

LA SCACCHIERA – ANTEPRIMA

Ambientazione GRV – Associazione “Le Terre degli Angeli”

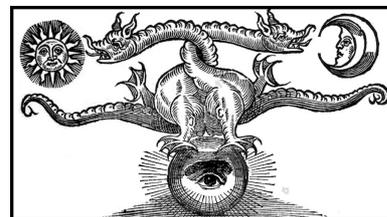
“Meglio Re nell’Inferno che Vassallo in Cielo” – John Milton

INTRODUZIONE

Le Terre degli Angeli (TdA) sono un’associazione culturale con sede ad Arezzo che promuove e organizza eventi di gioco di ruolo dal vivo (GRV). Dal 2002 la nostra realtà ludica comprende cinque cicli narrativi, detti “**cronache**”, nei quali abbiamo cercato di esaltare profondità delle vicende e qualità scenografica per offrire un’esperienza immersiva e appassionante. I 18 anni si avvicinano e prossimi alla “maggiore età”, quali altri sogni albergano nel nostro cassetto?

Con questa breve anteprima vogliamo rendervi partecipi della nuova cronaca “**Ultimo Miglio**”, il cui inizio è previsto per Settembre 2020. Ancor una volta a ospitare le gesta dei futuri eroi sarà un avvincente scorcio del nostro mondo fantasy originale (**Whanel**). Il progetto che stiamo coltivando tuttavia contempla uno scenario rinnovato tanto nelle tinte quanto negli sviluppi... una terra inesplorata laddove ardite schiere di ventura operano all’ombra di enigmatiche autorità, in un orizzonte madido d’insidie e promesse. Anche il nostro calendario ludico sarà ridimensionato in sole sessioni multi-giornata, ciascuna preceduta da un intenso periodo di stesura delle trame e realizzazione dei materiali. Tramite l’impegno di autori, artisti, tecnici e volontari, vogliamo dare a ogni singolo personaggio giocante (PG) spunti adeguati per inserirsi in questa storia sino a divenirne protagonisti. Ecco dunque un assaggio di ciò che vi attende!

L’anteprima che state per leggere si articola su una serie di racconti, narrati dalla prospettiva di pionieri che stanno per giungere o che si sono già stabiliti presso la regione nota come “**Scacchiera**”. Così facendo, vogliamo stimolar la vostra immaginazione e al contempo serbare l’alone di mistero che aleggia su quei remoti orizzonti. In trafiletti come questo potrete tuttavia trovare utili chiarimenti che vi aiuteranno nel comprendere il contesto di gioco.



1. IL MONDO

Dal disquisir di un ignoto peregrino sulla via per l'estremo confine occidentale di Whanel:



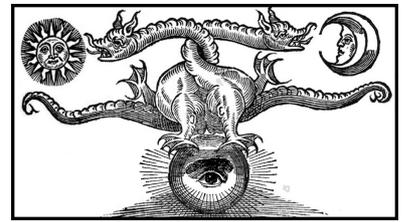
*La via è lunga e giacché vossignoria per più fiate mi chiese di narrar le origini del tutto, avrò premura d'alleviarvi il viaggio col mio dire... il Cosmo ebbe principio con la mirabile unione degli arcangeli: **Alhazhar**, il caos laddove si smarrisce ogni forma o sostanza, e **Nhea**, il lume che plasma ogni vita o essenza. Gli estremi che tali entità incarnavano si compensavano a vicenda, garantendo al sommo cielo d'**Isharur** un'eterna armonia. Poscia la nefanda **Piaga di Orione** si aprì al centro del Cosmo, separando i primi numi e relegandoli in remoti confini. L'abbietto icore del*

Crepuscolo prese a sgorgar da quel baratro, solcando il cielo come sangue che stilla da un'infetta ferita. L'oscuro grembo prese a partorir le bieche orde dei **demoni** e dai frammenti d'**Isharur**, divenuti astri nell'immensa tenebra, si levò il rancore delle **corti angeliche**. I solenni duci del Firmamento, **Rigel** e **Betelgeuse**, rinunziarono alla luce onde discender entro la piaga. I due affrontarono le massime serpi d'Orione, **Ghator** e **Jabir**, e dal groviglio delle avverse membra nacque il **Pandemonio**.

Alfine il conflitto celeste ebbe tregua e i numi decisero di fondar il novello mondo di **Whanel**. Dalle primordiali forze del **Calderone** furono tratte le lande terrene e la moltitudine di creature destinate a dimorarvi. Artefici di ciò furono i **titani**, colossi solenni o aberranti, protagonisti del mito ancestrale. In seguito i numi comandarono ai titani di sprofondar nel sottosuolo e cader in letargo. Il mondo fu quindi affidato alle razze viventi, la cui stirpe non avrebbe altresì beneficiato dell'eternità d'**Isharur**. L'anima di ogni essere avrebbe trovato asilo in un corpo per un tempo limitato e alla morte essa avrebbe varcato i cancelli dell'Oltremondo. La pallida soglia delle **Nebbie** avrebbe condotto gli spiriti più lievi a solcar la tortuosa **Spirale delle Anime**, rimettendo ogni memoria terrena nel caos di Alhazhar e poscia rinascendo entro Whanel per grazia di Nhea. La buia soglia delle **Ombre** avrebbe invece recato gli spiriti oppressi da grave fardello nel baratro del Crepuscolo, facendone cibo per l'insaziabile piaga.

Da allora ebbe inizio la storia mondana. Nei lunghi secoli dell'**Era Arcaica** sorsero i reami delle stirpi più longeve mentre l'uomo indulgeva nel fango dei primordi. Poscia il mondo accolse l'avvento delle umane civiltà, quali i **Ducati**, fieri baluardi d'onore e tradizione, e le **Contee**, crogiolo di fervido ingegno e mercimonio. Nell'**Era dei Quattro** il cuore di Whanel fu quindi serrato dal pugno di ferro di **Falcon**. Per tre millenni gli indiscussi sovrani dell'impero assoggettarono ogni nazione, atteggiandosi in pari misura come illuminati profeti e algidi despoti.

Così giungiamo agli esordi del tempo nostro: la serenissima **Era del Regno**. In quindici anni le genti oppresse dal giogo dei Quattro si riunirono ispirate dall'esempio di prodi martiri e dall'irriducibile forza del fanciullo guerriero. Così **Kanzor**, primo del suo nome, squarciò l'impero quale folgore sinché giunse a sfondar le porte di Falcon. I popoli riuniti sotto il gonfalone del Sire Eterno poterono quindi levar il capo onde contemplare quale fosse stato il prezzo della libertà. Nei **Ducati** è principiata la restaurazione delle antiche **casate equestri**, alle quali oggi spetta l'arduo compito di risollevar contrade prostrate dalla miseria e comunità schiave della superstizione. Nelle **Piane**, laddove la caduta dell'Impero ha imposto le più aspre battaglie, vanno intrecciandosi le speranze di militi, artigiani e peregrini, il cui irrequieto cammino si dipana tra le ceneri della guerra. Nelle **Contee** il denaro è stato versato in luogo del sangue, consentendo di rimpiazzar gli emblemi imperiali con quelli reali senza cagionar clamore alcuno.

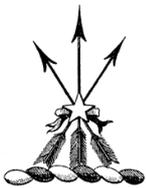


*Lasciate che il mio racconto possa concludersi ove inizia l'impresa nostra. Ben comprenderete come in un mondo reduce dalla belligeranza, scevro di risorse e ammorbato dal dubbio, quanti non possiedono nulla o sono sgraditi alla società guardino oltre il più remoto orizzonte onde coltivar il seme della speme. La grande **Sortita**, che fu indetta per volere del Sire Kanzor, ha consentito a ogni uomo o donna senza radici di tentar la strada che mena nel lontano occidente, altresì noto come **Lande Selvagge**. In una regione per buona parte ignota, la cui fertile terra cela tante glorie quanti perigli, s'estende la celebre **Scacchiera**. Là vige il singolare diritto della “**prima luna**”, per cui chi difende una frazione di suolo per oltre un mese ne può reclamar il possedimento. Questo è il motivo che ci mena oltre i grati rifugi della Piane, oltre i sicuri bastioni dell'Ovestvallo, oltre lo sguardo del mondo... in cerca del fato nostro.*

La cronaca “**Ultimo Miglio**” si svolge nell'anno 5 dell'Era del Regno presso la regione chiamata **Lande Selvagge**, situata all'estremo margine occidentale del “vecchio mondo” di Whanel.

2. LA SCACCHIERA

Decreto “**sul diritto della prima luna**”, proclamato dai regi nunzi presso le tre Giurisdizioni di Whanel:



*Oggidi, anno secondo della novella Era del Regno, per regio decreto di Sua Maestà Serenissima Kanzor, primo del suo nome, tutti gli uomini et donne libere che riescano a conquistar uno stralcio di terra oltre il confine dell'**Ovestvallo**, riuscendo a difenderlo per almeno una luna, potranno reclamarne la proprietà 'sì come gli oneri et onori che da ciò seguiranno.*

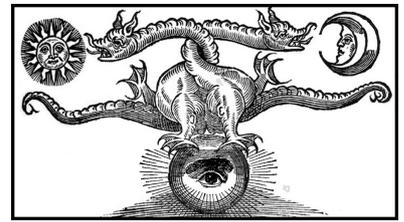
L'**Ovestvallo** è la massiccia linea fortificata che si snoda per centinaia di miglia, dal Deserto Grigio sino alle Fosche Paludi, formando un inespugnabile presidio lungo il confine occidentale del Regno Eterno.

Da un bando affisso sulle porte dell'Ovestvallo:



*Preparati, o cittadino, che intendi oltrepassare il Vallo. La **Scacchiera** non est un luogo per deboli o codardi et i suoi doni spettano solo alle prodi pedine che incederanno sulle sue **Caselle**.*

*Solo nei fiorenti **Vichi**, eretti et governati dagli abili **Altomastri**, troverete ristoro o mestiere. Nondimeno quivi potrete prender contatto con le schiere che si contendono i quadri della Scacchiera. Ciascun Vico est sorto presso gli occulti **Pozzi**, fonti di potere mistico dalle quali ogni **Camarilla** trae il suo peculiare arcano.*



*Fuori dalle ospitali mura, ogni irriducibile **Alfiere** guida la propria **Masnada** che ha origine da qualsivoglia cantone del Regno, senza limite alcuno di razza, titolo, censo, fede o libertade. Al medesimo tempo nelle **Cricche**, scevre d'onore et blasone, trovano asilo temibili bruti o banditi che all'ordine volgono le spalle.*

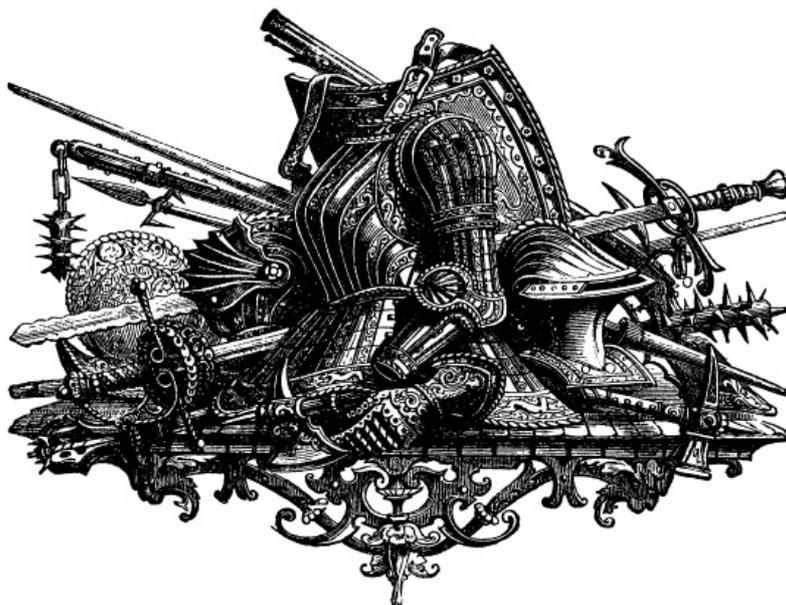
*Dalle Fosche Paludi alle vergini Foreste del Sole, dalle pietrose distese all'arido deserto, dai rivi impetuosi agli altipiani spogliati dal vento, queste son lande madide di segreti et perigli. La conquista d'ogni Casella concede altresì rimarchevole potere et autorevole stato. Possa dunque la sorte favorire chi impugnerà le **commesse** degli Altimastri onde strappar all'avverso fato il suo guiderdone.*

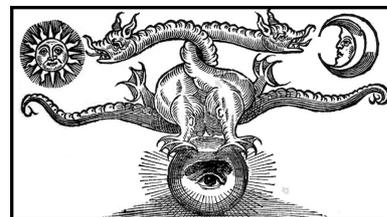
*Guardati, o cittadino, dagli uomini 'sì come dalle bestie. Sacche di **briganti** et **criminali imperiali** appestano questi territori, **troll** sanguinari et **aberrazioni** d'ogni sorta quivi predano senza sosta. Gli schivi et bellicosi **druidi** proteggono i loro **Cromlech** dall'avvento della civiltade, facendo scempio di chi contrasta la più crudele tra le nature.*

Non fidar di lignaggio o moneta, qui solo i più scaltri et forti possono auspicar nella sopravvivenza 'sì come in un ritorno cinto dal fato et dalla fama. Obliate le origini vostre, la patria che vi diede i natali et le mansioni cui eravate adusi. Ogni soldo, reliquia, virtude o compare mille volte trascende ciò che lasciate alle spalle. Non vi sarà nessun Sire, Duca, Conte o Vassallo che sancirà le gesta vostre. A illustri signori o umili glebaioli il Regno chiede di reclamar ogni singola spanna di suolo, estirpando il germe imperiale et contribuendo al regio erario col frutto del suo zelo.

fortuna arride a chi indulge tra le fauci del troll

Gli unici siti civili della Scacchiera sono i **Vichi**, piccoli borghi recentemente sorti sulle rovine di antichi insediamenti. Un singolo **Altomastro** regge la comunità locale, nominando un pugno di **Quartiermastri** per amministrarne le risorse pubbliche. Ogni altro abitante, detto **bifolco** indipendentemente dal proprio cetto, è in genere libero di esercitare il mestiere che più gli aggrada... almeno fintanto che la miseria o qualche calamità non gli calano sulle spalle.





3. LE MASNADE

Le **Masnade** sono compagnie di ventura che lavorano al soldo degli **Altomastri**. Ogni Masnada è guidata da un **Alfiere**, affiancato da un fido **Cadetto**. In queste schiere militano tanto i membri dell'**élite**, formata da gregari devoti all'Alfiere, quanto gli esponenti della **marmaglia**, avventurieri privi di vessillo che offrono i loro servigi al miglior offerente.

L'appartenenza all'élite offre un rapporto diretto con i condottieri della Masnada nonché peculiari favori concessi ai più meritevoli. Al medesimo tempo all'élite è richiesto il massimo riserbo sugli scopi della Masnada, obbligo per il quale non si ammettono deroghe persino nei confronti dei propri consanguinei o compari!

Le **commesse** degli Altomastri rappresentano la principale fonte di patrimonio, provvigioni e prestigio per le Masnade, le quali possono cooperare oppure contendersi quegli obbiettivi. Al contempo le Masnade risolvono ogni diatriba in base agli accordi ratificati durante l'annuale adunata, detta **Campomagno**, o, più sovente, tramite il **Diritto di Disputa**, il quale consente loro d'affrontarsi in scaramucce con regole sancite a priori (e.g. uno scenario simile è quello del film “*Gangs of New York*”).



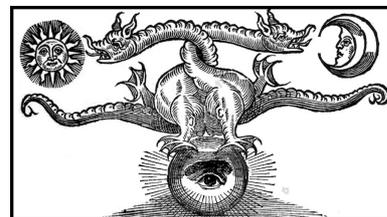
3.1. LO SPIANTATO

*Benvenuto nella Masnada dello Spiantato! Dato che il mio Alfiere in questo momento è immerso nella preghiera – e credimi, le preci non sono mai abbastanza quando ci si addentra nelle Caselle della Scacchiera! – mi occuperò io di parlarti della nostra **compagnia penale**... ehm, compagnia d'arme, intendevo.*

LE NOSTRE ORIGINI

*Forse guardandoci in faccia non lo diresti, ma siamo tutti al seguito di uno **Scudiero dei Ducati**. Balthazar è originario di una piccola Marca del nord-ovest, nei pressi dello Smog-Niktar, e si è fatto esperienza sul campo contro gli Imperiali. Anche molti di noi vengono dal nord, per l'esattezza dalle prigioni di Port Frost e di Greska, e saremmo ancora lì a marcire in compagnia dei ratti se una bolla del **Concilio Cardinale** non ci avesse offerto quella che i cavalieri definiscono “una possibilità di redenzione”. In pratica, comunque, ci hanno bandito da quelle terre, come fanno con tutti i briganti e i poco di buono. Tra noi invero ci sono **avanzi di galera**, ma anche aspiranti giovani **paladini**. Alcuni hanno l'incarico di **commissari**, addetti a mantenere la disciplina ed evitare diserzioni, altri di **cappellani** che fungono da consiglieri spirituali presso i distaccamenti della Masnada. Balthazar ci ha raccolto tutti sotto di sé, ha fondato la nostra Masnada e ci ha dato un singolo ordine e scopo.*

Il **Concilio Cardinale** è la principale istituzione dei Ducati del Settentrione, formato dai Signori di ciascuna schiatta reggente. Al medesimo tempo il Concilio annovera dotti teologi, detti **Vicari**, che assieme ai decani dei tre **ordini equestri** (Rosa, Templari, Erranti) hanno diritto di giudizio sui reati commessi da scudieri o cavalieri.



I NOSTRI SCOPI

*Non essere timido, vieni con me a esplorare il nostro campo! Come vedi, siamo tutta gente avvezza a combattere. Siamo altresì in gamba quando c'è da **esplorare** una zona o **racimolar informazioni d'ogni sorta** su qualcosa o qualcuno. Tra noi ci sono guerrieri che s'ispirano alla **tradizione equestre**, seguendo l'esempio de “Lo Spiantato”. E poi ci sono quelli che sono qui per caso e per sfortuna, come me. Magari non siamo bravi a star in formazione come quei guerrafondai del Crepuscolo, ma ognuno di noi sa il fatto suo e come sopravvivere nella mischia con archi, spade, asce, pugnali, corazze di cuoio bollito e piastre di corna. Non far caso, ad alcuni di noi piace dipingersi il viso, per spaventar i nemici, o portarsi addosso qualche strano orpello scaramantico. Non si scherza con la malasorte, in queste lande!*

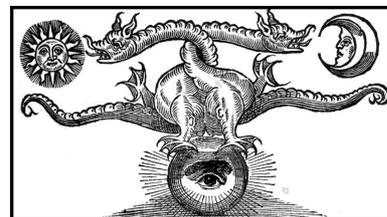
*Come ti dicevo, giacché al momento non possiamo tornare nei Ducati, cerchiamo fortuna nella Scacchiera. Nella fattispecie lo Spiantato è sulle tracce di una **reliquia** legata all'ultima sortita di **St. Elleron “Cavaliere del Tramontano”**, o qualcosa del genere... io non me ne intendo di queste cose da eroi. Sembra tuttavia che uno degli Altomastri sappia qualcosa in merito e Balthazar non vuol perdere certo l'occasione d'indagare a tal riguardo.*

I NOSTRI EROI

*Perché uno Scudiero dei Ducati dovrebbe finire a rincorrere cimeli dimenticati da uomini e dei qui nella Scacchiera? Non chiederlo a me! **Balthazar** stesso doveva diventare cavaliere, a quel che so, ma qualcosa è andato storto, temo. E' per questo che lo chiamiamo “Lo Spiantato”, perché non ha più niente, ha rinunciato al nome della sua stirpe e agli onori del Cavalierato per venire fin qui. Il motivo... chi lo sa davvero? Lui non ne parla molto, ma le voci corrono e prima di lasciare le Marche ho saputo che ha partecipato a una delle ultime e più feroci battaglie contro gli Imperiali, e sembra che in quel frangente abbia ucciso un Cavaliere d'illustri natali. Secondo alcuni, l'ha fatto perché in realtà costui era un traditore... ma il risultato finale è che il Concilio Cardinale l'ha costretto a lasciare i Ducati con la scusa di mandarlo a recuperare reliquie.*

*E noi cosa ci guadagniamo, mi chiedi? Intendi oltre quanto pagato dagli Altomastri che ci assoldano? Beh, prendi me, per esempio. Ah, che sciocco, non mi sono ancora presentata. Sono **Cyra la Gazza**, il Cadetto di questa Masnada. Mi hanno sbattuto in carcere, al nord, ma ovviamente ero innocente... d'accordo, non proprio del tutto innocente, ma non c'era nulla di male a vendere falsi talismani benedetti a chi era così stupido da comprarmeli, no? Ah! Mi sono sempre piaciuti gli orpelli e i gingilli... Comunque sia, il Concilio concederà indulgenza plenaria a me e a tutti gli altri membri della Masnada, e magari l'investitura a cavaliere ai paladini e commissari che la desiderano... sempre ammesso che davvero riusciamo a scovar qualche autentica reliquia. Ormai non lo faccio più solo per questo, lo faccio soprattutto per il nostro Alfiere che, voci o non voci, mi sembra in verità il capro espiatorio per coprire qualche macchia del Cavalierato. Forse non siamo tutti i nobili guerrieri cui Balthazar era abituato, ma la lealtà nei suoi confronti è ciò che ci unisce e sono pronta a dar il fatto suo chiunque ne tradisca la fiducia.*

Il vestiario e i costumi dello Spiantato s'ispirano alla Britannia e Irlanda del 1300/1400 con elementi tipici dell'abbigliamento equestre per gli aspiranti paladini.



3.2. IL CREPUSCOLO

Allora, figliolo, un usignolo mi ha detto che vorresti arruolarti. Benissimo, c'è sempre bisogno di nuove leve. Mmm, sembri un po' mingherlino, ma sta' sicuro che sotto il mio comando diventerai un vero soldato. Anch'io ero una semplice legnaiola, prima che cominciasse questa dannata guerra, e adesso ho perso il conto di quanti bastardi sono caduti sotto i colpi del mio mazzafrusto. So quello che stai pensando: fra i gruppi armati che vagano per queste lande, perché dovresti offrire i tuoi servizi proprio al Crepuscolo? Diavolo, ragazzo, lascia che ti dica due parole su noialtri... e fammi prendere un altro sorso di birra, perché parlare secca la gola!

LE NOSTRE ORIGINI

*La nostra Masnada nasce da un gruppo di **veterani dell'Anno del Nulla** e annovera tra le sue fila numerosi reduci delle battaglie contro il maledetto Impero. Gente tosta, insomma, anche se il mio Cadetto dice che spesso sono degli squinternati affetti da gravi traumi fisici e mentali... lei è un tipo così pessimista! Molti di noi hanno prestato servizio nell'Ovestvallo, perché era il posto migliore per tipi vincolati alla battaglia come noialtri... almeno fin quando non ci hanno congedati onde 'concederci' di tentar la via della Scacchiera.*

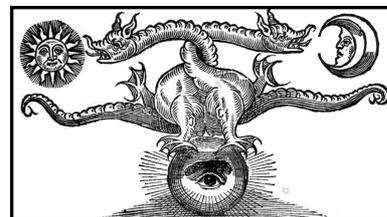
Gli ultimi sanguinosi mesi che portarono alla caduta dell'Impero e alla nascita del Regno Eterno sono passati alla storia come l'**Anno del Nulla**.

I NOSTRI SCOPI

*La mia masnada è la migliore quando si tratta di **racimolare provvigioni**. Siamo bravi a recuperare materie prime d'ogni sorta nonché ad **allestire bivacchi** che attirano chiunque voglia barattar quel poco che qui ha valore. Siamo abituati a **combattere in schiera e falange**, come nel regio esercito che abbiamo lasciato, e tanto il valore in prima linea in battaglia quanto la capacità di sopravvivere a qualunque avversità sono le qualità che più apprezzo nei miei sottoposti. Li conoscerai presto, non è difficile distinguerli, con le loro armature più o meno ammaccate, a volte procurate dai corpi dei nemici sconfitti, e soprattutto con i loro vestiti spesso vistosi - farsetti dalle maniche a sbuffo e pantaloni variopinti – armati di spada, spadone, picca, alabarda o falcioni da guerra... il nemico conosca il nostro aspetto prima di conoscer il nostro ferro! Perché siamo venuti qui? So per certo che da queste parti si celano pericolosi **criminali imperiali**... uno su tutti quello il cui fosco soprannome d'**Immacolato** ne segue le malefatte a guisa d'ombra funesta. Io e i miei ragazzi daremo loro la caccia... ora e per sempre!*

*Certo, di tanto in tanto combattiamo al soldo degli Altomastri, perché dobbiamo pur mangiare e comprare le armi che ci servono. D'altra parte, il mio Cadetto mi fa notare che, per poter combattere, ho bisogno d'uomini forti e in salute, quindi vuol cercare una **cura** per guarire le affezioni dei nostri reduci.*

Tuttavia il nostro scopo è e sarà sempre cancellar gli Imperiali dalla faccia di Whanel. Lascia che ti dica una cosa, ragazzo. Avrai sentito anche tu quelle voci, che dicono che la guerra è finita... è una solenne menzogna! Invero si tratta d'un complotto dei falconiti onde indurci ad abbassar la guardia, credi a me. Io non cadrò altresì nel loro tranello... la guerra, per quanto mi concerne, non avrà mai fine!



I NOSTRI EROI

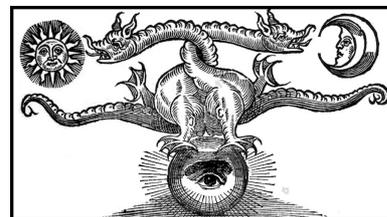
*Chi sono io? Giusto, lascia che mi presenti. Mi chiamo **Ottavia** e sono l'Alfiere di questa Masnada. Ottavia e basta, sì, perché non sono di nobili origini come tanti damerini che vengono a cercare asilo in queste lande. Come ti ho detto, ero avvezza a far fascine di legna nei boschi delle Quietilande, come mio padre prima di me. Questo prima che quei fottuti Imperiali bruciassero la mia casa e ammazzassero la mia famiglia... per colpa mia. Ah, ti chiedi perché? Sei giovane, forse non ricordi quando i Quattro ordinarono che ogni uomo o donna abile alle armi residente nelle Piane fosse arruolato nelle loro armate. Io e altri del villaggio non volevamo diventare la loro carne da cannone e ci eravamo dati alla macchia per evitare la coscrizione... pertanto, quando i Falconiti giunsero, furono i nostri cari a pagar il fio. Dei, sto ingurgitando alcool proprio per non rimembrar quel giorno, e invece la birra mi scioglie la lingua... li troverò tutti quanti, stanne certo! Per questo sono fuggita, vagando per boschi come un animale braccato, mi sono unita ai ribelli e ho combattuto nell'esercito di Kanzor. Per questo poi sono andata a prestar servizio nell'Ovestvallo, dove ho incontrato veterani con il mio stesso desiderio. Se quei bastardi credono di nascondersi nella Scacchiera per sfuggire alla mia vendetta, si sbagliano di grosso!*

*A proposito del mio Cadetto, si chiama **Cristilde** ed è un'esperta nelle **scienze mediche**. Ha militato come cerusico di bastione nell'Ovestvallo e mi segue costantemente. Si preoccupa sempre troppo per tutti, e non riesco a capire perché invece non sia preoccupata per la minaccia imperiale, anzi, ogni volta che ne parlo sostiene che sto diventando matta con questa storia.*

Ah, Cristilde, eccoti qua, stavo giusto parlando di te a questo baldo giovane che vorrebbe unirsi a noi... come dici? Il ragazzo in questione mi sta aspettando nell'altra sala della locanda? E questo allora chi è... un manico di scopa? Diavolo, stasera devo essere proprio sbronza, amica, ho ceduto ai cupi ricordi e alla malinconia... orsù, hai ragione, portami dell'acqua! Sì, te lo giuro, non toccherò più un sorso di birra in vita mia... devo rimaner lucida per combattere contro gli imperiali rintanati in questo posto in cui nemmeno il lume degli Astri sembra in grado di discernarli. Lo so, te lo dico ogni volta che ci fermiamo in una locanda... ma da domani, principia una novella caccia!

Il vestiario e i costumi del Crepuscolo s'ispirano all'Europa Centrale del 1500 con elementi tipici del Rinascimento italiano e tedesco (e.g. i Lanzichenecci).





3.3. IL SUSSURRO

Ehi, novellino, vieni qui! Avanti, non far il timido, nella Scacchiera devi farti valere, e l'ultima recluta timida che abbiamo avuto ha infine trovato dimora nelle viscere di un troll!

So quello che stai pensando: “Perché proprio loro?”. Ti capisco, anch'io non vorrei passar i prossimi anni in compagnia di questa gente poco raccomandabile nonché così disperata da vagabondar in questa landa dimenticata dal mondo! La scelta è tua e se decidi di restare, sappi una cosa: non m'interessa che tu sia un asso a combattere, né voglio che tu mi segua come se fossi un qualche eminente martire del nord. Voglio che tu ponderi a fondo quest'offerta... orbene, mentre pensi a quante beghe potresti crearmi in futuro, lascia che ti parli di noi.

LE NOSTRE ORIGINI

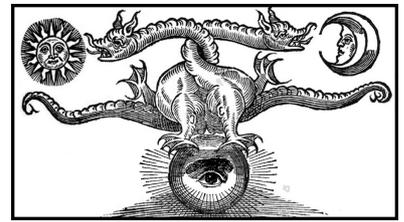
*I rispettabili signori - e per fortuna anche signore!- che hanno deciso di farmi vedere le loro brutte facce ogni dì, provengono in larga misura dalla più bella e menefreghista capitale che fu fondata a memoria d'uomo, vale a dire la città libera di **Scentiar**. Se non ci sei mai stato, pensa a un luogo dove tutto è possibile finché sei abbastanza ricco e corrotto, e allo stesso tempo alla più terribile delle fiere, la quale ti divora e ti spoglia sino alle ossa, annichilendoti se fai un passo falso. Ecco cosa è successo a quelli come noi: siamo gente espulsa dai **Liberimericatori**... aristocratici o di umili natali, tutti accomunati dall'esser soltanto dei **miserabili** di fronte alla “**società onorata**”. Tra noi puoi dunque trovare poveracci che non hanno più il becco di un quattrino, ma fin troppi **debiti** sul groppone, ex-sicari che hanno smarrito le grazie di un alto papavero della Gilda o semplicemente gente che ha pestato i piedi alle persone sbagliate.*

La **Gilda dei Liberimericatori** è un'oligarchia di plutocrati privi di scrupoli, detti Principi, i quali rappresentano presso Scentiar ciascuna delle sette Contee del Meridione. I Liberimericatori rispettano l'autonomia politica di ogni nazione ma è nella loro cerchia ristretta che sono concepiti i massimi accordi economici in auge nel mondo di Whanel.

I NOSTRI SCOPI

*Per quanto si stenti a crederlo, molti dei nostri compari hanno più debiti e nemici che armi nascoste addosso... e, credimi, anche qui non difettiamo di nemici. Dato che sono abituati a cavarsela in ogni frangente e a sfuggire ai creditori, sono abilissimi a **nascondersi** nonché a **colpire quando meno ci si aspetta**, prediligendo armi leggere e versatili. Nondimeno molti di loro, al par mio, si dedicano allo scibile e nella fattispecie alle **arti alchemiche**. Inoltre, onde meglio fronteggiar la Scacchiera, hanno imparato ad **allestire salmerie** che consentono a ciascuno d'esercitar con maggior profitto i propri mestieri.*

*Quello che cercano è oltremodo semplice, ossia qualsivoglia modo consenta loro di trarsi d'impaccio. Denari, certo... potere o alleati, mai potremo dir d'averne a sufficienza... nel peggiore dei casi un posto laddove celarsi in attesa che si siano calmate le acque. A tal scopo gli Altomastri pagano bene per le teste dei troll o dei briganti più agguerriti, e per l'appunto c'è una **grossa taglia** che ci interessa. Le mie fonti, poi, vociferano che nei misteriosi Cromlech i druidi custodiscano un tesoro... una specie di **manufatto alchemico***

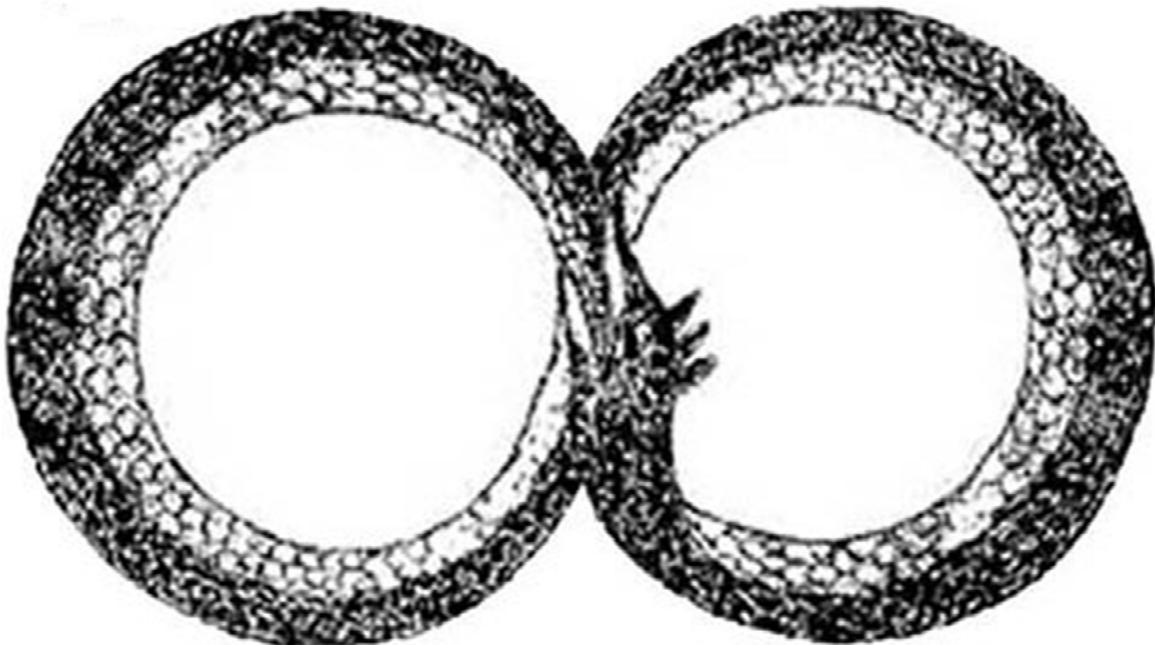


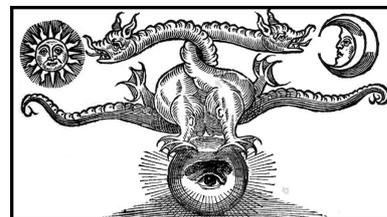
che solletica il nostro interesse. Quale che sia... ogni occasione è provvida per le nostre tasche, 'sì come per le mie ricerche.

I NOSTRI EROI

*La mia storia? Sono **Sir Leone La Roche**, secondogenito del Conte di Gelba, il “ramo secco” della famiglia... qui tuttavia sono avvezzi a chiamarmi Leo. Mio padre sperava che diventassi un dotto Magistro, facendomi lustro presso una cattedra delle Libere Università. Un tempo sognavo in grande, pensavo di poter cambiare le cose a Scentiar. Ahimè, furono quella ‘cose’ a cambiare me... dopo una serie di batoste ho capito che per sopravvivere bisogna accettare il male che esiste nel mondo, che esiste in ognuno di noi, e fare in modo che non diventi peggiore di quello che è. Così, fra un debito e l'altro, finii al cospetto di uno dei Principi, il quale mi pose davanti la scelta: o guidare una spedizione nella Scacchiera, svanendo per sempre dalla città, o lasciargli la mia testa su un piatto. Lascia che la tua immaginazione colga quella che fu la mia decisione... Eccomi qua, insieme ai rifiuti che Scentiar ha gettato oltre i propri confini, e in compagnia del mio braccio dritto, **Brando!** È un tipo di poche parole, ma serba molti assi nelle maniche ed è pronto a estrarli al momento propizio. Egli è stato uno dei primi a seguirmi nella Scacchiera e ha la brutta abitudine di chiamarmi “Sir Baccelliere”, giacché sa che lo detesto. Al momento mi fa da servitore e all'occorrenza anche da barbiere - che cazzo, il fatto che adesso viva in una patria selvaggia non significa che debba avere anche una barba selvaggia!- quando è il momento tuttavia diventa un compare leale quanto letale. Credimi, risolve ogni tipo di problema... cerca pertanto di non divenir tu il prossimo!*

Il vestiario e i costumi del Crepuscolo s'ispirano all'Europa nord-occidentale del tardo 1700 con elementi tipici dell'abbigliamento militare d'epoca (e.g. truppe inglesi della Guerra d'Indipendenza).





4. LE CAMARILLE

Le **Camarille** sono sette che coltivano occulte arti, per apprendere le quali gli accoliti sottoscrivono un vincolo di riservatezza. La pratica mistica di ogni setta s’ispira a uno dei misteriosi numi locali, detti **Insonni**, e vige la credenza che chi ne tradisce i segreti finisca per incorrere nel suo rancore. Pochi sono in grado d’appurare la veridicità di simili dicerie ma il solenne voto che ogni Camarilla esige è comunque tenuto in gran conto dai suoi accoliti... e la malasorte marcia a fianco di chi gli volge le spalle!

Le Camarille codificano il proprio sapere tramite un peculiare **codice simbolico**, il quale è patrimonio esclusivo degli accoliti. Le Camarille descritte di seguito sono rette da tre dei più celebri **Altimastri** della Scacchiera e non a caso hanno contribuito a consolidarne il prestigio.

La magia comune, un dono alquanto raro nella Scacchiera, comprende soltanto blandi sortilegi (**fatture**) che traggono ispirazione dalle ancestrali arti druidiche. In particolare le branche della magia ordinaria sono associate ai tre “reami” del Creato, e le arti delle Camarille ne rappresentano l’evoluzione naturale:

- **Reame minerale** (si evolve nella Camarilla degli **Artefici**): Manipola la materia inanimata, detta **Yla**. Le sue fatture offensive o difensive sono particolarmente apprezzate in battaglia.
- **Reame vegetale** (si evolve nella Camarilla dei **Liturghi**): Manipola la linfa naturale, detta **Fysa**. Le sue fatture consentono di muoversi agevolmente e sfruttare le risorse d’ogni territorio.
- **Reame animale** (si evolve nella Camarilla degli **Esoteri**): Manipola l’essenza occulta, detta **Skia**. Le sue fatture alterano i corpi così come la psiche e le emozioni.

4.1. GLI ARTEFICI

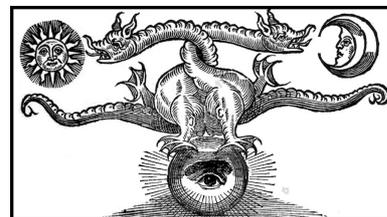
Creo Ergo Sum



“Per tutti i fulmini, questa volta pensavo proprio di esser spacciato!” – Prendo un gran sorso di sidro dalla fiasca, poi la passo al mio compagno d’arme, un novellino appena arruolato seduto dall’altra parte del fuoco. “E invece... benedetta quest’armatura! Hai visto come ha resistito alla mannaia di quel troll? Era un colpo che avrebbe tagliato in due un uomo, eppure non mi sono fatto neanche un graffio!” – Il mio compare è molto interessato... anche lui oggi se l’è vista brutta, nella selva, quando abbiamo stanato quel dannato mostro che aveva scarso desiderio di lasciarci la sua testa. Per l’esattezza, credo se la sia fatta nelle braghe sin dal principio.

*“Dove l’hai trovata? Te l’ha data l’Alfiere?!” – Do una pacca sulle scaglie lucenti della corazza. “L’ho ottenuta tramite un **Opificio** degli **Artefici**. Li conoscerai bene... più di una volta le loro opere, infuse di mistiche proprietà, si sono dimostrate indispensabili per la sorte della nostra Masnada! Il nostro condottiero invero ci ha messo una buona parola... grazie alla sua intercessione, l’armatura mi è stata fornita dall’**Aureo** in persona.”*

Sopraggiunge anche Gregor, un veterano dell’élite. Ha il volto sfregiato da una brutta cicatrice, ma tutti gli oggetti magici che indossa, anch’essi opera degli Artefici, dimostrano il suo valore nonché i soldi che è riuscito a racimolar durante le nostre sortite.



*Si siede accanto a noi, fissando il fuoco del bivacco. “Mostrate rispetto, quando parlate dell’Altomastro. Lui ha fondato la filosofia dell’occulto **Tetrasco**, che codifica l’essenza e il potere degli elementi onde consentire all’uomo di esaltarne la natura, sia tramite l’artigianato che le arti mistiche. Seguendo i suoi insegnamenti, i suoi allievi imbrigliano le energie di queste lande nei loro manufatti.”*

Vedo un sorriso compiaciuto affiorare sul volto del novellino. “Buono a sapersi!” – Gregor scuote la testa e mi lancia un’occhiata d’intesa. “Vuoi comprare anche tu qualcosa del genere, novellino, oppure invece avvicinarti ai loro segreti?” – Piega il busto verso di lui e il fuoco proietta ombre scure sul suo volto scavato e sulle cicatrici. “Attento, però: sappi che nella Scacchiera niente è dato per niente: i misteri della creazione sono protetti con cura e ogni manufatto ha un costo tanto per chi lo crea quanto per chi lo sfrutta.”

La Camarilla ammaestra nell’arte di creare oggetti dotati di straordinarie proprietà mondane o magiche. Le portentose opere degli Artefici perdurano tanto più s’investe nel denaro, potere e materia che sono necessari per realizzarle. L’apice dell’arte è la creazione di manufatti viventi. Il codice occulto degli Artefici è il **Tetrasco**, il quale tramite le allegorie alchemiche rappresenta il potere degli **elementi primordiali** (acqua, aria, fuoco, terra) e le combinazioni di questi da cui scaturiscono le **arti** (esaltazione della materia tramite mezzi mondani) e gli **artifizi** (esaltazione della materia tramite mezzi mistici). Queste pratiche richiedono un laboratorio mistico, detto **Opificio**, in cui sono serbati i formulari segreti della Camarilla. L’Altomastro fondatore è **Ermete Crisafilo** detto l’Aureo, il quale venera **Feron il Demiurgo**.

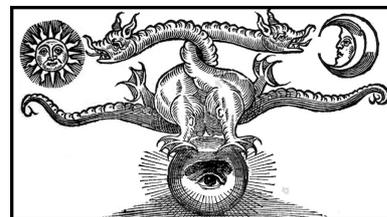
4.2. GLI ESOTERI

Do Ut Des



Calde, bollenti palpebre di sangue vermiglio calano sui miei occhi... poi il gelo serra con dita grifagne un cuore che più non palpita. Come spirito etereo, disincarnato, incedo in una tortuosa via cinta dalla nebbia. Non v’è in me sostanza alcuna né lume che mi sovrasta, eppur una scura sagoma aleggia a guisa d’ombra accanto all’anima mia. Un silenzio che mai ho conosciuto è improvvisamente rotto da una lugubre cantilena: “Loih, Loih, Loih nos coniungit atque dividit... do ut des!”.

*Grandi mani affiorano dalla caligine e mi afferrano salde come il ferro. Lo sguardo si apre innanzi a eburnee pupille che scrutano oltre un teschio di pallido avorio. Il mio braccio si stacca dal letto di foglie di mais su cui giaccio. Tocco la fronte su cui si era abbattuto il randello del bruto e senza stupore scopro una profonda cicatrice che solca metà del cranio. Il **Moah** frattanto si lava le mani in un bacile di peltro... lava via il mio sangue. Nel desco accanto sta un calice colmo di **Sazerac**, il cui penetrante aroma d’assenzio giunge per primo a ridestar i miei sensi. Un altro odore, ben più intenso e penetrante, aleggia in questa piccola stanza... è senz’altro **zuppa di cascame** quella che borbotta nel paiolo sospeso sul fuoco. Solo in quel momento mi accorgo del terzo individuo che sta qui... una donna dalla pelle olivastrea, sfregiata da vaiolo o peggio, è intenta a cucire qualcosa che non vedo. Per un attimo i suoi occhi vitrei e scevri d’espressione si volgono su di me... poi lo **zombie** riprende le sue faccende.*



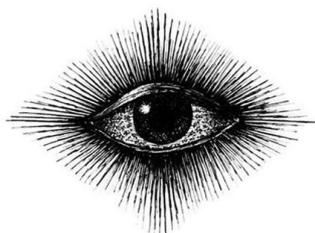
*“Lucas, ora sai quali perigli riserva il gioco d’azzardo... ognuno alla fine paga i suoi debiti.” – Le parole del Moah giungono nitide persino oltre la macabra maschera che indossa sul volto. Faccio per alzar l’altra mano e con gran sorpresa scopro lacere bende dove prima avevo due dita. “Il primo è per il **Grande Patrono**, Lucas... offerto al **Subisso** in riscatto della vita tua. Il secondo è per il **Piccolo Patrono**... la mano di baccarat che tre giorni addietro hai perso con **Mordecai lo Storpio**.” – Proprio in quel momento la donna finisce il suo lavoro e solleva un bizzarro fantoccio di iuta, il **Kuah**... sulla sua testa c’è una grossa cucitura: sembra proprio una cicatrice.*

*Mentre esco, le ultime parole del Moah mi gravano addosso: “Ricorda due cose, Lucas... gli **Esoteri** non chiedono a un tirapiedi di esigere ciò che gli spetta... e c’è di peggio della morte cui sei scampato.” – Quando la porta si chiude alle mie spalle, la donna si accinge a rifar il letto. Sotto le ruvide foglie appaiono linee sinuose, cerchi e croci realizzate con canapa intrecciata... il **Loih** è tracciato, il vincolo è stretto.*

La Camarilla ammaestra nell’arte di manipolare la vita e la morte. I poteri basilari degli Esoteri consentono di piegare la carne, per guarire o debilitare, così come lo spirito, per benedire o maledire. L’apice dell’arte, nonché peculiarità degli accoliti, è la facoltà di animare/rianimare i defunti. Il codice occulto della Camarilla è il **Baratto**, il quale impone che ogni guarigione o maleficio possa esser invocato solo in cambio di un peculiare ‘pegno’ vincolato al soggetto di turno, che deve cedere qualcosa al **Moah** (maestro). Per i poteri più blandi, il pegno è qualcosa di semplice, come una goccia di sangue, un capello o un contatto fisico. Per i poteri più elevati può esser necessario il sacrificio di un manufatto e/o dell’essenza vitale o spirituale di una creatura legata al soggetto. Il baratto può avvenire per mezzo di un **Kuah**, ossia un fantoccio che deve includere un elemento animale, vegetale e minerale. Quando gli Esoteri stipulano un baratto devono tracciare un segno, detto **Loih**, nel luogo dove questo avviene. L’Altomastro fondatore è **Mordecai** detto lo Storpio, il quale venera **Dagon l’Ombroso**. Da questo nasce un culto di stampo animista che suddivide lo spirito dell’uomo in **grande patrono**, il quale si distacca dal corpo solo col decesso, e **piccolo patrono**, il quale invece può librarsi oltre la carne vivente. La separazione dal piccolo patrono porta alla genesi degli inquietanti **zombie**. Il trucco e le maschere degli Esoteri, con fattezze di teschi o volti cadaverici, non a caso s’ispirano all’aspetto dei “servi senz’anima” che li assistono.

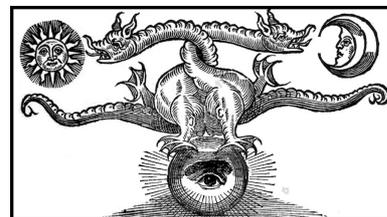
4.3. I LITURGHICI

Divide et Impera



“Forza, resisti, presto starai meglio!” – Che siano maledetti i druidi nonché le loro mosche carnivore! Quella di oggi era un’imboscata e il mio distacco c’è piombato come un fico maturo dall’albero. I perniciosi parassiti mi sciamano sul volto e i loro morsi crudeli mi straziano. Trascino a fatica una mia compagna d’arme, lei è messa molto peggio di me... il volto enfio e incrostato di sangue, sento il respiro ridotto a un rantolo stentato.

La gente del Vico si apre davanti a noi per lasciarci passare. Pochi cercano d’aiutarci, molti si discostano da noi per timore di divider il medesimo maleficio. Non abbiamo bisogno di codesti bifolchi... la nostra



Masnada ha già ottenuto i favori della Camarilla. Loro ci stanno aspettando. La mia compagna emette un gemito di dolore e si affloscia tra le mie braccia.

*“Merda, Amani, non devi cedere ora!” – Con le mie ultime forze riesco a raggiungere la piazza centrale del vico, dove si stanno riunendo i **Liturgici**. Stanno organizzando il rito per bandir questa piaga... un gruppo di officianti sta delimitando una vasta area che comprende tutta la piazza, mentre io e lei crolliamo esausti al suo interno. Altri, vicino a un grande falò ardente, stanno vergando su pergamena i gesti e le frasi necessarie per canalizzare il mistico potere. Ecco, con l’avvento degli ultimi tutti i **Focus** sono disposti... verso di noi s’appropinqua una donna col volto coperto da una maschera. La riconosco, è una delle **Tre Sorelle** che hanno creato per prime l’arte della **Matrice**, e che tuttora dividono il ruolo d’Altomastro. Tra le sue mani stringe una salamandra scarlatta.*

*Amani giace sul pavimento di terra battuta... le copro il volto con la cappa senza però riuscire ad allontanare le mosche voraci, poi alzo il viso a incrociare lo sguardo della bella **Uni** attraverso la maschera che indossa. Ella estrae dalle pieghe della veste le **monete rituali**. Adesso, sfidando il fato con i loro sorteggi, sarà tracciato l’occulto **Diagramma** il cui potere è in grado di amplificare così come di stravolgere l’effetto del rito. In ben pochi però conoscono a fondo il significato di tali simboli esoterici e i prodigi che ne possono scaturire.*

La Sorella pone la salamandra al centro del rito, poi si rivolge all’élite del nostro contingente: “Gli occulti segni sono stati scritti, dirigetevi dunque al falò che abbiamo allestito al loro centro. Per eliminar gli insetti che vi perseguitano è necessario immolarli nelle fiamme. Se il rito sarà propizio, voi beneficerete della resistenza della salamandra...” – Il suo sorriso enigmatico ci lascia per un attimo macerare nel dubbio. “Ora solo l’azzardo può sancir la sorte vostra!”

Non abbiamo scelta. Sollevo di nuovo la mia compagna e insieme ci dirigiamo verso le fiamme. Un passo e saremo salvi... oppure periremo tra quelle braci.

La Camarilla ammaestra nell’arte del potere collettivo. I poteri inferiori consentono a piccoli gruppi di scambiarsi o condividere peculiari talenti mentre le arti liturgiche più elevate vertono su solenni cerimonie in grado d’invocare autentici prodigi. L’apice dell’arte è dunque stabilire una sorta di “simbiosi” tra gli accoliti onde esaltare e moltiplicare le virtù dei singoli. Il codice occulto della Camarilla è la **Matrice**, uno scrupoloso iter che determina l’allestimento di un rito per mezzo di elementi iconici, chiamati **Diagramma**, e un enigmatico sorteggio che può amplificarne oppure sovvertirne gli effetti.

Il ruolo di Altomastro fondatore è condiviso dalle Tre Sorelle, **Vanth**, **Alpan** e **Uni**, le quali venerano **Charun la Molteplice**.

