tirata sulle ossa mentre sugli scarni volti regnava il più puro terrore.

L’anello che cingeva il braccio di Vincent si aprì ed egli fu di nuovo libero...

- Colui che porrà la sua mano sul cuore del drago alle fauci sue dovrà recar in dono non meno di cinque anime onde poter ricevere il raro dono della libertà... la traduzione del cartiglio era corretta dunque...

Vincent recuperò lo zaino e si accinse a sua volta a varcare la soglia.

La Fama che ogni Cercatore è riuscito a conquistarsi nel corso delle cerche portate a termine, viene messa ben in evidenza da particolari spille appuntate nella spalla destra del proprio abito. Queste spille sono comunemente chiamate **Gloire** (trad. «Fama») ed hanno la caratteristica foggia di una piramide.

Ranghi della Gilda

Tranne il vertice rappresentato dal Triumvirato, la Gilda dei Cercatori possiede una gerarchia alquanto flessibile con alcune distinzioni formali di rango. Quasi tutti i Cercatori iniziano la loro carriera presentandosi presso una delle sedi dell'Organizzazione, per cercare poi di progredire lungo la piramide gerarchica della Gilda, la quale prevede cinque ranghi che possono essere raggiunti esclusivamente acquisendo Fama e Prestigio all'interno dell'organizzazione:

iniziato cercatore

Si diventa iniziati dopo aver superato una prova di affiliazione che la Gilda dei Cercatori propone all'aspirante e da questo momento il successo della **"Prima Cerca"** assegnata dal proprio Maestro Cercatore consente l'accesso al rango successivo.

novizio cercatore

Raggiunto questo rango, il Cercatore è chiamato a doversi addestrare nelle tre discipline che contraddistinguono le **"Vie di Cerca"** e solo dopo aver ottenuto l'avallo di tutti e tre i Maestri di Via, potrà richiedere la **"Cerca di Conferma"**; una volta superata, si accede al rango successivo.

agente cercatore

Giunti a questo punto della piramide gerarchica, si è al pari di ogni altro Cercatore sul campo, ma vi è una sorta di gerarchia informale basata sulla fama e sul prestigio accumulati nel tempo. L'Agente è chiamato a scegliere sotto quale Maestro Cercatore prestare i propri servizi, ma tale scelta non è immodificabile durante la carriera. Inoltre, anche se non vi è l'obbligo di assecondare le richieste fatte da un Maestro Cercatore che non sia il proprio, gli Agenti che desiderino mantenere un buon rapporto con la Gilda e magari anche ottenere la pubblicazione delle proprie gesta sulle "Cronache dei Cercatori", tendono ad eseguire quanto richiesto da chi è superiore in rango. Solo facendosi notare e raggiungendo una fama sufficiente a dimostrare le proprie doti sul campo, l'Agente Cercatore viene promosso al rango successivo.

maestro cercatore

L'amministrazione quotidiana della Gilda spetta a questi individui. Ogni Maestro Cercatore si occupa del proprio gruppo di Agenti sul campo e dell'area di competenza che gli viene assegnata; riferiscono direttamente ai propri superiori e a loro è delegata totalmente la gestione delle risorse della Gilda da impiegare per il buon esito delle cerche.

castalò

Rango di apice all'interno della Gilda dei Cercatori, questo ruolo, molto spesso più politico che operativo, gestisce le informazioni ottenute mediante le varie missioni, stanzia le risorse da affidare ai vari Maestri Cercatori, riceve e valuta le commissioni dai Patroni, organizza le consegne dei reperti trovati ai rispettivi proprietari e decide cosa pubblicare all'interno delle "Cronache dei Cercatori" sancendo la fama per taluni o l'onta per altri.

Le Vie dei Cercatori

La Gilda, al fine di avere le più ampie competenze nell'affrontare i perigli che le varie cerche pongono innanzi ai Cercatori, suddivide gli insegnamenti ai quali è possibile accedere in tre "Vie di Cerca":

via dei grimori

Le pergamene valorizzano la conoscenza in tutte le sue forme poiché sul campo qualsiasi frammento di informazione può condurre ad una scoperta fondamentale. Il motto di questa Via cita: "Ciò che è stato recuperato deve essere anche compreso", e coloro che la intraprendono sono ferrati nei più disparati tipi di nozione. Chi sviscera la Via della Conoscenza acquisisce il titolo di **"Guardiano del Sapere"**.

via degli incanti

L'acquisizione di nozioni in materia arcana, probabilmente attira i Cercatori al pari di potere e fama; gli individui interessati a questa Via, hanno come fine ultimo quello di ricercare sortilegi perduti o antichi cerimoniali di rituali smarriti; tutte applicazioni della magia la cui potenza rimane sopita nei dedali del tempo. Coloro che intraprendono la Via della Conoscenza, prendono il nome di **"Custode dell'Arcano"**.

via della spada

Sebbene possa sembrare ovvio descrivere la Gilda dei Cercatori come un'organizzazione di studiosi e ricercatori, invero i loro interessi richiedono anche una forte e preparata branca d'azione. Anche quando affascinanti rovine o siti promettenti non si trovano in territorio ostile, il percorso per raggiungere tali luoghi spesso passa attraverso perigli di ogni sorta. Per questo chi vuole eccellere nell'Organizzazione abbisogna di un solido addestramento nell'arte della sopravvivenza, della schermaglia, del disattivare trappole, del presagire imboscate, fino alla raffinata arte del sapere quando scappare. Il motto di questa Via è: "Vivere per poter raccontare" e chi la intraprende acquisisce il titolo di **"Esploratore Inarrestabile"**.

Non esiste una "affiliazione" esclusiva, infatti un Cercatore può identificarsi in una o più di queste Vie mano a mano che progredisce nell'organizzazione.

5.2.10 Personalità

stirpe BLanchfort

Pierre François Blanchfort

Titoli:

Doge del Ducato di Valdemar

Soprannome: "L'Extravagant" (trad. "Lo stravagante")

Motto personale: "Se lo vuoi, prendilo!"

Anno di nascita: 2890.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 75

Cécile Blanchfort

Titoli:

Grand Master della Loggia del Respiro

Fondatrice della Setta del Banco delle Anime

Responsabile della gestione dell'Imposta Fluviale

Gospodin degli Indagatori dei Culti Apocrifi

Soprannome: "Ombre Souriante" (trad. "L'Ombra che sorride")

Motto personale: "Ogni azione è una cerimonia che ci avvicina all'immortalità"

Anno di nascita: 2890.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 75

Particolarmente frequenti i parti gemellari tra gli Eredi valdemariti, Pierre François e Cécile non rappresentano un'eccezione; anzi, i due neonati nacquero con una porzione di pelle dell'addome fusa insieme (infatti portano ancora la cicatrice dell'intervento di separazione), tanto da render difficoltoso il riconoscimento del primogenito. Tuttavia, con pochissimi istanti di differenza, si aggiudicò questo titolo Pierre François.

Nell'adolescenza i due fratelli ebbero sempre un rapporto conflittuale: Pierre François crebbe piuttosto viziato, abituato ad avere qualunque cosa con uno schiocco di dita, mentre Cécile si rinchiuse nello studio e nella preghiera dei Culti Apocrifi, rabbiosa verso il fratello che aveva tutto e tutti a sua disposizione solo per quell'attimo di differenza alla nascita.

In quel periodo i due fanciulli non facevano che scontrarsi, soprattutto a causa degli insistenti rimproveri di Cécile sull'aspetto religioso: Pierre François si era distaccato dal culto della progenie del Pentarca e la sorella non faceva che ripetere quanto questo fosse pericoloso, facendolo rischiare di andare incontro all'Haleine del Drago dai cinque occhi.

Questi dissapori, uniti alle differenze caratteriali, portarono i ragazzi ad allontanarsi sempre più fino al compimento del loro ventesimo anno. In quel periodo si verificarono i bui accadimenti dei "**Jours de l'Infortune**" (trad. «Giorni della Malasorte»): un problema di natura sconosciuta all'apparato fognario portò all'invasione degli alti borghi da ignoti prodotti di scarico. La causa scatenante fu subito attribuita ad una qualche azione illecita del Rebis ma fortunatamente la situazione fu fatta rientrare nel giro di pochi giorni. Quando tutti pensavano che il peggio fosse passato, una occulta malattia cominciò a proliferare tra la popolazione. La **Peste Argentea**, il cui nome era dovuto alla



NOTA - Le stramberie del Doge

Chiunque abbia avuto modo di conoscere, nonché di temere, la viva podestà delle Stirpi sa che è poco saggio abusar di lazzi o satire irriverenti al loro cospetto. Dunque chi più di Pierre Francois Blanchfort, Serenissimo Doge del Pentarca, potrebbe considerarsi al riparo da simili beffe?

In realtà durante gli ultimi anni nelle contrade del Ducato hanno preso a serpeggiar aneddoti alquanto bislacchi sul conto del nobile reggente e per quanto la ferrea vigilanza delle Logge abbia cercato di dissipare tali 'pettegolezzi', alcuni di questi hanno finito per trapelar ben oltre i confini nazionali.

Pochi in verità oserebbero criticar le abitudini di un aristocratico e nella maggior parte dei casi anche gli atti più smisurati finiscono per esser additati come "gesti eccentrici".

Nondimeno le apparizioni pubbliche del Doge, persino nei tempi più recenti, sono sempre state circondate da un'aura di solennità e da uno sfarzo tali da metter in ombra le voci che pur aleggiano alle sue spalle. Si ritiene che ciò sia in larga misura dovuto al rimarchevole impegno della sorella del Serenissimo, Madame Cécile Blanchfort, da sempre coinvolta in prima persona nelle vesti di suo gran cerimoniere. A quanto pare la nobildonna non si è certo risparmiata nel circondar il fratello di quell'aura di "misticismo e sacralità" che lo hanno reso celebre presso ogni istituzione di Caponord e forse in tale impegno risiede anche l'intento di sfatar le bislacche voci che lo hanno per protagonista.

Tra le *étrangetés* del Doge vi è in primis la sua passione, a dir poco morbosa, per le essenze profumate. La lavanda dolciastra dei colli valdemariti, i penetranti incensi della Meseta erigasiana, gli inebrianti miscugli d'erbe khartasiane; ogni simposio ufficiale o incontro informale che si svolge innanzi al Serenissimo è letteralmente immerso in bouquet così intensi da irritare se non addirittura nauseare le narici più delicate. Si dice che il Doge stesso sia dedito alla preparazione di profumi e che nel far questo egli spesso finisca per trascurar le proprie mansioni governative.

Anche in fatto di cibo i gusti del reggente risultano quanto mai sui generis. Egli è solito mangiare pochissimo ma ogni singola pietanza consumata contempla ingredienti di eccezionale rarità o bizzarria quali lingue di animali esotici, zampe di minuscoli volatili o persino insetti di vario genere. Si è inoltre udito notizia di pasti ancor più strani a base di segatura di legno o fanghi raccolti nelle paludi limacciose.

Da qui in avanti le altre *étrangetés* di cui si è avuta menzione vanno ben oltre il limite della credibilità o della decenza: il Doge visto camminar in camicia da notte sulla balaustra del proprio terrazzo, il Doge intento a riempir un'intera parete di contorti disegni infantili, il Doge sorpreso a dialogar con i molti quadri appesi nella sua galleria privata.

Difficile dir se possa trattarsi di menzogne messe in giro dai detrattori della corte valdemarita o dell'eclatante verità che confermerebbe la presunta demenza del Serenissimo. Nondimeno a quanti hanno in amore i grandi intrighi della nobiltà spetta di sciogliere questo singolare dilemma.

strana tinta che assumeva la pelle degli ammorbatì, falcidiò i territori dei Blanchfort e le conseguenze furono così impietose da spingere i nobili più abbienti a rifugiarsi presso l'isola di Lesommet tagliando ogni via di comunicazione con la terraferma per cercare di preservare la propria salute.

Pierre François, che nel frattempo aveva perso i vizi fanciulleschi diventando un uomo dedito al proprio popolo, decise di contattare la sorella, ormai avviata nella fondazione della Setta del Banco delle Anime: il futuro Doge, sconsolato dall'impotenza nei confronti di questo morbo, le chiese di permettergli di sacrificare la propria essenza spirituale per risanare la carne della popolazione.

Per quanto il gesto fosse nobile, Cécilie non volle permettergli un sacrificio simile ma mentre guadagnava tempo per studiare una soluzione alternativa, i genitori e lo stesso Pierre François furono colpiti dal morbo: per i vecchi non ci fu speranza mentre miracolosamente il ragazzo si salvò e la pestilenza scomparve spontaneamente nell'arco di pochi giorni.

Nessuno sa spiegarsi questi avvenimenti, anche se i credenti sono convinti che si sia trattato davvero dell'ennesimo caso legato all'Haleine del Pentarca per la

condotta poco religiosa del Doge: Pierre François, che uscì dalla malattia molto provato, non fu più lo stesso. Egli cominciò a sviluppare tutta una serie di strani vizi che vengono chiamati dalla Gens, "*étrangetés*" (trad. "*stramberie*") e capita che vada incontro a crisi di catatonìa e demenza durante le quali non è in grado di portare avanti i suoi affari... Questi episodi gli sono valsi il soprannome "**L'Extravagant**".

Distrutta dai sensi di colpa per il rapporto avuto col fratello fino a quel momento, Cécilie cominciò a costruire un legame invidiabile con Pierre François, aiutandolo alacramente a far fronte ai suoi problemi e a gestire il Ducato. Le malelingue affermano che tutto questo impegno sia dovuto alla sola volontà della donna di governare tramite il fratello ma queste vengono zittite dalle numerose occasioni in cui il Doge è presente e perfettamente in grado di prendere decisioni per il Ducato.

Le *étrangetés* di Pierre François sono controbilanciate dal religioso rispetto della sorella per le tradizioni; spesso è infatti lei ad organizzare ogni maniacale dettaglio delle apparizioni pubbliche del Doge, che risultano rispettare la miriade di piccolezze che caratterizzano i cerimoniali valdemariti.

Nonostante il suo intervento nelle occasioni pubbliche sia considerato da molti indispensabile, Cécilie riesce sempre a rimanere in ombra nel momento in cui il fratello deve espletare le proprie incombenze da Doge. Questa caratteristica, unita al sorriso che la donna è in grado di sfoggiare anche nelle situazioni più critiche, le sono valse il soprannome di "**Ombre Souriante**".

Tuttavia, come molti membri dell'aristocrazia valdemarita, anche Cécilie non è scevra di qualche eccentricità: al di là dei vestiti stravaganti, che richiamano gli sgargianti colori della famiglia, la donna è solita portare una parrucca diversa per ogni occasione. Sono infatti ormai famose le capigliature colorate che è solita sfoggiare negli ambienti di corte e c'è chi dice che questa sua passione l'abbia portata ad accumulare così tante parrucche da riempir una stanza intera! Proprio per questo motivo, alcuni le hanno affibbiato il ben più allegro soprannome di "**Coiffure Génie**" (trad. "Genio dell'Acconciatura").

Artemise La Fosse

Titoli:

Grand Master della Loggia dell'Impeto
Comandante della Terza Brigada dell'Astore - Genio
Fondatore dell'Académie des Invisibles
Virtuoso di Karthas

Soprannome: "La Renée" – (trad. "la Rinata")

Motto personale: "Jamais arrière" (trad. "Indietro mai")

Anno di nascita: 2895 E.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 70

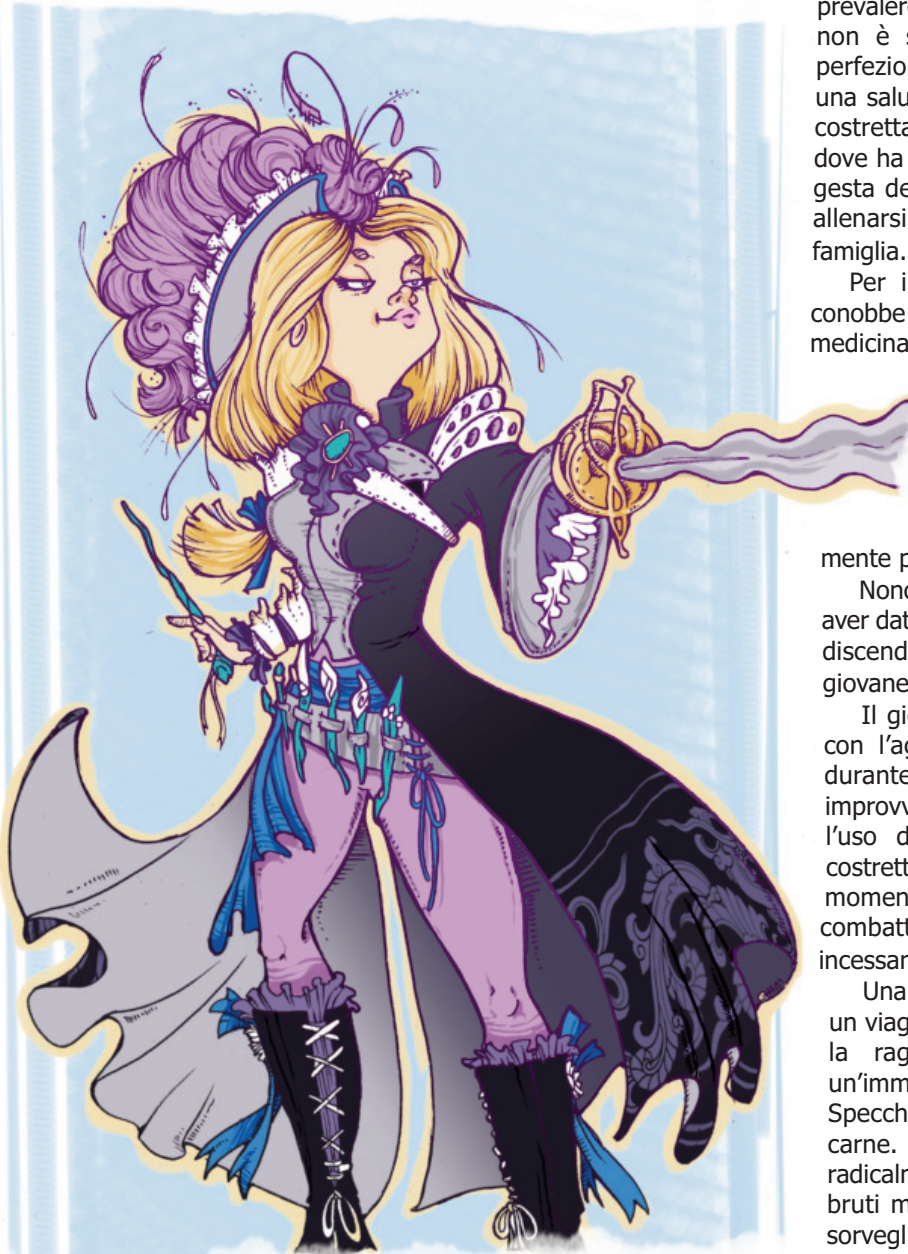
Figlia devota del temuto Sebastian Evrard, Artemise Valdemarine porta nel cuore, come nel nome, la sacralità dell'appartenenza al popolo valdemarita, la fede nella purezza del sangue e l'amore per la regola e il controllo; tutti doni della smania del padre, il quale ostentava il rigore e il prevalere ad ogni costo. Purtroppo per lui, Artemise non è stata esattamente il fulgido esempio di perfezione che ci si sarebbe aspettato: afflitta da una salute troppo precaria fin da bambina, è stata costretta a rinchiuersi tra le mura della magione dove ha passato l'infanzia a guardare in disparte le gesta dei coetanei, che trascorrevano il tempo ad allenarsi per portare in alto il nome della propria famiglia.

Per i primi trent'anni di vita la ragazza non conobbe altro che le lenzuola intrise degli odori dei medicinali e le pagine dei volumi di arte arcaica della biblioteca; volenterosa e devota all'apprendimento, l'apatia non le impedisce almeno di applicarsi nello studio e, non potendosi permettere di solcare i campi di battaglia, fece di tutto per rendere fiero il padre, sfruttando la mente più che il fisico.

Nonostante gli sforzi, Sebastian patì la sorte di aver dato alla luce un'erede debole e non adatta alla discendenza e, sebbene provasse amore per la giovane Artemise, non fu mai un padre affettuoso.

Il giorno più tetro per la ragazza si manifestò con l'aggravarsi repentino delle sue condizioni: durante una riunione di famiglia, colta da un improvviso malore, cadde riversa al suolo e perse l'uso delle gambe. Così trascorse dieci anni, costretta a letto, sempre in bilico tra la ragione e momenti di perdita di coscienza, impegnata a combattere il deperimento che incrementava incessante ad ogni cambio di luna.

Una speranza di guarigione arrivò ai genitori in un viaggio all'interno del Marécage: quando ormai la ragazza sembrava prossima alla morte, un'immersione nelle acque termali della Valle degli Specchi lenì almeno in parte le sofferenze della carne. Proprio in quel frangente, la sorte cambiò radicalmente il futuro di Artemise: un'imboscata di bruti malintenzionati in cerca di fortuna eluse la sorveglianza e uccise suo padre per poi ferire sua madre.



Gli attentatori avrebbero sicuramente passato a fil di lama anche Artemise se la ragazza, indossando un guanto d'arme del padre e brandendo la sua spada, non si fosse difesa con tutte le proprie forze. Che sia stato il beneficio delle acque termali o la foga del momento a risvegliare qualcosa di sopito nel suo animo, fatto sta che da quel giorno Artemise non volle più abbandonare guanto e spada.

Allenandosi duramente e recuperando gli anni perduti, investita di una nuova energia, divenne un ottimo soldato prima e un valente comandante poi. Con la morte del padre, Artemise ereditò con orgoglio la gestione della Casata e l'eredità che le spettava.

Da quel giorno, libera dal giogo di una mentalità oppressiva, mal sopportando la visione chiusa e retrograda del padre, Artemise si prodigò per portare innovazione e apertura mentale nella casata.

Iniziando con il frequentare il campo di addestramento Khartasiano nel 2950, dove ha intessuto un forte legame di amicizia con l'**Arconte Aleksej Makarov** (cfr. par. 5.3.10) e proseguendo con l'assunzione del comando della **Terza Brigada dell'Astore** (cfr. par. 5.1.9), la donna riuscì a rinvigorire e rimodernare una casata che, a causa di una mentalità castrante, non avrebbe avuto sbocchi di evoluzione.

Nessuno sa che cosa abbia destato tanto interesse nella Grand Master da portarla varcare con tanta audacia i confini di Valdemar, certo è che la voglia di riscatto e la sete di conoscenza la rendono un reggente intransigente ma di larghe vedute. Questo tuttavia rende movimentata la vita delle pettegole di paese: le lingue più pungenti insinuano che l'Arconte Aleksej abbia un ruolo più che determinante nelle scelte della Grand Master, che pare tenga tanto in considerazione il legame di amicizia con l'uomo da sembrarne addirittura invaghita. Indipendentemente dalle ragioni che muovono l'animo di Artemise, le gesta della Reggente continuano a mantenere la stabilità e la prosperità lungamente agognate dalla Casata. Le uniche insidie che minacciano l'ordine all'interno dei La Fosse sono quelle perpetrate da chi osteggia caldamente il suo operato, rimproverandole di rischiare l'imbastardimento della cultura Valdemarita e arrivando ad insinuare che abbia ucciso il padre per guadagnarne il posto. Nonostante le accuse, Artemise continua a guidare la casata, orgogliosa di portare avanti un ideale così lontano dalla vecchia guida tirannica dei suoi predecessori.

Nestor Cimanteau

Titoli:

Grand Master della Loggia dell'Imago
Reggente del Conio dei Ducati del Nord
Castaldo della Gilda dei Cercatori
Geminato degli intagliatori Mistici

Soprannome: "Il Mecenate"

Motto personale: "Ciò che hai rispecchia ciò che sei."

Anno di nascita: 2892 E.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 73

L'attaccamento del Popolo Valdemarita alla propria terra e lo stretto legame con essa sono fatto noto in ogni contrada della Lande di Caponord, ma quanto questo valga per la Famiglia Cimanteau in pochi riescono a comprenderlo pienamente; l'aver fondato la propria Bastide nel sottosuolo invece che alla luce del sole riesce solo a far intuire questo sentimento.

Inizialmente l'estrazione delle "Lacrime di Drago" spinse i Cimanteau ad insinuare la propria città nelle viscere del sottosuolo, ma è voce comune che tale motivazione fosse solo un pretesto per celare il reale motivo per il quale la Famiglia Nobile avesse deciso di spingersi così a fondo nella terra. Si dice infatti che i Reggenti della Casata siano così a loro agio nella città di Fournaliere perché è proprio in quei luoghi che il legame con il Numen risulta più forte. Nestor Cimanteau non fa eccezione, incarnando e se possibile amplificando quello che sono i cardini sui quale si è sempre retta la propria Stirpe.

In un freddo inverno dell'anno 2892 E.Q., Céline Cimanteau, moglie di Norbert Cimanteau, diede alla luce prima di morire per complicazioni durante il parto due gemelli omozigoti maschi; il primogenito Nestor Cimanteau ed il fratello Nicolas Cimanteau.



Il Reggente della Loggia dell'Imago crebbe i due figli come da tradizione, riservando al Primogenito ogni riguardo affinché egli fosse pronto per succedergli quando il tempo sarebbe giunto, ma fu chiaro fin da subito che i due gemelli svilupparono un profondo legame; talmente viscerale che il Capostipite si rese conto che ogni conoscenza impartita all'uno inevitabilmente veniva trasferita anche all'altro e viceversa.

Pur non digerendo fino in fondo questa anomalia, da buon uomo di affari Norbert provò ad utilizzare la caratteristica peculiare dei figli al fine di trarne vantaggio e massimizzare l'opportunità che il fato sembrava avergli donato.

Infatti se formalmente da tradizione tutti gli incarichi e le incombenze delegate da Norbert spettavano al Primogenito Nestor, nella gestione quotidiana i due fratelli si interscambiavano con assoluta semplicità.

Per diversi anni l'amministrazione impartita da Norbert portò prosperità e ricchezza alla Famiglia Cimanteau; sfortunatamente questo periodo terminò con l'evento che vide perire il Capostipite e il secondogenito. Correva l'anno 2955 E.Q. quando, durante l'inaugurazione di un nuovo sito di estrazione delle "Lacrime di Drago", in uno dei più profondi dedali mai raggiunto dagli schiavi, il palco riservato alle autorità crollò in seguito a un sussulto della parete rocciosa, facendo sprofondare nelle tenebre tutta la Reggenza Cimanteau. Solo il corpo martoriato di Nestor, ancora miracolosamente vivo, fu ritrovato nei giorni successivi all'evento.

Il Primogenito, come da tradizione, successe al Padre ereditando tutte le proprietà dello stesso, comprese le portentose Clèison che spettano al Capostipite della Casata Cimanteau; tuttavia l'aver rescisso in modo tanto brutale il legame con il gemello cambiò per sempre la personalità del giovane Nobile.

Nei successivi dieci anni, Nestor Cimanteau governò ed amministrò con assoluto rigore e distacco ogni ambito riservato alla Casata: dall'estrazione delle "Lacrime di Drago", alla gestione della Gilda dei Cercatori, passando per il Conio. Ogni aspetto gestito raggiunse livelli di efficienza e redditività mai toccati in precedenza, ma tutto questa perfezione portò progressivamente il Nobile ad alienarsi dalla vita di Corte spingendolo a delegare ai propri fidati gregari molte incombenze, seppur mantenendo il controllo assoluto sul potere decisionale.

Ogni ricchezza materiale prodotta dalla ricca terra passa dalla supervisione di Nestor e i rapporti diplomatici costruiti negli anni hanno permesso di estendere l'influenza del Nobile ben oltre i confini naturali della propria Nazione.

Si dice che la collezione di opere, testi, dipinti, monili e artefatti detenuti nelle profondità di Fournalier siano impressionanti e la costanza del Nobile nel reperirli è stata tale da valergli il soprannome di "Mecenate".

Ma se tanto è stato ritrovato da Nestor in questi anni, molto è stato smarrito; infatti i suoi più leali e fidati Cortigiani dicono che l'ultima volta che un sorriso ha solcato il volto del Reggente fu mentre percorreva le ripide scalette che avrebbero condotto lui, Norbert e Nicolas sulla sommità di quel maledetto palco.

Master Albert Cimanteau

Titoli:

Duce schiavista

Soprannome: "L'Impitoyable" (trad. «Il Senza Cuore»)

Anno di nascita: 2934 E.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 31

Presso Valdemar, e soprattutto presso le terre gestite dalla Famiglia Cimanteau, la maggior parte della forza lavoro viene fornita mediante l'impiego di schiavi. La crescente necessità di questa tipologia di risorse umane, legato all'inevitabile aumento del numero delle stesse, ha spinto Nestor Cimanteau a promulgare, concordemente con gli altri Capofamiglia Valdemariti, una severa legislazione volta al controllo pressoché assoluto di quella che a detta di tutti è una delle maggiori risorse del Ducato, ma che mal gestita potrebbe portare profonda instabilità.

Ecco perché sono necessarie figure come Homme Albert Cimanteau, a cui il Grand Master Nestor ha delegato la gestione ed il controllo degli schiavi. Egli è conosciuto tra i "senza libertà" come "L'Impitoyable" per la sua assoluta intransigenza e per la risolutezza spietata nell'applicare la "Carta della Schiavitù", soprattutto al momento di attuare le punizioni ivi indicate.

Albert fu selezionato da Nestor Cimanteau grazie alle modalità con cui il giovane nobile risolse un tentativo di rivolta presso un'importante sito di estrazione delle "Lacrime di Drago" in una delle più profonde grotte nel lato nord della Città di Fourmeleire. Solo tre schiavisti poterono raccontare quello che era stato l'operato di Albert, il quale comprendendo la portata che avrebbe potuto avere un inizio di rivolta su tutta la cittadella e forse anche su tutti i siti di estrazione della Famiglia Cimanteau decise arbitrariamente di far crollare tutta la volta della grotta, seppellendo i sediziosi.

Il pugno di ferro e l'assenza di scrupoli caratterizzano il nobile ancora oggi che è salito nella scala sociale fino a divenire il braccio destro del Grand Master dell'Imago, il quale gli ha concesso persino il controllo dell'Éternelle Nuit dei propri schiavi.

Opinioni internazionali

Erigas

"Avere un erigassiano come ospite è un sicuro intrattenimento: le storie dei loro viaggi potrebbero incantar chiunque... Premuratevi però di avere cantine ben fornite ed una servitù abbastanza numerosa da rimediare a tutto il trambusto che si lasciano alle spalle!"

Khartas

"Fare accordi con un khartasiano è forse la cosa più tediosa che vi possa capitare, ma infine non potete che giunger alla conclusione che ne sia valsa la pena: potete metter la mano sulla lingua del Furente che rispetterà la parola data!"

5.3 Khartas

5.3.1 Origini

"Se fosse stato facile, non sarebbe stata cosa per noi"

MOTTO POPOLARE KHARTASIANO

Le inospitali lande di Khartas (trad. "nuova casa"), un esteso territorio che si dipana fino ai confini orientali di Caponord, sono state probabilmente le ultime ad essere popolate dagli uomini durante l'epoca arcaica: la natura ostile e le temibili bestie che ne proteggevano i confini, infatti, resero impossibile l'insediamento delle tribù provenienti dai ben più ospitali territori a Sud (gli attuali ducati dell'Orifiamma).

Molti tentarono dunque la conquista di questi luoghi poco ameni e altrettanti subirono una cocente sconfitta: che fosse per via delle avversità naturali o della fauna a dir poco micidiale, per lunghi secoli dalla sua formazione questo territorio riuscì ad evitare l'insediamento degli uomini.

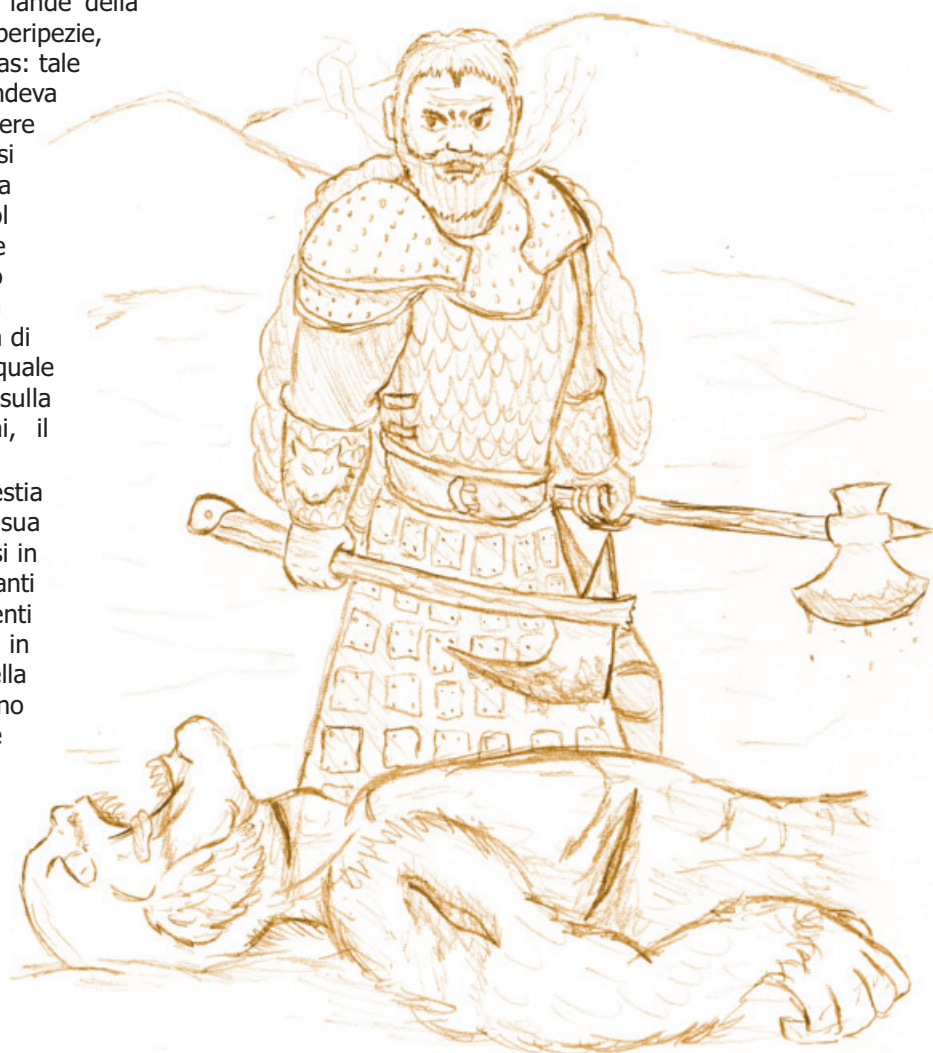
Secondo la leggenda, la supremazia della Natura ebbe termine negli ultimi secoli dell'Epoca Arcaica, quando una tribù discesa direttamente dalle gelide lande della Banchisa Eterna riuscì, dopo numerose peripezie, ad insediarsi nel suolo della futura Khartas: tale compagine di strenui esploratori, che prendeva il nome di **Lupi Ghiacciati**, riuscì ad avere la meglio delle numerose avversità che si trovò costretta a fronteggiare e la sua coraggiosa guida, passata alla storia col nome di **Volk'ar** (o Grande Cacciatore nell'antico vernacolo khartasiano), fondò quella che sarebbe passata alla storia come la **Foresta di Khratos**. Si trattava di una mistica radura boschiva, grazie alla quale i Lupi riuscirono ad avere la meglio sulla temibile bestia artefice dei loro guai, il malevolo **Zver'**.

Come i Lupi ebbero ragione della Bestia rimane un mistero, ma grazie alla sua sconfitta essi riuscirono infine a stanziarsi in pianta stabile nel territorio: in onore di quanti si sacrificarono per la vittoria, i discendenti dei Lupi andarono, di generazione in generazione, a versare il loro sangue nella foresta di Khratos, onde ricordare in eterno il peso della caccia. Con i Lupi nacque idealmente la Gilda della Prima Arte, anche se si ritiene che essa divenne una struttura vera e propria solo qualche secolo dopo, quando i più esperti tra i cacciatori khartasiani cominciarono a comprendere il vero patrimonio che risiedeva nella loro arte.

Sconfitto il temibile Zver', che comunque rappresentava l'apice ma non la sola insidia locale, nei lunghi secoli a venire la popolazione khartasiana riuscì a crescere piuttosto lentamente, dal momento che comunque in tanti, soprattutto i più deboli, non riuscivano a vedere molti inverni: si diffondeva dunque la **legge del Dominio**, secondo la quale solo coloro che sapevano rendersi utili riuscivano a tessere quello strato sociale che poi nei secoli portò alla fondazione dei maggiori agglomerati urbani. Un esempio di ciò è rappresentato dalla famosa "*assegnazione delle carriere*", che individua all'interno della società khartasiana tutte le cariche necessarie al suo stesso sostentamento (cfr. **par. 5.3.2**).

Nacquero in questi anni le famiglie che fecero la storia del Ducato e alcuni tra i più bizzarri usi e costumi locali: ad esempio affondano negli angoli più remoti della storia di Khartas l'usanza di custodire il cuore dei defunti o i modi di dire legati al mito della Banchisa (che grazie ai Lupi divenne, nell'immaginario collettivo, il paradiso ultimo ambito da ogni buon khartasiano) e al Gran Cacciatore. Nel sangue dei khartasiani dimorava il loro stesso valore e per questo si diffuse la tradizione di versarne parte al proprio signore in segno di rispetto e fedeltà.

In questi secoli di assestamento nacquero i culti apocrifi, figli dell'autentica venerazione degli artefici delle origini del Ducato stesso, mentre andava ad affermarsi sempre più



saldamente il sentimento di vendetta nei confronti di quell'ambiente ostile che ormai i discendenti del Volk'ar chiamavano casa: si dice che quando nasce ogni khartasiano sia sostenuto da un *giuramento* che gli impone di sopravvivere alle avversità che lo circondano e dal desiderio di *vendetta* contro quella stessa natura ostile che ha portato via molti dei suoi fratelli. In queste convinzioni metteva radice il **Collegio del Rancore**, il millenario ordine di coloro che hanno fatto della Vendetta Rossa (anche detta **Krasni-Volk**) un autentico dogma di vita e una rinomata divinità apocrifia entro le lande del Lupo Bicefalo. A sua volta, il Collegio nel tempo diede vita ai **Vendicatori**, un'élite di khartasiani scelti tra i migliori discendenti del Volk'ar il cui scopo di vita divenne la protezione dei confini natali. Inizialmente i Vendicatori erano un corpo numeroso che tuttavia col tempo andò a diminuire, visto il costo che comportava richiamarli (cfr. **par. 5.3.2**). Si ritiene inoltre che tra i suoi membri più valenti vi fosse anche colei che in futuro ispirò la fondazione dell'arcinota Accademia dei Virtuosi d'Arme, lo Zar Viridia Makarov, la quale fu anche la fondatrice delle celebri **korol'zakaz**, le "affiliazioni nobiliari" per coloro che entravano a far parte della Bassa Frangia. Ogni discendenza recepi tale introduzione secondo le proprie inclinazioni, al punto che Von Khratos, Makarov e Stolock promossero tre distinte prove (cfr. **par. 5.3.4**).

I nuclei urbani, molto isolati tra di loro, cominciarono così ad acquisire una loro autonomia; ciò portò allo sviluppo di sacche di briganti organizzati nei territori più lontani da una qualunque forma di controllo. A loro volta, tali forme di illegalità indussero le città a provvedere in modo stabile alla difesa urbana: nacquero così le prime fortificazioni, che da rudimentali e improvvisate divennero col tempo solide e imponenti. Ad esse si unirono i coprifuoco serali nelle zone esterne alle mura. Sebbene in questo modo la popolazione riuscisse a proteggersi, il brigantaggio nelle campagne rurali andò mano a mano rafforzandosi. La società "civilizzata" si organizzava così dietro le proprie mura mentre all'esterno dilagava il caos.

Parallelamente, in tutto il ducato cominciava ad instaurarsi quella che poi venne considerata la nuova **civiltà feudale**, un sistema piramidale con al vertice lo **Hierach** (duca), al centro la sua nobiltà (i **Volka**) e alla base i servi della gleba (chiamati in khartasiano **saunick**). La fede negli Astri divenne preponderante in buona parte del territorio e numerosi templi vennero edificati in onore di quegli Dei che in tutto il mondo erano andati conquistandosi un ruolo di spicco nel cuore dei fedeli. I luoghi di culto entro Khartas splendevano infatti per maestosità e possanza rispetto a tutti gli altri nelle terre di Caponord, tanto che nel tempo moltissimi fedeli iniziarono ad intraprendere viaggi di pellegrinaggio religioso nelle lande del Lupo Bicefalo. Erano i primi secoli di quella che venne poi definita "*l'epoca d'oro del cavalierato*". Alcuni dei culti apocrifi subirono una netta flessione di consensi in questo periodo, tanto che a tratti venivano considerati alla stregua di dicerie popolari: l'unico che resistette strenuamente fu il culto di Shiva, che continuò ad essere venerata in qualità di "ancella di Elios", la divinità astrale legata alle rivoluzioni solari.

Nonostante la sconfitta di Zver', a cominciare dall'inizio del primo millennio della nuova epoca potenti e temibili bestie imperversarono ciclicamente in tutto il territorio: c'era chi sosteneva che fossero una progenie dell'antico nemico, forse

mai sconfitto definitivamente, e arrivava al punto di venerare la Bestia stessa, arrendendosi al potere che la Natura circostante riusciva nuovamente a conquistare. A fare per primo la sua comparsa fu quello che col tempo venne battezzato col nome khartasiano di "**Vod'ar**", un terribile mostro marino dall'incredibile forza sovrumana. A differenza delle Piaghe (così furono infine battezzate) che lo seguirono, questo mostro non fu mai sconfitto, tanto che numerosi avvistamenti si sono susseguiti nel corso dei millenni e ancora molti partono alla volta dei mari più burrascosi nella speranza di riuscire nell'epica impresa di ucciderlo. Nel suo imperversare in tutta la costa di Caponord, si ritiene che Vod'ar sia diventato un periglioso avversario anche per le flotte erigassiane, tanto che i khartasiani sono fortemente persuasi a considerare che tale piaga sia invero la bestia nota come "Leviatano", per quanto non si tratti di nozione certa. Sebbene nel tempo ci siano state numerose collaborazioni volte a sancire la disfatta del mostro marino, questi si è dimostrato un avversario ben al di fuori dalla portata di tutti i suoi assaltatori, sia khartasiani che erigassiani. Si riporta di seguito una breve citazione di una testimonianza dell'incontro con il mostro marino:

«Fa ribollire come pentola il gorgo, fa del mare come un vaso di unguenti. Nessuno sulla terra è pari a lui, fatto per non aver paura. Lo teme ogni essere più altero; egli è il re su tutte le bestie più superbe.»

Mentre tutto il mondo conosciuto si adattava alla reggenza illuminata dei **Quattro Signori del Fato**, a Khartas resistevano i vecchi culti: così, se nel resto di Caponord la transizione tra la civiltà feudale e il novello Impero fu un passaggio burrascoso, nelle terre del Lupo Bicefalo si tradusse in una vera e propria carneficina. Infatti, si racconta che la furia dell'Inquisizione imperiale si manifestò con estrema violenza, sfociando perfino in roghi collettivi all'interno dei templi devoti ai Fatui (come venivano chiamati i culti ribelli). Nonostante i numerosi editti e le rappresaglie, le vecchie tradizioni feudali resistevano al cambiamento, facendo di Khartas l'esempio eclatante della possanza imperiale. La popolazione venne così aspramente falciata mentre i templi locali, una volta mete per pellegrini e asceti, divennero rapidamente dei ruderi in rovina. Le famiglie secolari khartasiane si fecero guerra tra loro (tali eventi ispirarono in seguito la tradizionale **Karusel'dom**, la giostra khartasiana tra discendenze) e la casata nobile che per ultima resistette al cambiamento, quella degli Stolock, andò incontro ad una sanguinosa disfatta tanto da essere completamente rifondata nell'araldica, nella sua personalità e nel nome, divenuto **Yad** (trad. "traditori") - **Stolock**. Perfino l'arma rituale dell'allora Arconte della casata, un cimelio caratteristico di ogni discendenza khartasiana risalente ad epoche remote, andò perduto nel corso di questa sanguinosa diatriba: un oggetto tanto prestigioso che ancora oggi in molti tra i membri degli Yad-Stolock partono alla volta del suo ritrovamento.

Si passava così dal Duca al Podestà, chiamato **Zar** entro i confini khartasiani, e fu proprio il primo di questi a inaugurare una tradizione che nei secoli a venire mai fu abbandonata, la *caccia di sangue* (**vybor krovi**, in vernacolo arcaico). Ciclicamente, infatti, da lì in avanti ogni Arconte,

ovvero colui che amministra i territori dello Zar, veniva chiamato ad inviare un certo numero di criminali entro la Foresta di Khratos: qui chiunque fosse in grado di brandire armi acconce era chiamato a cacciarli e a versare il loro sangue. I criminali che sopravvivevano a tale rappresaglia avrebbero avuto salva la vita e ogni loro debito sarebbe stato estinto definitivamente.

Erano gli anni dei **patti di sangue** che sancivano le alleanze e i rapporti di dipendenza, dei giuramenti di fedeltà testimoniati col **krug'ar** (il celebre bracciale della nobiltà khartasiana), della patente di nobiltà e dell'assegnazione

delle carriere: in questo modo, il novello impero guadagnava una salda presa nella società ritenuta all'epoca sin troppo ribelle, mentre il popolo khartasiano imparava a conoscere nuove e ben più inflessibili guide. Nascevano in quest'ottica gli **Indagatori dei Culti Apocrifi**, un'élite di sapienti che aveva l'obiettivo di nobilitare i culti minori ed eradicare i falsi miti: l'Impero sperava così di controllare in modo sicuro la sfera religiosa del basso volgo, non immaginando invece come questo avvicinasse il popolo ai culti minori, decisamente più concreti e sentiti delle quattro divinità ufficiali.

NOTA - "Segreti sepolti"

Rivoli d'acqua scorrevano copiosi lungo le stalattiti per poi colar sui due le cui vite indugiavano precarie sull'orlo della buia voragine.

Il braccio dell'uomo era teso allo spasimo mentre ogni altra sua fibra s'affannava a restare ancorata alla fradicia roccia. La presa dell'anziana donna andava facendosi sempre più debole e il suo corpo sospeso nel vuoto scivolava di attimo in attimo verso il più nefasto dei destini...

- Dovol'no, Dimitri! È inutile...

Quelle parole sfiorarono appena la mente svuotata del guerriero. In quel momento ogni singola stilla della sua forza e concentrazione era rivolta alla vita che giaceva aggrappata a lui e non c'era, non doveva esservi, spazio per altro... Alle sue orecchie giungeva a malapena il viscido rimestio dell'essere che andava risalendo le scoscese pareti del pozzo naturale, le sue narici ignoravano il fetido odore della bestia e il putrido olezzo che esalava dalle carni della compagna d'arme... Il suo sguardo glaciale passava oltre l'orrida vista del volto di lei devastato dalla bava caustica del mostro.

Egli stesso aveva perso molto sangue e gli restava vigore appena sufficiente per un tentativo... l'ultimo.

All'improvviso la mano libera dell'uomo si staccò dallo sperone, afferrando fulminea la corta ascia abbandonata a circa una spanna di distanza. Per un attimo egli, privato d'ogni sostegno, prese a crollar inesorabilmente assieme a colei che sorreggeva... poi la lama ricurva fece presa su una profonda crepa e i muscoli tornarono ad esser un tutt'uno con la pietra della grotta. I denti si serrarono fino a stridere e con una torsione furibonda del busto l'uomo prese a trascinare la donna verso la salvezza.

Un secco crepitio seguito da un suono disgustoso, simile a stracci bagnati che si laceravano, echeggiò appena oltre il bordo della voragine.

Il peso sul braccio di Dimitri si fece più lieve e egli riuscì così nell'intento di portar a sé la compagna... o bensì quello che ne restava.

La bestia, Ryat'ar, strisciò nella spelonca mentre metà del corpo della donna scompariva tra le sue ampie fauci mollicce provviste di piccoli denti neri come il carbone. L'informe corpo, simile a quello di un'obesa sanguisuga pallida come la neve e costellato di miriadi d'orride zampette simili a tentacoli, avanzava lentamente verso la sua seconda preda.

Senza che né paura né sgomento trovassero asilo nelle spoglie sale del suo animo, Dimitri lasciò la mano esangue per afferrar il lungo pugnale che teneva cinto al fianco dritto.

Ogni sensazione esterna andava affievolendosi mentre il battito del cuore, del suo stesso cuore impavido, di colpo diveniva l'unico suono percettibile... un tamburo percosso al culmine della battaglia... un fragore di tempesta...

... poi anche la voce della ragione scomparve in quel cieco frastuono.

Le palpebre di Dimitri, pesanti come macigni, si schiusero al lume della lanterna che gli penzolava innanzi. Il guerriero non riuscì a metter a fuoco l'aspetto dell'uomo che lo soccorreva...

- Non riesco a muovermi...

Una voce gutturale replicò:

- Da, mio Signore... entrambe le braccia e una gamba spezzate, assieme ad almeno quattro o cinque costole... tuttavia, incredibilmente, non sembrate aver addosso il benché minimo segno di tagli o percosse. Nondimeno ho visto quello che la bestia ha fatto alla sventurata Volka, vostra cugina... come siete riuscito a scampare a Ryat'ar?!

L'uomo alzò l'unico braccio sano per additar l'ingresso di una vicina caverna:

- Là... ricordo che stava là prima che il buio mi calasse addosso...

Si udirono alcuni passi mentre il nuovo arrivato si avviava con circospezione verso la cavità indicata... poi il tono della sua voce si fece a dir poco allibito:

- DER'MO!!!... come siete riuscito a far un simile scempio?!

Durante i primi anni del secondo millennio falconita, il popolo khartasiano dovette affrontare una nuova e pernicioso bestia, **Myat'ar**, detto anche il "Foriero silente". Quest'orrenda creatura mutaforme fece un numero impressionante di vittime grazie alle sue peculiari abilità di mischiarsi agilmente tra la gente comune. Fu infine sconfitta, dopo anni di terrore e fin troppi morti, solo grazie all'alacre sforzo dei cacciatori della Gilda della Prima Arte che, per la prima e unica volta nella storia della corporazione, si adoperarono nel cimento senza richiedere alcun compenso.

Per tutto il secondo millennio d'impero falconita comincia a farsi strada una gestione forse un po' più oculata dei territori decentrati: lo scarseggiare delle risorse e la perdita di consensi spingono infatti i Quattro a rivalutare la loro politica di repressione aggressiva, e così anche dentro Khartas si comincia a respirare un clima più sereno, dove le peculiari maestrie e le prestigiose risorse locali possono finalmente crescere e fiorire in tutto il loro splendore: è questo il caso degli enigmatici **Krovimanti**, delle numerose corporazioni artigiane e dello sfruttamento delle preziose materie prime (tra cui su tutte spicca la **Quercia Ombra**, una rinomata varietà di legname impiegata massimamente per le costruzioni navali erigassiane).

Al contempo, con l'allentarsi della presa imperiale, anche il **brigantaggio** riconquista nuove possibilità: fuori delle Krepasc, infatti, la libera circolazione diviene assai pericolosa e, mentre le autorità continuano a trincerarsi dietro le sicure mura cittadine, i malviventi cominciano a crearsi nuovi spazi e capisaldi. Emblematica in quest'ottica la famosa "**Baia del Vor**": uno scosceso litorale roccioso che, per via della sua difficile collocazione, a partire dagli ultimi decenni del secondo millennio è divenuto una vera e propria tana per tutti i briganti khartasiani.

Durante la prima metà del XXX secolo, fece la sua comparsa la terza Piaga, **Ryat'ar**, un enorme animale scavatore che tormentò Khartas letteralmente fin dalle sue radici: il mostro, refrattario alla luce, seminò il panico per quasi cinque anni, durante i quali fece numerose vittime sia tra le persone che tra le fondamenta stesse del territorio. Si formarono così i primi cunicoli sotterranei, che in futuro avrebbero costituito la miglior via di fuga per scampare al brigantaggio. L'animale si spinse talmente oltre che perfino Valdemar risentì del suo passaggio, tanto che anche nelle lande del Drago si crearono alcuni percorsi transitabili nel sottosuolo. Entro Khartas i cunicoli che si crearono risultarono subito assai preziosi: la reggenza del Lupo Bicefalo colse infatti l'occasione per bonificare e ristrutturare alcuni di essi, onde poterli sfruttare come sicure vie di fuga contro il brigantaggio dilagante. A decretare la fine di Ryat'ar fu lo stesso Zar, il **Golova-Volk Dimitri Von Khratos**, il cui intervento risultò decisivo nell'aver la meglio sulla bestia: da quel momento, tuttavia, il Podestà mutò gradualmente. Le sue apparizioni si fecero più sporadiche e i suoi interventi occasionali, al punto che in molti si sono chiesti quale prezzo egli abbia pagato per proteggere la sua nazione.

Verso la fine del millennio, mentre l'eresia astrale ricominciava a diffondersi (erano ormai quasi mille anni che il suo esponente di maggior rilievo, Elleron Gramar, aveva incontrato la morte ultima), Khartas si trovò inaspettatamente a dover affrontare un'altra Piaga. L'evento scatenò il panico nella popolazione poiché una comparsa così ravvicinata lasciava pensare tutto meno che qualcosa di

buono: il mostro, un'aberrante evoluzione del famoso pipistrello scarlato (una bestia tipica della famosa Foresta di Khratos), prese il nome di **Mysh'ar** e fu sconfitto anni dopo dai gemelli Yad-Stolock, figli primogeniti dell'Arconte della discendenza del Khvos-Thas.

Il fato del Ducato permane incerto tra le insidie del passato e gli orrori del futuro: ciò che tuttavia non è cambiato da quella difficile discesa dei Lupi Ghiacciati è l'ossessivo perseguimento della supremazia nei confronti delle avversità manifeste. Nuovi mostri si affacciano nel panorama khartasiano, creature ancora senza un nome, mentre vecchie cicatrici si riaprono nei cuori degli irrequieti figli del Volk'ar.

5.3.2 Società

"Per ammansire un predatore servono regole ferree e ferrea dedizione"

PROVERBIO KHARTASIANO

Tutti coloro che vivono sotto il vessillo del Lupo Bicefalo sanno benissimo che sono ospiti in un territorio che cerca in ogni modo di liberarsi dal giogo degli uomini: che sia tramite le aspre condizioni climatiche che impediscono alla maggior parte delle coltivazioni d'esser piantate o a causa della grande presenza di predatori e mostruosità che vagano per le selve, non esiste modo per sopravvivere a tutto quello che le terre di Khartas hanno da offrire se non sottostando a ferree regole sociali, affinate nel corso di molti secoli, oggi riassunte nella celebre "legge del Dominio".

Il popolo di Khartas sottostà alla guida indiscussa dello **Zar** (trad. "podestà" nella lingua madre del posto), Sommo Primo di Khartas, la cui autorità nelle lande del Lupo è seconda solo a quella dei Quattro Imperatori: lo Zar amministra il suo vasto territorio affidandone la gestione ai capo-famiglia delle centenarie dinastie khartasiane.

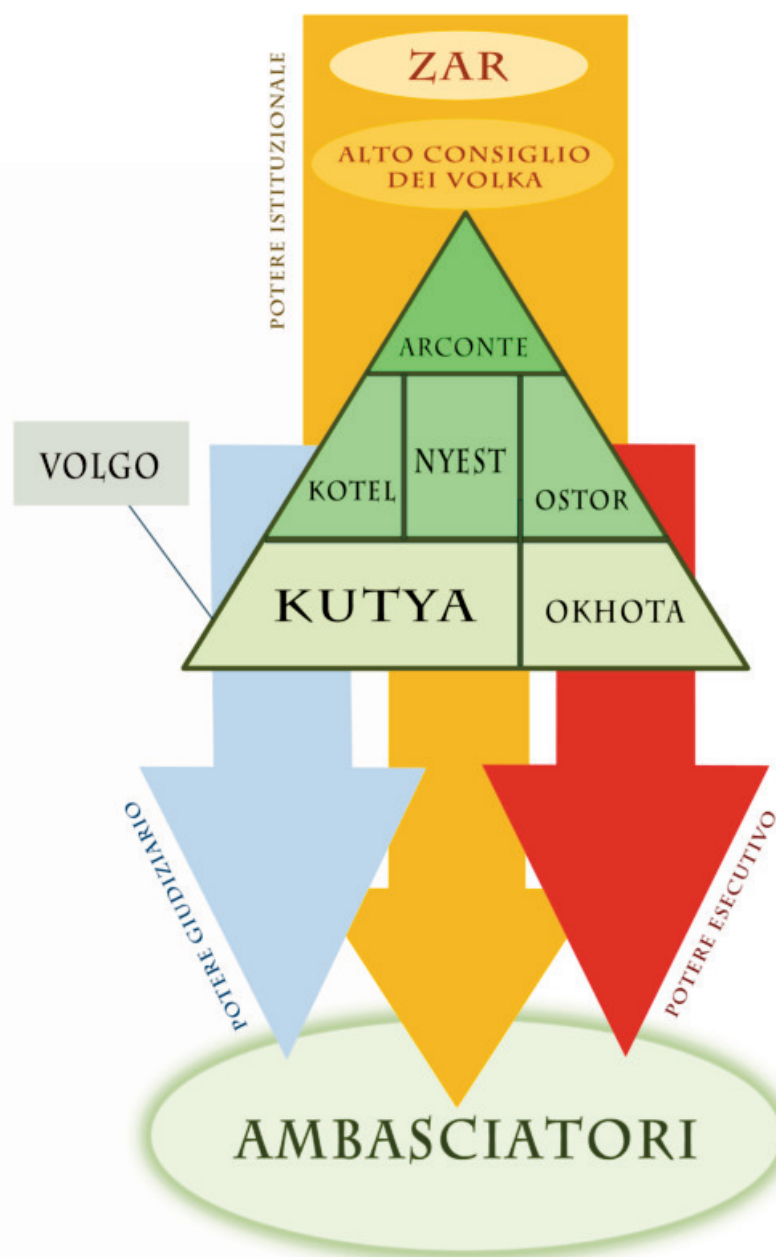
Il territorio è infatti diviso in quattro macro zone che prendono il nome di **Fold** (trad. "Regione"): tre di essi sono affidati alle dinastie nobiliari che da sempre hanno popolato queste terre inospitali, ovvero Von Khratos, Makarov e Yad-Stolock.

Il quarto fold, infine, costituisce la dimora stessa dello Zar: ha dimensioni molto ridotte rispetto agli altri, ma vanta uno splendore e una ricchezza ragguardevoli, tanto da esser considerato il fiore all'occhiello di Khartas. **Zari-Dom** ne è la capitale, e ivi risiede il Podestà.

Lo Zar viene eletto a seguito della competizione entro **Zar-hyra**, un'isola all'interno della quale i candidati al titolo inviano i propri campioni per recuperare uno stendardo raffigurante il **Krovi-mest**, ovvero il Lupo Bicefalo, simbolo di Khartas: all'interno dell'isola non esistono regole, se non quelle della sopravvivenza, che spesso consacrano il vincitore e decretano la morte dei perdenti.

In ogni dominio è edificata una grande **krepasc** (trad. "città-fortezza"), le cui mura, erette in solida pietra e ferro, cingono l'intero perimetro, arrivando a comprendere anche coltivazioni, laghi, pascoli e, in alcuni sporadici casi, perfino miniere e montagne. Attorno alle krepasc ruota tutta le

La Società di Khartas



gestione del territorio e dei **vioska** (trad. "borghi") che ad essa afferiscono: anche queste cittadine sono protette da solide fortificazioni, seppur meno imponenti rispetto a quelle delle quattro capitali. Al di fuori di questi centri abitati non esistono altri luoghi civilizzati nel territorio khartasiano: gli unici che fanno eccezione a questa regola di massima sono i numerosi fuorilegge che imperversano nelle vaste lande del Lupo.

Questa netta divisione del territorio ha reso pressoché necessaria la presenza di numerose cariche governative decentrate, il cui scopo è quello di curare gli svariati aspetti e bisogni d'ogni Fold: queste cariche sono assegnate principalmente a individui della Bassa frangia, i **Volka** (**Volk**

al maschile singolare), anche se in alcuni casi perfino coloro che non vantano nobile lignaggio, i popolani del volgo (chiamato **sanuick** entro i confini khartasiani), possono ambire ad ottenere tali incarichi amministrativi.

Tutta la popolazione vive ben sapendo che ognuno deve fare la propria parte per il prosperare nella società. Esattamente come nelle prime tribù stanziatesi a Khartas ciascuno doveva contribuire alla sopravvivenza: difatti, coloro che non sono ritenuti "utili" vengono spesso lasciati indietro, ma per coloro che si dimostrano meritevoli c'è sempre possibilità di cambiare "manto" nella terra dei lupi. Esiste infatti la possibilità, ad esempio, di accedere al rango di Volk per coloro tra i sanuick che si sono dimostrati meritevoli. Allo stesso modo, anche l'Alta Frangia può contare nuovi adepti, dato il vincolo assoluto di poter enumerare tra i propri **Golova Volka** (i nobili di maggior rango entro Khartas) un massimo di dodici individui: una volta riuniti, costoro vanno a costituire l'Alto Consiglio di ogni specifico ramo familiare. Ben diverso è infine il fato degli schiavi, i **vergija**, relegati alle mansioni più rischiose: sono costoro infatti ad essere spediti all'esterno delle mura fortificate per effettuare i lavori di riparazione, a fungere da sacchi da allenamento nelle accademie d'arme o a esplorare le gallerie sotterranee in costruzione. Essendo una condizione ereditaria o derivante da gravi demeriti, è ben difficile elevarsi dalla condizione di schiavo, peraltro impressa nelle braccia dei malcapitati con marchi a fuoco: per questo, in generale, chi vi nasce verosimilmente muore anche da schiavo.

Il fatto che ogni famiglia nobile amministri indipendentemente il potere del proprio Fold ha portato alla nascita di una figura il cui compito ultimo è di sovrintenderne la gestione, ovvero l'Arconte. Tale carica è vitalizia ma può essere tolta in due casi: dallo Zar se vi sono state gravi mancanze nello svolgimento dei propri doveri o dal Collegio del Rancore se sono stati infranti voti di vendetta dall'Arconte stesso. Nel momento in cui, per un qualsiasi motivo, tale carica dovesse rimanere vacante, tutti i membri dell'Alto Consiglio interessati a succedergli prendono parte ad un concilio ristretto. In esso, tutti i Golova Volka candidati al titolo di Arconte vengono letteralmente murati all'interno di una sala, lasciando solo una feritoia per le comunicazioni e il passaggio del cibo. Lì rimangono fino a che uno dei nobili presenti non riceve la maggioranza assoluta dei votanti

rimasti in vita: non è infatti cosa rara che alcuni tra coloro che sono rinchiusi a concilio vengano chiamati ad un estremo sacrificio, nell'ottemperanza di tale estenuante reclusione.

L'Arconte ha l'onore e l'onere di vigilare sul proprio Fold e ciò è reso possibile dall'ausilio di un gruppo paramilitare chiamato **Armija**, istituito dall'Arconte stesso: addestrati nelle più svariate e potenti arti khartasiani, quest'élite porta il volere del suo Signore entro il suo territorio d'influenza.

Generalmente tale risorsa viene sfruttata nel momento in cui gli amministratori delle grandi krepasc denunciano una grave situazione di malgoverno: in queste evenienze infatti, l'Arconte è obbligato a intervenire con grande solerzia e, per far sì che il risanamento sia il più tempestivo possibile, ricade su di lui il compito di destituire le cariche, di concederne di nuove e di gestire autonomamente la città sino a che non lo ritenga opportuno. Si tratta di transizioni violente e repentine, generalmente volte alla risoluzione rapida del malgoverno locale: per questo, l'intervento dell'Arconte è una scelta estrema che gli amministratori locali non prendono assolutamente alla leggera.

Infine, solo l'Arconte può concorrere al tentativo di conquista di nuove marche o colonie che, in caso di successo, saranno annesse per metà ai possedimenti della famiglia e per l'altra metà alle proprietà dello Zar; sarà inoltre facoltà dell'Arconte eleggere il neo comitato che eleggerà il governatore della nuova terra conquistata.

La gestione diretta delle krepasc è affidata totalmente alla Bassa Frangia: le tre figure che amministrano questi vasti territori sono scelte e nominate, ordinariamente, dall'Alto Consiglio nobiliare di ogni Fold, dall'Arconte durante gravi stati d'instabilità governativa locale, o, in casi del tutto eccezionali, dallo stesso Zar. Ognuna di queste cariche gestisce in maniera autonoma una specifica sfera di competenza, anche se molto spesso sono portate a seguire un complesso gioco di favori per far fronte alle rispettive necessità: l'insieme delle tre costituisce il Concilio Cittadino.

L'**Ostor** è colui che ha il dovere di applicare il diritto costituito dentro e fuori le mura delle città (mediante la nomina e il controllo degli **Okhota**, coloro che organizzano le difese nei borghi), di assicurare la protezione di tutti coloro che vivono secondo la legge e le tradizioni, e infine di organizzare le pericolose spedizioni volte a procacciare i rifornimenti nei territori limitrofi. Per poter svolgere questo compito, l'Ostor dispone di uomini e mezzi in numero sufficiente per formare una vera e propria guardia feudale: si tratta per lo più di sanuick, il cui addestramento ricade nei doveri dell'Ostor. I pochi Volk e i rarissimi Golova Volk che decidono di prendere parte alla difesa attiva della fortezza lo fanno per personale vocazione, senza dover sottostare alla tradizione delle Carriere. Data la singolare complessità delle mansioni da svolgere, l'Ostor è sovente chiamato a scambiare favori con quanti possano garantirgli una posizione stabile: che si tratti di ottenere nuovi armamenti, istruttori specializzati (come i maestri dell'Accademia dei Virtuosi), potenti Krovimanti o scaltri cacciatori, l'Ostor deve vantare anche buone doti di contrattazione per assicurarsi una carriera duratura.

La facoltà di amministrare i beni di una delle grandi krepasc è affidata al **Nyest**, il quale gestisce il flusso di denaro legato alla città e ha la facoltà di proporre leggi relative a quel territorio, la cui approvazione ultima, ad ogni modo, necessita dell'approvazione da parte dell'Alto Consiglio dei Volka.

L'ultima figura a sedere nel concilio cittadino è il **Kotèl**: questa figura si occupa di intrattenere rapporti con la gleba, di giudicare ogni cittadino che è accusato d'aver infranto la legge ordinaria e di nominare coloro che amministrano i Vioska, ovvero i **Kutya**. Esulano dal giudizio del Kotèl coloro che hanno commesso dei reati nel perseguimento di un Voto di Vendetta, i cui casi vengono difatti esaminati dagli insigni Giudici del Rancore. Nel caso in cui tali reati siano stati compiuti esclusivamente allo scopo di adempiere ad un "voto", l'imputato viene generalmente proscioltto: al contrario se viene riscontrato un abuso dei privilegi conferiti a coloro ai quali era stato concesso di cercare vendetta, questi vengono marchiati e il loro caso passa al vaglio della giustizia ordinaria. Come detto, il Kotèl ha anche il delicato compito di sovrintendere alla gestione dei Vioska che affluiscono alla città: tale obbligo si configura nel nominare e eventualmente poter destituire il Kutya. Quest'ultimo gestisce il potere istituzionale e giuridico all'interno dei borghi satellite: inoltre, ha il potere di proporre leggi la cui approvazione, per vari gradi, spetta comunque al Consiglio dei Volka.

L'attività diplomatica è riservata ai **Voslanik** (trad. "Ambasciatori"), solitamente ma non esclusivamente discendenti della nobile schiatta dei Von Khratos: essi sono stanziati in pianta stabile entro le podestà di Valdemar e Erigas, tanto che godono di una dimora in ogni grande città estera.

In generale, si occupano di sovrintendere e fornire consulenze nell'ambito di patti di varia natura tra le più svariate parti, spaziando dai matrimoni fino a delicati accordi politici: entro Erigas, inoltre, ricoprono un ruolo di mediatori tra il governo stabilito (le Castiglie) e quello errante (le Libere Compagnie), favorendo un terreno di confronto tra due parti notoriamente distanti tra loro. Parimenti, entro Valdemar gli ambasciatori khartasiani si occupano di favorire il difficile dialogo tra nobiltà e plebe, storicamente separate da profonde rivolte.

Tutti i Golova Volka di una famiglia, ad eccezione dell'Arconte e dello Zar, formano l'Alto Consiglio. Per tradizione il numero di membri di tale consesso è sempre dodici: nel momento in cui per qualunque motivo uno dei seggi dovesse rimanere vacante, viene nominato un nuovo Golova-Volka. Le modalità con cui viene selezionato il nuovo membro cambiano da famiglia a famiglia: generalmente sono gli eredi diretti a subentrare; alcune volte, tuttavia, anche i membri della bassa frangia votati all'unanimità dall'Alto Consiglio possono diventare Golova Volka.

Da un punto di vista puramente normativo, l'Arconte di una famiglia può approvare le leggi proposte da Nyest e Kutya per quel che riguarda l'ambito della loro competenza, ovvero i territori che sono chiamati ad amministrare. Lo Zar ha inoltre il potere di attuare leggi che possono modificare la carta ducale: si tratta di manovre molto delicate, spesso concertate con buona parte dell'Alta Frangia khartasiana.

Di seguito sono elencati i simboli distintivi dei vari funzionari:

Zar: il Sommo primo di Khartas possiede una fascia trasversale che attraversa il busto, dalla spalla sinistra al fianco destro, finemente ricamata con i motivi tipici del Ducato e al centro il simbolo del Krovi-mest;

Arconte: attorno alle loro armi, tutti gli Arconti presentano delle fasce ricamate con i motivi del Ducato e al centro il simbolo della casata;

Alto Consiglio: tutti i membri dell'Alto Consiglio possiedono un quadrato ribattuto in pelle cucito nel petto (o nel risvolto del colletto) a sinistra;

Nyest: i membri del Concilio delle krepasc (trad. "cita fortificate") posseggono un gagliardetto ricamato con i motivi del Ducato e in basso il simbolo della casata del Dominio di afferenza. Nel caso del Nyest si trova posizionato posteriormente nella cintura;

Kotèl: i membri del Concilio delle krepasc (trad. "cita fortificate") posseggono un gagliardetto ricamato con i motivi del Ducato e in basso il simbolo della casata del Dominio di afferenza. Nel caso del Kotèl si trova nel frangente sinistro della cintura;

Ostor: i membri del Concilio delle krepasc (trad. "cita fortificate") posseggono un gagliardetto ricamato con i motivi del Ducato e in basso il simbolo della casata del Dominio di afferenza. Nel caso dell'Ostor si trova nel frangente destro della cintura;

Kutya: i membri del Concilio dei vioska (trad. "borghi") presentano una fascia nel braccio ricamata con i motivi del Ducato e al centro il simbolo della casata del Dominio di afferenza. Nel caso del Kutya è situata nel braccio sinistro;

Okhota: i membri del Concilio dei vioska (trad. "borghi") presentano una fascia nel braccio ricamata con i motivi del Ducato e al centro il simbolo della casata del Dominio di afferenza. Nel caso del Kutya è situata nel braccio destro;

Voslanik: tutti gli ambasciatori khartasiani (generalmente i Von Khratos ma non esclusivamente) possiedono una spilla bronzata a forma di Lupo che sfoggiano all'altezza del risvolto del colletto a destra.

L'assegnazione delle carriere

Tra le altre cose, al Nyest viene affidato anche il difficile compito di gestire la tradizione de **"l'assegnazione delle carriere"**, fulcro centrale intorno al quale ruota la società khartasiana. Si tratta infatti di affidare ad ogni membro della gleba un lavoro che dovrà svolgere per il resto della sua vita, in base esclusivamente a ciò di cui abbisogna la krepasc.

Questa cruciale scelta avviene in concomitanza con la celebrazione del quattordicesimo genetliaco del sanuick, durante la quale è permesso, ai futuri lupi e alle loro famiglie, compiacere il Nyest con dei doni e convincerlo delle proprie competenze in un determinato ambito. Che si tratti di diventare carpentiere, messo o contadino, la scelta è vincolata ai bisogni della krepasc: tuttavia, un buon Nyest sa riconoscere il valore e l'inclinazione di ciascuno, orientando le sue scelte in modo oculato e proficuo.

I giovani Volka possono invece scegliere autonomamente la propria carriera: nel caso in cui più candidati siano interessati alla stessa posizione sarà compito del Nyest individuare chi è più adatto ad ottenerla. Nella maggioranza dei casi le carriere sono vitalizie, ma può accadere che queste

rimangano vacanti per i più svariati motivi: i posti liberi vengono affidati a coloro che non hanno temporaneamente un lavoro da svolgere in pianta stabile. Tale regola generale trova però alcune eccezioni, per quanto riguarda mansioni di un certo grado di complessità (come ad esempio quella del cerusico): in questi casi il Nyest può convertire le mansioni di una carica che viene improvvisamente a mancare. Inoltre alcune mansioni, data la loro importanza e difficoltà, richiedono che vi sia almeno un apprendista a corredo del referente ufficiale, in modo che le loro peculiari complessità possano essere correttamente trasmesse.

La tradizionale giornata dell'assegnazione delle carriere avviene ogni anno nella data commemorativa della conquista di Khartas da parte del celebre Volk'ar, durante la **Folklorny**: questo è il genetliaco che tutto il popolo festeggia coralmente, senza distinzione di classe sociale, al punto che la vera data di nascita di ognuno è considerato un giorno qualunque. Il Concilio Cittadino approfitta altresì di questa giornata per rinnovare i patti di sangue legati ai voti di fedeltà (cfr. **par. 5.3.5**) L'essere in qualche modo "utile" nella vita cittadina è dunque di vitale importanza: infatti, coloro che non svolgono nessuna mansione vengono ben presto considerati un peso all'interno della città e finiscono per essere isolati dal resto della comunità, rischiando così di perdere il sicuro abbraccio delle mura.

La giustizia straordinaria

Per il popolo khartasiano la Vendetta e il Giuramento sono i valori tra i più insigni in assoluto: il perseguimento di una vendetta è infatti riconosciuto come un intento nobile, quasi sacro, al punto che si è venuto a creare un sistema giuridico atto a seguire esclusivamente i casi relativi ai Voti di Vendetta, inserendo così la tradizione nella Carta Ducale delle terre del Lupo. Nello specifico è il **Collegio del Rancore** a regolare tale giurisdizione straordinaria: quest'organo, devoto a Krasni-Volk, è presente su tutto il territorio di Khartas e si ha traccia della sua esistenza sin dagli albori della società stessa. La sua influenza è stata altalenante nel corso delle varie epoche, ma non esiste reggenza che non abbia avuto a che fare con i "Profeti", come vengono chiamati i membri del Rancore. Nel corso dei secoli, l'operato del collegio è stato più palpabile nel momento in cui gli altri poteri forti vacillavano o quando è stato necessario far fronte contro un nemico comune (ad esempio, durante gli anni delle rivolte di Elleron Gramar, o durante i perniciosi assalti della progenie di Zver').

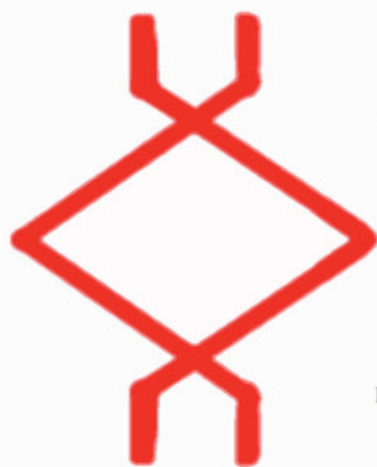
Il **Primo Profeta**, somma guida del collegio, e i suoi sottoposti vegliano e regolamentano tutto quello che ruota attorno ai Voti di Vendetta: partendo dall'approvazione o disapprovazione di questi, passando all'atto pratico di tracciare il tatuaggio su coloro che reclamano giusta rivalsa, andando perfino a dirimere tutte le questioni al confine fra giustizia ordinaria e straordinaria.

Infine, il Primo Profeta, in accordo con lo Zar, ha la possibilità di proclamare una crisi di stato: quando ciò avviene, il Collegio è in grado di richiamare un'élite segreta, precedentemente selezionata, allo scopo di scongiurare qualunque minaccia dovesse mettere a repentaglio la sicurezza dei confini khartasiani. Questi individui, che non hanno obblighi di sorta in tempo di pace, sono contraddistinti

da un tatuaggio molto particolare e ben riconoscibile entro tutta la popolazione khartasiana: quando il loro contributo viene sollecitato dal Primo Profeta, essi guadagnano poteri sconfinati entro le terre del Lupo, poiché a loro ciascuno si affida per veder sanate le peggiori crisi. Nella maggior parte dei casi, essere "richiamati" comporta il vedersi acuire doti fisiche o capacità magiche già di per sé rimarchevoli: per certo, questi individui non rispondono alla legge costituita e fintanto che si trovano a dover agire nessuno osa di norma intromettersi nel loro operato. Una volta scongiurata la crisi, costoro sono chiamati a rispondere del loro operato innanzi al Collegio del Rancore, onde poterne comprovare la legittimità: qualora così non fosse, essi vengono esiliati e spogliati dei loro titoli, o perfino uccisi nei casi più estremi.

I membri originari di questa élite erano quattro e vennero selezionati dai primi profeti del Collegio del Rancore i quali, mediante un rito assai complesso, li legarono alla futura sicurezza del Ducato. In seguito, nel corso dei secoli, quanti rimanevano degni di tale ruolo dovevano sobbarcarsi il compito di individuare degli eredi appropriati: costoro, una volta individuati, non hanno altra scelta se non unirsi alla causa.

Solo dopo esser stati richiamati all'azione dal Primo Profeta attraverso un rituale molto provante, i **Vendicatori Scarlatti**, così chiamati per la vendetta aperta che portano nei confronti dei nemici di Khartas, possono ridestare l'immenso potere celato nel tatuaggio consacrato alle divinità apocriefe che possiedono: per questo il loro intervento, e di conseguenza il loro futuro, è intimamente vincolato al Collegio del Rancore. Per la natura a tratti coercitiva della vocazione, nel corso dei secoli entrare a far parte dei Vendicatori è divenuto per alcuni più un onere che un vero e proprio onore: per quanto dia accesso a poteri sconfinati nelle terre del Lupo, i Vendicatori non possono rifiutarsi di servire il Ducato, grazie al vincolo a doppia mandata che il tatuaggio diviene una volta impresso. Solo i più alti membri tra gli appartenenti al Collegio del Rancore conoscono l'identità di questi individui e i dettagli dei complessi rituali che li vedono coinvolti.



SIMBOLO
BASE DEI
VENDICATORI
SCARLATTI

ARRICCHITO DA
ALTRI DETTAGLI
SECONDO LA
DIVINITÀ APOCRIFA
A CUI VIENE
VOTATO.

Il Collegio del Rancore ha una struttura gerarchica piramidale: ogni sottoposto giura solennemente di rispettare gli ordini di chi gli è superiore in grado e di seguire il dogma di Krasni-Volk. Fra pari grado vige un profondo rispetto ma non vi è nessun obbligo formale. Il collegio ha sede a

Krasni-Kar, il grande tempio dedicato alla divinità apocrafa presso Zari-Dom: il Primo Profeta, colui che sta all'apice della piramide, dall'interno di queste sale coordina e guida tutto il collegio. Direttamente sotto di lui stanno quattro **Custodi del Rancore**: a tre di essi viene affidato uno specifico Dominio d'influenza nel quale si occupano di approvare o rifiutare i Voti di Vendetta e di tracciare i tatuaggi relativi a questi voti, mentre al quarto non è assegnata un'area predefinita ma si sposta su tutto il territorio. Alla morte del Primo Profeta sarà uno dei quattro veggenti a sostituirlo. In ogni città o Borgo operano infine un numero ristretto di **Giudici del Rancore**: queste figure lavorano a stretto contatto con gli agenti della giustizia ordinaria, così da poter consegnare nelle loro mani coloro che infangano la sacralità del loro voto facendo abuso dei privilegi legali concessi nel perseguire giusta vendetta.

NOTA – Riti di vendetta

La vendetta è un diritto costituito che spetta a ogni singolo uomo o donna di Khartas e questo privilegio può essere invocato nel momento in cui si ritiene di aver subito un torto per il quale non si ammette indulgenza o perdono.

La vendetta tuttavia non è cosa da prendersi alla leggera: infatti, coloro che ne avanzano richiesta per futili motivi saranno marchiati in volto in modo che ognuno possa riconoscere a prima vista la loro stoltezza. Costoro inoltre perderanno il diritto di reclamar vendetta in futuro e, dato che non saranno più ritenuti degni d'essere considerati figli di Volk'ar, si dice che la loro essenza verrà divorata in eterno dall'immonda bestia Zver' nel momento in giungeranno nell'aldilà.

Coloro che invece rivolgeranno ai Veggenti le proprie richieste, corroborandole con adeguate motivazioni, adducendo scrupolosi elementi a sostegno di queste e infine dando prova tangibile della "misura" del loro animo, vedranno infine soddisfatta la loro sete di giustizia.

Il loro braccio dritto sarà marchiato da una devota mano degli adepti del Collegio, affinché il voto possa esser esibito solo a quanti si ritengono degni di fiducia. Una volta ricevuto questo solenne avvallo, quanti perseguono l'aspra via della vendetta avranno modo di scavalcar le leggi degli uomini onde poter giungere alla meta che si prefiggono.

In aggiunta l'anima di costoro conoscerà dopo la morte il materno abbraccio della signora della Banchisa e riceverà il sollievo dell'eterno riposo nelle sue sale; questo è infatti il fato glorioso che attende la prole prediletta di Volk'ar la cui altisonante prece, pronunciata al momento di siglare il voto, sarà seguita da gesta di non minor valore:

*Che il Krasni-Volk sia per voi guida in questa impresa!
Che sia tormento per coloro che sono stati cagione del
vostro danno!*

Alla base della piramide stanno i **Questuanti**: occhi e orecchie del Collegio sempre pronti a riferire notizie ai propri superiori o a segnalare individui degni di nota per i Vendicatori.

Etnie di Khartas

In una nazione chiusa come quella dei Lupi non sorprende scoprire che vi sia ben poca varietà di razze. Ma si narra che non sia sempre stato così: alcuni dotti sapienti raccontano che, a seguito della conquista del Volk'ar, vi fosse un buon numero di Elfi, provenienti dalle terre di Kharas, ad aver trovato fissa dimora nelle immacolate foreste khartasiane. Una sbiadita immagine di questo passato permane tutt'oggi nella rarissima presenza di alcuni mezz'elfi che dimorano nelle lande dei Lupi. Si dice anche che un tempo alcuni nani avessero mosso il loro pesante passo sino alle pendici degli enormi agglomerati montani che cingono il lato orientale di Khartas. Ma di questa notizia non vi è alcuna prova fisica: infatti, sono ormai alcune centinaia di anni che non si vede un esponente di questa razza entro i confini di Khartas.

Una delle etnie con il maggior numero di esponenti all'interno della nazione è quella dei **grotteschi**, individui che si contraddistinguono per i bizzarri tratti fisici con i quali sono nati. I più sfortunati fra di loro mostrano deformità molto evidenti quali ad esempio arti sottosviluppati, gobbe o deformità del volto; in casi più lievi si riscontra invece una colorazione rossa o alle volte bianca dell'iride, vene particolarmente evidenti su volto e mani, oppure una conformazione della dentatura lievemente ferina. Il modo in cui si rapporta la società con gli esponenti di questo ceppo è duale: coloro che riescono a svolgere un compito o ad ottenere prestigio sono visti come individui dal sangue autorevole, che è la cagione del loro aspetto ma allo stesso tempo anche della loro innegabile forza d'animo. Coloro che sono un peso per il resto della società a causa dei loro "difetti" fisici sono invece considerati un peso, dal momento che non riescono a compiere nulla di utile per il resto della società. La maggior parte dei grotteschi nasce all'interno delle casate nobiliari mentre solo una percentuale estremamente ridotta può essere riscontrata tra i membri dei sanuick.

La nazione di Khartas fra quelle di Caponord è sicuramente la meno intraprendente dal punto di vista della navigazione marittima; probabilmente è per questo motivo che non vengono intrattenuti numerosi rapporti con le popolazioni che abitano le isole a largo della costa. L'unica eccezione è rappresentata dagli **uomini della Banchisa**: essi sono trattati con grande stima e rispetto nelle terre dei Lupi e vengono accettati all'interno della società anche se non sono khartasiani a tutti gli effetti. Il motivo di questa grande integrazione è da ricondursi, verosimilmente, alle origini del Ducato: infatti, la tribù dei Lupi Ghiacciati guidata dal mitico Volk'ar discendeva niente meno che dalla Banchisa, divenuta peraltro una sorta di "paradiso" per coloro che vanno incontro al riposo eterno. Non è dunque avvenimento raro che un figlio della Banchisa riesca ad integrarsi perfettamente all'interno di un qualche Vioska, mentre spesso abbandonano rapidamente le grandi krepasc, ritenute forse troppo caotiche e "civilizzate". Questa reciproca benevolenza ha fatto sì che si venisse a creare un tratta mercantile stabile basata sul baratto di merci.

5.3.3 Territorio

"Dove gli astri vedono insidie, io contemplo le mie sfide venture"

MOTTO POPOLARE KHARTASIANO, ATTRIBUITO AL VOLK'AR

La terra dove si è insediato il popolo khartasiano è tanto ricca di risorse e materie prime quanto di rischi e insidie. Il territorio si divide in tre grandi **Fold** (trad. "regione"): **Golo-Thas** (trad. "Testa di Lupo"), **Nazad-Thas** (trad. "Torso di Lupo") e il **Khvos-Thas** (trad. "Coda di Lupo").

Il primo, confinante con il grande oceano a nord, deve molto della sua ricchezza alle grandi miniere dove vengono estratti metalli d'ogni tipo; questa regione vanta inoltre alcune fra le più belle foreste di tutto il Nord, radi boschi di alte conifere (tra cui abeti o colossali sequoie), la cui estensione è tuttavia limitata rispetto alle selve che si possono trovare nel sud di Khartas. Il **Nazad-Thas** è una regione collinare molto aspra: la parte più meridionale del Fold è caratterizzata da una densa foresta il cui legname viene spesso utilizzato come merce di scambio, nonostante non sia dei più pregiati. Il **Khvos-Thas** è la regione più rigogliosa e florida delle tre: ciò è dovuto al clima più mite che contraddistingue la zona e il legno ricavato dalle foreste ivi presenti è fra i migliori di tutto il Nord dal punto di vista navale, edile e militare. Si tratta di estese foreste di latifoglie, dove spiccano sugli altri faggi e roveri.

In ogni regione di Khartas è edificata una grande **krepasc** (trad. "Città-Fortezza"): queste enormi strutture hanno mura alte fino a dieci metri, edificate in solida pietra, volte alla protezione delle persone e dei beni minacciati soprattutto da briganti e bestie. Queste città coprono una superficie talmente ampia che per praticità vengono suddivise in quattro grandi cantoni: al loro interno si trovano infatti un gran numero di agglomerati urbani, pascoli, fiumi, miniere e foreste, a seconda della zona. Ad ogni krepasc fanno riferimento dai 4 ai 6 **vioska** (trad. "borgo"), anche questi fortificati ma in maniera più leggera rispetto alle tre grandi capitali.

L'ultimo grande insediamento khartasiano è **Zari-Dom**, la città ove risiede lo Zar e nella quale ha sede il **Collegio del Rancore**, presso il mistico tempio di **Krasni-kar**. La città si affaccia sul **Vozi-ar** (trad. "grande lago") una delle maggiori risorse acquifere della regione: i suoi affluenti sotterranei alimentano infatti la stragrande maggioranza dei pozzi khartasiani.

All'interno del territorio non sono presenti molti fiumi: il più famoso tra essi, **Rek'ar**, attraversa il ducato da Nord a Sud, andando a lambire con i suoi affluenti tutti e tre i Fold.

La disposizione di ogni singola città sul territorio è andata ben delineandosi nel corso dei secoli, tanto che ogni krepasc riesce a lambire essenziali punti strategici.

Infatti, ognuna di esse è collocata al centro di un territorio naturale molto vasto e ricco di prede, che permette ai cacciatori di non allontanarsi troppo durante le battute di caccia: questo perché è molto rischioso passare anche una singola notte all'addiaccio nelle terre dei lupi, perfino per coloro che sono abituati a combattere contro le insidie di queste lande.

Tali pericoli costituiscono i motivi fondanti che hanno spinto il popolo di Khartas a edificare le proprie città seguendo una precisa disposizione geografica: infatti, le krepasc sono collocate in modo tale da poter coprire la distanza che separa un centro abitato da un altro in meno di una giornata di cammino (mezza giornata a cavallo). Anche se questa disposizione spesso allunga il tragitto necessario

per raggiungere la meta ultima prescelta, consente altresì di affrontare un viaggio abbastanza sicuro perfino per coloro che sono meno avvezzi alle terre dei Lupi.

Queste vie di collegamento sono tenute in sicurezza dagli uomini che servono **Ostor** e **Okhota**, poiché la sicurezza del percorso è affidata a metà ad ogni krepasc e viosk in misura uguale: tramite questo sistema, le strade che collegano le città fortificate sono solitamente sicure, per quanto il passaggio di carrozze o preziosi carichi rimanga comunque un azzardo.

Per sopperire a questo problema vengono talvolta utilizzate le **Vie del Sottomondo**, una labirintica rete di gallerie scavata in tempi passati da una delle progenie di Zver'. Negli anni infatti alcuni di questi cunicoli sono stati bonificati e sfruttati come passaggi sicuri: sono sparsi nella maggior parte del suolo khartasiano e la loro importanza è assai nota dato che controllare una di queste gallerie solitamente assicura alle famiglie nobili tratte commerciali più redditizie. Una delle più percorse è il "*Cunicolo fiume*" che collega **Zari-Dome** alla città valdemarita di **Aérien**: questa via di commercio è più unica che rara poiché per alcuni tratti è letteralmente invasa dalle acque del Vozi-ar. Dopo lunghi anni di studi è stato trovato il modo di navigarne i punti più pericolosi, riuscendo a far approdare le imbarcazioni valdemarite direttamente nel grande lago. Questa tratta ha dunque contribuito a rendere le città centri focali per quel che riguarda i traffici commerciali esteri, considerate altrimenti solo come punti di passaggio obbligati per coloro che da occidente desiderano muoversi verso le altre krepasc.

Un altro raro punto di contatto con le terre estere è l'attracco di **Port-Anchor**: questo viosk, collocato nell'estremo Nord, è l'unico attracco sull'oceano delle tempeste in possesso del popolo khartasiano: questa peculiare unicità ha favorito di molto la ricchezza del borgo e quella dell'intera regione del Golo-Thas. Inoltre, tramite questo importante snodo, si è venuto a creare un rapporto d'intesa commerciale stabile con le genti della Banchisa: infatti, non è cosa rara che alcuni di loro decidano di cercare fortuna nella terre dei Lupi giungendo proprio da questo attracco.

Merita infine una menzione particolare **Zar-hyra**, l'isola all'interno della quale viene eletto lo Zar del Ducato di Khartas: in essa, infatti, ogni candidato al titolo invia il proprio campione e lì, senza regole o limiti, chi riesce a recuperare e a riportare all'attracco l'emblema del Ducato stesso (uno stendardo antico raffigurante il Krovi-mest) consegna al proprio signore il titolo di Zar.



NOTA - “Marche e Colonie”

I due uomini avvolti in pesanti mantelli fradici mossero rapidamente gli ultimi passi che li separavano dall'entrata della locanda e giunti sulla soglia uno dei due poggiò la mano sul petto, biascicando con voce sommessa:

- Vygoda Volk'ar...

Dopo di che entrambi entrarono in cerca di un tavolo dove rifocillarsi e riposare le loro stanche membra. Dopo qualche minuto di silenzio entrambi estrassero dalle loro saccocce due pipe finemente intarsiate, con fare quasi solenne riempirono il fornello con un tabacco molto scuro. Lo stesso uomo che aveva portato rispetto alle tradizioni sulla soglia prese parola:

- Che Volk'ar benedica il giorno in cui fu conquistata l'isola di Tytùn!

L'uomo che fino a quel momento se ne era stato in silenzio prese la parola.

- Parla chiaro, non ho né voglia né tempo di perdermi in uno dei tuoi soliti discorsi sul niente...

- Tovarish!! Ma come? Più chiaro di così? Tytùn-hyra!! Ma da dove pensi che arrivi l'ottimo tabacco che ci stiamo fumando?

- L'abbiamo comprato a Valdemar... Arriverà da lì!

- Ahahah, dovevo aspettarmelo da una capra come te! L'abbiamo comprato a Valdemar perché viene esportato in tutte le terre di Caponord!

- Sisi certo, esborsato...

- E-S-P-O-R-T-A-T-O! Ma cosa vuoi esborsare!! Davvero non hai mai sentito parlare di nessuna delle terre conquistate fuori dai confini di Khartas?

- No, mai, e non mi interessa ...

- Tsk... Non è ammissibile cotanta ignoranza, urge una rapida lezione!

- Ma perché voi Indagatori sentite sempre questo irrefrenabile bisogno di spieg..

Non ebbe il tempo di finire la frase, l'uomo seduto davanti aveva già estratto una pregiata cartina e una grande lente. Esisteva un solo modo per porre rapidamente fine a quella tortura, lasciarlo parlare mostrando vago interesse...

- Partiamo da quest'isola! Zar-hyra, una delle mie preferite! Sai di cosa sto parlando giusto? Il luogo ove si tiene una particolare caccia... dai, quella il cui vincitore conquista il titolo di Zar... Per Volk'ar dimmi che sai di cosa sto parlando...

- SÌ! SÌ! Lo so, LO SO!

- Bene! Molto bene eccellente! Adesso... vediamo... vediamo...ah AH! Karosel-hyra, l'isola della giostra nella lingua comune, così peculiare da permettervi il Karosel'! Hai presente? La grande battaglia fra i simulacri, dove ogni anno i nostri potenti Arconti inviano alcuni fra i più forti combattenti per tener alto il loro onore! Sarebbe davvero eccitante veder scendere nuovamente in campo così tanti eroi! Non trovi?

- Nadaku..

- Cosa significa? Non conosco alla perfezione la lingua della Banchisa.

- Mhh... nella vostra lingua? “Sarebbe un grande spettacolo!” o più semplicemente “scoccia”!

- Ah... interessante... Beh continuiamo, le due isole in comune con il ducato di Erigas, una la conosci bene, quel lembo di terra della Banchisa che nei mesi più caldi si separa da essa trasformandosi a tutti gli effetti in un'isola, e l'“Isla perdida”, il luogo dove ogni cacciatore brama di stanare bestie d'ogni genere e forma!

- Abbiamo finito...

- Oh no no!! Non ho ancora terminato!

- Non era una domanda, abbiamo finito!

- Ahhhh... Beh, se insisti... Ho conosciuto Makarov più accondiscendenti di te... Da non credere!!

- Nadaku...

Concluse l'uomo nerboruto mentre trangugiava il suo boccale di birra per nascondere un sorriso divertito.

DOMINIO DEI VON KHRATOS

*"Nelle miniere del Nord, la nostra ricchezza;
nel sangue dei nostri avi, la nostra forza"*
LEV VON KHRATOS, 2180 E.Q.

Gli schivi signori della steppa, gli austeri Von Khratos, risiedono nella regione più a Nord del Ducato, il **Golo-Thas** (trad. "Testa di Lupo").

La zona, forse la più vicina alla Banchisa di tutte le Lande di Caponord, è caratterizzata da un clima rigido e una vegetazione pressoché assente, tanto da rendere il territorio oltremodo inospitale: fanno eccezione le piccole foreste disseminate lungo il margine meridionale del territorio, la cui bellezza è un vanto per la casata del Lupo Albino. Spicca infatti in tale contesto la **Foresta di Khratos**, una rigogliosa zona boschiva che si erge nel margine meridionale del Golo-Thas: costituita prevalentemente da alberi ad alto fusto, tale meraviglioso scorcio naturale è rinomato sia da un punto di vista storico (qui si dice che Zver' sia stato imprigionato e reso inoffensivo dal Volk'ar) che per la famigerata "Caccia di Sangue", tradizione khartasiana durante la quale gli uomini cacciano altri uomini.

Lungo il confine orientale della regione sorgono gli scoscesi e aridi ammassi rocciosi del margine settentrionale degli Altipiani, che con i loro picchi innevati fanno da cornice ad un territorio frequentemente vessato da freddi venti e abbondanti nevicate.

Il territorio inospitale non offre molta selvaggina e i rari cacciatori che qui si possono trovare sono costretti a spostarsi fin quasi dove ha inizio il Nazad-Thas, la regione centrale del Ducato. Non mancano però i predatori: la fredda steppa, infatti, è l'habitat naturale del **Grande Lupo Albino** di Khartas (nella lingua locale *Bely-Volk*), una bestia solitaria che non lascia via di scampo alle creature che ha scelto di cacciare, animali e non...

Nonostante il clima tutt'altro che accogliente, i capostipiti della casata hanno saputo approfittare delle provvide risorse naturali presenti in loco: i Von Khratos dunque vantano tra le loro ricchezze numerose materie prime, grandemente esportate entro tutti i confini di Caponord.

Le genti di questo territorio dunque non devono la loro fortuna né al raccolto, né tantomeno all'allevamento, bensì all'estrazione di **ferro** e **minerali** di grande valore.

Particolarmente degne di nota sono le miniere di **metalli dell'Oltremondo**, dove i khartasiani della regione raccolgono pregiate porzioni di Adamantium, Palladium e Orichalcon: secondo le teorie più accreditate, tali giacimenti derivano dalla caduta di un "relietto astrale" entro le lande del Lupo Bicefalo verosimilmente all'alba dei tempi, sebbene in pochi si siano fatti troppe domande sull'origine di tale inestimabile risorsa.

Appartengono infine alla regione le cave dove si estrae l'**ugòl** (trad. "carbone"), vero e proprio monopolio khartasiano: situate nella marca di **Cherno-mir**, costituiscono un'altra ambita risorsa dei Von Khratos

I signori dei Golo-thas, grazie alle loro materie prime, sono così riusciti a instaurare proficui accordi commerciali con i vicini Ducati e in particolare con i signori di Valdemar, sia per le sfavillanti pietre e minerali che si estraggono nel Dominio, che per l'acciaio che ne adorna gli sfarzosi vestiti.

Uno dei pochi punti di contatto con le nazioni estere della regione è l'attracco marittimo di **Port-Anchor**, il vioska dove è collocato l'unico porto utile di tutta Khartas: utilizzato perlopiù quando la stagione ne facilita l'approdo, data la sua importanza strategica nei commerci via mare il borgo è uno dei più fiorenti di tutto il Nord, nonché l'unica via di transito regolarmente percorsa dalle genti della Banchisa. Da qui infatti molti isolani tentano la fortuna nelle lande del Lupo Bifronte, in cerca di nuove tratte mercantili o semplicemente calando le orme del celebre Volk'ar.

Disseminati lungo la scogliera, esistono infine sporadici cantieri navali incastonati nei fiordi, dove gli abili maestri d'ascia del Ducato prestano i loro servigi alle imbarcazioni di passaggio.

La capitale della regione è **Krovi-Dom**, un'estesa cittadina fortificata all'interno della quale sorge la dimora dell'Arconte Von Khratos: l'agglomerato urbano presenta numerosi richiami alle ricchezze locali, tanto che non è infrequente imbattersi in palazzi finemente arricchiti col marmo del posto (una varietà che presenta tipiche venature rosso porpora) o mura rinforzate con l'acciaio ricavato a partire dalle miniere di ferro.

DOMINIO DEI MAKAROV

*"Niente è dovuto! Persino la terra da noi conquistata
si ostina a non dare i suoi frutti,
ma troveremo comunque il modo di sfruttarla!"*
Viridia Makrov 1088 E.Q.

La parte centrale del ducato di Khartas, il **Nazad-Thas**, è occupata dalla Discendenza dei Makarov. Queste terre pianeggianti e dal clima rigido non offrono materie prime né particolarmente pregiate né significativamente abbondanti. La selvaggina non scarseggia anche se darle la caccia è reso piuttosto arduo dalla presenza dei "**taran**", grossi predatori caprini così ostinati e avventati che nel corso dei secoli divennero lo stemma della casata stessa.

Non si fa fatica dunque a comprendere perché gli irrequieti figli del Taran abbiano dovuto cercar in altro la loro fortuna, anche se un certo flusso di denaro viene garantito dalla vendita del legno di conifera che cresce nei territori vicini ai vioska, per quanto non si tratti di legno particolarmente pregiato poiché utilizzato per la costruzione di abitazioni, palizzate e alle volte imbarcazioni. L'altra marginale fonte di guadagno del posto deriva dalla vendita di pellicce di karibù, alci o taran che abitano questo territorio, spesso barattate con gli abili maniscalchi Yad-Stolock per armamentari o manufatti.

Ciò che mantiene viva la gente che abita questa aspra

landa è tuttavia l'arte d'arme: questa infatti rappresenta la maggior fonte di guadagno del **Fold** (trad. "dominio"), tramite le prestigiose accademie d'arme al cui interno vengono formati i noti *Virtuosi d'arme*, i cui insegnamenti e servizi vengono venduti a caro prezzo in tutto Caponord. Le "**Sale del Taran**", ovvero i luoghi d'addestramento del prestigioso ordine, sono cinque in tutto: quattro si trovano nei **vioska** mentre la quinta è situata a **Tari-Dome**, la grande Città-fortezza del Fold Makarov. Essa viene chiamata "**la Grande Sala**" e oltre ad essere la sede dei Virtuosi d'Arme si distingue per essere l'unico centro che accoglie allievi "esteri"; al suo interno infine, si compie l'ultimo anno d'addestramento degli allievi più promettenti d'ogni vioskà.

Le "Sale del Taran" oltre ad essere il nucleo di difesa delle fortezze in cui si trovano, convogliano al loro interno anche i pochi armaioli, cerusici e addestratori di animali presenti nel territorio, in modo da centralizzare tutte le risorse necessarie atte a difendere e soccorrere la popolazione locale. Più che la gestione ben oculata delle risorse e il ferreo rispetto per le leggi che regolano la vita del Fold, è proprio la "forma mentis" offerta dall'addestramento d'arme che ha reso possibile lo sfruttamento del territorio del Nazad-Thas. Ai quattro vioskà, che prendono tutti il nome di **Rukha** e sono distinti tramite l'inserimento di numeri imperiali dopo il nome (Rukha 1, Rukha 2 etc..), è affidato il compito di raccogliere e stoccare le materie tipiche del proprio territorio, mentre quelle in esubero vengono prelevate dagli uomini di Tari-Dom e rivendute o barattate con altre merci più difficili da reperire nel territorio.

Altro famoso luogo all'interno del territorio è la "cava di *Karivash*": un tempo questo luogo prendeva il nome di **Rukha 5** ma in seguito alla sanguinosa "*Rivolta del Capro*" (anno 1086 E.Q.) venne rasa al suolo. Adesso essa viene utilizzata come sede per le **korol'zakaz** dei Makarov, un'ardua prova istituita per sedare le numerose rivolte civili che hanno sempre caratterizzato le terre del Taran e che venne estesa anche nelle alle altre casate nobiliari khartasiane, per quanto ogni discendenza abbia modi diversi di svolgere tale prova (nel Nazad-Thas prende il nome di **Taran-Krovi**). Nello specifico per la famiglia Makarov essa prevede che al quattordicesimo genetliaco ogni fanciullo con sangue Makarov nelle proprie vene debba addentrarsi all'interno della fortezza abbandonata della cava di Karivash e recuperare il bracciale che sancirà la sua ascesa a Volk. Si tratta di una prova piuttosto ardua, dove i giovani Volka devono collaborare per ottenere ciascuno il suo **krug'ar** (trad. "vincolo") e mettere in palio la loro stessa vita: si crede che quanti non sopravvivono alla cerca vengano accolti fra le amorevoli braccia di Shiva e ricordati come i "*Fanciulli dei Ghiacci*". I pochi vili che abbandonano la prova vengono marchiati e resi schiavi nell'attesa che Zver' divorì le loro anime per l'eternità. I confini della cava vengono sorvegliati notte e giorno mentre all'interno della vecchia cinta fortificata vengono liberate periodicamente perniciose belve e aberrazioni per rendere la prova un'impresa degna di un Makarov.



*"Nelle nostre mani la ricchezza,
con le nostre mani la disfatta dei nostri nemici."*

ARTYOM STOLOCK, 1977 E.Q.

I signori del **Khvos-Thas** (trad. "Coda di Lupo") possiedono il Fold (trad. "dominio") più rigoglioso del Ducato, tant'è che a questa famiglia appartiene la fetta più ampia del patrimonio boschivo di Khartas.

La foresta ne avvolge difatti completamente i domini, fatta eccezione per il vetusto maniero che come una lancia si protende oltre le cime dei grandi alberi secolari. La zona dove sorge il maniero è conosciuta come **Varjo Halott** (trad. "Terre dell'Ombra") proprio perché rispecchia il luogo ove crescono queste varietà di alberi: difatti, tale area è un intricato groviglio di alberi neri come la pece che si intrecciano fin quasi a celarla completamente. L'abbondanza di legname di pregio presso il Dominio, ha permesso alla famiglia di instaurare proficui rapporti commerciali con i vicini ducati di Erigas e Valdemar.

In particolare i signori dell'Indomito hanno recentemente stretto un accordo con la famiglia Yad-Stolock per l'acquisto di grandi quantità di **Quercia Ombra** conosciuto nella lingua locale come *Krovi'drzewo* (trad. "Albero del sangue"): tale varietà di legname infatti presenta un'insolita colorazione scura, dovuta si crede alla singolare tonalità carminia della resina. Cresce prevalentemente in zone ombrose, da qui il suo nome, ed è totalmente privo di fogliame durante tutto l'anno. E' una varietà di legname molto apprezzata dagli Erigassiani. Oltre che esportata, la Quercia Ombra è raccolta e utilizzata nella costruzione di edifici e fortificazioni di pregio; per questo le palizzate Yad-Stolock che proteggono le krepasc sono caratterizzate da tinte nere come la pece.

Gli arbusti dal fusto meno imponente, ma non per questo meno robusti, vengo utilizzati per la loro flessibilità e resistenza nella fabbricazione di impareggiabili archi lunghi: presso il dominio infatti è possibile trovare alcuni dei migliori maestri d'ascia di tutto il Nord.

E' detto comune che *"nelle terre dei Yad-Stolock un infante impara prima a tirar d'arco che a camminare"* ed è anche per questo che la famiglia può vantare i migliori arcieri e cacciatori. Le verdeggianti zone del dominio forniscono riparo a molta della selvaggina tanto apprezzata alla tavola della nobiltà locale.

Fa parte del dominio degli Yad-Stolock anche **Tytun-hyra**, isola famosa per le sue rinomate piantagioni di *tabak*, altra fruttuosa risorsa dei signori del Khvos-thas che detengono così il monopolio del tabacco.

In questo dominio inoltre l'artigianato è particolarmente sviluppato, ragion per cui qui ha trovato casa la giovane corporazione degli artigiani locali.

All'interno del dominio si trova la sede del grande mercato coperto: è possibile trovarvi, oltre che oggetti d'antiquariato (è tradizione locale non disfarsi degli oggetti che si possiedono, ma è possibile liberarsene a patto che essi ottengano un nuovo proprietario), materie prime di ogni genere e in rari casi oggetti di terre lontane.

"Pensa ciò che vuoi dei Khartasiani:

non c'è alleato migliore... o nemico più letale!"

TRATTO DA UNA CONVERSAZIONE PRESSO LA BANCHEA

NOTA – Icone ferali

Da tempo immemore gli emblemi delle nobili Discendenze sono associati ad ancestrali bestie dall'aspetto meraviglioso quanto temibile. Questa peculiarità delle insegne aristocratiche è senz'altro associata alla secolare tradizione venatoria di Khartas, le cui gesta hanno ispirato innumerevoli generazioni di figli del Lupo Bifronte.

Pare che la maggior parte dei soggetti scelti siano perlopiù esseri abbattuti nel corso di qualche estenuante caccia o sanguinosa battaglia risalente alle origini dei principali rami familiari della nazione. Ogni grande lignaggio khartasiano affonda difatti le proprie radici in una o più celebri contese che hanno visto l'uomo opposto alla cieca furia della natura. Nel momento in cui il "khishchnik" (trad. "predatore") dimostra d'esser tale prevalendo sulla relativa "dobycha" (trad. "preda") allora il sangue di questa diverrà parte integrante della sua stirpe mentre egli dovrà omaggiar lo spirito della bestia legandolo per sempre al proprio retaggio.

Le "icone ferali" si sono dunque imposte lungo l'intero arco della lunga storia del Ducato, venendo interpretate tanto in accordo alla solenne araldica dell' "epoca d'oro" quanto tramite la complessa cabala dell'Era dei Quattro. In particolare quest'arte si basa su due semplici elementi, indipendentemente dalla forma con cui si decide di raffigurarli: il primo, detto "Zhivotnoye", è la bestia stessa e l'altro, detto "Nemezida", è l'arma con cui questa è stata vinta. Dei due elementi lo Zhivotnoye è quello che spicca palesemente su stemmi e emblemi mentre la Nemezida è spesso messa in secondo piano se non addirittura celata tramite complessi espedienti simbolici. Nella fattispecie questo esprime la duplice valenza delle origini del sangue khartasiano: una gloria da tramandare con palese orgoglio e misteri che è invece d'uopo custodire con geloso riserbo.

Si dice a tal proposito che talvolta si sia smarrita la conoscenza della Nemezida vincolata alle insegne di famiglie i cui possedimenti o membri si sono dispersi nel corso delle ere. Non è dunque infrequente che molti cimenti o voti di giovani figli di Volkar siano stati intrapresi al fine di far luce sull'avvincente segreto legato all' "arma fatidica" che si cela dietro una nobile progenie.

Nel corso dei secoli, inoltre, gli Arconti più ambiziosi hanno talvolta posto nell'emblema di casata richiami peculiari relativi al proprio vissuto: sia con piccoli dettagli che con grandi variazioni, tale tradizione ha portato ad una minuziosa evoluzione degli emblemi che ha accompagnato il succedersi dei signori delle Discendenze.

DISCENDENZA DEI VON KHRATOS

*"Non più parole ormai, vado a vendicarmi:
al campo, alla battaglia e alle armi!"*

ARCONTE ELENA VON KHRATOS



Soprannome: "Gli Imperscrutabili"

Emblema: Testa di Lupo Albino sormontata da un fiocco di neve. Lo stemma include tra gli altri i seguenti elementi cabalistici:

- La parte superiore e inferiore del muso chiuse e protese verso destra rappresentano la riscoperta del passato per mezzo di vie mistiche.
- Il pelo del Lupo che protende in basso a sinistra indica un passato pieno di intrighi e sotterfugi politici.

Motto: "Il Potere scorre nel Sangue!"

Costume tradizionale: Le tinte preferite dalla casata sono nell'ordine: rosso, canna di fucile, rame. Le donne della Discendenza Von Khratos sfoggiano fieramente il Kokoshnik, il celebre copricapo khartasiano introdotto da Katrinalea Von Khratos durante la fine del primo millennio dell'epoca imperiale. Gli uomini si sono omologati alla tradizione con il celebre colbacco.

Sire della casata: Golova Volka Zoya Von Khratos

Culti apocrifi maggiormente seguiti: Krasni-Volk, Volk'ar

La Discendenza dei Von Khratos spicca all'interno delle terre di Caponord per la sua naturale attitudine al comando: fra i suoi membri, infatti, si annoverano gli Zar più carismatici e in generale gli ambasciatori più stimati di tutta la regione.

Tali doti discendono senz'altro da Elena Von Khratos, la

prima Zar donna che la storia del Ducato rammenti: diplomatica senza eguali e abile condottiero, ella fu una guida amata e temuta in pari misura, tanto che la di lei autorità e dedizione divennero un esempio per le generazioni future della Discendenza.

Seppur non in maniera esclusiva, appartengono alla casata gli ambasciatori più influenti del Ducato: essi costituiscono la rete dei contatti esteri con le confinanti podestà di Caponord e il loro alacre impegno garantisce a Khartas una posizione di rilievo nelle problematiche d'interesse sovra nazionale.

Il "*sangue*", inteso come l'insieme del vissuto e del tramandato di generazione in generazione, costituisce per i Von Khratos la più alta rappresentazione dell'individuo: che sia acquisito alla nascita o guadagnato per merito nel corso dell'esistenza, tale patrimonio accompagna ogni donna e uomo discendente del Lupo Albino e ne definisce senza dubbio la rispettabilità.

Emblematica per comprendere meglio il concetto è la famigerata "*Depurazione di Lev*", un evento che segnò la Discendenza nel 1963 E.Q.. Lev era l'allora Arconte della casata del Lupo Albino, la cui ferrea determinazione divenne un esempio per le generazioni future: infatti, vistosi rifiutare un voto di Vendetta dal Custode del Rancore del Golo-thas nei confronti di una Golova Volka sua acerrima nemica, Stasha Yad-Stolock, all'onta di subire il *predavat'* (il marchio infamante di coloro che più non potranno accedere al voto e alla tradizione della Vendetta) preferì sacrificare la sua stessa vita. Convinto di essere vittima di una congiura, Lev si vide supportato da una parte dei membri della Bassa Frangia e dalla totalità dei Golova Volka della casata, che decisero così di affiancarlo nella sua decisione: "*Se il mio sangue è indegno della nostra tradizione, che sia versato senza risparmio alcuno!*" queste furono le parole di Lev quando, tagliatosi i polsi insieme ad ottantasette dei suoi più fidati gregari, si lasciò morire per dissanguamento nella piazza antistante Krasni-Kar, il tempo del Collegio del Rancore preso Zari-Dom. Alcune decadi furono necessarie alla Discendenza per ristabilirsi completamente dall'evento, che vide morire in un colpo solo i membri più in vista di tutta la casata: tuttavia, da quel momento il sangue dei Von Khratos rimase in bella vista nella capitale del Ducato, tanto che ancor oggi la piazza antistante Krasni-kar presenta tracce dell'antico sacrificio.

Altro elemento di spicco nel panorama della Discendenza, per mistero e tradizione, è certamente l'arcinota **Foresta di Khratos**: nel corso dei secoli, infatti, la casata ha cercato di approfondirne i misteri, sviscerandone la storia quanto più possibile. Resta tuttavia ancora misconosciuto il potere mistico che avvolge la foresta stessa: quale che sia la sua origine, è in grado di esercitare un campo impenetrabile alle divinazioni, aspetto questo che ha solleticato nelle ultime decadi la curiosità dei Savas, gli eccentrici signori di Erigas.

Anche i Blanchefort hanno recentemente rinsaldato i loro rapporti con i Von Khratos, andando a collaborare con la Discendenza nello studio e bonificazione dei misconosciuti **cunicoli del Sottomondo**: l'opera è sembrata sin da subito assai ambiziosa, tanto che in molti si chiedono se i soldi spesi siano valsi la pena...

Appartengono ai Discendenti del Lupo Albino le celebri **Krovavy** (trad. "*Sanguinarie*"), le piccole ma letali asce gemelle tramandate di generazione in generazione dai capofamiglia della casata mentre il *korol'zakaz* (il rito di

assunzione alla Bassa e Alta Frangia) della Discendenza consiste in un rituale in cui il candidato viene portato al limite del dissanguamento: in questo modo, si ritiene che l'individuo perda, prima di assurgere alla nobiltà, i residui di un sangue immaturo.

La nomina dell'attuale Arconte, la **Golova Volka Zoya Von Khratos**, acclamata all'unanimità quando nessuno dei suoi pari ha nemmeno cercato di contrapporsi a lei, ha segnato un nuovo inizio per la Discendenza: mai un individuo adottato nella casata era riuscito nello stesso intento, seppur in breve tempo tutti, compresa l'Armija di Krovimanti che provvede alla sua sicurezza, hanno cominciato ad apprezzare le sue indiscusse qualità di guida e ambasciatrice.

DISCENDENZA DEI MAKAROV

"Ogni vittoria pascerà il nostro animo!"

"Ogni sconfitta rafforzerà il nostro braccio!"

"Ogni vita persa tentando verrà da noi ricordata!"

ARCONTE IRHINA MAKAROV



Soprannomi: "I Risoluti"

Emblema: Testa Scheletrica di Taran. Alcuni degli elementi cabalistici dello schema sono:

- La pergamena che nasce dalla parte inferiore inerpicandosi sino a sopra le corna del Taran: sta a significare che solo tramite l'intraprendenza e sacrificando qualcosa si può raggiungere un traguardo, senza bisogno di sotterfugi.
- Il monile che ondeggia appeso su una delle corna: sta a simboleggiare "l'arte d'arme", o le idee personali. Il moto esprime il concetto di qualcosa che deve sempre cercare di rinnovarsi, senza rimaner ancorato ad inutili pesi.

Motto: "Non v'è Vittoria senza Guerra!"

Costume tradizionale: Le tinte preferite dalla casata sono nell'ordine: Verde, Canna di fucile e Rame. I Makarov sono soliti indossare possenti cinture in cuoio, un tipico capo d'abbigliamento della casata.

Sire della casata: Arconte Aleksej Makarov

Culti apocrifi maggiormente seguiti: Shiva, Volk'ar

La Discendenza dei Makarov è quella che forse ha sofferto di più l'asprezza del territorio all'interno del Ducato di Khartas e ciò ha portato, nel corso dei secoli, a numerose rivolte entro tutti i membri della società, nella maggior parte dei casi risolte con grandi spargimenti di sangue da ambo le parti.

Il problema, che ciclicamente si ripresentava, era sempre il medesimo: mancanza di cibo e poca sicurezza contro le insidie di una terra sin troppo severa. Ovviamente i Volka erano gli ultimi a risentire di tale miseria, protetti negli agi delle loro ricchezze, che permettevano loro anche di scegliere carriere ben più redditizie e assolutamente meno pericolose. I sanuick (trad. "plebe") decidevano poi di smettere di combattere contro la fame e sceglievano altre bestie da fronteggiare, i Volka per l'appunto.

Questo ciclo fu spezzato dallo **Zar Viridia Makarov** nell'anno 1086 E.Q., dopo la catastrofica "Rivolta del Capro", che vide l'annientamento del **Rukhan 5**. In seguito ad esso fu proclamato "**L'editto del Taran**" per cui ogni nobile, puro o mezzo sangue, avrebbe dovuto sostenere, nel suo quattordicesimo anno di vita, il **korol'zakaz** (tradizione in seguito estesa a tutte le discendenze nobiliari, secondo metodi peculiari per ogni Fold), mentre ogni uomo o donna giudicato "inefficiente" dai signori locali sarebbe stato allontanato con effetto immediato dalle terre del Taran.

Questa grande rivoluzione portò un equilibrio che si mantiene tutt'ora nelle regione del Nazad-Thas e introdusse sostanziali cambiamenti all'interno della Discendenza: si decise di investire buona parte del patrimonio familiare nella costruzione di cinque grandi accademie d'arme, allo scopo di fornire ad ogni "utile" abitante del Fold un gratuito insegnamento nell'arte.

Questa tradizione è ormai diventata parte fondante di ogni uomo o donna che vive sotto l'insegna del Taran: sin da giovane età, gli abitanti del Nazad-Thas si avvicinano all'apprendimento delle basilari tecniche d'arme e la "carriera" marziale può essere scelta liberamente senza vincoli di sorta anche da parte de Sanuick. I giovani più promettenti, a prescindere dal loro retaggio, hanno inoltre la possibilità di concludere i loro studi presso "**la Grande Sala**", ricevendo insegnamenti dai migliori maestri che i Virtuosi hanno da offrire. Questa elite combattente, che conta una cinquantina di elementi, è nota come le "**Fiere**" e diviene l'Armija personale dell'Arconte Makarov.

La grande intraprendenza dei figli del Taran si rispecchia nel quasi ossessivo perfezionamento dell'arte d'arme: coloro che dimostrano perizia e capacità in questo campo vengono tenuti in grande considerazione sia dai sanuick che dai Volka. Non è cosa rara che coloro che non hanno sangue nobile ma si dimostrano capaci nell'arte ricoprano ruoli privilegiati, spesso all'interno delle rinomate accademie d'arme locali.



Gli insegnamenti dei Virtuosi (cfr. il Codice della Classe di Prestigio relativo ai Virtuosi d'Arme), oltre ad essere diventati la principale fonte di guadagno della famiglia (vengono infatti venduti a caro prezzo al di fuori del Fold), hanno fatto breccia nella mentalità Makarov divenendo una vera e propria filosofia di vita. Probabilmente è questo che ha reso le persone che abitano le terre del Taran particolarmente pratiche e pragmatiche, più inclini ai fatti concreti che alle chiacchiere da salotto.

A causa delle molte guerre civili che hanno costellato la storia della famiglia, il numero di persone che popola queste terre è assai esiguo: per questo motivo, i figli generati da rapporti occasionali tra individui non vincolati da matrimonio (che costituisce un legame sacro e inscindibile: i casi d'adulterio sono gravemente puniti dalle leggi locali) non sono mal visti o pregiudicati, tanto che persino ai mezzo sangue così generati viene data la possibilità di cimentarsi nel "**Taran-Krovi**" (il karol'zakaz del Fold Makarov). Questo atteggiamento dissoluto, dovuto alla necessità di ripopolare il territorio, s'ispira alla tipica praticità d'azione degli abitanti di queste terre, secondo il celebre insegnamento impartito a tutti i giovani Volka e sanuick che "*non esiste opportunità che non sia degna d'essere colta, per quanto essa possa sembrar ardua o difficile!*".

Molti sono i giovani tuttavia che, travisando queste parole, hanno osato troppo, trovando il gelido abbraccio di Shiva o arrivando a conoscere l'amaro sapore della sconfitta: questa però non viene vista di cattivo occhio poiché, secondo anche quello che è lo spirito del culto del Volk'ar, solo coloro che rimangono immobili innanzi alle opportunità sono ritenuti individui miseri, senza lo stimolo di migliorarsi o di crescere.

Negli ultimi anni la guida dell'arconte **Katarina** detta "*Il Calabrone*" ha portato una forte ventata di cambiamento nella famiglia Makarov: infatti, dopo lunghi anni in cui la discendenza aveva troncato i rapporti esteri, Katarina ha siglato un intraprendente patto con la Banda dell'Astore in occasione dell'accordo noto come "*Il Baratto*", ottenendo così un ruolo di rilevanza nel nuovo assetto della banda. Questo ha portato in seguito a rinsaldare i rapporti in primis col *Sangre* erigassiano dei **Castamara** e in seconda battuta con la stirpe valdemarita dei **La Fosse**, profondamente rafforzata dalla presunta relazione in auge fra la gentil dame **Artemise** e l'unico figlio di Katarina, il Kot'ar Aleksej. In seguito alla nefasta dipartita dell'amata Arconte, tale accordo è stato rinsaldato dal suo successore, lo stesso Aleksej.

discendenza degli yad~stolock

"Ad alti valori, alte ambizioni!"

ANATOLY YAD-STOLOCK



Soprannome: In epoca passata erano conosciuti come "I leali", ma dopo l'epopea di Elleron e dei suoi cavalieri tale soprannome è andato perduto.

Emblema: Falco con ali spiegate. Lo stemma include i seguenti elementi cabalistici:

- Il Sole: L'iconografia del sole a otto raggi, che svetta sopra il morfo, è legata all'ispirazione di riconquistare l'onore perduto. La posizione del morfo, con una delle ali protese verso l'alto, sta a significare il tentativo di riscatto come obiettivo futuro.
- La Freccia: Il manufatto simboleggia l'impegno attuale della famiglia che con l'impiego di beni materiali si prefigge di conseguire obiettivi tangibili.
- La Catena: rappresentata serpeggiante verso il basso, simboleggia il passato e gravi diatribe o disordini personali.

Motto: "Serviamo per elevarci!"

Costume tradizionale: Le tinte preferite dalla casata sono nell'ordine: canna di fucile, avorio e rame. I membri della Discendenza degli Yad-Stolock, particolarmente vicini alla Gilda della Prima Arte, sono soliti indossare gonne da guerra in cuoio.

Sire della casata: Golova Volk Vassijly Yad-Stolock

Culti apocrifi maggiormente seguiti: Volk'ar

Intricati grovigli di sterpaglie e vetusti alberi separano il dominio della famiglia Yad-Stolock dal resto dei fold khartasiani.

Nella zona conosciuta come **Khvos-Thas** (trad. "Coda di Lupo") e all'interno di una vasta e verdeggiante foresta sorge, nella capitale **Vybori-Dom**, il vetusto maniero degli antichi traditori. È raro trovare un rappresentante di questa discendenza fuori dai propri domini, eccezione fatta per diplomatici, avventurieri e mercanti tanto stolti o abbienti da permettersi un'adeguata scorta per superare le insidie nascoste dal fitto della foresta.

Man mano che ci si spinge verso l'interno del dominio la vegetazione cambia. Arrivati in prossimità delle alte palizzate di legno scuro del maniero, il panorama è tutt'altro che rigoglioso. L'anello interno alla folta vegetazione che circonda il maniero viene chiamato dagli abitanti **Syanka foldek** (trad. "Domini dell'ombra"). Gli alberi che vi crescono presso l'interno fanno parte di una particolare specie (ristretta al territorio del **Khvos-Thas**) che ha procurato una proficua fonte di guadagno con l'esportazione nei vicini ducati: recentemente alcuni di questi alberi sono stati donati alla famiglia **Blanchfort** e si vocifera che questi vengano utilizzati per la realizzazione delle portentose Clèison. Nel ducato di Erigas invece sono destinate al fasciame principale che costituisce l'ossatura dei loro vascelli.

Non è un caso dunque che il prestigio e la ricchezza della famiglia siano legati alle materie lignee vista la loro elevata presenza sul territorio: al contrario delle altre casate, la discendenza del **Khvos-Thas** si è ritagliata la parte più florida del ducato, ma non per questo la meno pericolosa. Oltre grazie all'esportazione di legname e al suo impiego nella costruzione di edifici e fortificazioni, il dominio sopravvive anche grazie alla fauna locale. La foresta, se non priva di rischi, fornisce sostentamento con cacciagione di ogni tipo: dal più grande cervo fino alla più piccola lepre.

La ricchezza e il prestigio degli Yad-Stolock, tuttavia, non si limitano ai doni forniti dalla terra ma anche agli abili artigiani e maestri d'ascia che lavorano e vivono nel Fold. E' particolarmente rinomato il grande mercato coperto che è cadenzato ogni primo del mese, attirando personalità da ogni dove; a questo si aggiungono le corporazioni artigiane, che svolgono un capillare lavoro nel controllo e nella supervisione della produzione, nell'ottica soprattutto di utilizzare al meglio le risorse e limitare gli sprechi. L'economia interna si muove dunque di pari passo con l'andamento del mercato e sulla sua gestione demandata alle corporazioni. Si tratta dunque di due facce complementari della stessa medaglia: al collasso dell'una, seguirebbe necessariamente il tracollo dell'altra.

Il **Fold** è anche la casa della **Gilda della Prima Arte**: su concessione del Golova Volk, a questo gruppo di esploratori e cacciatori è stato fornito uno dei vioska come base stabile dell'ordine. Tale rinomata Gilda si occupa di svariate

mansioni, prima fra tutte la ricerca e la repressione delle minacce che di volta in volta mostrano il proprio volto dal profondo della foresta: recentemente i membri di questo ordine si sono occupati anche dei nascenti problemi legati al brigantaggio, altra piaga del territorio, più insidiosa ma sicuramente meno terrificante delle fiere che lo popolano. Ci sono voci che affermano che all'interno della sede dell'ordine ci sia una sala, conosciuta come **Zal'Jagath** (trad. "sala venatoria"), che raccoglie le spoglie di ogni aberrazione o creatura che la natura contaminata del ducato abbia vomitato nel corso dei secoli: addirittura si vocifera che perfino i resti di una delle Piaghe, il grande terrore conosciuto come **Mysh'ar**, riposi in queste sale.

Attualmente la famiglia vive il suo periodo più tranquillo e di recente sono nati proficui sodalizi con le famiglie dei **Cimanteau** e dei **Velasca**.

Recentemente, con il lavoro di riassetto della flotta, molte navi da guerra erigassiane sono state riconvertite a mercantili per il trasporto di merci e per l'esplorazione. L'enorme mole di lavoro però ha costretto gli artigiani della famiglia Velasca, dopo secoli, ad aprire le porte anche a maestri d'ascia esterni e proprio in questo periodo il sodalizio che la famiglia Velasca ha intrapreso con quella Yad-Stolock ha fornito a quest'ultima la possibilità di apprendere nozioni relative alla realizzazione di vascelli, fino ad adesso conoscenza esclusiva e riservata degli erigassiani. Questo rapporto ha reso possibile la realizzazione di imbarcazione notevolmente più resistenti e veloci, nonché in grado di affrontare meglio dei vecchi vascelli le insidie del mare del Nord. Si deve a tali imbarcazione anche la scoperta di nuove isole che prima erano considerate irraggiungibili.

Il Golova Volk Vassijly Yad-Stolock, cedendo i mastri artigiani agli erigassiani in questo sodalizio, ha acquisito un bagaglio di esperienza che ha permesso di approfondire e migliorare le conoscenze in materia di imbarcazioni e esplorazioni, consentendo a un popolo con scarse conoscenze marittime di capire e apprendere le tecniche necessarie ad una buona navigazione.

Anche nel caso della Stirpe Cimanteau, motivo di avvicinamento è stata la necessità di nuova forza lavoro per le attività di estrazione. A differenza dei vicini erigassiani il Gran Master Nestor Cimanteau, capofamiglia della schiatta, ha espressamente richiesto gruppi di fuorilegge da utilizzare, si crede, come schiavi nelle miniere al confine con Khartas. Resta tuttavia un mistero ciò che sia stato offerto in cambio al Golova Volk.

Le malelingue affermano però che questo rinnovo nei rapporti sia nato anche per un secondo fine: sembra infatti che agli scambi commerciali si accompagni un malcelato interesse nell'intavolare lunghe partite al **"Gioco dei Fati"**, il celebre intrattenimento di Caponord basato sulle carte dei Fati. Sembra infatti che tale passatempo, molto in auge presso le Frange di qualsiasi livello, porti via ben più tempo di quanto ne venga investito per mercanteggiare.

NOTA - Il marchio del traditore

Gli Yad-Stolock sono la casata degli antichi traditori che, al tempo della Ribellione guidata da Elleron Gramar, si schierarono al fianco del Cavaliere del Tramontano. All'epoca erano rappresentati dalla figura di Andreij Stolock e, quando la ribellione ebbe termine, la famiglia fu riformata affibbiandole il marchio del traditore (aggiungendo il prefisso Yad, trad. "Traditori", al cognome stesso della casata).

Dopo che l'impero si premunì di assicurare alla giustizia quanti ne appoggiassero ancora la causa, ne risultò così una leale e asservita casata. I Quattro infatti, con l'opera di revisione dell'epopea di Elleron, riuscirono a sradicare ogni ricordo di quel periodo, tanto che chi pronunciava il nome di Andreij o del Cavaliere del Tramontano veniva considerato un fomentatore di criminali.

Una sola leggenda è rimasta serbata gelosamente dalla famiglia Stolock e si pensa che l'attuale giovane Arconte ne sia fortemente ossessionato: si racconta che alla disfatta di Andreij le sue vestigia d'arme siano misteriosamente scomparse, scampando alla razzia dei suoi detrattori.

Si dice che l'Arconte, il Golova Volk Vassijly Yad-Stolock si sia rivolto niente meno che al Gentilhomme Nestor Cimanteau per un ausilio nella ricerca della reliquia: se tra le conoscenze del nobile valdemarita si nasconda qualche indizio sul ritrovamento delle spoglie di Andreij, resta attualmente un mistero celato nelle lunghe partite di carte tra i due.

5.3.5 Mito e tradizioni

"Tutti i khartasiani tornano alla Banchisa!"

MODULO DI DIRE KHARTASIANO

La caccia

I più spiccati cardini ideologici della civiltà khartasiana si fondano essenzialmente sulla secolare tradizione venatoria, a cui si associano la sacralità dei giuramenti, spesso legati a solenni patti di sangue, e l'idealizzazione della vendetta, intesa come la ferrea volontà d'imporre il giusto fio per un torto subito.

La caccia (**vybor** nel vernacolo locale) rappresenta infatti un vero e proprio stile di vita e estende il suo campo di applicazione a quelli che sono tutti gli interessi dell'animo umano: non si tratta semplicemente di stanare la selvaggina quanto piuttosto di perseguire con ferrea dedizione un obiettivo prefissato. Questo può essere dunque di varia natura: la **Vybor'krovi** (trad. "caccia di sangue") è certamente l'esempio più peculiare della tradizione venatoria khartasiana. Ogni anno, infatti, gli Arconti delle tre casate del Lupo Bicefalo dispongono la liberazione di un nutrito numero di criminali entro la foresta di Khratos: secondo la tradizione poi ogni khartasiano degno di questo nome va a dare loro la caccia. Quanti sopravvivono alla giornata hanno salva la vita e il loro debito con la società è ripianato. Nei secoli, anche i vergija (trad. "schiavi") hanno avuto la possibilità, a loro discrezione, di potersi unire ai criminali: in questo modo anche costoro possono affrancarsi dal loro asservimento, ritornando a tutti gli effetti uomini liberi grazie ad un tatuaggio che copre il marchio della schiavitù.

Caccia e giuramento sono considerati genericamente le due facce di una stessa medaglia: mentre l'uno è tutto l'insieme delle fatiche legate al perseguimento del proposito, l'altro è il vincolo che costringe l'individuo al suo raggiungimento.

Entro i territori dello Zar i **Giuramenti** (*Rugat'ar* nel vernacolo locale) sono spesso correlati a formali patti di sangue: questo infatti rappresenta la più piccola unità che

costituisce un individuo, tanto da risulterne, anche con poche gocce, la concreta rappresentazione. Con il sangue, un khartasiano si lega ad una causa, ad un obiettivo o ad un individuo: quest'ultimo è il caso dei giuramenti di fedeltà che ognuno è tenuto a stipulare con coloro che li sovrastano nella gerarchia sociale.

Ogni anno nel giorno che viene ricordato per la conquista del territorio di Khartas da parte dei Lupi Ghiacciati, il **Folklorny** (per maggiori dettagli consultare i paragrafi successivi), tutti i discendenti del Volk'ar festeggiano il loro genetliaco coralmemente, senza distinzione di appartenenza: in questa occasione, tutti i membri della scala sociale, dagli schiavi ai Golova Volka, rinnovano pubblicamente il giuramento che li lega al loro Signore. Infatti, versando simbolicamente alcune gocce di sangue, gli schiavi e i sanuick ribadiscono la loro fedeltà al Consiglio Cittadino (che nella stessa occasione promuove la tradizionale giornata di "assegnazione della carriera"); i Volka e i Golova Volka rinnovano la loro lealtà all'Arconte, che, in ultima analisi, dona il suo stesso sangue allo Zar. La fedeltà dei ranghi nobiliari viene inoltre rimarcata da un bracciale ribattuto saldamente in occasione del quattordicesimo genetliaco dell'individuo o appena questi assurge al titolo: tale monile inamovibile prende il nome di **krug'ar** che, nella misura di uno, identifica un nobile della bassa frangia mentre quando è doppio denota un Golova Volk.

La vendetta

La **Vendetta** rappresenta la ferma determinazione che ha ogni buon khartasiano nel veder ripianato un torto subito: si tratta di una pratica particolarmente sentita e non vi si ricorre a cuor leggero o per futili motivi. A concedere o negare un voto di vendetta sono i **Custodi del Rancore**, quattro individui che serbano la memoria emomantica (ovvero attraverso le nozioni apprese dal sangue dei soggetti) dei voti accordati, stanziati uno per dominio mentre l'ultimo è errante: in caso di approvazione il Custode appone nel braccio destro dell'individuo un tatuaggio specifico, stipulandovi al contempo un patto di sangue. Alcuni ritengono che il Custode beva direttamente il sangue di colui che ottiene la vendetta: si tratta tuttavia di rituali sacri sui quali i khartasiani non amano speculare, per questo nel corso dei secoli sono rimasti avvolti dal più fitto mistero.

La composizione delle tinte usate per marchiare il voto è un segreto gelosamente serbato dai Custodi e lo smercio di prodotti simili rappresenta un reato all'interno delle terre del Krovi-Mest. Qualora il voto non venga accolto, l'individuo viene marchiato comunque con un tatuaggio posto in bella vista: si tratta di un segno profondamente infamante (chiamato "**Predavat**"), forse peggiore del non riuscire a perseguire lo stesso voto, in quanto non permette più di accedere a tale tradizione per il resto della vita.

Esistono vari tipi di vendetta, che generano quindi diversi tatuaggi in base all'oggetto stesso del debito: si parla di *vendetta sul nome* quando l'individuo che la richiede ritiene di aver subito un torto sulla sua sola persona. Esiste la *vendetta sul sangue* quando colui che ne avanza richiesta desidera imporre un giusto fio per un danno subito da una cerchia di consanguinei: può trattarsi in questo caso di intere famiglie fino a tutta una discendenza. Si parla infine di *vendetta sulla terra* quando l'individuo che la richiede desidera riparare un torto subito dall'intera sua nazione,

ovvero Khartas: è questo idealmente il voto aperto che accomuna i Vendicatori Scarlatti, seppur la loro natura resti ancora un mistero per i più.

A seguito dell'approvazione, l'individuo agisce senza sosta per riuscire a risanare il debito: nel farlo gode di leggi speciali, secondo un sistema di vincoli che regolano l'ottenimento e il perseguimento di una Vendetta. A giudicare eventuali abusi sono i Giudici del Rancore, magistrati speciali che si occupano solo di quest'ambito e presenti in ogni krepasc.

La Vendetta ha una durata nel tempo definita dal Custode del Rancore e può risolversi essenzialmente in due modi: ripianando il debito o fallendo durante il tentativo di sanarlo. Nel primo caso il tatuaggio viene sigillato dal Custode del Rancore e colui che lo porta può, a sua discrezione, farne vanto entro la società, che sicuramente gli riserverà tutti gli onori del caso (non farlo potrebbe invece essere una tattica per non lasciar trapelare a prima vista il proprio valore). Coloro che falliscono, o che vengono condannati per abusi dai Giudici del Rancore, vanno incontro a conseguenze che dipendono dalla categoria della natura stessa del debito, mentre il tatuaggio viene comunque sigillato seppur con un marchio di sconfitta. Coloro che non riescono a ripianare un torto subito nel nome vengono ribattezzati con un appellativo infamante: viene difatti imposto loro l'appellativo di "Ardes" (trad. "disonorato") che da quel momento in avanti dovrà affiancare il nome di nascita. Le vendette sul sangue fallite comportano un'espulsione dalla famiglia o dal dominio di appartenenza, in base alla portata del voto: infine, coloro che vengono sconfitti nelle vendette sulla terra vengono espulsi direttamente da Khartas e per loro non vi è più possibilità di rientro in patria, pena la morte. Nel caso in cui un individuo muoia ma il suo tempo per portare a termine la vendetta non si è esaurito, durante le esequie i parenti della vittima possono decidere di ereditare il voto e portarlo a termine in vece dell'estinto.



I tatuaggi del voto di vendetta vengono generalmente apposti nel braccio destro dell'individuo che ne ottiene l'avallo mentre il fallimento o la non approvazione della richiesta vengono testimoniati con altri simboli in parti del corpo ben più visibili (solitamente, il predavat è apposto nel volto).

Ogni voto di vendetta presenta una simbologia peculiare, generalmente unica, ed è costituita da elementi molto stilizzati e categorizzati in modo stringente: la loro composizione infatti lascia intuire, ad occhi esperti, la natura del voto e se il torto è stato ripianato o meno.

Se il simbolo è unico, si tratta di una vendetta sul nome, se è doppio siamo innanzi ad un torto subito sul sangue mentre se gli elementi stilizzati sono in triplice copia allora si tratta di una vendetta sulla terra: quando tali simboli vengono cerchiati, significa che il voto associato è stato perseguito con successo, in caso contrario il tatuaggio viene barrato con una vera e propria scarnificazione. Anche il predavat è un marchio a pelle, dal momento che chi lo subisce non è degno della tinta impiegata per i tatuaggi, e la sua foggia è la seguente:



SIMBOLO
BASE
DEL
PREDAVAT

GENERALMENTE
ESPOSTO
SU VISO O MANO

usi e costumi

Il popolo khartasiano enumera nel suo folclore un numero imprecisato di usi, costumi, miti, leggende e credenze popolari, le cui origini si perdono per lo più nella storia antica.

Spesso legati a particolari eventi, queste usanze rivestono un'importanza cardinale nella quotidianità di ogni figlio del Lupo Bicefalo: che si tratti di peculiari saluti o di articolati rituali privati, nessuno si permette di ignorarli.

Secondo quello che è il mito della fondazione stessa di Khartas, **Zver'** (la bestia che per prima osteggiò aspramente la civiltà umana al suo insediamento nella nazione) è la rappresentazione fisica delle avversità e delle sciagure che un individuo può essere chiamato a dover affrontare: in quest'ottica, il **Volk'ar** (o Gran Cacciatore) è l'esempio di come queste sventure possano essere sconfitte e divenire pertanto un motivo di enorme vanto. La Banchisa Eterna, nell'immaginario collettivo khartasiano, rappresenta invece il

paradiso ultimo a cui tutti i devoti figli del Lupo Bicefalo ambiscono: secondo la leggenda, nelle sale ghiacciate di Shiva riposano tutti i più rinomati figli del Volk'ar, mentre un banchetto continuo allietta i loro giorni fino alla fine dei tempi.

Per questo esiste un saluto molto particolare che usa tra i khartasiani più attaccati al mito della fondazione del ducato; è una sorta di auspicio che recita queste parole: **"Khartas'yanskiy zhda' Lednik!"** (trad. *"Tutti i khartasiani tornano alla Banchisa!"*) a cui si è soliti rispondere **"Zver' ne zakhvat!"** (trad. *"Se Zver' non li prende!"*).

Anche la *stretta di mano* khartasiana tradisce un antico richiamo alle origini del Ducato: infatti, onde riconoscere eventuali voti di vendetta aperti, nell'atto di presentarsi i discendenti del Volk'ar sono soliti ruotare l'avambraccio di chi gli è dinanzi verso destra. In questo modo, eventuali tatuaggi risaltano subito all'occhio e la priorità, in questa forma di saluto, viene concessa in base al lignaggio. Un individuo di rango maggiore infatti induce quello di rango minore a "svelare" per primo il braccio interessato: a parità di ceto, invece, non esiste una regola fissa.

Le Piaghe, la progenie dell'odiato Zver', hanno poi introdotto nei secoli quattro usi molto popolari che caratterizzano in modo inequivocabile i khartasiani più veraci: Vod'ar ad esempio ha indotto nei figli del Volk'ar un'autentica avversità per i corsi d'acqua. Difatti, specialmente nei periodi di alta marea, non è raro che i khartasiani si astengano dall'attraversare fiumi o dall'indugiare nei pressi di importanti corsi d'acqua.

Myat'ar, la bestia metamorfica, riusciva grazie al suo aspetto ad intrufolarsi in ogni dimora e ad uccidere tutti i suoi abitanti: particolarmente avverso al mito del Gran Cacciatore, ha portato i khartasiani ad utilizzare una formula di rito per presentarsi in un'abitazione dove non si è mai entrati. Apponendo una mano sul cuore, prima di entrare i khartasiani più vicini alla tradizione usano dire **"Vygodu Volk'ar"** (trad. *"Ho il favore del Cacciatore"*), identificandosi così innanzi al padrone di casa come un autentico discendente dei Lupi Ghiacciati.

Ryat'ar, la bestia scavatrice che ha creato i cunicoli condivisi in parte con la nazione di Valdemar. Particolarmente sensibile alla luce diurna, ha fatto tornare in auge una tradizione forse un po' abbandonata nel corso degli ultimi secoli: ha portato infatti all'inasprimento delle leggi sul coprifuoco, estendendone la validità anche nei viosk (i piccoli borghi satellite delle grandi città khartasiane).

Seppur comparso e ucciso nella storia recente, Mysh'ar, il pipistrello antropomorfo, ha portato i produttori di krug'ar, il celebre bracciale nobiliare, a modificarne la produzione: ossessionato dagli individui di alto lignaggio e particolarmente sensibile alla Quercia Ombra, la Piaga ha portato a temprare i bracciali con un infuso di foglie e corteccia di questa mirabile varietà di alberi tipici della regione a sud del Ducato, il Khvos-Thas.

inoltre, Khartas esiste l'usanza di conservare il cuore dei cari defunti, specialmente tra gli individui di nobile lignaggio: si dice che questo sia un grande onore riservato all'estinto e un legame indissolubile che fortifica i vivi.

Ricorre inoltre una peculiare attitudine al conservare quanto posseduto, arrivando perfino a riciclare più volte ciò che non si deteriora: il valore sta più nell'oggetto che non

NOTA - "La mansione di una vita"

I lieti dì del Folklorny andavano ormai volgendo al termine e la spensieratezza che finora aveva accompagnato i tre ragazzi si stava rapidamente dissipando nell'attesa della fatidica svolta che di lì a poco sarebbe occorsa.

L'anziana Nyest Feliksana Yad-Stolock se ne stava seduta presso l'atrio della propria dimora, cucendo pelli con quelle stesse dita che anni addietro avevano impugnato il ferro che aveva spedito oltre trenta briganti nelle fauci di Zve'r. Il tempo delle battaglie tuttavia era passato per la donna... una brutta polmonite l'aveva ridotta in fin di vita due inverni prima e sebbene si fosse in qualche modo ripresa d'ora in avanti amministrare il borgo sarebbe stata l'unica mansione sostenibile dal quel corpo malandato che si ritrovava.

Quando i tre si affacciarono presso l'ampia arcata di quercia scolpita e si prostrarono per renderle omaggio, la Volka fece per levarsi e, non senza uno sforzo considerevole, si erse in piedi di fronte ai giovani sanuick... Uno di loro colse l'espressione affaticata della Nyest e protese una mano per sostenerla; tuttavia uno dei due bastoni che la donna usava per puntellarsi scattò subito in avanti.

- Niet! Il sangue della mia Discendenza non si è ancora annacquato al punto tale di dovermi affidare a un saltafossi solo per muovermi entro la mura che mi appartengono!

Lo sguardo dei tre si fece sempre più timoroso e smarrito mentre la Nyest passava a trattar la questione odierna:

- Il compito che mi fu affidato consiste nello stabilir un'adeguata mansione a cui dovrete votarvi per il resto della vostra vita... A tal scopo vi ho osservato attentamente in queste ultime lune onde valutar quali siano le vostre inclinazioni e le vostre attitudini... Vi ho osservati e voi lo sapevate bene, non è così?!

Sì, era così e loro ne erano perfettamente consci...

- Radislav Karoff, tu hai trascorso l'ultima stagione intento a costruire un nuovo muro a secco presso l'orto orientale... Pochi sarebbero stati disposti a credere che un singolo uomo potesse tirar su centocinquanta piedi di cinta in così poco tempo... e pochi sarebbero altresì disposti a creder che un lavoro così raffazzonato posa regger più di un inverno! Pertanto ho pochi dubbi a tal riguardo... La raccolta ben si presta alle tue forze... nonché al tuo cervello.

Il primo ragazzo strinse i denti e fece una smorfia. Per tutta la vita si sarebbe spezzato la schiena a levar legno e pietra da quella terra selvaggia... e solo perché aveva creduto che allungar quel maledetto muro contasse ben più che farlo dritto.

- Semyon Burek, tu hai passato oltre due mesi a coltivar sementi e a far innesti presso il medesimo orto dove andava affannandosi il tuo compare... il primo raccolto d'orzo è quasi raddoppiato e i frutti primaverili hanno resistito alle forti piogge della prima luna di Ronan. Magari non caverò mai un prode guerriero da quelle tue braccia gracili ma sono sicuro che Mastro Vladimir sarà più che lieto di accoglierti nella sua bottega in veste d'apprendista...

Il secondo ragazzo azzardò un timido sorriso. Servire l'Archiatra gli avrebbe permesso di progredire negli studi e, anche se avrebbe dovuto manipolar con estrema cautela erbe il cui veleno avrebbe potuto ucciderlo o farlo impazzire, certo era meglio che faticar come un mulo fino al trapasso.

- Milena Rachov, credo invece che tu non abbia fatto alcunché fino alle ultime settimane... Poi di recente hai preso a frequentare questi due, probabilmente hai giaciuto nel letto di entrambi, e quindi li hai persuasi a sgobbare in tua vece... Sospetto infatti che sia stato per merito tuo che Radislav ha riparato l'angolo diroccato del forno di mio nipote... e quella prodigiosa tisana che mi hai fatto pervenire sembra piuttosto esser farina del sacco di Semyon... dimmi dunque, cosa dovrei farne di te?!

La ragazza sentì il proprio cuore pulsar frenetico per la paura...

- Kutya, direi... ne hai invero tutti gli attributi.

Incredula, la ragazza tirò un sospiro di sollievo e quindi fece del suo meglio per mantener il contegno che il suo nuovo ruolo avrebbe richiesto.

nell'equivalente in moneta e per questo, nei vioska più remoti, si pratica il baratto più di ogni altra forma di commercio.

Nelle terre dello Zar si produce infine lo **Zamerat'**, un particolare liquore massimamente diffuso tra tutti i ceti sociali: viene distillato esclusivamente in botti di *yggdrasil*, un arbusto peculiare della rigogliosa foresta khartasiana che gli dona un inconfondibile aroma.

Un'altra peculiare tradizione che si è venuta a creare nelle regione di Khartas è quella del **pamyat** (trad. "ricordo"), che consiste nel dare un grande valore agli oggetti che sono passati di generazione in generazione o che hanno resistito storicamente all'usura del tempo.

Questa particolare usanza deriva da due motivazioni: la prima, molto pratica, è dovuta al fatto che nel territorio sono presenti ottime materie prime sebbene il numero di artigiani capaci sia abbastanza ridotto. In ragione di ciò, qualsiasi manufatto dimostri d'esser stato realizzato da mani capaci acquista un grande valore, facendo sì che alcuni mercanti si specializzassero nel baratto o nella compravendita di oggetti "usati".

La seconda motivazione deriva un'antica tradizione, probabilmente risalente ai popoli della Banchisa, secondo la quale si pensa che gli uomini più valorosi e potenti lasciano una sorta di "ricordo" negli oggetti da loro utilizzati nei momenti salienti delle loro vite (grandi battaglie, accordi che hanno sancito cambiamenti nella storia, uccisione di perniciose prede...). Tale ricordo impreziosisce così il manufatto che a sua volta influenza positivamente il suo possessore. Questa tradizione è talmente sentita che esiste addirittura una ristretta cerchia di sapienti khartasiani pronta a sostenere che il potere infuso in alcuni antichi manufatti incantati aumenti col passare del tempo proprio grazie al pamyat lasciato dal precedente possessore.

I costumi tradizionali sono costituiti da giacche fluenti e lunghe fusciasche, spesso decorati con trame geometriche. Uomini e donne sono soliti adornare i propri abiti rispettivamente (ma non esclusivamente) con pellicce e piume.

L'emblema che distingue Khartas all'interno delle corti di Caponord è il celebre **Krovi-Mest**, un lupo bifronte raffigurante da un lato *Krasni-Volk*, l'incarnazione khartasiana della *vendetta*, e dall'altro *Ledni-Volk*, simbolo della tribù che fondò il ducato, i Lupi Ghiacciati.

festività

Le ricorrenze principali entro Khartas sono essenzialmente due: la **Folklorny** è la festa nazionale in cui viene commemorata la discesa dei Lupi Ghiacciati guidati dal Volk'ar. Durante questa giornata, che cade nella prima notte di luna piena dell'anno, ogni khartasiano festeggia idealmente il suo genetliaco, al punto che l'effettiva data di nascita di ciascuno passa in secondo piano. Nelle krepasc, durante la Folklorny festival', si svolge

l'assegnazione delle carriere e si rinnovano i patti di sangue legati ai voti di fedeltà.

La **Karusel'** invece è la tradizionale giostra d'arme tra Discendenze, in cui viene rievocato il burrascoso periodo di transizione imperiale, durante il quale le casate del Lupo Bicefalo vennero ai ferri corti. Si tratta di una grande battaglia cui ogni anno prendono parte i simulacri di numerosi discendenti delle famiglie Von Khratos, Yad-Stolock e Makarov, ai quali col tempo si sono aggiunti i più valenti cortigiani dei Ducati di Erigas e Valdemar: grazie agli innesti posti sul tronco di un albero fatato, il **Derevo**, si generano infatti degli "avatar vegetali" dei campioni in lizza, che possono quindi fronteggiarsi senza incorrere in un vero e proprio bagno di sangue. Al termine della Giostra, ogni discendenza, a turno, mette in palio un prezioso cimelio, vanto indiscusso per ogni partecipante del Karusel'.

5.3.6 Arti d'Arme

"Non sarà il modo in cui combattete a rendervi vittoriosi, ma quanto siete attaccati alle vostre vite!"

UN OSTOR DURANTE LA PREPARAZIONE DELLE DIFESE CITTADINE

Nel corso dei secoli, le terre della nazione dei Lupi sono state vessate da numerose battaglie. I nemici che hanno fronteggiato le genti khartasiane sono fra più disparati: dalle perniciose fiere e aberrazioni che popolano queste lande, agli infidi banditi che sfruttando il riparo offerto dall'ambiente locale, divenuti ormai un male che ha messo radici fisse nella terra, fino alle letali *Piaghe* di Zver', che più di una volta hanno fatto tremare la società khartasiana sino alle sue fondamenta.



La tattica militare khartasiana è saldamente legata alla tradizione venatoria, adattandosi costantemente al territorio ove si disputa la battaglia e facendo grande affidamento sull'impiego di valenti campioni e specialisti.

La quasi totale assenza di ampi spazi sul territorio ha reso il combattimento in formazione quasi del tutto impraticabile e di conseguenza anche l'armamentario dei militi si è adattato a queste esigenze.

L'arsenale tipico khartasiano comprende asce, armi da tiro (quali archi e balestre) e coltelli d'ogni foggia:

ascia corta e lunga

In gergo quelle brandite ad una mano vengono chiamate "Artiglio del Lupo", mentre le "sorelle maggiori" prendono il nome di "Fauci del Lupo". Sono fra le armi preferite fra i combattenti khartasiani. Sono molti gli artigiani che hanno cercato di specializzarsi nella produzione di questi armamenti, ma coloro che sono riusciti a rendere onore alle pregiate materie prime offerte dalla terra di Khartas sono sicuramente gli esponenti della famiglia Yad-Stolck. Questo tipo d'arma viene spesso impiegato per portare fendenti rapidi e letali, con lo scopo di infligger profonde ferite e devastare l'equipaggiamento avversario: spesso vengono sfruttate per atterrare o disarmare il nemico, causandone sovente il prematuro decesso. La grande versatilità di queste armi si adatta perfettamente alle tecniche d'armi utilizzate dai khartasiani; inoltre esse sono ampiamente utilizzate nella raccolta di materie prime. Non stupisce quindi sapere che gli artigiani che maggiormente si sono specializzati nella fabbricazione di asce si trovano proprio sul territorio khartasiano.

pugnale

Considerata anche l'arma principe d'ogni cacciatore, questo è sicuramente il pezzo immancabile nell'arsenale d'ogni buon khartasiano, di cui spesso si rivela essere l'asso nascosto nella manica. A Khartas usa dire "esistono mille modi d'usare un coltello!" e probabilmente è proprio per il largo spettro d'utilizzi che esso è l'oggetto presente in ogni cintura. In campo d'arme si sposa perfettamente con le asce impugnate ad una sola mano, permettendo di serrare facilmente la distanza in mischia, cogliendo così impreparati i propri avversari.



arco

Inutile dire quanto possa essere radicato l'impiego di quest'arma in una società che reputa la caccia la "Prima Arte". È importante sottolineare come il suo utilizzo sia così diffuso da adombrare le altre d'armi da tiro: infatti balestre e armi a "polvo nigra" sono reputate armi impiegate da coloro che cercano un modo "comodo" di cacciare. Il tiro con l'arco è perfino un radicato intrattenimento all'interno di tutte le frange nobiliari khartasiane, per quanto siano le famiglie Yad-Stolck e Von Khratos a premeggiare nel loro utilizzo.



La "formazione" più impiegata nella guerriglia khartasiana è certamente il **Vrokish**, una tecnica d'arma che consiste nel dividere i gruppi di combattenti in piccoli "branchi" autonomi (solitamente 4 o 5 elementi), valorizzando le doti individuali di ogni singolo elemento. Per rendere questa tattica efficace è necessaria innanzi tutto una grande coordinazione da parte dei singoli gruppi; inoltre, il comandante di turno deve avere ben chiare le capacità di ogni freccia presente nella sua faretra, poiché solo così potrà fornire un valore aggiunto a tutto il branco, sia valorizzando le doti del singolo che ponendo di fianco ad esso i giusti compagni d'arme.

In generale in tutto il territorio si preferisce il combattimento in schermaglia, agendo in maniera silenziosa sino al momento del fatidico attacco: anche per questo è difficile vedere uomini di Khartas vestiti di rumorose armature metalliche o armati con "bocas de fuego". Molte battaglie vengono così vinte prima ancora che gli avversari si possano accorgere della pioggia di frecce che sta per piovergli addosso o del coltello che sta per recidere le loro gole. Non è cosa inusuale da parte degli scout khartasiani studiare anzitempo il luogo dove si intende condurre lo scontro e "allestirlo" a proprio vantaggio tramite l'impiego di trappole d'ogni genere e sorta. Solitamente la parte più complessa nello sfruttare questi mezzi si riscontra nell'attirare il proprio nemico nel luogo prescelto, ma in questo spesso viene in aiuto la profonda conoscenza dell'arte venatoria tipica del popolo khartasiano.

L'utilizzo della cavalleria è quasi del tutto inesistente, anche se in alcune regioni vengono utilizzate bestie molto particolari alla stregua di cavalcature: il loro utilizzo viene principalmente sfruttato per rapide ricognizioni o per la consegna di informazioni fondamentali sulle mosse degli "schieramenti" avversari.

I VIRTUOSI D'ARME

Rendi onore e indulgenza solo a quanti riservano

la medesima premura.

Sii padrone di te stesso prima che della tua arte.

Che la disfatta ti sia maestra.

L'iter dell'arte passa per l'impetuoso braccio,

il vigile occhio e la vacua mente.

LE "REGOLE" DEI VIRTUOSI

Uno dei fiori all'occhiello di Khartas è senza dubbio l'Accademia d'arme dei Virtuosi.

Situata all'interno di **Tari-Dom**, questa millenaria struttura addestrata i più valenti spadaccini di tutto Caponord, per quanto non siano molti gli individui in grado di poter affrontare la grande spesa di denaro e forze necessaria per poter apprendere anche solamente una delle tecniche dei maestri.

All'interno dell'Accademia esistono due vie che alle volte possono persino intrecciarsi.

I Rukonik

Coloro che si prodigano nell'addestramento dei combattenti. A capo di questa frangia sta il **Rukonik'ar** (trad. "Gran Mastro") che, oltre a coordinare gli altri rukonik, gestisce anche l'aspetto amministrativo dell'accademia: attualmente la carica è ricoperta da **Robesh Makarov**. I rukonik sono individui che per svariati motivi hanno deciso di dedicarsi allo studio delle tecniche dei "mastri" loro antenati, cercando di sviscerarne i concetti e i segreti, per poi poter addestrare i Virtuosi sia dal punto di vista fisico che mentale. Infatti un importante concetto che si tramanda all'interno dell'Accademia è che prima di apprendere pienamente una tecnica è necessario aver acquisito la giusta forma mentis. Le tecniche insegnate all'interno dell'accademia sono riprese dagli stili dei più grandi campioni (**Kotnik'ar** nella lingua del posto) che sin dall'anno 1000 E.Q. hanno dato spettacolo nelle sale del Taran. Fra i più illustri di essi si ricorda *Marcus*, detto "*la Lama Fantasma*", le cui stoccate potevano penetrare anche la più inviolabile difesa; *Viridia* detta "*la Volpe*", che vantava uno stile d'arme in grado di renderla sfuggente come l'acqua fra le mani; il valdemarita *Leon* "*Cuor di Drago*" probabilmente il più sagace fra tutti i mastri, in grado di sfruttare l'essenza magica latente in ogni luogo per risanare le membra; l'erigassiano *Juan* "*la Burrasca*" in grado di combattere in ogni terreno o campo di battaglia; infine *Aleksej* "*il Mezzo Lupo*", il più giovane Kotnik'ar di sempre, specializzato nella versatilità e nello sfruttare a proprio favore i punti di forza dei propri avversari.

I kotnik

Nel momento in cui un nuovo allievo comincia i propri studi all'interno dell'Accademia viene definito un "**niefit**"

(trad. "novellino").

Solo dopo aver appreso i primi insegnamenti, (come ad esempio il fatto che non esiste una tecnica "perfetta" e che alle volte grazia e perizia sono seconde a forza e impeto) e la capacità di padroneggiare con successo almeno una tecnica insegnata dai Rukonik si assurge allo status di **kotnik** (trad. "campione"). Una volta diventati Kotnik si è liberi di cominciare a condividere le proprie conoscenze con altri studenti e di poter sfidare il **Kotnik'ar**. Quest'ambita carica può essere ottenuta difatti solamente sconfiggendo in duello chi attualmente detiene il titolo: non esiste altro modo di perdere tale carica se non incontrando il freddo abbraccio di Shiva o le strazianti fauci di Zver'.

Inoltre, a colui che possiede l'ambito titolo viene ceduto in segno di rispetto *Roh-Tar*, l'arma che da millenni appartiene alla famiglia Makarov.

5.3.7 Arti Mistiche

IL nedramag

«Chiunque può renderti più forte»

AFORISMA DEI VHED'MA

Il seme bastardo noto come **Nedramag** (cfr. par. 3.1) costituisce il perno sul quale poggiano le arti mistiche di Khartas: divulgato secondo la tradizione da coloro che discesero direttamente dalla Banchisa, i *Lupi Ghiacciati*, si ritiene che lo stesso Volk'ar ne fosse un fervente praticante.

Il Nedramag si fonda sulla convinzione che ogni essere umano possieda nella propria corporeità il potere necessario a poter sconvolgere la natura circostante: la carne altrui o perfino la propria diviene dunque un formidabile viatico in grado di formulare numerosi portenti. Si tratta di canalizzare gli istinti, le emozioni o le peculiarità individuali prigioniere della carne onde esaltarne gli effetti su sé stesso o sugli altri. In negativo l'essenza mistica della carnalità si concretizza negli aberranti predatori che si dice discendano da Zver' e che oltre le orribili Piaghe comprendono un vasto numero di mostruosi mangiatori d'uomini.

I praticanti di questa portentosa branca della magia, disseminati anche tra tutti i ceti sociali della civiltà khartasiana, portano il nome di **Vhed'ma** (trad. "fattucchieri") e all'interno della società sono temuti e rispettati in egual misura: nessuno si sognerebbe mai di oltraggiare un praticante esperto del Nedramag, poiché quanto scaturisce dal sapere delle loro doti mistiche potrebbe risultare peggiore perfino della morte stessa!

Individui spiccatamente solitari e pratici, i Vhed'ma prestano le loro abilità per le cause più disparate e una volta formati fanno voto di trovare almeno un discepolo a cui insegnare l'arte: trattandosi di misteri e saperi appartenenti per lo più alla tradizione orale, tale vincolo ha permesso alla peculiare magia tipica khartasiana di sopravvivere alle numerose ere che la separano dai suoi albori.

NOTA - "Paren"

- E quattro...

Il piccolo guerriero cadde per l'ennesima volta riverso sul duro terreno dello steccato, battendo violentemente la spalla contro il muro laterale del chiostro. Il suo sguardo, appannato dal dolore, colse dapprima il volto impassibile dei molti allievi che assistevano alla sfida, poi andò posandosi sulla faccia barbata del burbero Rukonik'ar e infine tornò a fissar il poderoso Kotnik'ar che troneggiava su di lui.

A quanto pare qualcuno aveva deciso che il suo tempo in quel mondo era stato sufficiente e aveva persuaso il campione d'arme dei Virtuosi a dar seguito a tale verdetto.

Il Kotnik'ar si era presentato al suo cospetto mentre egli era intento a completare l'addestramento mattutino; l'uomo indossava una spessa corazza di cuoio bollito, teneva tra le mani una spropositata ascia dalla lama ricurva sulla quale era stato plasmato un teschio d'animale e cingeva in vita un lungo coltellaccio affilato come le zanne di Zver'.

- Vieni ragazzo, è tempo che tu affronti uno scontro degno di tal nome... tra i maestri si dice che tu abbia grande talento ma nessuno può dar prova di ciò finché non viene svezato nel sangue... e il Rukonik'ar non può tenerti ancora per molto a languir nella bambagia!

L'anziano decano aveva cercato di opporsi a quel futile duello, ma in effetti già da tempo gli altri allievi avevano preso a dir che egli favorisse "paren", il "piccoletto", e qualcuno presto o tardi avrebbe dovuto sfatar tali voci... Non immaginava tuttavia che a farsi avanti sarebbe stato niente meno che il miglior combattente dell'accademia.

Perlomeno il Rukonik'ar era stato irremovibile sul fatto che lo scontro avrebbe avuto una durata limitata e, come imponeva la tradizione, questa sarebbe stata misurata dal consumarsi di un'esile candela. Purtroppo il lume era ancora integro per due terzi e chiunque stava assistendo alla faida sarebbe stato propenso a scommettere che il Kotnik'ar avrebbe trionfato prima ancora che la fiamma avesse sciolto metà della cera.

La differenza fisica tra i due era impari, la celebre arma del Kotnik'ar s'imponeva di gran lunga sulla tozza mannaia e sul coltello da scalco del paren; lui era più forte, più abile, più rapido... lui era il migliore.

Dapprima lo sfidato aveva cercato di serrarsi in una solida guardia ma un paio di assalti del campione lo avevano mandato zampe all'aria, poi aveva tentato di attaccare a sua volta ma i suoi fendenti si erano infranti come pugni sulla pietra... Per quattro volte era caduto e si era rialzato; la bocca era pervasa dal sapore del sangue, le orecchie gli fischiavano come il mantice del fabbro, una delle spalle era slogata se non addirittura rotta e l'occhio sinistro, pesto all'inverosimile, giaceva completamente chiuso... però non era morto, non ancora.

- Quanto vuoi che duri questo penoso cimento? Non hai disonorato abbastanza la tua Discendenza?! - Tuonò la voce del Kotnik'ar, giungendo però a malapena all'avversario.

- Perché tua madre non è qui, paren? Perché non viene ad accogliere il suo bastardo tra le braccia? Forse perché è troppo impegnata ad accogliere altri tra le sue gambe?!

Il silenzio.

Il piccolo guerriero se ne stava lì in ginocchio col capo chino e entrambe le armi abbandonate ai suoi fianchi. Col più genuino disgusto dipinto in faccia il Kotnik'ar si spinse in avanti per chiuder quella patetica contesa e la sua ascia cadde impietosa sulla schiena del ragazzo.

Tutto avvenne nel giro di pochi attimi... Paren scartò di lato fulmineo e il suo coltello deviò l'ascia dell'altro quel poco che bastava per scampar al suo mortifero impatto; completamente sbilanciato in avanti, il Kotnik'ar quasi nemmeno si avvide dello sfidato che con una torsione del busto aveva calato la mannaia dritta sulla sua nuca... L'acciaio fece scempio di ossa, muscoli, tendini, scagliando la testa del campione a oltre dieci piedi di distanza dal suo corpo.

Un fiottò vermiglio si levò copioso dal collo reciso e alcune gocce macchiarono il viso del Rukonik'ar che tuttavia restò dov'era senza emetter un fiato.

- *La superbia può tradire l'uomo... - pensò l'anziano mentore - ma il sangue non lo tradirà mai!*

Khartas aveva un nuovo Kotnik'ar.

Nella sua forma più primitiva il Nedramag prevedeva direttamente l'ingestione dei resti umani ricavati dalle proprie vittime o da se stessi: in questo modo si pensava che vi fosse una più potente trasmissione delle virtù o poteri dalla vittima ai praticanti del rito. La materia corporale era dunque un viatico da consumare all'interno del proprio organismo per raccoglierne i benefici sperati: mangiare un prigioniero di una fazione nemica era un gesto che mirava all'impadronirsi delle energie del rivale. Esisteva inoltre la credenza secondo la quale il potere dei guaritori derivava dal far mangiare ai propri pazienti organi umani dai poteri magici, derivanti da personalità di spicco come i capivillaggio, i grandi guerrieri caduti o perfino alcuni individui dalle caratteristiche fisiche peculiari, come gli albini.

atto di iniziazione fondato sull'uccidere un proprio congiunto stretto per poi cannibalizzarne i resti.

Nei secoli tale visione del misticismo khartasiano andò significativamente modificandosi: sebbene alcuni sporadici Vhed'ma attribuiscano ancora un significato profondo all'atto stesso di mangiare i resti di propri simili (si dice che alcuni di essi lo praticino per incrementare il loro potere mistico), la maggior parte dei praticanti del Nedramag si limita ad invocare il potere che dalle altrui spoglie scaturisce.

Il Nedramag è dunque un'evoluzione del seme della Carne e prevede al suo interno quattro scuole di potere:

assunzione

Mediante questa scuola, il Vhed'ma è in grado di potenziare se stesso recuperando i resti di un altro cadavere e incanalandoli come viatico mistico. Si tratta dunque di una sfera che permette di sfruttare le peculiarità proprie di un essere vivente sfruttando i suoi resti mortali.

trasfusione

Sacrificando parte dell'essenza vitale insita nelle sue stesse carni, il Vhed'ma è in grado di danneggiare i suoi nemici. In base all'entità del sacrificio (da poche gocce di sangue fino ad un arto intero) il portento prodotto varia in potenza e peculiarità: offrendo il proprio sangue sarà possibile influire sulle emozioni altrui, attraverso un sacrificio più sostanziale anche sulla corporeità altrui.

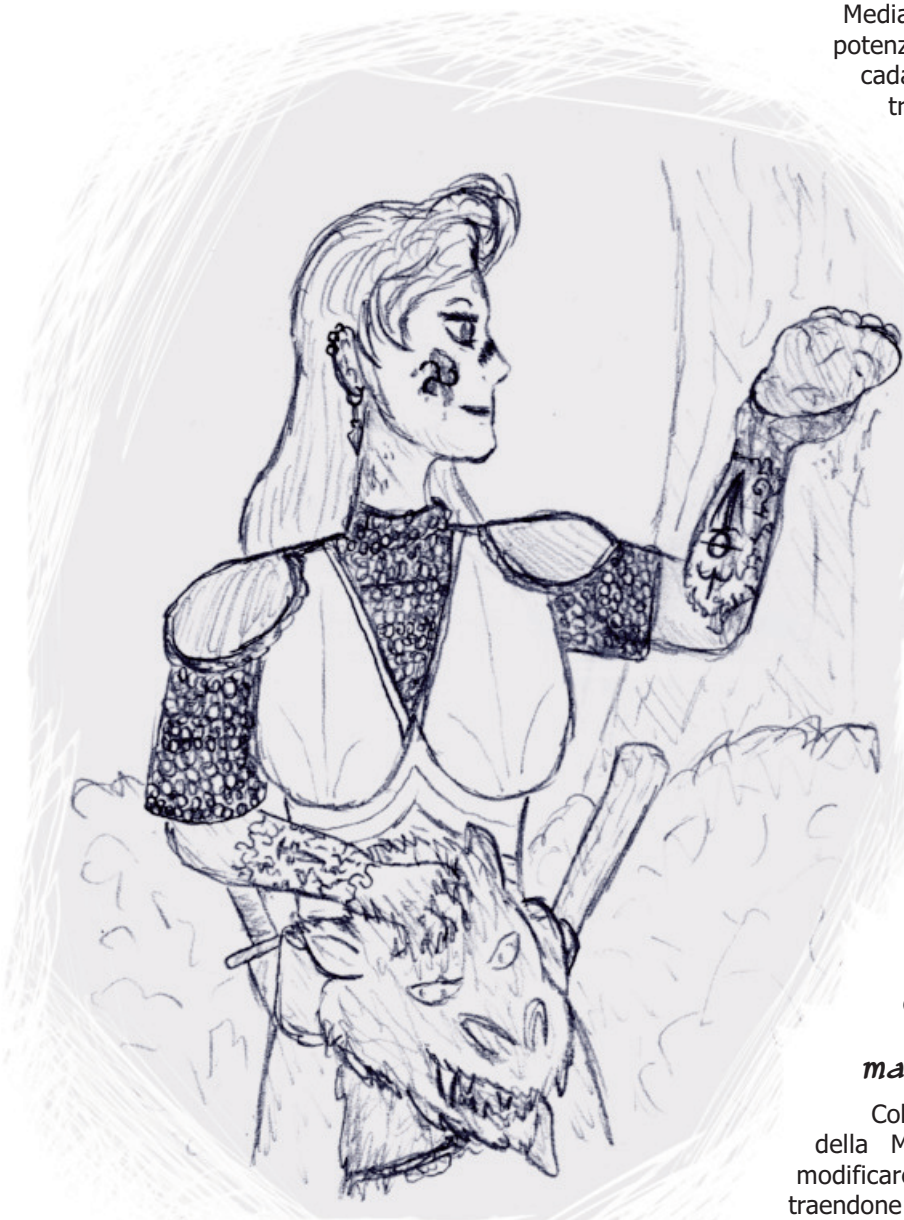
manipolazione

Si tratta forse della più antica tra le quattro e un tempo prendeva il nome di "voodoo". Secondo questa sfera del Nedramag, i Vhed'ma sono in grado di manipolare il potere mistico della carne di un individuo vivente: nel caso degli alleati potenziandoli, nel caso dei nemici danneggiandoli. Un Vhed'ma in grado di attingere alla Manipolazione può pertanto incanalare l'essenza ricavata dall'altrui corporeità e farne un arma di difesa o offesa.

manifestazione

Coloro tra i Vhed'ma che padroneggiano la scuola della Manifestazione sono individui in grado di modificare i centri delle emozioni del proprio corpo, traendone beneficio per sé o danno per i propri nemici. Riescono infatti a convogliare le influenze mentali subite e a sfruttarle a proprio piacimento, sia respingendole contro chi le ha formulate, sia potenziando se stesso.

Esistono infine alcuni elementi peculiari per seguire la via del Nedramag, che ogni praticante degno del nome deve necessariamente possedere:



Agli albori della sua storia, nel Nedramag il cannibalismo veniva concepito, oltre come un mezzo per impadronirsi delle energie o forze altrui, anche come un atto di appartenenza: alcune maestri più estremi richiedevano ai propri adepti un

I KROVIMANTI

"Virtus filius sanguinis!" (trad. "Il Valore è figlio del sangue")

MOTTO DEI KROVIMANTI

- Il Vhed'ma che intende praticare qualunque rituale afferente al Nedramag deve possedere uno **zalog** (trad. "lascito") personale: si tratta di un pegno ricevuto dal proprio maestro al momento della fine dell'addestramento alle pratiche mistiche del Nedramag. Ogni individuo che intende trasmettere la nozioni più antiche e pericolose di tale arte si prende la responsabilità di lasciare un proprio feticcio all'individuo che è andato a formare: in questo modo, qualora il suo giudizio sull'adepto si sia dimostrato fallace, potrà subire gli effetti stessi del suo insegnamento.
- Nell'espletare numerosi rituali dell'arte, il Vhed'ma deve possedere un **bak'kosti** (trad. "ossario"): si tratta di un recipiente che contiene la polvere delle ossa avanzate da ogni suo rituale, spesso utilizzata per tracciare cerchi mistici.
- Nella stragrande maggioranza dei casi, il Silka di un Vhed'ma è costituito da un'estremità affilata in selce (una roccia sedimentaria formata per accumulo di resti di organismi a guscio o scheletro siliceo quali alghe o spugne) che funge da mezzo utile per l'espletazione di numerose pratiche dell'arte: tale variante dell'oggetto prende il nome di **kremen'** (trad. "realizzato con la selce").

I Krovimanti sono una cerchia ristretta di incantatori in grado di attingere dall'essenza mistica insita nel proprio sangue per imprimere tatuaggi da guerra carichi di potere: tale magia è una naturale evoluzione del Nedramag e prende il nome di **Krovimag**. Il Krovimante infatti, tramite l'assimilazione di feticci peculiari, rende il suo stesso sangue un ricettacolo di potere mistico, in grado di essere trasferito tramite i tatuaggi anche a terze persone.

In base all'esperienza del Krovimante egli può tracciare pitture di durata variabile nel tempo e ad un numero di alleai ben definito: i tatuaggi così iscritti dipendono dai feticci assimilati e generalmente spaziano tra numerose scuole di magia.

Ogni Krovimante possiede un'ampolla contenente un inchiostro speciale amalgamato al sangue del maestro che lo ha iniziato a questa peculiare via: tale sostanza incantata, oltre che un richiamo alla tradizione dello zalog, permette alla pittura di resistere nel tempo, mantenendone intatti i contorni. Di colore rossastro, questo inchiostro prende il nome di **krovi'log** e la sua composizione è un mistero tramandato di allievo in discepolo.

NOTA - La bambola Voodoo

Si tratta di uno peculiare rituale contemplato nella Manipolazione secondo il quale, attribuendo un'identità ad un feticcio antropomorfo appositamente realizzato, si possono trasferire effetti maligni o benigni su un individuo a cui esso risulta associato.

La bambolina, generalmente realizzata in pezza e grossolanamente stilizzata, rappresenta dunque una persona che deve essere oggetto di azioni da parte di chi esegue il rito, ad esempio guarirla da malattie o al contrario arrecarle dolore. Per rendere più efficace gli effetti della pratica, sulla bambola devono essere applicati elementi corporei appartenenti alla persona oggetto del rito (capelli o gocce di sangue), che permetteranno sia di controllarne i movimenti che di trasferirvi gli effetti più disparati.

La realizzazione di un rituale associato a bambole Voodoo è un complesso sistema di accorgimenti di difficile replicazione: pertanto, solo i Vhed'ma più navigati riescono ad attingervi con efficacia.

CREAZIONE DI UNA BAMBOLA VOODOO

- Preparare con vari stracci una bambolina antropomorfa stilizzata, che rifletta alcune peculiarità dell'individuo oggetto del rituale, procurandosi inoltre capelli della vittima o un qualcosa che strettamente le appartenga.
- Cucire i capelli e il piccolo oggetto della vittima dove dovrebbe esserci il "cuore" della bambolina.
- Quindi tracciare al suolo un cerchio magico (preparato con polveri di ossa tritate), accendendo una candela al suo interno: prestando la massima concentrazione, tracciare su carta il nome della vittima e quindi bruciarlo completamente nella fiamma della candela.
- A questo punto occorre ripetere alcune litanie specifiche e concentrarsi profondamente, scaricando nella bambola le energie che s'intende convogliarvi, sia positive che negative, secondo l'intento del rito: ad esempio punzecchiando o infilando spilloni nella bambola, bruciacchiandola, oppure infondendole incanti curativi o applicandole impacchi lenitivi.
- Se il tutto è stato eseguito con perizia, la vittima proverà ciò che viene fatto subire alla bambola Voodoo: inoltre, se la persona oggetto del rituale risulta abbastanza vicina nello spazio alla stessa bambolina, sarà possibile manipolarne direttamente i movimenti e indurla ad agire a proprio piacimento.

IL SILKA

I Krovimanti si dividono in due grandi famiglie:

- gli **Um'krovi** sono coloro che hanno fatto del potenziamento delle qualità mentali il loro fiore all'occhiello. Le pitture da loro prodotte sono dunque in grado di schermare anche le menti più sprovvedute, risultando essenziali nel mantenere salde anche le schiere facilmente manipolabili.
- i **Naz'krovi** sono specializzati nell'incrementare quelle che vengono considerate le qualità fisiche di ogni individuo. Con queste pitture è dunque possibile rafforzare il braccio del bersaglio o migliorarne la robustezza in termini di resistenza fisica.

Una delle più grandi peculiarità di Khartas, talmente popolare da essersi diffusa anche entro le contrade limitrofe, è il **Silka**. Si tratta di manufatti, diversi per ogni individuo, infusi di potere mistico dagli **svetlost**, gli Indagatori dei Culti Apocrifi di rango intermedio, e legati in maniera indissolubile al fato del loro portatore.

La setta non richiede nessun particolare emolumento per benedire il silka ma coloro che ne fanno richiesta devono osservare determinate passi: in primo luogo, il manufatto fornito deve essere ricavato dal feticcio di un antenato (generalmente si ricorre alle ossa) o della prima preda uccisa con le sole proprie forze.

In seconda istanza, il possessore deve votarsi al culto apocrifo che sente più vicino: tale decisione sarà immodificabile e permetterà all'Indagatore di intrecciare il fato del possessore a quello del culto del Semidio.

NOTA - "Niente è smarrito per sempre"

Donna Amaranta Delmar de Velasca si aggiustò sulle spalle il pesante mantello di pelle di pecora mentre il suo destriero avanzava entro la staccionata del Vioska. Erano passati almeno quattro anni da quando lei e il suo tovarish avevano lasciato le lande del Lupo Bifronte e, per gli dei, non rimpiangeva certo quel freddo del diavolo!

La mano le si mosse in un gesto involontario, cercando qualcosa vicino alla fronte per poi allontanarsi senza stringer alcunché... Già, quel dannato "cappello de mierda" lo aveva perso proprio durante la traversata che li aveva di nuovo condotti presso i fiordi orientali dove aveva dimora la Discendenza di Grigory... Nondimeno il caro tovarish si era raccomandato di non presentarsi senza al cospetto del Volk.

Da quando si erano imbarcati assieme, nella disperata impresa di riconquista di quella remota colonia, lo schivo Indagatore aveva insistito affinché ella scegliesse un "fatidico feticcio" che sarebbe poi stato benedetto onde farne un "silka del credo ancestrale". Donna Amaranta aveva optato quindi per una spina di pesce, sì, quella dell'ottima spigola che aveva gustato presso una taverna di Valdemar... Senza obiettar alcunché Grigory l'aveva cucita al suo cappello con uno spago rosso-sangue, salmodiando parole inquietanti e infine restituendo il copricapo alla compagna come se si fosse trattato di un'inestimabile reliquia.

In effetti quel "talismano" le aveva portato fortuna di tanto in tanto e, che l'abisso potesse inghiottirla, questo pareva sempre coincider con le svariate volte in cui l'aveva smarrito... Un dì un vento rabbioso lo aveva trascinato via lungo la darsena, costringendola a inseguirlo come un figlio disubbidiente e quando si era chinata per afferrarlo aveva evitato per miracolo il colpo di gargolla sparato dal sicario che la stava tallonando dalle prime luci dell'alba... In un altro frangente l'aveva perso nella giungla isolana e qualche ora dopo si era ritrovata immersa fino alla cintola in un bacino di sabbie mobili... girandosi attorno in preda al panico aveva visto, guarda un po', il suo "cappello de mierda" e lì accanto c'era quella lunga radice che le aveva consentito di scampar a morte certa.

Le costava ammetterlo ma ora Donna Amaranta si sentiva pressoché nuda senza quell'oggetto indemoniato e, oltre il suo tovarish, i severi nobili khartasiani non sarebbero certo passati sopra quella dimenticanza.

Venne scortata da una coppia di poderosi guerrieri nella sala del Volk e lì l'uomo, un colosso la cui barba nera come la pece cresceva folta fin sotto lo sterno, se ne stava assiso con il vecchio Grigory al suo fianco... e il cappello stava posato sul tavolo lì a fianco! Amaranta ingoiò una bestemmia e si preparò alla sfuriata...

- Dobordan, ambasciatrice... questo è il vostro silka dunque?! Sappiate che stamani il vento del Nord lo ha portato fin dentro i boschi della mia stirpe e il fato ha voluto che esso piombasse dritto in faccia al lurido brigante che le mie guardie stavano inseguendo due giorni - disse il Volk. La donna era a dir poco esterrefatta.

- I numi ancestrali vegliano su di voi ambasciatrice... e al cospetto del popolo di Volk'ar non esiste miglior pegno di fiducia! - aggiunse il Volk.

La donna rivolse uno sguardo all'amico e questo ammiccò con un sorriso.

L'alone di mistero che ruota intorno al silka è forse l'elemento che lo rende così peculiare: per quanto volte il manufatto possa essere smarrito, esso troverà sempre la via per tornare dalla persona a cui è legato, senza contare che nessun altro, al di fuori di colui che ha ottenuto la benedizione dello Svetlost, riesce a destare i poteri in esso sopiti.

Attorno a questi oggetti si sono rincorse molte leggende e dicerie, tanto che entro i confini di Khartas rubare un silka è considerato un atto sconsiderato, un gesto che può portare solo sventura sul capo dello stolto manigoldo.

Si narra perfino che, nel momento in cui ci si lega ad un manufatto benedetto dagli Indagatori, si subisca talvolta il suo medesimo fato: un silka curato e integro protegge e benedice il suo accorto portatore. Al contrario, ogni crepa sul manufatto può danneggiare anche il fisico del possessore: si dice addirittura che quando un silka cade in frantumi è necessario investire parte della "carne" del possessore per far sì che l'oggetto torni all'integrità originale.

Dove finisce il mito e inizi la verità resta un segreto gelosamente custodito tra il silka stesso e il suo possessore.

5.3.8 La Gilda della Prima Arte

"Ad ogni preda il suo cacciatore"

MOTTO DELLA GILDA

La Gilda affonda le sue radici agli albori della storia khartasiana: secondo la leggenda infatti i primi **Vybornik** (trad. "Cacciatori") furono coloro che stanarono e infine eliminarono la grande fiera nota come Zver', guidati dal famoso Volk'ar. Passarono secoli da quello scontro, ma anche oggi la Gilda ha mantenuto i suoi ideali: quello che un tempo poteva essere paragonato ad un mero mezzo per la sopravvivenza, è mutato, formando una rosa di individui in grado di arginare e debellare le numerose insidie che il territorio del Lupo Bifronte presenta. Come in quel lontano giorno, perso nei secoli e nelle leggende, l'ordine tenta ancora oggi di preservare la sicurezza di ogni figlio di Khartas.

La sua nascita formale si può attestare attorno al 1998 E.Q. grazie al Primo Cacciatore dell'ordine (**Vybornik'ar**, carica in seguito affidata al reggente della Prima Arte), **Artyom Stolock**, e in origine la gilda prima di considerarsi tale era un gruppo non molto unito di individui legati da diversi obiettivi. I compiti principali del gruppo, che lavorava per conto del Vecchio Hierac (la carica antecedente al titolo di Zar), erano per lo più volti al pattugliamento e alla supervisione delle zone boschive del territorio: solo in rare occasioni venivano convocati per svolgere attività diverse da ciò che gli competeva.

Per decenni la Gilda ha mantenuto il controllo del territorio, in particolare nelle zone della Coda del Lupo dove ebbe la sua fondazione, ma alla morte del primo Vybornik'ar la Gilda prese una strada diversa. Il ristretto gruppo di componenti venne abbandonato per diventare una congrega, cominciando ad occuparsi della formazione di veri e propri cacciatori in grado di operare seguendo una precisa linea d'azione, non più dettata dall'istinto o dal più sconsiderato individualismo.

All'interno della Gilda si riconoscono due *Branche*: i levrieri, denominati nella lingua del posto "**borzanik**" e i mastini, o "**gonkijanik**". Tuttavia, data la diffusione degli incarichi perfino all'interno delle nazioni confinanti, il vernacolo khartasiano locale risulta molto meno utilizzato rispetto alla terminologia nella lingua comune di tutta Caponord.

I levrieri si occupano di raccogliere informazioni e stanare le loro prede, mentre i mastini vengono impiegati attivamente per spedirle tra le fauci di Zver'. A loro volta, secondo la



preda, si riconoscono sia levrieri e mastini che cacciano gli uomini (rispettivamente **Tvar'Borzanik** e **Tvar'Gonkijanik**) che quelli orientati alle prede ferali, sia naturali che aberranti (i **Ven'Borzanik** e i **Ven'Gonkijanik**). All'interno dei sentieri esistono poi quattro ranghi che qualificano l'esperienza del cacciatore: questi vengono così divisi gerarchicamente non solo in base al sentiero ma anche in relazione alla progressione negli obiettivi perseguiti.

A capo della Gilda, come accennato, sta il Vybornik'ar, Primo Cacciatore nonché unico individuo vivente ad aver raggiunto il quarto rango (chiamato "**pribyt**" nel vernacolo khartasiano che significa "*meta*") in uno dei sentieri venatori: coloro che ambiscono alla carica subentrano al predecessore al raggiungimento di tale rango e ivi rimangono finché un nuovo pretendente non riesce nell'impresa. I membri di terzo rango sono chiamati *Alti Cacciatori* mentre quelli di secondo rango *Esperti*: gli affiliati di primo rango sono riconosciuti genericamente col termine *Novizi*.

Per essere ammessi nella Gilda gli aspiranti candidati devono presentarne formale richiesta al Vybornik'ar: entro sei mesi da tale evento e solo dopo un'attenta e scrupolosa osservazione, i Cacciatori ammettono nuove leve, ai quali nessun rango viene inizialmente concesso.

La sede della Gilda è presso Pervy-nya, un viosk del fold Yad-Stolock: qui risiede la famosa *domus venatoria*, la **Zal'Jagath**, una sala che ospita i più rinomati trofei dell'ordine.

Al suo interno opera il **Senato Venatorio**, l'organo che si occupa di assegnare le taglie ai vari branchi: composto da quattro vybornik ormai inabili alla professione per le motivazioni più disparate (età, problemi fisici, ecc...), tale istituzione si occupa di assegnare i vari bandi ricevuti agli individui più adatti alla mansione. Tali avvisi vengono collezionati da numerosi messi lungo tutto il territorio khartasiano e consegnati ai senatori perché li distribuiscano come si conviene: per essere considerati legittimi, i bandi devono presentare il timbro del kotèl locale o non vengono nemmeno presi in considerazione.

Una volta stanata la preda, il cacciatore si presenta ad ottenere il suo compenso, stabilito a priori dagli stessi senatori: può trattarsi di mero denaro, di un pegno elargito dalla Gilda o una varia misura di entrambe le cose. Talvolta capita che il compenso non sia inizialmente manifesto: queste sorte di "*taglie al buio*" sono generalmente tra le sfide più ambite che un buon cacciatore possa trovarsi ad affrontare.

Talvolta può capitare che un cacciatore decida di avvalersi dell'ausilio di un compagno della Gilda per affrontare determinati bandi: in questi casi, tra i due (o più) si stringe un patto solido che prevede una ricompensa acconcia per tutti i facenti parte alla sfida. Poiché l'avanzamento nei ranghi è concesso solo a chi recepisce ufficialmente la taglia, i suoi alleati pretendono generalmente buona parte del compenso materiale come contropartita.

Per scalare la gerarchia è difatti necessario conseguire il maggior numero di bandi possibile: alcuni di essi, in base alla loro difficoltà intrinseca e al giudizio insindacabile dei

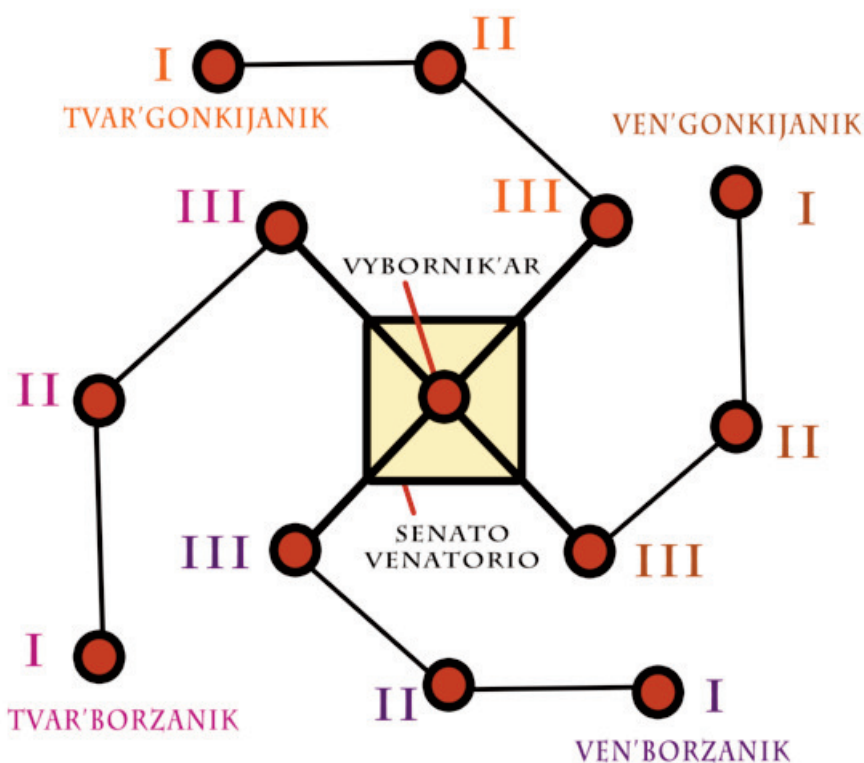
senatori, consentono dunque di avanzare o regredire nel rango posseduto. Le taglie di una certa complessità consentono infatti, se perseguite con successo, di scalare la gerarchia della Gilda o parimenti di retrocedere se non si ottiene quanto in essi richiesti.

Col passare dei secoli, e soprattutto con l'avanzare tra le sue fila di membri più portati all'economia, la Gilda è diventata una rinomata e preziosa fonte di guadagno all'interno del dominio: tra le sue fila si annovera perfino l'Arconte del Khvos-thas, Vassilij Yad-Stolock, vybornik di terzo rango e responsabile della sconfitta di **Mysh'ar**, attualmente serbato nel Zal'Jagath e abbattuto dal Golova Volk insieme alla di lui imperscrutabile sorella.

Ad oggi la Gilda opera anche nei vicini ducati e non è raro che essa venga contattata e ingaggiata per risolvere i problemi degli alleati erigassiani e valdemariti.

Governa attualmente la Gilda il Vybornik'ar Ro'ark Björnovic Mästar, salito alla ribalta durante la **Ventura** dell'anno 2961: tra gli altri membri di spicco, si annovera sicuramente l'Arconte del Khvos-

Struttura della Gilda della Prima Arte



thas, Vassilij Yad-Stolock, la cui ambizione a guidare la Gilda, al posto del compagno Ro'ark, è stata stroncata in seguito ad eventi avvolti dal più fitto mistero.

L'emblema della Gilda della Prima Arte presenta alcuni richiami ai sibillini dettami della cabala:

- i 13 vertici rappresentano la Somma Aurea (1+3) e simboleggiano la padronanza dell'individuo sul mondo conosciuto;
- i 12 segmenti raffigurano il concetto della reincarnazione, ovvero il trionfo ultimo della materialità.

I simboli di riconoscimento dei vari branchi e sentieri (che possono essere presentati in forma di ricamo, riproduzione fisica, come ad esempio bracciali e spille, o ribattitura) sono i seguenti:

- **Tvar'Gonkijanik:** i mastini di uomini portano generalmente effigi rappresentanti armi da mischia (come ad esempio spille con pugnali o ricami raffiguranti lame lunghe), nella misura equivalente al rango posseduto;
- **Ven'Gonkijanik:** i mastini di mostri portano generalmente effigi rappresentanti oggetti in pelle o piume (come ad esempio bracciali in cuoio o ricami di piume), nella misura equivalente al rango posseduto;
- **Tvar'Borzanik:** i levrieri di uomini portano generalmente effigi rappresentanti punte di freccia (ad esempio riprodotti in spille o con ricami della medesima foggia, nella misura equivalente al rango posseduto);
- **Ven'Borzanik:** i levrieri di mostri portano generalmente effigi rappresentanti oggetti prodotti in osso (come ad esempio teschi ricamati o riprodotti in spille), nella misura equivalente al rango posseduto.

53.9 Gli Indagatori dei Culti Apocrifi

«Venera il Dio, eradica la Menzogna»

MOTTO DELLA SETTA

La relativamente giovane Setta degli *Indagatori dei Culti Apocrifi* è nata intorno agli inizi del millennio corrente: il declino del consenso imperiale ha difatti favorito il diffondersi a macchia d'olio di confessioni più mondane che toccavano gli interessi o le tradizioni della cultura popolare e della quotidianità. Si diffondono in questo senso individui in grado di demistificare le miscredenze o formare proseliti per le semi divinità formalmente riconosciute, gli **Indagatori dei Culti Apocrifi**.

La Setta viene fondata a Khartas dall'allora guida del gruppo, Tanja Von Khratos, che cavalcò l'onda dei numerosi e affermati culti apocrifi locali: sebbene tutte le discendenze khartasiane abbiano subito il fascino di questa caratteristica vocazione, tra i successori della casata del Lupo Albino si annoverano i più ferventi esponenti degli Indagatori.

Il principio sul quale ha trovato fondamento la Setta è la credenza diffusa, in auge in tutta Caponord, secondo la quale una confessione radicata nel tempo e che avvicina progressivamente nuovi proseliti guadagna influenza e prestigio nelle terre mortali: gli Indagatori acquisiscono così il loro potere entrando nel flusso della preghiera dei devoti, sia fortificandola che reindirizzandola in culti dall'esistenza consolidata nei secoli.

NOTA – Spartirsi le missioni

La noia non è certo un ospite gradito entro le prestigiose sedi della Gilda della Prima Arte; per questo le prodi schiere delle Branche che trovano lì asilo non amano starsene con le mani in mano per un tempo superiore a quello che serve per leccarsi le ferite ed esser pronti per la prossima caccia.

L'esperienza secolare della Gilda ha permesso al Senato Venatorio di sviluppare una rimarchevole competenza e di distribuire con estrema oculatezza le missioni a seconda dell'abilità dei vari affiliati. In ogni caso una volta che una commissione di caccia approda nella Domus Venatoria, le branche ivi presenti posseggono la più completa discrezione nello scegliere a chi affidarla.

Nessuno ovviamente è disposto a ceder di buon grado la possibilità di cimentarsi in prima persona ma, almeno nella maggior parte dei casi, i gruppi della Gilda sono propensi a maturare un accordo. Talvolta una schiera è ancora troppo malmessa dopo l'ultima caccia e pertanto decide di lasciar a un'altra, meglio preparata, l'onore di procedere; in alternativa può capitare che la missione di turno contempli prede od obiettivi tali da risultar più congeniale per una peculiare compagine. In generale nel momento in cui le schiere presenti maturano un compromesso è buona norma che chi riceve la commissione sia disponibile a "ricambiar il favore" la volta successiva o perlomeno a ceder buona parte del compenso, dal momento che l'avanzamento nel sentiero spetta solo a chi ha portato a termine una caccia affidatagli.

Talvolta tuttavia può capitare che due o più schiere agognino una caccia al punto tale da rifiutare ogni ipotesi d'accordo ed ecco allora che subentra la singolare tradizione della "prokaza" (trad. "lepre"). Questo cimento consiste nel liberare un animale particolarmente sfuggente, spesso una lepre per l'appunto, e far sì che uno o più esponenti di ciascuna delle schiere in disaccordo gareggino per acciuffarlo. Ovviamente chi prima acchiappa la prokaza ottiene l'assegnazione della missione.

Per quanto le autorità della Gilda deprechino chiunque applica la tradizione della prokaza impiegando bestie pericolose o, peggio ancora, autentici mostri, questi azzardi non sono del tutto sconosciuti. Una versione alternativa della contesa contempla invece il membro di una schiera neutrale al posto della prokaza e gli sfidanti in particolare devono sottometterlo utilizzando null'altro che strumenti inoffensivi... Inutile dire che, nonostante simili accortezze, pochi si fanno avanti per ricoprire tale ruolo.



Gli Indagatori si dividono in due grandi ordini: gli Scettici, che si occupano principalmente di demistificare le credenze popolari senza fondamento, e gli Zeloti, che promuovono nuovi culti a fronte delle evidenze scaturite dai loro studi. In aggiunta, entrambi gli ordini promuovono indagini volte a scoprire (e, nel caso degli Scettici, scardinare) le fondamenta dei culti apocrifi esistenti: quest'ultima branca, occupandosi di confessioni più storicamente radicate nelle credenze popolari, coinvolge maggiormente gli Zeloti mentre gli Scettici si trovano per lo più coinvolti nello studio delle nuove dottrine, più frequentemente senza fondamento effettivo.

Gli Indagatori sono dunque dei veri e propri esperti in materia di semidivinità, tanto che entrambi gli ordini che costituiscono la Setta si trovano sovente ad indottrinare i fedeli sui verbi autentici e riconosciuti delle varie confessioni apocrife.

Gli Indagatori sono universalmente riconosciuti come dei veri e propri "fattori d'uomini", in grado di fecondare le menti con verità conclamate, e per questo i loro scopi possono essere indicati mediante la terminologia tipica della coltivazione delle piante.

È possibile dunque ricondurre tali scopi alle seguenti quattro branche.

seminare

Recuperare la memoria dei culti apocrifi, ad esempio facendo sì che un culto dimenticato possa tornare ad attecchire presso le potenziali sacche di fedeli.

coltivare

Favorire lo sviluppo di un culto apocrifo emergente, ad esempio promuovendo il diffondersi di confessioni solide).

Raccogliere

Metter a frutto le risorse dei culti apocrifi più accreditati, ad esempio assicurando l'instaurarsi di rapporti proficui tra di essi.

Sradicare

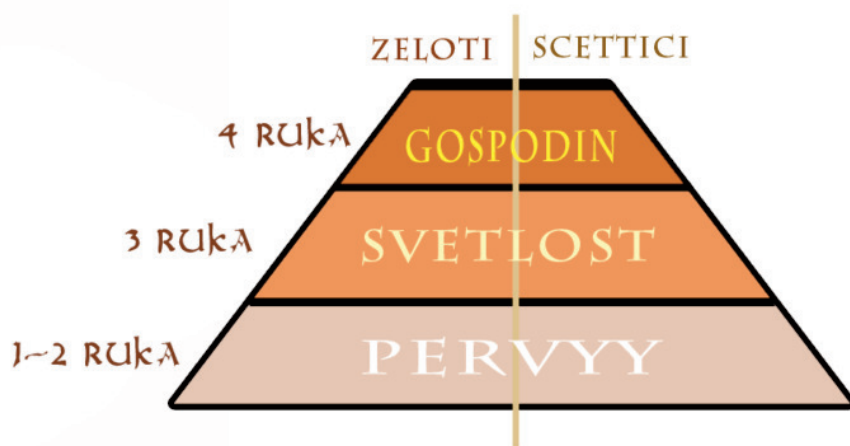
Scoprire ed eliminare le "correnti eretiche" all'interno dei culti apocrifi oppure neutralizzare i culti basati su precetti mendaci, ad esempio approfondendo le conoscenze su confessioni di dubbia attendibilità.

I membri della Setta sono universalmente riconosciuti grazie al loro caratteristico **ruka**, un rosario peculiare tipico degli Indagatori, che ne identifica anche il rango all'interno della congregazione: ogni ruka è formato da quattro pietre "grezze" (nella maggior parte dei casi quarzi) che, con l'avanzare dell'esperienza nel campo, vengono infuse dalle divinità apocrife di potere mistico. Tale potere concede all'Indagatore peculiari prerogative che gli consentiranno di portare avanti con più efficacia la propria vocazione: più ruka consacrati si posseggono e più si ha autorità nella Setta e nessuno ha menzione di individui che abbiano superato i cinque rosari.

Fino a due ruka, l'Indagatore è chiamato **pervyy** ed è considerato un neofita, che riceve di tanto in tanto missioni di scarsa complessità: spesso si tratta semplicemente di portare il dogma di un culto apocrifo entro una comunità che ne ha travisato il significato.

Coloro che posseggono tre ruka possono annettere nuovi accoliti e sono considerati degli esperti in materia di culti apocrifi, al punto da poter affidare incarichi e missioni a coloro che sono sotto di loro. Costoro prendono il nome di **svetlost** e rivestono un altro ruolo essenziale all'interno delle varieghe contrade dell'Orifiamma: la consacrazione del celebre *silka*, infatti, è un onere e un onore dello *svetlost*, le cui preci rinsaldano e benedicono sia il possessore che l'oggetto rituale.

Struttura degli Indagatori dei Culti Apocrifi



Esistono infine individui che posseggono ben quattro ruka, i **gospodin**: costoro, anche se non hanno tutte le sfere consacrate, ricoprono ruoli di spicco nella Setta, tanto da diventare delle vere e proprie guide.

I ruka possono essere donati ma perdono l'infusione mistica derivante dall'opera dell'Indagatore che se ne priva: si tratta tuttavia di un riconoscimento prestigioso di un membro della Setta ad un altro suo compagno, che in questo modo ha la possibilità di progredire più velocemente nel proprio percorso da Indagatore.

Nei Ducati di Caponord esistono tre sedi della Setta, una per ogni podestà: all'interno di esse sono gelosamente serbati i tomi che custodiscono tutte le relazioni sugli studi degli Indagatori. Infatti, le signorie dei Von Khratos, dei Blanchefort e dei Savas, le più vicine storicamente alla Setta,

conservano all'interno delle loro casate i tomi relativi alla storia dei culti apocrifi locali.

Tali volumi confluiscono in un unico grande testo che, tramite il mistico potere del Nedramag, racchiude ogni resoconto scritto dall'alba della fondazione della Setta. Questo tomo, che prende il nome di **Dukhom** (trad. "libro degli spiriti", come in epoche arcaiche venivano considerate le semi-divinità di Caponord), è conservato in una grotta remota all'interno della Banchisa, nella cittadella di Vazhno, dove alcuni ignoti eremiti hanno dedicato la loro esistenza alla sua protezione: ogni 4 anni i più alti rappresentanti della congregazione vi si recano in pellegrinaggio, affrontando un duro viaggio che li porta ad addentrarsi nei più reconditi misteri dei culti apocrifi.

"I doni"

Il grande idolo troneggiava al centro della radura e mentre il sole calava dietro la spessa massa di vegetazione i suoi raggi rossicci danzavano sul liquido che stava nelle polle. Le due fonti altro non erano che buche rozzamente scavate ai lati della statua che ritraeva **Bakhara**, il "*Fatale*", e ciascuna di queste era riempita fino all'orlo di "*Halua*" e "*Vilua*", altresì noti come i "*doni dell'alba e del tramonto*".

Ogni mattina tutti i membri della schiva tribù si recavano al cospetto dell'algido "*ierofante*" di Bakhara e lì ciascuno riceveva un sorso di Halua che avrebbe avuto l'effetto di propiziare il loro lavoro quotidiano. All'imbrunire ogni famiglia tornava quindi a riunirsi di fronte al proprio nume e depositava ai suoi piedi le offerte che Bakhara avrebbe poi consumato nel corso della notte.

Onorare in questo modo il dio significava potersi abbeverare alle acque di Vilua, le quali avrebbero protetto il sonno di ogni dormiente dai raccapriccianti **Gruaza**, i "*demoni del vespro*". Se tuttavia qualcuno avesse disertato l'appello serale allora il provvido dono di Vilua gli sarebbe stato negato dallo *ierofante* e i Gruaza lo avrebbero tormentato con incubi mostruosi... Subire quel maleficio una notte equivaleva a un atroce supplizio, subirlo per due notti significava la pazzia e subirlo per tre notti voleva dir morte certa.

Nel corso dell'ultima stagione una brutta carestia aveva colpito l'isola e le vittime dei Gruaza erano aumentate al punto tale da costringere gli indigenti, finora pacifici, a rivolger le armi contro i pionieri onde potersi procurare sufficienti offerte per placare l'appetito di Bakhara.

Le lagnanze dei coloni erano quindi giunte all'orecchio della setta e questa, una volta udito dei foschi riti che si accompagnavano al culto tribale, aveva inviato senza indugi il suo emissario... Quello era il motivo per cui la donna dai lunghi capelli corvini e dalla pelle pallida come neve se ne stava lì tra loro in silenzio con le mani nascoste negli ampi risvolti della zimarra.

Dopo aver portato agli isolani sufficiente cibo da sfamar il dio per una settimana, ella era rimasta con loro per tre giorni osservandone le usanze col massimo rispetto e senza mai emettere un sol fiato.

Alle prime luci del quarto di la donna si era poi fatta avanti onde sfidar apertamente lo *ierofante*... Aveva sorbito le acque di Halua e quindi aveva dichiarato senza mezzi termini che quella notte i Gruaza l'avrebbero risparmiata con o senza la protezione di Bakhara. Poco c'era mancato che lo *ierofante* decidesse di farla linciare sul posto ma a quanto pare l'ascendente che lei aveva stabilito con i locali era bastato a far recedere l'uomo da tali propositi.

Al crepuscolo si era rifiutata di offrir alcunché al nume e ovviamente non aveva ricevuto il calice colmo di Vilua. Le tenebre frattanto erano calate sulla giungla e mentre nella radura brillavano i soli fuochi delle torce proseguiva il suo tacito duello con il portavoce del "*Fatale*".

Le ore si susseguirono lente senza che alcun segno di sofferenza turbasse la fanciulla e quando una nuova alba si affacciò all'orizzonte, un'espressione di grigia paura era comparsa sul volto dello *ierofante*...

Mentre tutti la guardavano ella estrasse una fiaschetta di bronzo dalla bisaccia e versandone alcune gocce del contenuto al suolo disse con tono cupo:

- Si tratta di una medicina che presso la mia nazione chiamiamo olio di Pag e assomiglia alquanto alla vostra Vilua, non è vero?! Di solito è impiegata come antidoto per una letale tossina d'erbe, detta Linfa di Kurg, la quale ha la particolarità d'esser innocua di giorno ma pernicioso nel momento in cui chi la assume sprofonda nel sonno... e se ne avessi un po' con me potreste constatar come sia del tutto simile alla vostra Halua.

Poi additando l'idolo aggiunse:

- Questo è ciò che avete venerato...

Dopo qualche attimo molte lance fendettero l'aere... Lo *ierofante*, mortalmente trafitto, stramazza ai piedi del suo dio mendace.

5.3.10 Personalità

Golova Volk Dimitri Von Khratos

Titoli:

Zar di Khartas

Soprannome: "Rytsar' krovi" (trad. "Il Campione del Sangue")

Motto personale: "Agite pro viribus" (trad. "Agisci secondo la tua forza")

Anno di nascita: 2904 E.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 61

Nato all'inizio della decadenza imperiale, Dimitri Von Khratos è lo Zar del popolo khartasiano ormai da più di tre decenni. Succeduto a Nikolay Yad-Stolock, detto "il Malvagio", all'età di ventisette anni, Dimitri ha condotto il ducato con estrema perizia, tanto da diventarne una guida stimata e ben voluta da tutto il suo popolo.

Figlio unico e autentico amante della tradizione locale, sin da piccolo Dimitri dimostrò una profonda riverenza nei confronti dei culti apocrifi khartasiani, fino a divenirne negli anni un fervente sostenitore. Educato secondo l'arte marziale dei Virtuosi, si avvicinò poi alla via d'arme, dove riscosse un buon successo tra i veterani dell'ordine: le sue gesta, contro le sacche di ribelli o le numerose campagne contro il brigantaggio locale, gli valsero in breve tempo il favore di tutta la Discendenza, nonché il titolo di Arconte quando se ne palesò l'occasione in giovane età.

Alla morte di Nikolay Yad-Stolock, Dimitri non si fece trovare impreparato: la sua candidatura al titolo di Zar sembrò infatti quasi scontata, così come in seguito fu la sua vittoria. Pur godendo di un nutrito stuolo di campioni disposti a dare la vita per lui, Dimitri decise di conquistare l'isola dello Zar con le sue sole forze (cfr. **par. 5.3.2**): attraccato sul luogo sotto mentite spoglie, fece strage di tutti i campioni suoi rivali, per poi rivelarsi solo quando al ritorno portò con sé la bandiera del Lupo Bicefalo, simbolo di vittoria. Quanti andarono nell'isola per i scopi più disparati, dai curiosi ai ladri, sostennero che Dimitri per vincere fece uso di pratiche mistiche, forse vicine alle oscure conoscenze dei Krovimanti. Tali credenze non fecero che aumentare il mito del "Cavaliere di Sangue", che da par suo ben si accomodò nel ruolo che aveva così tenacemente cercato.

Annoverato dunque tra i migliori guerrieri della sua epoca, il novello Zar raramente diede pubblico sfoggio di tali abilità: solo in occasione della comparsa della terza Piaga di Zver', Ryat'ar, Dimitri si risolse ad agire in prima persona. Fu grazie al suo intervento infatti che l'enorme bestia scavatrice venne sconfitta, sebbene in molti si chiedano quale prezzo lo Zar abbia pagato per tale vittoria. Infatti, da quel momento Dimitri divenne più schivo, abbandonando gradatamente la vita pubblica in favore di un ascetismo quasi maniacale: avvicinatosi ancora di più al culto del Volk'ar, lo Zar lasciò la guida delle terre di Khartas ai suoi Arconti, limitando al minimo il suo intervento.

Nella vita privata, Dimitri amò circondarsi delle donne più belle del Ducato: il fascino da autentico duce d'arme che lo contraddistingueva faceva crollare ai suoi piedi anche le

dame più distaccate. Nonostante ciò si risolse a congiungersi in matrimonio solo in età piuttosto avanzata, quando cominciò a distaccarsi dalla vita mondana e il suo stesso popolo reclamava insistentemente un erede.

All'età di 58 anni Dimitri è convolato a giuste nozze con Zoya Von Khratos, l'Arconte della sua stessa casata: nei pochi anni di matrimonio, ancora senza eredi, i due hanno lasciato speculare ben poco i curiosi circa la natura del loro rapporto, sebbene in molti sostengono che la Zarina sia la sola presenza attualmente gradita allo schivo Dimitri.

Golova Volka Zoya Von Khratos

Titoli:

Krovimante, Zarina di Khartas

Soprannome: "Ledkrovi' Koroleva" (trad. "La signora dal sangue di ghiaccio")

Motto personale: "Nosce te ipsum" (trad. "Conosci te stesso")

Anno di nascita: 2935 E.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 30

Figlia di Yelena e Anatoly Yad-Stolock, all'epoca Arconte della casata del Khvos-Tas, all'età di 4 anni la piccola Zoya venne allontanata dalla famiglia di origine: alcune malelingue dell'epoca sostennero che il legame col gemello Vassilij avesse destato la disapprovazione di buona parte della Discendenza, altre che la stessa madre non si fosse mai trovata a suo agio in presenza della bambina.

Quale che fosse il motivo, fu merito della Golova Volka Radmila Von Khratos se Zoya crebbe comunque in una famiglia agiata: la donna si risolse ad adottare la piccola dietro consiglio di un ignoto promotore, che la esortò a considerare come il fato avesse alfine posto rimedio ai suoi limiti. Radmila difatti era rimasta vedova e senza eredi e trovò pertanto provvidenziale l'arrivo di una bambina di nobile lignaggio entro la sua casata.

Donna di polso ma di buon carattere, Radmila si attaccò sin da subito alla piccola, nonostante le singolari casualità che avevano portato al loro incontro: dal canto suo, anche Zoya instaurò rapidamente un buon rapporto con la donna, al punto che col tempo si risolse a dimenticare la madre naturale.

Radmila divenne per lei una guida e un mentore, che la iniziò agli studi e alle arti: nel corso di tutta la sua adolescenza, a Zoya furono impartite lezioni di alto livello sui massimi interessi sociali, dalla teologia alla storia, dalla geografia all'alchimia.

Proprio nell'approcciarsi a quest'ultima, Zoya trovò alfine la sua strada: affascinata dal misticismo alchemico, si dedicò anima e corpo all'ingresso nelle prestigiose schiere dei Krovimanti, nei quali riuscì alfine ad entrare alla giovane età di 20 anni.

Radmila, al contempo, seguace indefessa del Krasni-Volk, la indusse ad avvicinarsi ai culti apocrifi khartasiani, nei quali ben presto Zoya trovò nuovo interesse: subiva fortemente il fascino della tradizione e lo studio del mito che aveva fondato il suo popolo non faceva certamente eccezione. Mosse così i suoi passi nella setta degli Indagatori dei Culti Apocrifi, dove

ben presto riuscì ad ottenere la stima dei suoi stessi confratelli.

La svolta sociale per Zoya arrivò alla morte dell'allora Arconte della casata Von Khratos, il Golova Volk Stanislav: dal concilio che ne seguì, ella ne uscì infatti quale nuova guida della Discendenza. In molti si chiesero come quell'adottata misconosciuta fosse riuscita ad ottenere la carica ma nessuno da quel momento in poi osò mettere in discussione le sue doti. Il giorno del Concilio dei Golova Volka,

infatti, in molti si presentarono per avanzare la propria candidatura: finiti i convenevoli di rito e i saluti iniziali, solo Zoya tuttavia entrò nella camera dell'assemblea, proclamandosi *de facto* nuovo Arconte. Mai un concilio di quel calibro ebbe durata così esigua, dal momento che l'unanimità, incredibilmente, fu raggiunta ancor prima del suo principiare: secondo i suoi detrattori, Zoya fu la sola ad entrare nella sala grazie alla sua lingua biforcuta, in grado di annichilire anche il più spavaldo degli interlocutori. Fatto sta che i vari candidati preferirono tacere sull'evento, convenendo all'unisono su come la donna fosse effettivamente la scelta più appropriata per la Discendenza.

Giunse infine il tempo di Mysh'ar, la quarta Piaga che si scatenò entro Khartas intorno al 2958: per Zoya si trattò di una vera e propria tragedia, poiché tra le vittime si contò nientemeno che la madre adottiva dell'Arconte, la Golova Volka Radmila. Si dice che Zoya, cieca di furore, non si perse d'animo nemmeno un attimo, richiedendo subito un voto di Vendetta al custode del Rancore del Golo-Thas: per anni la donna cercò la bestia, riuscendo infine a stanarla solo grazie all'ausilio del fratello di sangue, Vassilij Yad-Stolock. Come i due riuscirono a fermare Mysh'ar resta un mistero serbato gelosamente dai gemelli, uniti per quell'occasione come nei primi anni di vita: ciò che il popolo fantastica è un portentoso sodalizio che ha permesso ad entrambi di sfoderare le loro doti migliori.

Nel 2963 E.Q. Zoya arriva all'apice della sua celebrità, convolvendo a nozze con Dimitri Von Khratos: quanti hanno assistito al primo incontro tra i due, ricordano uno Zar assolutamente travolto dalla risolutezza di Zoya, al punto di chiedere la mano della donna non più di qualche settimana dopo. I due sono sembrati sin da subito anime affini, tanto che Zoya resta l'unica persona di cui lo Zar, allontanatosi dalla politica e dall'arte militare, gradisca la compagnia.

Golova Volk Aleksej Makarov

Titoli:

Brigadiere dell'Occhio , "Kotnik'ar" dei Virtuosi

Soprannome : "Ubly-Volka" (trad. "Mezzo Lupo")

Motto personale: "Nessuno verrà dimenticato"

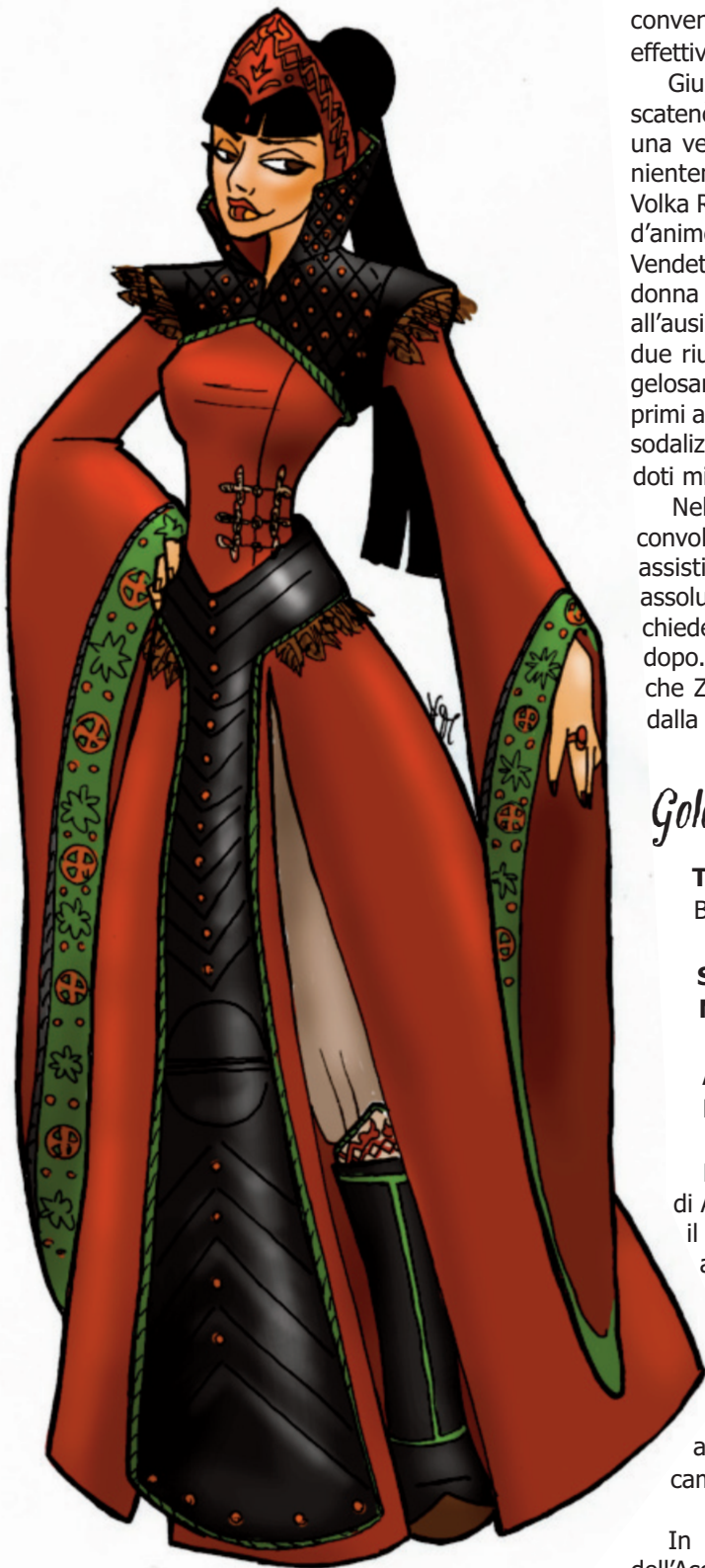
Anno di Nascita: 2934 E.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 30

Le origini di Aleksej sono avvolte nel mistero. Il padre di Aleksej è tutt'ora ignoto e la madre Katarina Makarov, il precedente arconte, non è mai sembrata interessata ad approfondire l'argomento: la diceria più diffusa vede in Rukonik'ar Robesh Makarov il padre del Mezzo Lupo.

Nonostante la sua condizione di "bastardo", Aleksej non ebbe problemi a rivendicare il titolo di Volk durante il suo korol'zakaz e fu proprio in seguito a questi eventi che l'austero atteggiamento della madre cambiò radicalmente.

In breve tempo, Aleksej divenne Kotnik all'interno dell'Accademia dei Virtuosi, secondo alcuni grazie ai preziosi



insegnamenti del Rukonik'ar in persona: questo gli valse l'invidia e il timore dei compagni d'arme, gelosi e al contempo impauriti da quello strepitoso talento.

La svolta avvenne quando la Madame Artemise La Fosse principiò gli studi presso l'Accademia: in poco tempo si creò una profonda intesa fra i due.

Negli stessi anni in cui prese luogo il mortale duello che assegnò ad Aleksej il titolo di Kotnik'ar, la madre Katarina principiava a muovere i primi passi verso rotte estere (provocando non poco dissenso tra i membri dell'alto consiglio Makarov). Nel frattempo, il figlio fondò, dietro pressanti richieste di alcuni suoi compagni d'arme e di Artemise stessa, una piccola "squadra di bruti" nota come "il Capricorno", alla quale però la rampolla valdemarita non poté di fatto prendere parte attiva, dati i suoi doveri in patria: il Capricorno riscosse in breve molto successo, mentre la fama di Aleksej cresceva di pari passo.

L'Arconte Katarina da par suo strinse un intraprendente accordo con la Banda dell'Astore, coinvolgendo anche il talentuoso figlio e gli uomini a lui fedeli in questa impresa, sebbene ciò decretò la fine del "Capricorno". Probabilmente a causa dello spiccato attaccamento al culto di Shiva, il giovane ebbe una misera carriera all'interno della brigata: infatti egli peccava spesso d'insubordinazione, il più delle volte per gettarsi in sortite quasi suicide nel recupero di un commilitone in difficoltà.

Nel 2962 il Mezzo-Lupo fu inviato assieme ad un drappello di uomini a recuperare alcuni armamenti abbandonati presso l'isola nota come Mala Suerte, durante la campagna coloniale dell'Inferno Nigro. L'esito della missione fu catastrofico: dei trenta e più uomini inviati solamente Aleksej sopravvisse grazie al provvidenziale intervento di Don Esteban Inigo de Castamara, che si trovava di vedetta presso la poppa della nave ormeggiata.

Nei mesi a venire in molti affermarono che Aleksej tornò profondamente scosso da quell'esperienza e forse fu quello uno dei motivi che lo portò a compiere un atto scellerato: durante una delle notti presso l'accampamento degli "arditi" pestò a morte un commilitone. Lui stesso si dichiarò colpevole di tale atto e accettò senza opporsi tutti i pesi del milite ucciso, divenendo così un ferrato. (cfr. par. 5.1.9)

Nel sapere suo figlio schiavo, la madre di Aleksej tentò il suicidio gettandosi dalle mura della loro magione (anche se in molti stentarono a credere che i tale gesto fu commesso volontariamente): tuttavia, sia la grande tenacia che probabilmente il folle desiderio di rivedere per l'ultima volta il volto del figlio, tennero la donna in vita per molti, travagliati giorni.

In questo lasso di tempo, il ragazzo schiavo fu inviato, assieme alla Brigata Fantasma, in una difficile missione presso l'isola di Piedra Calva; nell'apprendere la notizia della morte dell'Arconte Katarina Makarov, gli ex-membri del "Capricorno" si unirono alla conquista dell'isola nella speranza di poter comunicare l'infausta notizia. Dei 57 uomini inviati sul posto, tuttavia, solamente in due videro l'alba di un nuovo giorno: il general brigadiere Esteban Castamara e lo stesso Aleksej Makarov, consacrando la missione come il più cruento evento della campagna coloniale.

Quando in seguito il Kotnik'ar apprese delle condizioni della madre si smosse dal suo torpore, chiedendo il riscatto

del ferro: Aleksej riabilitò il suo nome uccidendo in duello il neo eletto brigadiere Monsieur Arthur Blanchforte. Riacquistata la libertà si recò al capezzale della madre in tempo per salutarla un'ultima volta: quelli che seguirono furono giorni convulsi, nei quali nessuno si aspettava di vedere Aleksej all'elezione per la carica di Arconte.

Alla seduta d'elezione parteciparono otto dei dodici Golova Volka in ballo: il concilio durò soltanto pochi giri di clessidra da quando le porte furono murate e vide Aleksej Makarov vincitore come unico contendente ancora in vita. I restanti Golova-Volka non appoggiarono da subito il neo eletto Arconte, ma in nome della grande devozione e rispetto nutriti per la madre e riconoscendo l'indiscusso talento d'arme del ragazzo decisero di appoggiarlo nonostante il suo turbolento passato.



Per onorare gli accordi presi in precedenza, Aleksej fece ritorno nella Brigata dell'Astore ma questa volta nel ruolo sicuramente più congeniale e che un tempo era stato ricoperto anche dalla defunta madre, il Brigadiere dei Fiancheggiatori.

Mosso da nuovo ardore e rinnovata volontà, il talentuoso combattente muove attualmente con decisione i suoi passi come guida della Casata Makarov.

Golova Volk Vassilij Yad-Stolock

Titoli:

Golova Volk del Khvos-Tas, Alto Cacciatore della Gilda della Prima Arte, Castaldo entro i Cercatori di Valdemar

Soprannome: "Naslednik Volk'ar" (trad. "L'erede del Cacciatore")

Motto personale: "Frangar, non flectar" (trad. "Mi spezzerò ma non mi piegherò")

Anno di nascita: 2935 E.Q.

Età nell'anno corrente 2965 E.Q.: 30

Primogenito dell'Arconte Anatoly e di Yelena Yad-Stolock, signori del Khvos-Tas, Vassilij in giovanissima età, a soli 4 anni, dovette affrontare la separazione forzata dalla sorella Zoya. Perché i genitori decisero di dividere i fanciulli resta un mistero avvolto nella più totale oscurità: ancora oggi il padre continua a mantenere il più totale distacco verso il figlio e questi, da par suo, non l'ha mai perdonato.

Dopo quell'episodio il fanciullo si chiuse in sé stesso e ci volle tempo perché questi tornasse a rivolgere la parola al padre. Da quell'episodio trascorsero anni, durante i quali il fanciullo cresceva e otteneva i suoi primi risultati nello studio e negli allenamenti con i vari maestri, accrescendo peraltro anche le aspettative del padre. All'età di 14 anni il piccolo erede era già un cacciatore provetto e fu nello stesso inverno che riuscì ad abbattere la sua prima preda, un grande lupo delle steppe dei Von Khratos. L'imponente animale aveva preso di mira la piccola scorta della famiglia in visita ai domini dello Zar e la grande bestia, forse affamata per l'inverno rigido, aveva deciso di assaltare il manipolo. Il ragazzo era salito sul tetto della carrozza avvolto dalle grida di terrore della madre e aveva piantato nel cranio dell'animale una freccia, prima che questi riuscisse a balzare sul padre. Dopo l'episodio il padre ringraziò gli dei e il coraggio del figlio, che aveva sempre preferito esercitarsi con l'arco anziché con la lettura: fu dopo questo avvenimento che il Golova Volk si decise a concedere al figlio l'opportunità di continuare a curare la sua stessa grande passione, la caccia.

Questo tuttavia non modificò il loro rapporto, come se l'atto del giovane Vassilij fosse dovuto agli obblighi di casata per il ruolo che il padre esercitava.

Fu all'età di 20 anni che al giovane erede si presenta un'occasione irripetibile: la salute del padre venne a mancare e l'alta nobiltà del Fold iniziò a fremere perché un nuovo Golova Volk venisse messo al comando della famiglia. Fu in questa occasione, dopo anni dalla separazione con la sorella, che questa tornò a fare visita al padre, per l'enorme sorpresa dei suoi consanguinei. Si dice che i due gemelli rimasero al capezzale di Anatoly Yad-Stolock per l'intera notte e che al

mattino il giovane Vassilij si diresse al ritrovo dell'alta nobiltà chiusa a concilio: per l'intera giornata le sale rimasero chiuse e solo al calar del sole fu possibile salutare il nuovo Golova Volk. Vassilij si pose alla guida della Discendenza: riuscì infatti a godere dell'approvazione dei più, spazzando via i timori di coloro che gli riconoscevano l'opprimente ignavia che lo aveva accompagnato negli anni dell'adolescenza e che forse, grazie alla sorella, si era dissolta.

Il secondo incontro tra Vassilij e la gemella avvenne intorno al 2958 E.Q. e quel giorno viene ricordato ancora come la data che segnò la dipartita di Mysh'ar: da quella visita infatti non passarono che poche settimane prima che la Piaga incontrasse la sua fine. Molte della genti di Khartas erano in preda al terrore e tante altre ancora avevano incontrato la fine ultima tra le fauci di Mysh'ar: fu proprio in quel momento di sconforto e disperazione che la glaciale Zoya tornò a far visita al fratello. Grazie a quest'unione i gemelli riuscirono ad arginare la minaccia e quanto accadde nella violenta battaglia che ne conseguì rimane leggenda.



Nello stesso anno il Golova Volk perse la sua giovane consorte Elizaveta Yad-Stolock di parto, ritrovandosi a crescere da solo la sua piccola erede Lyudmila.

Le malelingue sostengono che la sorella del Golova Volk sia portatrice di sventura e che forse il padre decise di separare i pargoli con ragion di causa, visto che ella sembra sempre portar con sé morte e dolore. Si dice però che quanti siano stati anche solo sentiti proferir parola sul conto della sorella dell'Arconte, si siano ritrovati impiccati o peggio abbandonati al di fuori delle mura: difficile tuttavia dire se queste voci avessero un fondamento di verità o meno.

Nel corso degli ultimi anni della sua guida, Vassilij ha coltivato la passione per il Gioco dei Fati, intrattenimento questo che lo ha portato ad approfondire la conoscenza di alcune tra le più rinomate personalità di tutta Caponord. Si dice che dietro all'amicizia con Nestor Cimanteau si nasconda il desiderio del Golova Volk di ritrovare l'antico cimelio di famiglia perduto, grazie all'ausilio della rinomata Gilda dei Cercatori.

Ro'ark Björnovic Mästari

Titoli:

Vybornik'ar della Gilda della prima Arte

Soprannome: "Vaek'et"

Motto personale: "Senza patria ma con salde radici!"

Anno di nascita: —

Età **nell'anno** **corrente** **2965** **E.Q.:**
Apparentemente 30

Nella Banchisa si narra la leggenda di un individuo, da tutti conosciuto col nome di *Vaek'et* (trad. "*Risvegliato*"), uno spirito irrequieto che vaga senza sosta negli impetuosi crinali ghiacciati dell'arcipelago: si dice che costui fosse il padre stesso del Volk'ar, colui che lo spronò a tentare la conquista di Khartas (trad. "*nuova casa*") seguendo la lunga lingua ghiacciata conosciuta come *Isvein*, che più di 2000 anni fa collegava Caponord alla Banchisa.

Secondo la leggenda, Vaek'et era ormai troppo vecchio per accompagnare il figlio nella difficile traversata ma nondimeno decise di dare a suo modo un ausilio: disse così al Volk'ar che sarebbe rimasto a vegliare dal confine meridionale della Banchisa e, se mai il figlio sconfitto si fosse ripresentato nella terra natia, lo avrebbe preso a strali nel petto lui stesso, per sollevarlo dall'inaccettabile onta. Così Vaek'et morì da solo in un gelido crinale, lontano dalla gloria dei Lupi Ghiacciati, e si dice che la sua anima vaghi senza pace fino a quando un giorno la sua indomabile indole da cacciatore non sarà messa alla prova: si ritiene infatti che solo così Vaek'et potrà riposare in eterno dentro le sale della Ninfa dei Ghiacci.

Si conosce ben poco delle origini di Ro'ark, ciò che in molti sostengono è che questi rappresenti la reincarnazione dello spirito di Vaek'et, disceso al di là del mare ghiacciato a perseguire la Grande Caccia che sanerà la sua sete di gloria.

Per certo si sa che Ro'ark è un membro degli *Vit-Björn* (trad. "*Orsi Bianchi*"), una della remote tribù che diede i natali

ai primi figli della Banchisa: il suo volto barbuto e ustionato dal freddo non lascia trasparire alcun sentimento definito mentre la sua esile stazza ben nasconde le doti da fine cacciatore che nel corso degli anni lo hanno portato alla pubblica ribalta.

Uomo di poche parole, Ro'ark, si è difatti guadagnato nel tempo una notevole popolarità, operando dapprima come messo per la Gilda della Prima Arte: a partire dalla Ventura del 2961 E.Q., a suon di bandi e ranghi guadagnati sul campo, Ro'ark ha strappato al rampollo Yad-Stolock, l'Arconte Vassilij, il titolo di Vybornik'ar.

Alla morte improvvisa del vecchio capo della Gilda, ai due cacciatori si presentò infatti un'occasione più unica che rara, quella di subentrargli quale nuova guida dei vybornik khartasiani: probabilmente tra i più esperti e senza dubbio i più ambiziosi, Ro'ark e Vassilij trovarono la taglia che poteva permettere ad entrambi di raggiungere la tanto agognata *pribyt*, la meta ultima di ogni sentiero venatorio.

Intorno all'anno 2964 E.Q. la Gilda stava difatti collaborando con alcune delle alte autorità di Erigas alla ricerca di possibili legami tra la Nassa e i Gruppi di *Vor* (i famigerati briganti della regione khartasiana) presenti nelle coste del Golo-Thas.

Da ultimo, sembrò che il rampollo Yad-Stolock avesse abbandonato la caccia, tanto che Ro'ark si trovò da solo a seguire per giorni le piste che i levrieri della Gilda gli avevano fornito, fino ad arrivare presso i fiordi che affioravano lungo le coste della Testa del Lupo e lì attese. Effettivamente le informazioni che erano in suo possesso si rivelarono esatte: scendendo lungo uno scosceso litorale roccioso, il cacciatore riuscì infatti ad intrufolarsi all'interno di una delle grandi grotte scavate dalle onde e lì, illuminato dalle torce, gli si presentò un imponente vascello, nascosto all'interno della caverna.

Si sa ben poco di ciò che accade sul vascello, quel che è certo è che il vybornik non tornò da solo da quella caccia: ad accompagnare Ro'ark c'era infatti il giovane Vassilij Yad-Stolock, ferito. Questi era infatti stato catturato dai briganti del Vor e fu solo grazie a Ro'ark che il rampollo del Khvos-thas poté riabbracciare i propri cari, mentre il prestigio per il duro colpo inflitto a uno dei Mandamenti della Nassa andò a Ro'ark, tanto che la fama ottenuta con questa taglia ancor oggi gli permette di tenere saldamente le redini della Gilda.

Opinioni internazionali Valdemar

"Delle Dinastie del Drago forse non verrà ricordata la società aperta e dinamica: quel che è certo è che con i loro soldi potranno raccontare qualunque verità desidereranno."

Erigas

"L'abilità dei valenti figli dell'Indomito nel cercar fortuna entro lande misteriose e inesplorate è forse pari all'indolenza che li governa lontano dai loro epici viaggi."



APPENDICI

Appendice 1 - I Fati

*«Il fato ha molteplici volti,
Tanto lieto innamorarsene,
Quanto mesto è il sagnarsene»*

STROFA ATTRIBUITA A XOAC

Ogni pellegrino intento a viaggiar in lungo e in largo attraverso le lande di Caponord ha certo avuto modo di scorgere alcune pittoresche icone che sembrano ricorrere nei contesti più disparati... che si tratti del fregio impresso sulla faretra di un prode cacciatore khartasiano, dell'insegna di una rinomata bottega valdemarita o della logora carta da gioco posta sul cappello di un pioniere erigasiano, alla domanda del viandante tutti subito replicheranno che si tratta di uno degli "occulti Fati".



La più accreditata leggenda che narra le origini di queste immagini senz'altro è quella legata agli albori del *pueblo* di Erigas (cfr. **par. 5.1.1**) ma nel corso dei secoli presso le altre nazioni sono emerse versioni non meno avvincenti del medesimo mito.

Entro le aride regioni dell'Indomito pertanto si racconta del semidio Xoac, il "*Buontempone*", il quale donò agli uomini che giacevano prigionieri del dispotico Dominador quindici carte in cui erano disegnati altrettanti mirabili soggetti che il semidio aveva carpito in ignoti luoghi. Nelle sfarzose magioni del Pentarca la creazione dei Fati è invece vincolata al nobile nome di Narcisse, il celeberrimo artista che realizzò alcuni tra i più stimati capolavori del tempo arcaico. Infine nelle selvagge terre del Lupo Bifronte si menziona un'ignota spelonca della Banchisa i cui graffiti rupestri avrebbero ispirato le tradizionali icone.

Qualunque sia la verità che si cela dietro tale mistero, le figure dei Fati hanno sempre suscitato il più vivo fascino e curiosità da parte delle grandi Signorie, tanto da divenir parte integrante della loro civiltà odierna.

Tutti concordano che i Fati originali fossero pregevoli miniature dipinte su piccoli stralci di pergamena, simili alle moderne carte da gioco, e pertanto questa è indubbiamente la loro riproduzione più diffusa entro le lande di Caponord. In ogni caso tanto il folclore popolare quanto le scienze esoteriche associano ai Fati significati allegorici e simbolici ben precisi; nella fattispecie ciascuna delle ventuno immagini tramandate di epoca in epoca pare enfatizzare un aspetto specifico dell'umana esistenza. Si vocifera che ogni singola carta serbi una vera e propria miriade di enigmi la cui soluzione sfugge ancor oggi alle menti più brillanti.

Ovviamente ogni comunità, a seconda delle proprie inclinazioni o interessi, ha privilegiato uno o più tra i mistici segreti dei Fati e li ha quindi 'assimilati' a propria discrezione.

Il mazzo dei Fati si suddivide in quattro "gruppi" fondamentali, ciascuno legato a un peculiare ambito:

Le "Bestie"

Questi cinque soggetti ritraggono animali domestici o selvatici. Le *Bestie* sono affini ai tratti più intimi o primordiali della stirpe umana come il retaggio familiare e la sfera emotiva. Nel concetto occulto il gruppo è anche accostato al tempo passato. Le *Bestie* sono le icone favorite di Khartas dove spesso indicano località, cimeli o reliquie in cui è infusa un'importante memoria storica.

I "pegni"

Questi cinque soggetti ritraggono vari manufatti. I *Pegni* sono affini all'ingegno e al lavoro dell'uomo e in particolare a ogni opera che manipola la sostanza del Creato. Nel concetto occulto il gruppo è anche accostato al tempo presente.

I *Pegni* sono le icone favorite di Valdemar la cui filiera artigianale le assegna a prestigiose mansioni o premiati opifici.

Le "chimere"

Questi cinque soggetti ritraggono famose creature soprannaturali che sono protagoniste indiscusse della mitologia di Erigas, Valdemar e Khartas. Le *Chimere* sono affini alla spiritualità e al subconscio e in particolare a tutto ciò che consente all'uomo di proiettare il proprio io oltre il velo della materialità. Nel concetto occulto il gruppo è anche accostato al tempo futuro.

Le *Chimere* sono le icone favorite di Erigas dove si è soliti impiegarle come talismani onde propiziare ambiziose imprese o cimenti. In aggiunta gli esponenti del *Sangre* possono esibire personalmente una o più *Chimere* come lascito concesso dalla Dinastia o dal Cid in ragione di meriti straordinari (solitamente il soggetto di turno è ricamato sulle vesti oppure ne viene posta la carta sul copricapo).

I "grandi"

Si pensa che le sei carte dei *Grandi* siano state aggiunte al mazzo solo dopo che i noti eroi del *pueblo* lasciarono le coste di Caponord per intraprendere la fantastica traversata che li avrebbe condotti presso l'agognata meta di Ultramar. Alcuni accantonano questi soggetti come meri "impostori" rispetto agli originali quindici, altri invece li considerano la più genuina espressione dell' "umana volontà".

Così come le *Chimere*, i *Grandi* ricoprono un ruolo di spicco nelle tradizioni erigasiane e oltre che esibirne le icone, i nobili ne accostano il nome al proprio.

Di seguito sono infine descritti tutti i singoli soggetti del mazzo:

Le bestie

- **I – L'Albatro:** Maestoso volatile marino: simbolo della libertà e dell'estro (patrono tipico per viaggiatori, artisti e cantori).
- **II – Il Cancro:** Schivo crostaceo dei fondali: simbolo dell'ingegno e dell'acume (patrono tipico per dotti, eremiti e asceti).



- **III – Il Gatto:** Lunatico felino: simbolo dell'azzardo e della temerarietà (patrono tipico per avventurieri, eccentrici o sciroccati).
- **IV – Il Toro:** Possente bovino: simbolo della forza e della caparbia (patrono tipico per militi, cacciatori e coloni).
- **V – La Testuggine:** Longevo rettile marino: simbolo della saggezza e della misura (patrono tipico per governatori, magistrati e altre forme d'autorità).

I pegni

- **I – Il Pozzo:** Un pozzo in muratura a foggia pentagonale: simbolo dei beni e delle risorse primarie.
- **II – L'Athamor:** Il tipico "forno dell'arte": simbolo dei mestieri che esaltano la grezza materia (esempi tipici includono orefici, intagliatori di gemme e alchimisti).



- **III – La Coppa:** Un semplice calice: simbolo dei mestieri che richiedono fitta interazione con il pubblico (esempi tipici includono albergatori e proprietari di case da gioco).
- **IV – Il Maglio:** Un robusto utensile da fabbro: simbolo dei mestieri che favoriscono lo sviluppo della civiltà (esempi tipici includono ingegneri, carpentieri e tagliapietre).
- **V – Lo Scrigno:** Un ermetico cofano: simbolo dei mestieri legati alla sfera dell'occulto (esempi tipici includono mistici e incantatori di manufatti).

Le chimere

- **I – Pelagra:** Il tenebroso demone degli abissi marini: simbolo della pazzia.
- **II – Xoac:** L'eclettico nume della buona sorte: simbolo del sogno e della fantasia.
- **III – L'Indomito:** Il focoso emblema di Erigas: simbolo dell'ambizione e della passione.
- **IV – Krovi-Mest:** Il selvaggio emblema di Khartas: simbolo della devozione e della vendetta.
- **V – Il Pentarca:** L'ancestrale emblema di Valdemar: simbolo della gloria e della bramosia.

I grandi

(si veda il par. 5.1.4 per il significato di questi soggetti)

- **I – Inigo "El Conquistador":** Uno spadaccino solitario dall'aria spavalda che tiene un falcone sul braccio e un teschio sotto il piede.
- **II – Sancha "El Caballero":** Una prode guerriera munita di lancia che sta in arcione a un poderoso capricorno.
- **III – Jorge "El Sabio":** Un venerabile luminare dalla lunga chioma e barba canuta che recide un grappolo d'uva col proprio falcetto.
- **IV – Enrica "La Bruja":** Un'imperscrutabile strega la cui immagine, riflessa su una coppia di specchi, appare sia nelle sembianze di vecchia decrepita che in quelle di giovane bambina.
- **V – Ramirez "El Vagabundo":** Uno scanzonato giramondo che naviga su un rudimentale naviglio accompagnato dal proprio fedele cane.
- **VI – Delmar "El Buscador":** Una scaltra faccendiera carica di bisacce che se ne sta assisa su un grande scranno.

Appendice 2 – I Paradisi Smarriti

«Il grembo del passato partorisce le meraviglie del presente»

FRASE ATTRIBUITA A DON MIGUEL RAMIREZ DE VELASCA

Da sempre la presenza dei bizzarri "atolli natanti" sparsi nel tratto marino del Maelstrom (cfr. **par. 2.1**) ha incuriosito intere generazioni di arditi naviganti e pionieri. Negli ultimi anni tuttavia le nuove scoperte di queste isole prive di radici si sono susseguite con singolare frequenza, tanto da alimentare molte ipotesi riguardo ignoti fenomeni naturali o soprannaturali in auge entro il vasto orizzonte del grande Oceano.

Nella maggior parte dei casi gli atolli raggiunti dai maestosi vascelli di Caponord non erano che piccoli zoccoli di arida roccia del tutto privi di vegetazione e fauna autoctona. In altri casi nondimeno le imbarcazioni si sono trovate a ormeggiare alla fonda di lussureggianti lagune cinte da scoscese alture o rigogliosi tratti di boscaglia in grado di metter in ombra i più pittoreschi scorci di Caponord. Coloro che si sono spinti oltre quegli attracchi hanno poi scoperto come essi altro non fossero che la 'soglia' di remoti reami madidi di sorprese tanto mirabili quanto terribili.

L'appellativo più ricorrente con cui si fa riferimento a quei luoghi è "**paradisi smarriti**" poiché la loro differenza rispetto alle terre vicine è tale da far pensare che siano frammenti perduti di un qualche altro mondo. Non a caso, stando ai racconti di quanti hanno fatto ritorno da quelle isole, tutto ciò che dimora all'interno dei loro litorali è contraddistinto da un fascino esotico o, come si suole dire sempre più spesso, "*alieno*"... Erbe e piante mai viste nelle regioni del Settentrione dotate di proprietà talvolta straordinariamente benefiche e altre volte a dir poco perniciose, bestie mostruose risalenti a un'ignota preistoria, territori con un aspetto così suggestivo o bislacco da togliere il fiato; per quanto sia possibile trovar delle somiglianze con elementi tipici di Erigas, Valdemar o Khartas niente di quello che sta nei *paradisi* può dirsi davvero noto o scontato.

In ogni caso altre testimonianze portano a credere che alcuni degli atolli esplorati di recente fossero stati conquistati dai primi coloni di Caponord in un lontano passato. A tal proposito si vocifera di vetusti ruderi e persino di edifici ancora in buono stato scoperti nel bel mezzo della folta giungla oppure nelle profonde spelonche dei *paradisi*. Perché dunque tutte queste civiltà sono scomparse nei meandri del tempo senza che nessuna traccia restasse presso le istituzioni dei Ducati?

La risposta più semplice a tale domanda è che mai nessuno di coloro che si stabilirono entro i *paradisi* poté o addirittura volle far ritorno nel vecchio mondo. Da un lato il continuo spostamento degli atolli tende a vanificare anche la più consumata perizia nautica e dall'altro è credenza diffusa che in essi vi sia un "*occulto spirito*" capace di rapire i pensieri degli uomini. Ovviamente in ogni Signoria sono state formulate le teorie più disparate riguardo a tale mistero, spesso ispirate dalle tradizioni e dal folclore di ciascuna contrada. Nelle assolate lande dell'Indomito i *paradisi* sono





additati come le fatidiche tappe lambite dai Grandi nel corso della loro leggendaria traversata oppure come bieche trappole sorte dall'oscuro abisso dove giace il temuto Pelagra. Nei fastosi salotti dell'aristocrazia del Pentarca vi è chi afferma che i *paradisi* possano essere i 'tasselli' di un meraviglioso mosaico incantato realizzato dall'ineffabile artista Legrand e quindi smembrato a opera di sconosciuti profanatori. Infine nelle gelide selve del Lupo Bifronte si rievoca l'antica fola della Glaciazione (cfr. **par. 1.3**), asserendo come i *paradisi* siano in realtà le floride terre rimaste prigioniere nella Banchisa.

A tal riguardo un'immaginazione ancor più fervida ha spinto i popoli di Caponord a coltivare sospetti sempre più eclatanti in merito a presunti segreti tenuti gelosamente nascosti da una o più nazioni. Vi è ad esempio chi afferma come le origini della portentosa *polvo nigra* possano esser legate a qualcosa rinvenuto dai capitani erigasiani presso un *paradiso* di cui non è mai stata fatta menzione ad anima viva. Altri invece credono che i *paradisi* possano celare la "fonte dell'eterna giovinezza" che si ritiene abbia finora sostenuto l'eccezionale longevità degli Eredi valdemariti. Altri infine sostengono che in uno o più *paradisi* giaccia un fosco 'serraglio' retto da Khartas da cui sono state di volta in volta sguinzagliate le aberranti progenie di Zve'r che nel corso delle ere hanno flagellato le genti del Lupo.

Pare che l'ultimo *paradiso* di una certa importanza, forse il più imponente per estensione e varietà, sia stato avvistato nell'anno corrente 2965 E.Q. e per decisione unanime delle reggenze ducali l'isola è stata scelta onde ospitar la prossima memorabile **Ventura** di Caponord (cfr. **par. 2.5**).

I "campi dei miracoli"

Presumibilmente vincolato al mito dei "paradisi smarriti", nei Ducati del Nord esiste un potere che da alcuni secoli a questa parte sta assumendo un'importanza sempre

maggiore. Nel momento in cui vennero meno i solenni portenti legati alla fede e alle cerimonie mistiche officiate durante l'epoca equestre, nutrite schiere di dotti, maghi e negromanti cercarono di scoprire nuovi mezzi per poter scongiurare il più temuto anatema dell'uomo... vale a dire la morte.

A tal scopo fu determinante la scoperta, avvenuta proprio su un "*atollo natante*", di una porzione di terreno intrisa di sensazionali facoltà mistiche. A quanto pare in quel luogo avvenne una sanguinosa scaramuccia tra due avverse fazioni di pionieri e alcuni dei bruti caduti nel corso della lotta furono inumati proprio nel tratto di suolo in oggetto. I compagni sopravvissuti allestirono il bivacco vicino alle tombe dei compagni e quando dopo alcune ore dopo la mano di uno di loro sbucò fuori dalla terra fresca, poco ci mancò che tutti morissero di crepacuore! Senza che nessuno sapesse come ciò poteva esser avvenuto, i morti erano resuscitati.

In seguito gli scrupolosi esami condotti sul terreno svelarono come questo fosse imbevuto di un'essenza assai propizia alla vita umana, assimilabile forse al famoso *ether* decantato nella scienza alchemica. Sebbene l'origine di questa forza sfuggisse alla comprensione dei geni più illustri, altri "*campi dei miracoli*" furono rinvenuti negli atolli e in seguito la terra estratta in loco fu portata presso Caponord, riuscendo a farle serbare le sue peculiari proprietà.

Questo non costituì però la proverbiale "*panacea*" di tutti i mali: i *campi* non avevano difatti il benché minimo effetto su chi periva di vecchiaia, in aggiunta solo quanti erano sepolti lì poco tempo dopo il trapasso potevano sperare di tornar in vita; infine la 'capacità' tipica di ciascun *campo* sembrava limitata al massimo a una decina di cadaveri per ogni singola luna o stagione. Ciò spiega perché questa risorsa, per quanto ritenuta strategica da molte potenze, non sia che una mera parvenza dell'immortalità che molti agognano e che mai tuttavia nessuno è riuscito a conquistare.

