

Associazione Le Terre degli Angeli

Contee d'Oriente

- Terre Irredente -

Ambientazione per il GUR

versione 1.0



◆ TESTI ◆

Andrea Botarelli, Francesco Primitivi, Elisa Lastrucci, Filippo Maria D'Arcangelo

◆ ILLUSTRAZIONI ◆

Cristina Bonelli, Andrea Botarelli,
Elisa Lastrucci, Chiara Leidi, Elena Spossati

◆ DIREZIONE ARTISTICA ◆

Andrea Botarelli

◆ GRAFICA ◆

Elisa Lastrucci

◆ COPERTINA E CORNICI ◆

Cristina Bonelli

◆ IMPAGINAZIONE ◆

Elisa Lastrucci

◆ 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, ovviamente, l'Entropifero!

Quest'espansione dell'ambientazione originale "Whanel" è relativa alla campagna di GRV dell'associazione Le Terre Degli Angeli che avrà inizio a partire dal settembre 2008 e si protrarrà per i successivi 4 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 alle Contee qui trattate, 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

CAPITOLO 1

INTRODUZIONE A WHANEL

1.1 Cosmologia

*Di ciò che avvenne giungo a me l'eco,
nella sabbia delle ere sta sepolto,
ma certo lo testimonio è con meco,
giacché dimentico ne è sol lo stolto.*

*Due furono i principi, uno lor legame,
Alhazhar guerriero di nero mantato,
di caos icona e vincitor di ogni certame,
Nhea feconda di plume immacolato,
di legge custode, rifugio d'ogni speme.*

*Uno dà il potere, l'altra lo plasma,
così di Isharur si forma la landa perfetta,
sì non c'è di vecchiezza lo fantasma,
ben morte a vita convien che sia stretta.*

*Di quei tempi lo numero si smarrisce,
giacché facil è quando regna letizia,
dimenticar che l'ombra la luce irretisce,
prossima dunque è grande mestizia.*

*Un nero strale il cielo un buio di fende,
l'antico amor ratto si spezza,
crolla Isharur è nel vacuo cielo si spande,
la fine è qui di ogni certezza.*

*Si spengono li residui della gloria passata,
alcuni però li nobili seraphel salvano,
qui la celeste stirpe convien sia rifugiata,
nel firmamento lor luce così serbano.*

*Lo nero grembo frattanto partorisce,
germi pronti ogni cosa ad ammorbare,
ci che la piaga tocca ancor più ferisce,
nel crepuscolo cade così ogni sperare.*

*Alhazhar urla allor con sommo stridore,
Nhea ai cieli s'è prece rivolge,
due stirpi si batton, grande è il clangore,
or la guerra il Cosmo sconvolge.*

breve canto aureo di Lypsak il giramondo,
ospite presso la Magione di Mastro Galenus Demoriskel

1.1.1 Origini del "Cosmo Infranto"

All'alba dei tempi si unirono in uno stretto vincolo due sommi arcangeli, che da eoni erravano in una tenebra vacua e sterile d'ogni vita.

Il primo, **Alhazhar** dalle nere ali, simboleggiava il potere più grezzo ed informe; icona del caos e dell'entropia primordiale.

Il secondo, **Nhea** dalle ali immacolate, simboleggiava invece la volontà creatrice della vita e l'armonia d'ogni forma e ordine.

La selvaggia energia di Alhazhar venne plasmata tramite le mani operose di Nhea e da tale mirabile disegno scaturì un primo mondo prospero e popolato da esseri immortali, giacché vita e morte stesse erano legate assieme. Il fulgido paradiso di **Isharur** accoglieva nei suoi scorci il volo di stormi di angeli liberi e colmi di virtù.

Nessuno può dire per quante innumerevoli ere perdurò tale gloria, ma essa certo ebbe fine quando una ferita infetta squarciò i cieli di Isharur e spezzò l'abbraccio degli angeli creatori.

Non sussistendo più l'equilibrio originale, Alhazhar e Nhea vennero respinti e scagliati ai recessi del Cosmo. Isharur crollò in miriadi di frammenti che vennero sparsi nell'oscurità; i sommi arcangeli (o Seraphel) riuscirono a mantener viva la forza di alcuni di essi e ivi ospitarono sacche della propria stirpe dispersa e percossa dal fato.

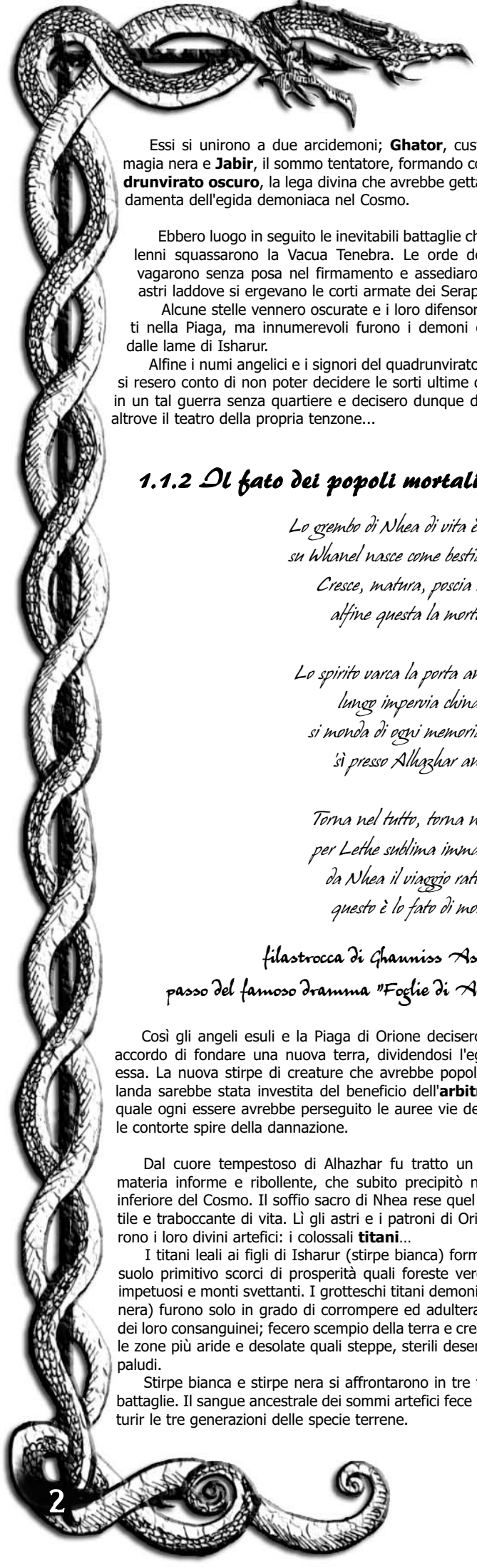
Attorno a Nhea si strinse la splendente **Cinta di Damocles**, baluardo dei più illuminati e valorosi tra gli angeli; attorno ad Alhazhar si creò invece la nebulosa del **Limboscuro**, ammasso di stelle oscurate e rette da spietati guerrieri celesti, logorati dalla sete di vendetta.

La fenditura del Cosmo iniziò a mescolare una linfa tenebrosa e da questa si erse la stirpe dei demoni. Abomini mossi dal solo intento di corrompere e rendere aberrante ogni residuo del creato... Nessuno può immaginar quale volontà ancestrale fosse responsabile della loro comparsa. Ogni recesso del Cosmo toccato dal plasma nero, noto come **Landa del Crepuscolo**, venne oscurato e ammorbato e così questo si sparse come cancro vorace.

Allora avvenne che due tra gli angeli primigeni, il sommo **Rigel**, che si narrava fosse il più radioso tra gli angeli, e **Betlegeuse**, generale delle schiere di Isharur, furono corrotti dal germe della bramosia e donarono la propria devozione al potere della Piaga.

Le forme di Rigel vennero trasmutate in un'oscena aberrazione enfiata di spiriti in agonia, così nacque **Dhazka** patrono di ogni corruzione. Le membra poderose di Betlegeuse mai poterono invece esser monde del sangue della propria stirpe tradita, così fu investito come **Ahra**, ferreo artefice di ogni carneficina.





Essi si unirono a due arcidemoni; **Ghator**, custode della magia nera e **Jabir**, il sommo tentatore, formando così il **quadrinvirato oscuro**, la lega divina che avrebbe gettato le fondamenta dell'egida demoniaca nel Cosmo.

Ebbero luogo in seguito le inevitabili battaglie che per millenni squassarono la Vacua Tenebra. Le orde dei demoni vagarono senza posa nel firmamento e assediaron i molti astri laddove si ergevano le corti armate dei Seraphel.

Alcune stelle vennero oscurate e i loro difensori trascinati nella Piaga, ma innumerevoli furono i demoni esorcizzati dalle lame di Isharur.

Alfine i numi angelici e i signori del quadrinvirato di Orione si resero conto di non poter decidere le sorti ultime del Cosmo in un tal guerra senza quartiere e decisero dunque di spostare altrove il teatro della propria tenzone...

1.1.2 *Il fato dei popoli mortali*

*Lo grembo di Nhea di vita è la soglia,
su Whanel nasce come bestia o foglia.*

*Cresce, matura, poscia avvizzisce,
alfine questa la morte irretisce.*

*Lo spirito varca la porta anneggiata,
lungo impervia china svanisce,
si monda di ogni memoria passata,
s'è presso Alhazhar annichilisce.*

*Torna nel tutto, torna nel niente,
per Lethe sublima innanzitutto,
da Nhea il viaggio ratto si serra,
questo è lo fato di mortal terra.*

*filastrocca di Channiss Asterophos,
passo del famoso dramma "Foglie di Autunno"*

Così gli angeli esuli e la Piaga di Orione decisero di tacito accordo di fondare una nuova terra, dividendosi l'egida su di essa. La nuova stirpe di creature che avrebbe popolato quella landa sarebbe stata investita del beneficio dell'**arbitrio**, con il quale ogni essere avrebbe perseguito le auree vie della virtù o le contorte spire della dannazione.

Dal cuore tempestoso di Alhazhar fu tratto un grumo di materia informe e ribollente, che subito precipitò nella parte inferiore del Cosmo. Il soffio sacro di Nhea rese quel suolo fertile e traboccante di vita. Lì gli astri e i patroni di Orione inviarono i loro divini artefici: i colossali **titani**...

I titani leali ai figli di Isharur (stirpe bianca) formarono dal suolo primitivo scorci di prosperità quali foreste vergini, fiumi impetuosi e monti svettanti. I grotteschi titani demoniaci (stirpe nera) furono solo in grado di corrompere ed adulterare l'opera dei loro consanguinei; fecero scempio della terra e crearono così le zone più aride e desolate quali steppe, sterili deserti e fetide paludi.

Stirpe bianca e stirpe nera si affrontarono in tre turbolente battaglie. Il sangue ancestrale dei sommi artefici fece infine scaturir le tre generazioni delle specie terrene.

Ogni figlio di quella patria, che avrebbe preso il nome di **Whanel**, sarebbe però stato partecipe di un fato assai diverso da quello delle razze immortali. La separazione di vita e morte dettava un'esistenza effimera e mortale per le nuove genti. Ogni novella creatura di Whanel avrebbe conosciuto la nascita ed il fiorire delle forze sotto la luce dell'Angelo Bianco, quindi il degrado e la morte sotto l'ombra dell'Angelo Nero.

Così difatti l'anima di un nuovo essere, dopo esser stata partorita dalle mani di Nhea, si incarna nel corpo dell'infante attraverso il velo del **Gûf** (sede ultraterrena degli spiriti nascituri).

Nel primo arco di vita (la giovinezza) prevale l'influenza della divina fanciulla e il mortale cresce florido sino all'apogeo del suo vigore. Quindi nel secondo arco (vecchiaia) si impone l'entropia del nume del caos e la carne si spoglia d'ogni floridità.

Alfine Alhazhar impone il suo fatale sguardo sul morituro ed egli spira ineluttabilmente.

Quando uno spirito muore varca la soglia del **Reame delle Nebbie** (primo cancello dell'Oltremondo): qui si narra che le anime restino tanto più a lungo quanto più prematura è stata la loro dipartita (per questo le nebbie ospitano gli spiriti di molti infanti deceduti).

Se l'anima è sufficientemente pura, inizia a percorrere il margine esterno del Cosmo lungo un pallido fiume noto come **Spirale delle Anime**.

In questo viaggio secolare lo spirito si purga delle esperienze di vita e di ogni ricordo. Ciò spiega il fatto che molti individui resuscitati siano privi di gran parte delle memorie passate. Se lo spirito giunge al termine della Spirale (noto anche come **Equatore di Lethe**) affonda nelle nebulose del Caos e torna a far parte del **brodo primordiale** che circonda Alhazhar.

Questa energia informe quindi sublima attorno all'Equatore e torna ad aleggiare presso la prigione di Nhea. Quindi l'Angelo Bianco preleverà una porzione di quel grezzo flusso e genererà una nuova forma di vita (del tutto slegata dall'originario defunto) nel suolo dei viventi.

Nhea necessita sia del potere spirituale che della materia feconda (carne, corpo o soma), per formare una creatura: questa viene tratta dal **Crogiolo dei Quattro Elementi**, che si cela sotto le terra di Whanel.

Diverso è il fato di coloro che sono stati accecati dal Male (o lo hanno accolto deliberatamente) in vita. Lo spirito è incapace di trovare la via della Spirale delle Anime e quindi vaga nel Reame delle Nebbie fino a giunger nelle tenebre del **Reame delle Ombre**.

Questo cerchio di buio, ricolmo di terrificanti visioni da incubo, rappresenta il confine inferiore della Landa del Crepuscolo e quindi qui i demoni di Orione possono muoversi liberamente.

I figli della Piaga ghermiscono gli spiriti dannati e li trascinano lungo le tortuose vie del Crepuscolo; da qui essi giungeranno presso la fornace di Phrygias e vi saranno scagliati per alimentare il potere maligno.

Le nere fiamme trasudano incessantemente altro plasma oscuro ed esso accresce i confini della Landa del Crepuscolo, permettendo così ad Orione di espandere la propria egida nel Cosmo.

Spesso gli spiriti che Nhea invia ad incarnarsi nel mondo possono esser lambiti dalla tenebra dei demoni e acquisire così un'indole peccaminosa che, presto a tardi, li condurrà alla dannazione.

1.1.3 *Assetto odierno del Cosmo*

Calderone degli Elementi: Le 4 radici naturali del creato (fuoco, aria, acqua e terra) si mescolano incessantemente in una sfera nascosta nel ventre delle terre materiali.

Lo spostarsi dei 4 reami elementali provoca lenti e radicali mutamenti della morfologia globale (ciclo delle piogge, fenomeni vulcanici, tempeste, terremoti, etc.). Qui albergano numerose selvagge creature (spiriti elementali), che spesso gli incantatori mortali cercano di convocare per usufruire del loro ineffabile potere.

Mondo mortale di Whanel: Questo è il reame delle razze viventi ed ambientazione per il GRV su Whanel. Solitamente è convezione affermata suddividerlo in Sopramondo (la florida superficie abitata dalla maggior parte delle genti) e Sottomondo (i cunicoli sotterranei, scuro ambiente periglioso e malsano, che talvolta sfociano nel Calderone degli Elementi).

Reame delle Nebbie: Questo strato di candida foschia mistica avvolge il mondo di Whanel. Molti saggi ipotizzano che qui si concretizzino i sogni dei vivi e di certo il Reame accoglie le anime dei recenti trapassati.

Talvolta accade che i rancori terreni pesino così tanto su uno spirito da impedirgli di galleggiar fino alla Spirale delle Anime. Se tali rancori riguardano passioni della carne, lo spirito torna a rivestir le sue spoglie cadaveriche e diviene un non-morto corporeo (*mahrban*), se invece i ran-

cori riguardano le pulsioni dell'anima, lo spirito sfrutta la sostanza immateriale delle nebbie per manifestarsi come spettro (*taibhse*).

Attualmente l'austero semidio **Kainus Yano** è sommo guardiano del Reame delle Nebbie e i suoi Tanatosarchi mortali si occupano strenuamente di sanar i rancori irrisolti della piaga non-morta.

Reame delle Ombre: Questo orizzonte oscuro è il secondo cerchio spirituale dell'Oltremondo. Molti (a ragione) ritengono che il Reame sia solo parte della Landa del Crepuscolo (vedi).

Come le nebbie simboleggiano i sogni, le ombre rappresentano gli incubi, ovvero un luogo nefasto e che ben potrebbe esser rappresentato come la buia porta degli inferi:

*Per me si va nella città dolente,
per me si va nell'eterno dolore,
per me si va tra la perduta gente...*

*Dante Alighieri, "La Divina Commedia" - Inferno,
Canto III*

Selva di Esperides: Questo ammasso di stelle è il più vicino al mondo di Whanel e lo riscalda con il suo benefico calore.

Si dice che nei meravigliosi giardini degli astri di Esperides siano conservati tutti i semi delle piante viventi (a custodirli è il centauro alato Chirron). Qui alberga Spica, il cui figlio titano Ermeth insegnò le scienze alle razze mortali.

Qui si trovano anche il Sole Elios e la Luna Elthrai; padre e figlia costretti ad inseguirsi senza posa in un'eterna corsa attorno al mondo (che detta l'alternarsi di giorno e notte), senza mai potersi toccare se non quando il loro moto si sovrappone, dando vita alle eclissi.

Sacca dei relitti: Qui orbitano la maggior parte delle stelle oscure, pietre spoglie e prive di vita. Talvolta i razziatori del Cosmo (come i crudeli gith) si calano nelle viscere dei relitti in cerca delle stimate reliquie delle battaglie tra angeli e demoni, o per fondar massicce colonie nascoste.

Landa del Crepuscolo: Questa è la bava oscura che ammantava la Piaga di Orione. Si dice che al suo interno si snodino cunicoli sconfinati e che mutano continuamente forma come viscere inquiete.

I demoni sfruttano questi passaggi per spostarsi celermente nel Cosmo e giungere nei pressi del Reame delle Ombre.

Limboscuro: Nel Limboscuro giacciono molte stelle in via di estinzione. Gli arcangeli che le serbano sono defunti, ma le loro spoglie ancor sono dotate di un fiavole potere gelosamente custodito dalla loro progenie celeste.

Gli angeli del Limboscuro sono cacciatori privi di paura e pietà, l'artiglio più affilato della vendetta alhazharita.

Solo Sirio, il più giovane dei Seraphel, qui ancora spicca per il suo vivo lume, giacché la protezione dei fratelli lo preservò al crollo di Isharur e ne fece l'occhio onnisciente degli dei.

Cosmo prigioniero di Alhazhar: Questa regione tenebrosa e squassata da immani tempeste ospita la forma originale del sommo Dio Alhazhar, perennemente corroso dall'ira.

Il potere trova qui la sua forma più pura ed incontrollabile e questa è la soglia ultima che le anime varcano per tornare a far parte del caos primordiale.

Cinta di Damocles: Questa solida lega di astri è il più colossale e valoroso bastione degli angeli, destinato a proteggere Nhea da ogni male scaturito da Orione.

Centinaia di stelle si stringono assieme in un limite invalicabile e ciascuna accoglie schiere devote alla legge e alla virtù più pura. Tra esse spicca il possente Aldebaran, sommo giudice imparziale accecato dal dispotico Ahra all'alba del Cosmo, e il santissimo Seraphel della Luce del Nord, il cui fulgore è foriero di verità e arde ogni stilla di iniquità.

Cosmo prigioniero di Nhea: In un oceano di luce immacolata alberga la divina Nhea, ammantata dagli spiriti che attendono di fiorir a nuova vita.

Questo sacro confine viene protetto da stabili cerchie di paladini angelici noti come Cherubel, la cui gloria è decantata nei cori dei confratelli di Damocles. Si narra che questi devoti guardiani si bendino per non cedere alla somma pietà dell'Angelo Bianco (innanzi alla quale nessuno oserebbe levare un'arma) e poterla così difendere contro ogni minaccia incombente.

1.2 Teologia

Il Cosmo di Whanel ospita due stirpi divine, separate da un odio atavico e che ancor brucia nei secoli. Da un lato vi sono gli arcangeli Seraphel, figli dei due sommi creatori Alhazhar e Nhea e relegati nelle stelle del firmamento. Tra i Seraphel si possono trovare patroni dalla natura profondamente diversa: pii protettori, retti guerrieri, frivoli edonisti e furiosi vendicatori.

Dall'altro vi è il ferreo quadrunvirato oscuro della Piaga di Orione, che simboleggia le quattro icone del male: tirannia, corruzione, menzogna e tentazione.

I personaggi giocanti (PG) degli eventi GRV TdA possono scegliere la propria fede personale tra le divinità descritte di seguito:

Divinità	Titolo	Seguaci tipici
ALHAZHAR	L'Angelo Nero	Classi o mestieri: Barbari, Guerrieri. Razze: Umani (belasson) Gruppi territoriali: Alfieri di Urama (ALEMAR)
NHEA	L'Angelo Bianco	Classi o mestieri: Alchimisti (apotecari), Cerusici, Paladini.
ELIOS	Il Sole, Il Padre Dorato	Classi o mestieri: Genti rurali, Cerusici, paladini. Razze: Elfi (deserti, silvani, Whallia) Gruppi territoriali: Pellegrini ospedalieri di Beannaithe (SATHOR)
ALDEBARAN	Il Giudice Cieco	Classi o mestieri: Guerrieri, Paladini, Ranger (urbani). Gruppi territoriali: Regi magistrati (FALSIM)
LUCE DEL NORD	Nobilis Aster	Classi o mestieri: Cavalieri della Rosa dei Venti, Inquisitori, Paladini, Viaggiatori. Gruppi territoriali: Regi magistrati (FALSIM)
CROCE DEL SUD	Ninfa della Buona Sorte	Classi o mestieri: Artisti, Bardi, Giramondo, Halfing, Ladri, Ubriaconi. Gruppi territoriali: Fattucchieri (ALEMAR)
ELTRHAI	La Luna, Paladina delle Selve	Classi o mestieri: Cacciatori, Druidi, Ranger (silvani). Razze: Elfi (silvani), Feral.
SIRIO	L'Occhio Onnisciente	Classi o mestieri: Alchimisti, Maghi, Stregoni, Sapienti. Razze: Elfi (silvani, whallia) Gruppi territoriali: Fattucchieri (ALEMAR)
KAINUS YANO	Il Tanatosarca, Il Custode dei Sepolcri	Classi o mestieri: Esorcisti, Imbalsamatori, Paladini. Razze: Umani (crepuscolari)
DHAZKA	Dio del Dolore	Classi o mestieri: Assassini, Barbari, Carnefici, Demonologi. Razze: Cambion, Drow. Gruppi territoriali: Sciamani oscuri (VALLI)
AHRA	Dio della Carneficina	Classi o mestieri: Condottieri, Guerrieri, Tiranni. Razze: Cambion, Hobgoblin.
GATHOR	Sire della magia oscura	Classi o mestieri: Condottieri, Guerrieri, Tiranni. Razze: Cambion, Hobgoblin.
JABIR	Sommo Tentatore	Classi o mestieri: Assassini, Bardi, Ladri, Sobillatori, Spie. Razze: Cambion.



ALHAZHAR

"L'Angelo Nero"

Alhazhar è il dio del Caos e della potenza più selvaggia. Ogni cosa torna a lui a seguito dell'incessante entropia che affligge il creato, la materia viene distrutta e le creature periscono.

L'Angelo dalle ali nere è foriero di una forza ineffabile, ma nessuno può veramente dir di poterla dominare appieno. Il poter di Alhazhar è libero eppur prigioniero. Chi lo venera non accetta nessun limite o coercizione, ma al tempo stesso è schiavo di un io lunatico ed inquieto.

In Alhazhar ogni destino si compie e il fatalismo è alla base del suo credo. "...nella vita solo la fine è certa..." è il motto ricorrente dei rudi sacerdoti alhazhariti e pertanto essi spronano i propri fedeli a non ceder troppo alle illusioni fugaci della vivere e a considerar solo il presente, giacché il passato è morto e il futuro è in balia del caso.

Non esistono luoghi di culto stabili per i seguaci dell'Angelo Nero; molti di loro dicono che "...il campo di battaglia è l'altare e la spada l'icona di Alhazhar..."...pertanto i sacerdoti errano da soli o al fianco delle compagnie militari, offrendo loro sostegno e infiammando le truppe con il loro esemplare ardore.

Di rado un sacerdote accetta di vincolarsi ad una singola armata, o luogo e spesso essi rinnegano ogni legame per spostarsi al richiamo del vento della guerra.

Talvolta mesti, talvolta euforici, i fedeli alhazhariti rappresentano un mistero per chi viaggia con loro: impagabili compagni d'arme, ma di rado graditi compagni di vita.

Allineamento del clero: Caotico neutrale (Caotico buono).

Costumi del clero: La veste ufficiale del clero abbina il bianco e il nero, ma di rado i sacerdoti la onorano, scegliendo piuttosto l'abito che capita. L'arsenale viene invece curato con massima efficienza e molti cercano di procurarsi solide spade dritte a due mani, emblema dei templari del dio.

Clero nelle Contee d'Oriente: Il culto alhazharita si stacca nettamente dalla legislazione rigida tipica delle terre di Falsim e Sathor. Esiste invece una certa quantità di templari dell'Angelo Nero presso le carovane della stirpe nomade di Alemar e in seno alle schive tribù dei barbari d'oriente (stirpe del vento). Gli alhazhariti di questo cantone del mondo tendono a spiccare per il forte individualismo e la capacità d'ispirare un nutrito numero di bellicosi seguaci.

NHEA

"L'Angelo Bianco"

Nhea, altresì nota come l'Angelo Bianco, è l'eterna compagna del dio supremo Alhazhar e anch'ella creatrice del multiverso di Whanel.

Nhea rappresenta il potere primario della Vita, della Fertilità e della Creazione. È lei che ha plasmato l'energia grezza sprigionata da Alhazhar e ha dato origine all'insieme perfetto che è alla base dell'armonia del Cosmo.

Soltanto il nero tocco corrotto di Orione è riuscito a contaminare la sfolgorante bellezza dell'Angelo Bianco e a distruggere il paradiso da lei creato, imprigionandola da tempi immemorabili ai confini estremi del multiverso.

Per questo motivo lo scopo primario di ogni adepto della fanciulla angelica è difendere e preservare la vita di coloro che sono sfuggiti al morbo del Male.

In tale proposito i sacerdoti e le sacerdotesse di Nhea sono perseveranti almeno quanto i seguaci di Alhazhar: infatti, mentre un feroce guerriero dell'Angelo Nero non esiterebbe a scagliarsi contro il peggiore dei nemici, uno qualsiasi dei pacifici chierici dell'angelo bianco darebbe la propria vita per la salvezza della creatura più umile.

I chierici di Nhea si impegnano assiduamente nel proteggere le vite degli inermi e nell'alleviare le pene degli afflitti. Questi sacerdoti rinnegano il combattimento, pur considerandolo parte della tormentata realtà in cui vivono e non sollevano mai la loro mano su coloro che invece potrebbero esser sottratti dalla tentazione del male; non conoscono né fatica né sosta quando leniscono i dolori dei loro fratelli e si sobbarcano qualsiasi sofferenza per sollevare da essa un essere vivente sia esso uomo, elfo, nano, animale o albero.

I fedeli dell'Angelo Bianco considerano ogni individuo malvagio come un orfano tra i viventi, abbandonato di fronte alla strisciante seduzione del male e ritengono che un esempio di vita totalmente devoto alla pace e al sacrificio possa salvare anche gli spiriti più crudeli che assistono ai suoi miracoli.

Grazie all'estrema purezza da loro coltivata, i discepoli di Nhea esercitano un potere supremo su coloro che incarnano il male, come i demoni di Orione, o che offendono l'essenza della vita, come i non-morti; tali avversari commettono spesso l'errore fatale di considerare privi di difesa i seguaci dell'Angelo Bianco e finiscono per soccombere, sopraffatti dalla loro energia sacra.

Il clero di Nhea, a dispetto della sua autorità e importanza nelle terre di Whanel, preferisce fondare i propri templi in edifici umili e spartani, spesso in grado di ospitare ospedali o ricoveri per i bisognosi. I chierici di Nhea sono assidui nel soccorrere i feriti di guerra e gli ammalati nelle zone in quarantena. La loro volontà e abnegazione a tale altruismo non conosce fatica o rimpianto.

Allineamento del clero: Legale buono (Neutrale buono).

Costumi del clero: I chierici di Nhea vestono semplici tuniche di lino bianco o nero, con lo stemma di un angelo bianco cucito o ricamato sopra.

Clero nelle Contee d'Oriente: Molti guaritori devoti a Nhea errano nel territorio delle tre contee d'Oriente. La loro fin troppo sincera purezza di fede li reca infatti ad esser mal tollerati in società torbide e dispotiche come quella di Sathor. Ciò nonostante alcuni apotecari dell'Angelo Bianco hanno costruito piccole cappelle al margine di zone percorse dalla guerra o dalla miseria (come le colonie occupate dai crudeli Marchesi delle Sette Corone) e qui accolgono di giorno in giorno un gran numero di indigenti o feriti.

Nonostante l'attività diplomatica intrapresa dall'arcipriore della chiesa d'Oriente, alcuni di questi sacri lazzaretti sono stati bruciati in seno a sciagurate rappresaglie degli sgherri coloniali.

ELIOS

"Padre Dorato"

Il saggio Elios è il Seraphel più vicino alle terre materiali dei viventi. Indubbiamente egli è il sole luminoso, che benedice il giorno sulle lande mortali e che rende fertile il suolo con il suo benefico calore.

Elios è il dio della prosperità, della natura e dello splendore; egli veglia sull'attività degli umili e sostiene particolarmente coloro che rispettano e coltivano la madre terra. Egli benedice con ogni alba radiosa gli sforzi quotidiani e ricompensa con i doni delle piante i fedeli mortali. Elios è anche noto come colui che scaccia la tenebra da ogni luogo e il flagello delle creature malvage; grande è la sua potenza contro esseri quali i non-morti e spesso coloro che osano combatterli rivolgono a lui le loro preghiere.

Il clero di Elios nasce e si sviluppa nelle zone rurali e in gran parte dei piccoli villaggi del Regno Eterno. Tutti coloro che si attengono ad un vivere semplice e ottimista si rivolgono spesso a questo culto e contadini e druidi spesso vedono in Elios il loro patrono divino.

Elios è considerato dagli halfling delle Quietilande il "Padre benevolo" o il "vecchio dalla barba di foglie dorate"; la maggior parte degli halfling venera Elios nelle comunità e durante i viaggi.

I chierici di Elios si occupano spesso di coordinare e assistere le attività e i mestieri della propria comunità. Essi stessi spiccano molte volte per esser valenti artigiani o lavoratori instancabili e si distinguono come impareggiabili guaritori o speciali.

La maggior parte dei chierici di Elios ha un animo mite e tollerante, ma in nessun caso essi sono disposti a tollerare un male manifesto sulla loro strada e si prodigano alacremente per porre rimedio a tali minacce.

Allineamento del clero: Neutrale buono (Caotico buono, Neutrale puro).

Costumi del clero: I chierici di Elios vestono semplici tuniche marroni di tessuto modesto e talvolta le impreziosiscono con ricami dorati a forma di disco solare o foglia di quercia.

Clero nelle Contee d'Oriente: Il clero di Elios è forse il più diffuso nelle contee d'Oriente. Con il suo centro nevralgico nella grande cattedrale di Bennaithe (entro Sathor), la chiesa del Padre Dorato offre continuamente assistenza ai ceti meno abbienti e appoggio alle cause più caritatevoli.

Sono numerosi gli evangelisti di Elios che girano nei confini più remoti e nelle valli barbariche con l'intento di accogliere nuovi fedeli nella propria confraternita.

ALDEBARAN

"Il Giudice Cieco"

Conosciuto come il "Dio Cieco" o il "Dio Ferito", durante le guerre combattute agli albori dei tempi, Aldebaran fu l'ultimo ad abbandonare Isharur distrutta, quindi fu lui a subire maggiormente l'influsso dei maligni poteri scaturiti dai demoni. Era infatti il più possente tra i Seraphel e il generale delle forze celesti e quindi il Male, non riuscendo a corromperlo, lo rese cieco.

Da quel momento, Aldebaran votò tutto se stesso ad una leale devozione ai suoi creatori, Alhazhar e Nhea e alla promessa di vendicarli, giurando che, anche se nel buio, avrebbe cercato incessantemente i nemici dell'armonia cosmica per punirli.

Aldebaran ammaestra i propri seguaci ad esser vigili nell'ora più buia e a smascherare il male e la corruzione ovunque essi si celino. Il dio cieco insegna a riconoscere l'ingiustizia e a perseguirla con severità e determinazione. Coloro che si dimostrano incapaci di vegliare sulla loro civiltà e la amministrano con superficialità e lassismo sono disprezzati dai seguaci di Aldebaran, poiché egli insegna che il vero uomo di giustizia non può e non deve trovar riposo.

Il clero di Aldebaran si riunisce in templi solidi e fortificati, spesso ai margini di grosse civiltà o fortezze. In tempo di pace i chierici del dio cieco contribuiscono ad organizzare e mantenere la legislazione del luogo. Sovente essi svolgono le funzioni di giudici e conestabili della zona e i dignitari e le milizie fanno loro riferimento per le questioni e i doveri di ogni giorno.

I chierici di Aldebaran mal sopportano i contesti privi di un meticoloso ordine o controllo e spesso si assicurano di prevenire ogni forma di iniquità o delitto.

In tempo di guerra i chierici di Aldebaran guidano truppe di templari o soldati veterani in ranghi perfettamente organizzati e sono apprezzati per la fine strategia dimostrata sul campo di battaglia.

Allineamento del clero: Legale neutrale (Legale buono).

Costumi del clero: Le vesti del culto consistono spesso in lunghe toghe color porpora e spesso su di esse viene ricamato il simbolo dell'occhio chiuso.

Clero nelle Contee d'Oriente: Parecchi sacerdoti o fedeli aldebaraniti si annoverano tra gli austeri magistrati della contea di Falsim. Nelle aule dell'Albatro Nero Aldebaran incarna il valore ideologico della giustizia (sovente raffigurata come un severo sire bendato). Spesso gli influenti giudici locali sono soliti invocar Aldebaran a sostegno dei propri sermoni. In ogni caso queste ostentazioni di devozione sono spesso meri trucchi oratori, piuttosto che veri e propri atti di fede...

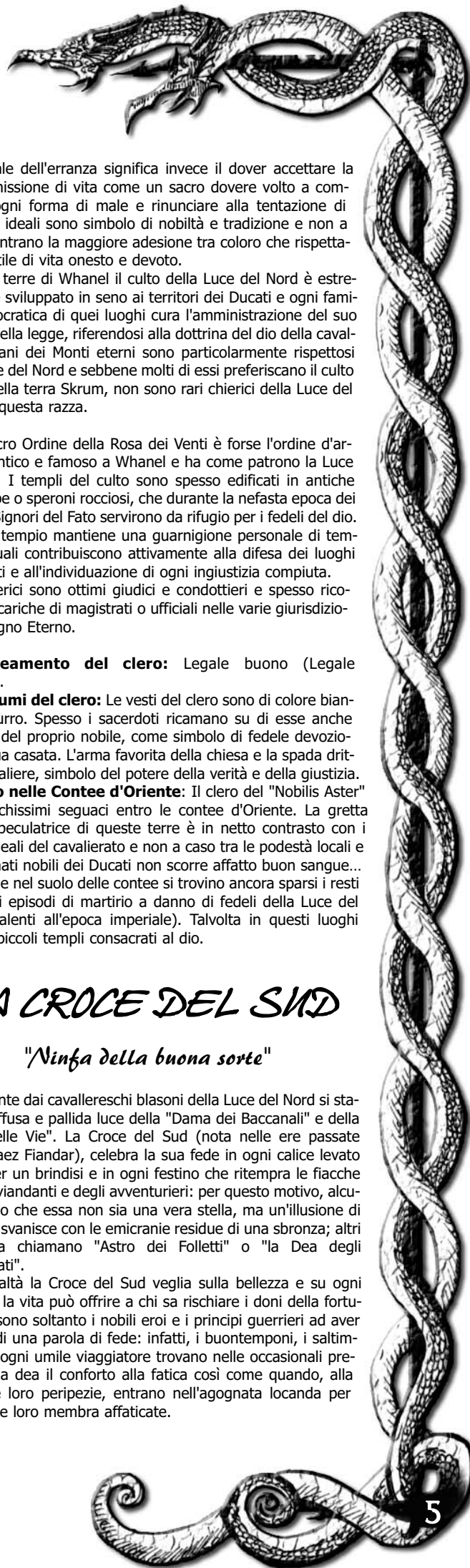
LA LUCE DEL NORD

"Nobilis Aster"

La Luce del Nord è l'astro difensore dei cieli e promotore di ogni crociata contro il male. Questo Seraphel rappresenta l'ideale della cavalleria e della sincerità in ogni contrada e a lui giurano fede coloro che combattono la tenebra e l'infamia.

Gli ideali trasmessi dalla Luce del Nord fioriscono nei tre concetti della virtù, della giustizia e dell'erranza. Virtù significa dimostrare un animo retto e benevolo in ogni contesto e giurare di soccorrere i propri simili nel bisogno o nel pericolo.

Giustizia significa aborreire ogni bugia e ipocrisia personale e cercare di ristabilire la verità in ogni diatriba.



L'ideale dell'erranza significa invece il dover accettare la propria missione di vita come un sacro dovere volto a combattere ogni forma di male e rinunciare alla tentazione di esso. Tali ideali sono simbolo di nobiltà e tradizione e non a caso incontrano la maggiore adesione tra coloro che rispettano uno stile di vita onesto e devoto.

Nelle terre di Whanel il culto della Luce del Nord è estremamente sviluppato in seno ai territori dei Ducati e ogni famiglia aristocratica di quei luoghi cura l'amministrazione del suo feudo e della legge, riferendosi alla dottrina del dio della cavalleria. I nani dei Monti eterni sono particolarmente rispettosi della Luce del Nord e sebbene molti di essi preferiscano il culto nel dio della terra Skrum, non sono rari chierici della Luce del Nord tra questa razza.

Il Sacro Ordine della Rosa dei Venti è forse l'ordine d'arme più antico e famoso a Whanel e ha come patrono la Luce del Nord. I templi del culto sono spesso edificati in antiche catacombe o speroni rocciosi, che durante la nefasta epoca dei Quattro Signori del Fato servirono da rifugio per i fedeli del dio.

Ogni tempio mantiene una guarnigione personale di templari, i quali contribuiscono attivamente alla difesa dei luoghi circostanti e all'individuazione di ogni ingiustizia compiuta.

I chierici sono ottimi giudici e condottieri e spesso ricoprono le cariche di magistrati o ufficiali nelle varie giurisdizioni del Regno Eterno.

Allineamento del clero: Legale buono (Legale Neutrale).

Costumi del clero: Le vesti del clero sono di colore bianco e azzurro. Spesso i sacerdoti ricamano su di esse anche l'araldica del proprio nobile, come simbolo di fedele devozione alla sua casata. L'arma favorita della chiesa è la spada dritta da cavaliere, simbolo del potere della verità e della giustizia.

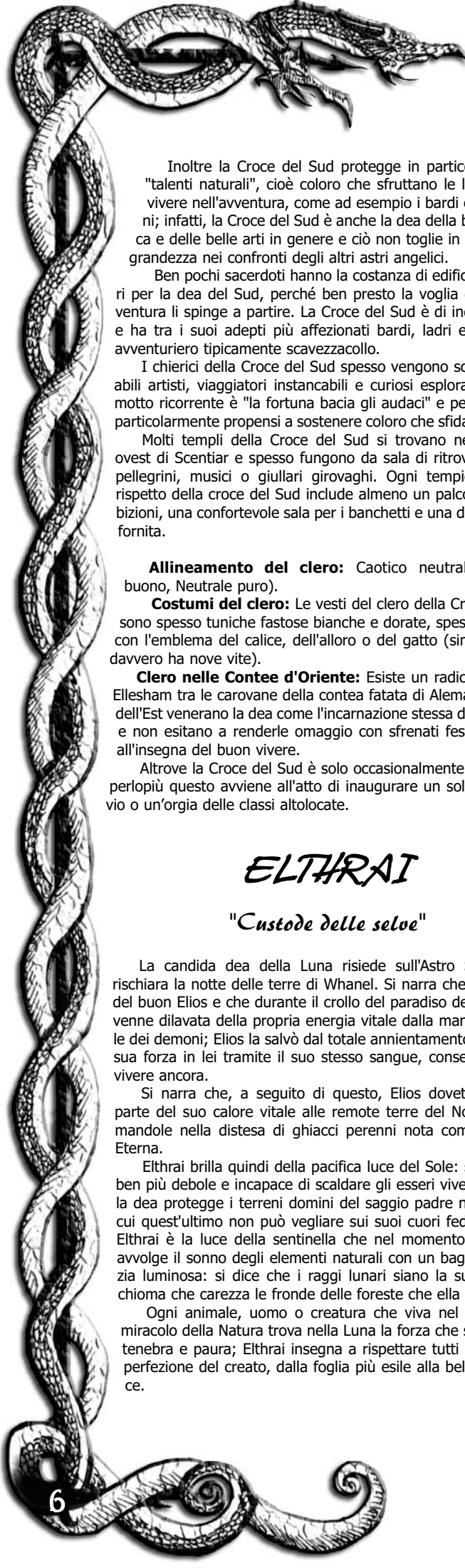
Clero nelle Contee d'Oriente: Il clero del "Nobilis Aster" conta pochissimi seguaci entro le contee d'Oriente. La gretta società speculatrice di queste terre è in netto contrasto con i solenni ideali del cavaliere e non a caso tra le podestà locali e gli illuminati nobili dei Ducati non scorre affatto buon sangue... Si dice che nel suolo delle contee si trovino ancora sparsi i resti di passati episodi di martirio a danno di fedeli della Luce del Nord (risalenti all'epoca imperiale). Talvolta in questi luoghi sorgono piccoli templi consacrati al dio.

LA CROCE DEL SUD

"Ninfa della buona sorte"

Distante dai cavallereschi blasoni della Luce del Nord si staglia la soffusa e pallida luce della "Dama dei Baccanali" e della "Ninfa delle Vie". La Croce del Sud (nota nelle ere passate come Shaez Fiandar), celebra la sua fede in ogni calice levato in alto per un brindisi e in ogni festino che ritempra le fiacche fibre dei viandanti e degli avventurieri: per questo motivo, alcuni credono che essa non sia una vera stella, ma un'illusione di gioia che svanisce con le emicranie residue di una sbronza; altri ancora la chiamano "Astro dei Folletti" o "la Dea degli Sfaccendati".

In realtà la Croce del Sud veglia sulla bellezza e su ogni gioia che la vita può offrire a chi sa rischiare i doni della fortuna. Non sono soltanto i nobili eroi e i principi guerrieri ad aver bisogno di una parola di fede: infatti, i buontemponi, i saltimbanchi e ogni umile viaggiatore trovano nelle occasionali preghiere alla dea il conforto alla fatica così come quando, alla fine delle loro peripezie, entrano nell'agognata locanda per riposare le loro membra affaticate.



Inoltre la Croce del Sud protegge in particolar modo i "talenti naturali", cioè coloro che sfruttano le loro arti per vivere nell'avventura, come ad esempio i bardi e gli stregoni; infatti, la Croce del Sud è anche la dea della buona musica e delle belle arti in genere e ciò non toglie in lei niente di grandezza nei confronti degli altri astri angelici.

Ben pochi sacerdoti hanno la costanza di edificare santuari per la dea del Sud, perché ben presto la voglia di darsi alla ventura li spinge a partire. La Croce del Sud è di indole caotica e ha tra i suoi adepti più affezionati bardi, ladri e qualunque avventuriero tipicamente scavezzacollo.

I chierici della Croce del Sud spesso vengono scambiati per abili artisti, viaggiatori instancabili e curiosi esploratori. Il loro motto ricorrente è "la fortuna bacia gli audaci" e pertanto sono particolarmente propensi a sostenere coloro che sfidano la sorte.

Molti templi della Croce del Sud si trovano nella costa a ovest di Scentiar e spesso fungono da sala di ritrovo per molti pellegrini, musicisti o giullari girovaghi. Ogni tempio degno di rispetto della Croce del Sud include almeno un palco per le esibizioni, una confortevole sala per i banchetti e una dispensa ben fornita.

Allineamento del clero: Caotico neutrale (Caotico buono, Neutrale puro).

Costumi del clero: Le vesti del clero della Croce del Sud sono spesso tuniche fastose bianche e dorate, spesso decorate con l'emblema del calice, dell'alloro o del gatto (simbolo di chi davvero ha nove vite).

Clero nelle Contee d'Oriente: Esiste un radicato culto di Ellesham tra le carovane della contea fatata di Alemar. I nomadi dell'Est venerano la dea come l'incarnazione stessa della Fortuna e non esitano a renderle omaggio con sfrenati festeggiamenti all'insegna del buon vivere.

Altrove la Croce del Sud è solo occasionalmente celebrata e perlopiù questo avviene all'atto di inaugurare un solenne convivio o un'orgia delle classi altolocate.

ELTHRAI

"Custode delle selve"

La candida dea della Luna risiede sull'Astro Spento che rischiarla la notte delle terre di Whanel. Si narra che sia la figlia del buon Elios e che durante il crollo del paradiso degli Shinmar venne dilavata della propria energia vitale dalla mano insaziabile dei demoni; Elios la salvò dal totale annientamento e infuse la sua forza in lei tramite il suo stesso sangue, consentendole di vivere ancora.

Si narra che, a seguito di questo, Elios dovette sottrarre parte del suo calore vitale alle remote terre del Nord, trasformandole nella distesa di ghiacci perenni nota come Banchisa Eterna.

Elthrai brilla quindi della pacifica luce del Sole: sebbene sia ben più debole e incapace di scaldare gli esseri viventi, tuttavia la dea protegge i terreni domini del saggio padre nelle notti in cui quest'ultimo non può vegliare sui suoi cuori fedeli. La fiera Elthrai è la luce della sentinella che nel momento più oscuro avvolge il sonno degli elementi naturali con un bagliore di grazia luminosa: si dice che i raggi lunari siano la sua argentea chioma che carezza le fronde delle foreste che ella ama.

Ogni animale, uomo o creatura che viva nel rispetto del miracolo della Natura trova nella Luna la forza che scaccia ogni tenebra e paura; Elthrai insegna a rispettare tutti i frutti della perfezione del creato, dalla foglia più esile alla belva più feroce.

Coloro che mettono in pericolo la purezza delle foreste incontreranno gli strali dell'arco della dea, Paladina delle Selve; i suoi figli più devoti, gli elfi silvani, hanno sterminato più volte e senza alcuna pietà gli sciocchi bruti che tentavano di distruggere senza nessuno scrupolo i loro regni.

Il culto della dea Elthrai si sviluppa spesso in zone selvagge e incontaminate e spesso i templi sono edificati in grotte naturali o sulla cima di grosse sequoie. I chierici si occupano di preservare e rispettare queste zone, reagendo prontamente qualora esse siano minacciate. Essi insegnano ai propri fedeli a godere dei frutti dei reami silvani senza abusarne per stolta cupidigia.

Gli elfi considerano Elthrai la protettrice delle loro dimore silvane e Sirio il custode della loro conoscenza millenaria; entrambi questi culti sono il cardine della fede elfica.

Allineamento del clero: Caotico buono (Neutrale buono).

Costumi del clero: Le vesti dei sacerdoti di Elthrai sono spesso verdi e ricamate di fili argentati.

Clero nelle Contee d'Oriente: Il culto di Elthrai risente dell'influenza della stirpe elfica delle vicine Foreste della Luna (le cui selve lambiscono il confine settentrionale di Alemar). Gli elfi silvani sono fervidi seguaci dell'astro lunare e ribadiscono con fervore la necessità di salvaguardare i beni incontaminati del creato. Tali ideali vengono spesso diffusi da raminghi nativi delle grandi foreste, mezz'elfi o pellegrini che hanno trascorso qualche tempo presso le comunità silvane.

La maggior parte dei sacerdoti di Elthrai si mantengono distaccati dalle grandi aree urbane e preferiscono vivere come nomadi presso boschi e valli delle coste d'Oriente. Luoghi favoriti da questi paladini della natura sono la iurefrangia di Fogliabruna (presso Falsim) e la grande selva di Corcovlad (presso Alemar).

SIRIO

"L'Occhio Onnisciente"

Tra gli spazi sconfinati del Cosmo, la luce più forte e intensa è quella del più giovane dei Seraphel, il Principe Sirio. Grazie ai fratelli che lo sottrassero alle grinfie dei demoni, fu l'unico a non sperimentare il tormento del Male: venne perciò benedetto dalla luce della Sapienza e della Conoscenza.

Nella voce di Sirio le menti riescono a trovare la soluzione ai misteri più intricati e imparano a preservare i beni del sapere come patrimonio inestimabile e privo di prezzo. È conosciuto anche come il patrono dei maghi e degli stregoni e la sua influenza sui reami della magia è grande: insegna ai suoi discepoli come sfruttare l'uso dei sortilegi per giovare alla causa del Bene, educa i cuori a non cedere alle tentazioni del potere e a farne un saggio uso.

Le più grandi biblioteche in seno al Regno Eterno di Kanzor sono quelle dei bizzarri templi di Sirio, animati spesso da occasionali bagliori e lampi di luce, frutto dell'addestramento incessante che i suoi discepoli fanno nell'arte dell'incantamento.

Spesso i chierici di Sirio collaborano strettamente con i Collegi Arcani del regno e i loro consiglieri spargono il verbo dell'Astro luminoso tra le file di giovani studenti di magia.

I chierici di Sirio hanno il dovere di preservare e diffondere ogni conoscenza. Spesso essi allestiscono imponenti spedizioni per recuperare antichi tomi o documenti. Nei loro templi ha luogo un incessante studio e trascrizione dei testi del sapere e le discussioni accademiche e esplicative sono all'ordine del giorno.

I chierici cercano di far da mecenati ai discepoli desiderosi di apprendere e spesso il culto di Sirio a sovvenzionato la nascita di scuole e università nelle grandi città del Regno Eterno e persino nei suoi villaggi più piccoli. Ogni chierico di Sirio è curioso per natura e pronto a narrare del frutto delle sue scoperte, in cambio del resoconto di quelle di altri sapienti.

Ogni incantatore o studioso animato da sani principi cerca il consiglio di questo dio e gli elfi alti di Whallia lo venerano con estrema devozione, edificando a lui torri slanciate e maestose entro le quali è conservato l'inesauribile patrimonio di sapienza accumulato dagli elfi nelle loro secolari esistenze terrene. Gli elfi considerano Sirio ed Elthrai loro progenitori e loro guide.

Allineamento del clero: Caotico buono (Caotico neutrale, Neutrale buono).

Costumi del clero: Le vesti del culto sono di verde brillante e spesso portano un occhio dalla pupilla dorata ricamato sopra.

Clero nelle Contee d'Oriente: I sacerdoti di Sirio collaborano strettamente con i maggiori centri accademici delle contee. Solitamente i maestri del sapere più anziani servono presso una cattedra delle prestigiose università delle iurefrange (regioni) di Falsim.

Esiste una sacca di seguaci del Divino Occhio anche presso la società di Alemar, laddove la devozione a Sirio deriva dai culti tipici dei popoli dei Deserti.

KAINUS-YANO

"Di Tanatosarca"

Pochi possono vantare un Fato così burrascoso come quello del gelido sovrano di Roccanera. Infatti, Kainus Yano appartiene alla casta perduta degli angeli nota come Krajin, che furono contaminati dal morbo del Male e ne subirono la corruzione.

Per uno scherzo del Fato, Kainus non divenne un servitore degli Inferi e fu precipitato sulle Terre dei Viventi e venne educato dall'arcilich Vecna, che stava esplorando il piano materiale di Whanel. Dopo aver acquisito un grande potere, i Quattro Signori del Fato cominciarono a temerlo e lo fecero imprigionare. Con un potente sortilegio chiamato Oblivion i suoi ricordi vennero cancellati e diventò un semplice servitore della dea della morte Kazam. Negli anni successivi viaggiò con i seguaci ribelli di Kanzor; infine, riuscì a ritrovare il suo passato e decise di usare il suo potere eccezionale per appoggiare la causa dei suoi nuovi amici.

Ma il Male aveva scavato orribili cicatrici nell'anima di colui che prima era stato un servitore della Luce e l'amore per Necromanzia rese freddo il suo pensiero. Kainus capì che non avrebbe potuto tornare ad abbracciare la fede nel calore dei viventi, ma al tempo stesso aveva scacciato ogni tentazione che i demoni gli avevano gettato addosso e ora essi non avevano alcun potere su di lui. Avrebbe quindi vegliato sui tormentati e oscuri domini della Morte assieme al furioso Alhazhar e, se necessario, armate di eroi morti si sarebbero levate dalle sabbie scure del Deserto Nero per sterminare i nemici dell'ordine del nuovo regno. Inoltre, Kainus decise di combattere le mire diaboliche di coloro che cercano di rompere la pace dei sepolcri, abusando dei sortilegi della Necromanzia.

Kainus è quindi il Guardiano dei Morti e nelle segrete della sua impenetrabile dimora scruta i reami dei defunti, cogliendo ogni perturbazione e sedando velocemente ogni sofferenza. Effettivamente Yano è un dio-vivente: infatti, mantiene a tutti gli effetti un corpo materiale (e non può generare Avatar) e partecipa talvolta alle decisioni del regno come consigliere di Kanzor. È vero comunque che ben pochi lo hanno visto uscire dalla sua Rocca...

Rari e raminghi sono i suoi discepoli: spesso si tratta di individui che conservano tragiche memorie sulle crudeltà dei non-morti o sulle sciagure della Morte stessa e si occupano di vegliare su tali avvenimenti per mantenere la pace degli estinti. I seguaci di Kainus ricercano infatti quei non-morti che sono animati dalla malvagità e dall'odio per i viventi, cercando di far sì che la loro sete di sangue cessi e il loro sonno possa continuare indisturbato. I più fedeli tra le file dei neri sacerdoti sono noti come Guardiani dei Sepolcri. Di solito sono abbastanza sconosciuti, ma appartengono principalmente alla razza umana.

Allineamento del clero: Legale neutrale (Legale buono, Neutrale puro).

Costumi del clero: I chierici di Kainus vestono indumenti neri o grigi e portano maschere di legno o avorio a forma di teschio sui volti.

Clero nelle Contee d'Oriente: Data la loro vicinanza al mortifero Deserto Nero, le contee d'Oriente presentano un'insolita quantità di seguaci del sommo Tanatosarca. Molti di questi discendono da antichissime famiglie che un tempo popolavano le lande del Sud-Est (prima che la maledizione di Nechra ne facesse scempio) e ciò emerge dalle loro esotiche vestigia e tradizioni. Costoro compiono continui pellegrinaggi tra i confini delle sabbie oscure e le cittadine dell'Est.

Il passaggio di questi sacerdoti è sovente silenzioso e schivo. Le loro cerimonie (spesso riti funebri o di memoria dei defunti) sono tanto solenni quanto spoglie di sentimento; il loro interesse esula dal calore dei vivi e si rivolge alle imperscrutabili nebbie dell'aldilà.



DHAZKA

"Dio del Dolore"

Noto eoni addietro come il più splendente e magnifico tra gli Shinmar, l'ex principe Rigel è uno dei due traditori Seraphel che hanno voltato le spalle alla luce, per allevare una nuova stirpe di esseri votati al male in seno ai regni infernali. Così come un tempo fu il più bello tra gli angeli, ora la sua figura, completamente corrotta dall'oscuro plasma dell'abisso, troneggia chiusa nella corazza nera che ne nasconde la mostruosità.

Degno simbolo della sofferenza, della depravazione, della distruzione e di qualunque radice oscena del Male, Dhazka muta sempre forma e accresce sempre la sua malvagità. I suoi seguaci sono i più devoti, folli e spietati servi del Male che possano esistere sulle terre dei viventi. La loro unica dottrina consiste nello spargere il dolore e la morte quali semi che genereranno la terra ideale per l'impero dei demoni.

Trovano altrettanto importante espandere i loro poteri e domini quanto torturare i propri nemici; le cerimonie in onore di Dhazka, come ad esempio quelle che si consumano sugli altari blasfemi degli elfi scuri, sono un fiorire di sangue ribollente, gemiti e sortilegi proibiti, in grado di estirpare le anime dai corpi e consegnarle alla dannazione eterna.

I chierici del dio della corruzione gareggiano tra loro nella più efferata devozione al Male: nonostante ciò, spesso sono divisi nei propri scopi, quasi a rispecchiare la natura imperscrutabile dei regni demoniaci e del loro oscuro sire da cui traggono i poteri.

Sebbene la loro devozione sfiori la follia, i chierici di Dhazka sanno come annidarsi in luoghi nascosti, servendosi di accoliti (controllati tramite il fanatismo e l'intimidazione) per mascherare i loro orridi rituali e procurarsi vittime sacrificali.

L'arma preferita di Dhazka è la morning star, che rappresenta la stella che Rigel fu un tempo e che adesso, invece, è solo un mezzo per spargere sangue. I suoi adoratori più fedeli sono gli spietati drow ed essi erigono immense cattedrali contorte e annerite nei loro cunicoli del sottosuolo.

Allineamento del clero: Caotico malvagio (Neutrale malvagio).

Costumi del clero: Le vesti del culto di Dhazka sono nere e spesso presentano simboli ricamati quali l'angelo dal volto di teschio o il serpente.

Clero nelle Contee d'Oriente: Solo alcuni sadici e corrotti individui pregano il dio del dolore nelle contee. Si tratta perlopiù di sciamani oscuri delle valli barbariche (che si dice conoscano una grande quantità di orridi sortilegi legati alla manipolazione dei morti e alla convocazione di maligni spiriti tah-shee) e fanatici torturatori i cui "servigi" sono sfruttati da milizie senza alcuno scrupolo (come la famigerata Compagnia della Morte di Sathor).

AHRA

"Dio della Carneficina"

Ahra fu in passato il possente condottiero Seraphel Betlegeuse e si narra che egli votò la sua anima agli inferi, quando i demoni gli offrirono la possibilità di guidarli in battaglia come loro generale supremo, possibilità che tra gli angeli gli era stata negata dalla presenza del fratello Aldebaran.

Ahra è il comandante delle legioni demoniache e guida la progenie di Orione in ogni battaglia con fredda determinazione e spietata strategia. Tra i suoi seguaci mortali egli ha ispirato i più potenti generali e tiranni delle razze umanoidi, quali gli hobgoblin e i sahuagin.



Ahra inneggia alla guerra come al giogo con il quale piegare gli altri alla propria mercé e spinge i suoi seguaci ad unirsi sotto la forza delle armi per dimostrare la propria supremazia.

Sebbene sia basato sulla più malvagia delle brame, il culto di Ahra è tutt'altro che diviso o incoerente; al contrario, esso basa ogni sua azione sulla più severa disciplina marziale e gli insubordinati vengono ferocemente puniti tra le sue schiere.

I condottieri devoti ad Ahra amministrano con il pugno di ferro le proprie truppe e rivaleggiano per valore e abilità in battaglia. Spesso molti prigionieri servono il culto come schiavi e alla maggior parte dei suoi discepoli è invece imposta una dura preparazione marziale sin dalla gioventù.

Gli hobgoblin ospitano negli Altipiani numerose fortezze sotterranee in cui Ahra viene venerato su altari di metallo insanguinato e spesso umani o mezz'orchi malvagi si uniscono alle sue armate. I chierici di Ahra comandano rigidamente i propri fedeli e li esortano a non dare alcun valore alla vita dei compagni e dei nemici e a combattere solo ed unicamente per il trionfo.

Allineamento del clero: Legale malvagio (Neutrale malvagio).

Costumi del clero: I chierici indossano spesso vesti nere e scarlatte sotto le corazze e spesso tendono a procurarsi un elmo cornuto realizzato di ferro battuto a freddo come emblema del loro sacrale ufficio.

Clero nelle Contee d'Oriente: Le uniche sacche fedeli ad Ahra sono quelle degli hobgoblin esuli che si aggirano al margine della civiltà delle contee. Si vociferava tuttavia che numerose famiglie dell'aristocrazia militare di Sathor fossero legate al culto durante i bui secoli dell'impero e che tuttora covino in gran segreto l'empia devozione passata.

GAHTOR

"Dio della Magia Nera"

Fra i due signori demoniaci che unirono il loro sangue con i due angeli corrotti formando le quattro divinità infernali, Ghatör è il più potente nei reami della magia. Così come gli angeli focalizzano il potere magico tramite le cosiddette "armonie celestiali", allo stesso modo i cuori dei demoni pulsano di un'energia incantata, simile ad una cacofonia orribile, in grado di gettare la disperazione nel cuore dei viventi.

Spesso chi abusa dei sortilegi e degli incantesimi causa folli disastri o viene corrotto da poteri in grado di incrinare la propria sanità mentale. Per tale motivo gli occhi onniveggenti del Signore dei Misteri scrutano i cuori di tutti coloro che si dedicano alla magia. Spesso, anche senza agire apertamente, ispirano in essi il desiderio di forze sempre maggiori, propongono patti in cui i soggetti si offrono alla fede del Male in cambio delle inarrestabili potenze che esso può donare.

Inoltre, i discepoli di Ghatör ricercano gli incantamenti perduti delle forze del Male per preparare l'avvento dei demoni su Whanel. Le loro menti sono instancabili e la loro sete di conoscenza è tanto grande quanto corrotta.

Gli incantatori arcani degli elfi scuri collaborano spesso col suo credo e la tribù umana del Deserto Grigio dei Sothom-Ger annovera numerosi seguaci e chierici di Ghatör tra le sue file.

Allineamento del clero: Neutrale malvagio (Legale malvagio, Caotico malvagio).

Costumi del clero: I chierici di Gahtör vestono lunghe tuniche nere e blu e spesso su di esse sono ricamati occhi, bocche e mani umanoidi.

Clero nelle "Contee d'Oriente": La magia nera è, a detta di numerose malelingue, la passione celata di alcuni nobili delle dinastie purosangue di Sathor. Nota come *terza faccia della moneta*, questa presunta propensione per la stregoneria oscura è ben temuta dagli avversari politici delle dispotiche schiatte sathoriane. Recenti testimonianze, bisbigliate nei bassifondi delle spartane fortezze locali, fanno cenno a blasfemi circoli rituali seppelliti nelle cripte dei palazzi e i mostruosi abomini ivi concepiti.

JABIR

"Sommo Tentatore"

Il secondo degli Arcidemoni divini è Jabir, noto come il Tentatore. Si è guadagnato il proprio rango scalando la burocrazia infernale con il più fine e instancabile degli inganni, sacrificando di volta in volta coloro che credevano di esser serviti fedelmente da lui.

Jabir esercita la sua influenza tra i mortali esattamente nello stesso modo: anche le menti e i cuori più forti sono disorientati dalla sua capacità di seduzione nel momento promette estasi e piaceri che solo la corrotta natura del Male può dare.

La sua abilità tentatrice si rivela spesso ben più pericolosa del controllo che gli altri tre dei esercitano sui propri fedeli: infatti, coloro che si avvicinano anche soltanto per pochi attimi al culto di Jabir, poi si ritrovano inconsapevolmente incatenati ai suoi altari e pronti a scagliarsi contro i nemici del dio demoniaco.

Noti come i Tentatori, i sacerdoti di Jabir spesso si mascherano da rispettabili funzionari o nobili aristocratici amanti del piacere e del lusso per attirare possibili adepti tra i cuori più deboli. I suoi adoratori sono praticamente sparsi in ogni società di umanoidi non selvaggi e spesso creano astuti paraventi per nascondere le loro sette blasfeme.

I chierici di Jabir insegnano che la via più facile per controllare un nemico è ottenere la sua fiducia e non combatterlo. Essi sono finiti oratori e sottili maestri nell'arte dell'inganno e dell'assassinio. Tali chierici si distinguono per saper raccogliere preziose informazioni in seno alle città del Regno Eterno e per sapersi infiltrare e far propagare l'eresia anche nei luoghi più rispettabili.

Allineamento del clero: Neutrale malvagio (Legale malvagio, Caotico malvagio).

Costumi del clero: I sacerdoti di Jabir vestono spesso vesti candide foderate di nero, onde simboleggiare la loro indole ipocrita e ingannevole.

Clero nelle Contee d'Oriente: In virtù del detto "la lingua ferisce più della spada" molti seguaci del Tentatore si sono insinuati nelle rinomate aule degli oratori di Falsim. Tramite la podestà della legge questi empi accolti sono liberi di tessere la trama dei propri intrighi... un'insidiosa ragnatela ove irretir molte ingenuie mosche!

1.3 Storia delle Coste d'Oriente

"... il tempo è patriota d'ogni luogo ed estraneo d'ogni contrada..."

Enigmatico aforisma del Nero, Arcimago del Regno Eterno

In questa sezione si darà un cenno degli eventi storici fondamentali occorsi nel mondo di Whanel sin dalla sua genesi. In particolar modo si focalizzerà l'attenzione su avvenimenti vincolati al territorio delle contee d'Oriente.

Per una più dettagliata trattazione della storia generale dell'ambientazione di Whanel, si rimanda il lettore al libro ufficiale pubblicato nel 2007 dall'associazione "Terre degli Angeli".

Le quattro ere del mondo

Gli storici di Whanel suddividono i tempi passati in quattro ere fondamentali: l'**Era dei Titani** (siglata E.T.), l'**Era Arcaica** (siglata E.A.), l'**Era dei Quattro** (siglata E.Q.) e l'**Era del Regno** (siglata E.R.).

NOTA – “Il calendario arcaico”

I (Ia): Rappresentano gli anni.
P (Pentia): Rappresentano i lustri.
I (Ia): Rappresentano gli anni.
D (Decia): Rappresentano i decenni.
E (Echia): Rappresentano i secoli.
K (Kilia): Rappresentano i millenni.
M (Miria): Rappresentano le decine di millenni.

Ad esempio, l'anno decimale 3512 si scrive come KKKEEEEEII.

Era dei Titani (0-9000 E.T.)

Questa è l'alba dei tempi per il mondo mortale. Gli artefici divini, i titani, si posano sul nucleo informe che l'alito di Nhea ha benedetto e principiano la formazione delle lande terrene.

La *stirpe bianca* crea gli scorci più floridi del mondo e la *stirpe nera* quelli più sterili ed inospitali. A seguito di mirabili prodigi e disastrose catastrofi, le terre assumono il loro volto attuale.

Frattanto i titani si scontrano in tre sanguinose guerre e dalla loro linfa fatata si innalzano le stirpi viventi. Dalla prima guerra hanno origine ancestrali razze di soprannaturale podestà (come i draghi), dalla seconda popoli benedetti da gran longevità (come elfi e nani) e infine dalla terza le specie più effimere (come gli uomini).

Una casta di angeli che hanno rinunciato alla propria immortalità discende dal cielo per porsi alla guida dei popoli appena concepiti. Noti come **Vhalghast**, i precursori della civiltà assistono impassibili innanzi al compiersi delle ultime faide titaniche e attendono di innalzar dal fango dei primordi i loro futuri discepoli.

Alla fine dell'era i titani cadono preda di un profondo torpore e penetrano nelle viscere del Sottomondo per abbracciare un letargo senza fine. Nonostante alcuni dei sommi artefici cerchino di sottrarsi a questo fato, il mondo giace ormai nelle mani delle novelle stirpi viventi.

Era Arcaica (0-10415 (MEEEDP) E.A)

Nei primi secoli dell'Era Arcaica i Vhalghast insegnano ai popoli mortali i rudimenti delle arti e delle scienze. Nonostante il verbo degli astri attecchisca presso molte delle razze di superficie, l'empia tentazione degli inferi si diffonde come un infetto cancro presso le creature del Sottomondo (quali gli elfi *drow* e i bellicosi hobgoblin).

Le razze ancestrali fondano per prime le proprie civiltà (come le cave dei draghi dei Monti del Fuoco, il reame fatato degli elfi di Whallia e le rocche naniche dei Monti Eterni), mentre le moltitudini umane indugiano per molti secoli in comunità tribali nomadi.

Nelle coste d'Oriente ha luogo una piaga di apocalittiche proporzioni con la morte del titano nero **Nechra** (abbattuto dalle mistiche lame dei Vhalghast). Il grottesco colosso cade nella punta sud-orientale del mondo e qui egli pronunzia un'orrida maledizione prima di spirare... subito le membra del titano marciscono e un fetido miasma appesta il suolo per miglia e miglia. Una sconfinata regione, prima florida e coperta di folte selve, viene devastata da questo morbo letale; ha così origine il famigerato **Deserto Nero**.

Una verità ancor più orripilante accompagna la devastazione del maleficio di Nechra; le vittime del miasma si animano come putride carcasse non-morte e si spandono ad ovest a caccia dei propri simili!

A metà del secondo millennio dell'Era Arcaica (1610 E.A.) un gruppo di sciamani dei clan che confinano col deserto inizia a studiare i segreti del miasma mortifero e in breve getta le basi della Necromanzia (sfera magica che manipola la morte). L'*Ordine di Nechra* (così chiamato in onore del titano nero) persegue le proprie folli sperimentazioni senza scrupolo alcuno; centinaia di innocenti vengono strappati alle proprie famiglie e consegnati ad un tremendo destino di indicibili torture, privo persino dell'estrema grazia dell'eterna requie.

In seguito i Vhalghast puniscono ferocemente i crimini degli accoliti dell'Ordine; due violente *purghe* (3511 e 6006 E.A.) sono condotte entro il Deserto Nero e a stento pochi necromanti superstiti fuggono come esuli. Lo spettro di Nechra però lascia una macchia indelebile nelle coste d'Oriente e per lungo tempo un cupo timore aleggerà in queste contrade.

Con l'arrivo dei naviganti elfi nei litorali del Meridione, anche gli uomini principiano a spostarsi su grandi distanze. I limiti del mondo si accorciano e principia il tempo dei **venturers** (nome attribuito ai primi esploratori umani), i quali presto fonderanno i più noti reami del Vecchio Mondo.



Con l'avvento di potenti dinastie territoriali nascono le radici delle future contee, mentre le tribù barbariche si ritirano progressivamente nelle valli montane. Altri fatti oscuri sono tuttavia destinati ad incupire i secoli arcaici di queste terre.

Fioriscono numerose fole riguardo spiriti malevoli sorti dal ventre del Sottomondo. È la tetra razza *tah-shee* (ramo maligno dei folletti) ad alimentare questi inquietanti eventi e ben presto ogni popolo del luogo finisce per temerne la minaccia. Un garbuglio di storie che pochi osano raccontare... storie di fanciulli rapiti e divorati vivi, di mandrie massacrate da mostri voraci, di interi raccolti spazzati via da sciame di parassiti fatati, di limpide sorgenti tramutate in sangue... tutte storie di macabri giochi perpetrati per diabolico diletto.

Gli orrori del Popolo Oscuro sono destinati a finir con il celebre **gabbo alemarita** (8512 E.A.), episodio in cui gli avi della stirpe nomade di **Aleamar** si sbarazzarono con uno scaltro sotterfugio dei sette **"Principi di Ombra e Morte"** *tah-shee*, estinguendo gran parte del potere originale del Popolo Oscuro.

L'Era Arcaica si chiude con un tempo di aspre turbolenze. Solo pochi Vhalghast (decimati dalle purghe di Nechra) rimangono nel Vecchio Mondo e conflitti di immane entità squassano Whanel ai suoi antipodi.

A sud-ovest principia l'atroce **Guerra della Spina Insanguinata** tra gli elfi di Whallia e i *drow* del Sottomondo; culminata con il congelamento di una porzione dell'Oceano e una lotta senza quartiere sul banco cristallino. A nord-est si compie invece la **Guerra dell'Ascia e della Picca** tra la Tirannia degli hob e la caparbia alleanza di nani e minotauri.

In un calderone di brutali carneficine, gesta eroiche, iniqui sotterfugi e radicali cambiamenti, gli uomini giacciono all'ombra del più cupo terrore.

La Piaga Orione invierà allora quattro arcidemoni sotto spoglie viventi nel Vecchio Mondo. Gli araldi degli inferi principieranno ad infiammare le masse contro la lealtà negli astri professata dai Vhalghast (additandoli come responsabili dell'anarchia imperante)... In seguito i Quattro caldeggeranno l'eccidio dei messi divini e raduneranno poi le masse degli invasati proseliti. Sta così per esser fondato il massiccio Impero, destinato a rappresentare l'era più oscura delle lande di Whanel.

Era dei Quattro (0-3000 E.Q.)

Per tremila anni i Quattro Imperatori di **Falcon** (nome della grande capitale da loro edificata) tennero i popoli di Whanel sotto il giogo della loro tirannia.

Inizialmente la loro autorità si dimostrò gloriosa ed illuminata, segnata dalla realizzazione di molte opere pubbliche e dal consolidamento dell'unione tra le genti. La palese immortalità dei Quattro gli permise di esercitare un'innaturale influenza sui popoli, tramutandola nei secoli in una palese idolatria delle proprie persone.

Dopo il primo millennio l'Impero inizia a purgare il mondo da ogni residuo di fede negli astri angelici, considerando la loro decadente venerazione un pericolo per la nuova era.

Nei secoli che seguiranno gli editti sanciti otterranno il duplice scopo di costringere le masse ad una costante sottomissione agli dei del quadrunvirato di Orione e di isolare e reprimere ogni sacca ribelle. Il pugno di ferro di Falcon colpirà al cuore l'orgoglio dei popoli, riducendoli progressivamente ad una miseranda condizione di obbedienza.

Astutamente i Quattro faranno in modo di appiattare lo spirito e l'intelletto dei loro sudditi, distruggendo molte forme di espressione o cultura. Documenti ritenuti sobillatori e individui troppo intraprendenti svaniranno nei roghi dell'inquisizione imperiale... solo i fedelissimi scagnozzi dei Quattro e i nobili ruffiani che a loro si legheranno conserveranno i propri favori.

1.3.1 Cronologia attuale delle Coste d'Oriente

La cronologia fornisce un sommario dei fatti salienti occorsi negli anni dell'Era del Regno presso le Contee d'Oriente:

Anno 0

I magistrati della contea di Falsim partecipano al primo "Regio Iureconcilio" (assemblea volta a stabilir l'assetto politico del nuovo Regno). L'opera dei venerabili togati dell'Albatro Nero è qui continua e febbrile. I codici legali del meridione sono spogliati degli opprimenti editi imperiali e arricchiti con numerose agevolazioni fiscali, che porteranno il commercio del Sud a rifiorire. Falsim vorrebbe importare la legislazione meridionale anche in altre nazioni del Regno (conferendogli valenza globale); tale risoluzione si scontra però con il diniego dei ricostituiti Ducati, i quali preferiscono mantenersi fedeli agli antichi codici cavallereschi.

Anno 2

Sathor principia una massiccia opera di coscrizione militare nelle sue terre di confine. Le truppe racimolate sono affidate a superbi baroni e questi danno il via ad una sanguinosa campagna di colonizzazione nelle valli barbariche.

Anno 4

L'Ecclesiarchia tiene il I Enclave presso i templi della grande capitale del Regno. Al termine di questo santo concilio, priori devoti e motivati principiano la restaurazione dei luoghi di culto nelle contee d'Oriente. Per ironia del fato, la più significativa opera ecclesiastica è principiata nella crudele podestà di Sathor. Qui infatti inizia la costruzione della grande cattedrale di Bennaithé.

Anno 5

Un emissario della Gilda dei Collegi Arcani (di recente fondazione) conduce un'ardita spedizione entro il Deserto Nero, con l'intento di scovare uno dei perduti grimori di Nechra (manoscritti dell'antico ordine di necromanti). Dopo qualche luna la cupa carovana dei pellegrini del Vespro torna dalle dune cineree, affermando che la spedizione dei Collegi è stata massacrata dagli spiriti senza tomba. I pellegrini recano con sé un vetusto scrigno di bronzo massiccio; questo viene rinchiuso nei loro carri e lì serbato con religioso zelo.

Anno 6

Alcuni cavalieri ospedalieri della chiesa di Nhea portano sostegno ai feriti della campagna coloniale condotta da Sathor nelle valli d'Oriente. La contea delle Sette Corone non tollera però che i sacerdoti rechino aiuto anche ai barbari nemici e molti vengono malmenati dagli armigeri. Interviene di persona il devoto Arcipriore Salazar Batista, il quale si frappone con un singolare atto di coraggio tra gli spietati ufficiali sathoriani e i seguaci dell'Angelo Bianco. Colpiti dall'ardore del chierico, i glaciali condottieri della Compagnia della Morte spianano il loro cipiglio e consentono agli ospedalieri di proseguir la loro opera.

Anno 7

Un tragico fatto si compie nelle valli a nord-ovest di Alemar. Una catastrofica frana travolge l'intera carovana Popolsky e nessuno trova scampo. Il Consulto dei Fattucchieri si mostra sensibilmente preoccupato dall'accaduto e nonostante non emerga alcun parere formale, molti vociferano che il disastro sia stato provocato dall'ira di un qualche spirito oscuro.

Anno 8

Un condottiero che afferma di far parte del rinomato ordine degli "sventradraghi" intraprende una missione nelle valli a nord di Falsim, laddove ritiene che si celi un'orrida bestia della specie draconica – solo sette superstiti della compagnia fanno ritorno. Molti di loro delirano riguardo un invincibile demone "dal volto di drago".

Il mondo sarà scagliato in un'epoca buia e molte società regrediranno di secoli; per contro, le stirpi maligne prospereranno, concedendo all'impero un tacito appoggio militare.

Nei millenni dell'impero solo pochi eroi oseranno levarsi apertamente contro le grinfie di Falcon: primi tra tutti figure leggendarie come il folle profeta **Gelbard** (che per primo presagirà il crollo imperiale) e il nobile Cavaliere del Tramontano, il santo martire dell'Ordine della Rosa dei Venti **Sir Elleron Gramar**.

Alle porte del terzo millennio dell'era, un fanciullo che vanta la presunta ascendenza dell'Angelo Nero Alhahzar, solleva innumerevoli combattenti ribelli contro l'Impero. L'uomo, di nome **Kanzor**, incarna una forza d'animo tale da sollevar la speranza sopita da secoli dei sudditi imperiali.

Al suo fianco stanno coloro che gli anni venturi saluteranno come i più noti eroi del Vecchio Mondo: l'arcimago **Nero** (futuro alto ministro della Gilda dei Collegi Arcani), l'elfo silvano **Trunk Asagil** (futuro Principe di Macchia), il krajin (angelo caduto) rinnegato **Kainus-Yano** (futuro semidio dei Sepolcri) e il valghast superstite **Hofman** (futuro Kaiser della ricostituita alleanza Draken). Dopo inenarrabili peripezie la gloriosa compagine di Kanzor scatenerà l'insurrezione dei popoli liberi e giungerà ad assediare Falcon. La successiva disfatta dei Quattro sarà dolorosa e travagliata, decretata dalla comparsa della pia fanciulla **Elanei**, icona vivente dell'Angelo Bianco Nhea, al fianco di Kanzor.

Dopo aver chinato il capo innanzi alla tenebra più fitta, il volto insanguinato di Whanel volgerà alfine lo sguardo al firmamento.

Era del Regno (0-21 E.R)

Il Vecchio Mondo unirà le sue genti sotto i vessilli del **Re Eterno Kanzor** e dell'amata **Regina Eterna Elanei**, forieri della nuova era e apparentemente dotati di eterna giovinezza.

La restaurazione delle civiltà sopresse da Falcon sarà iniziata con celerità ed impegno. A ciò si affiancheranno numerose regie fondazioni, come la milizia regolare, le devote cerchie dell'Ecclesiarchia (lega degli ordini clericali) e l'eminente Gilda dei Collegi Arcani (accademie che serbano il sapere magico ed occulto). Kanzor favorirà l'autonomia delle singole società, ma spronerà ognuna di esse a legarsi alle altre nell'organizzar la difesa da futuri perigli. Purtroppo l'ira degli atavici nemici e la debolezza di alcune delle civiltà reduci, porteranno anche allo scaturire di nuove minacce.

Nel Settentrione i cultisti di Orione appartenenti alla misconosciuta Setta dei Demonologi si mischieranno alle masse e porteranno il germe dell'empia tentazione in ogni ambiente del volgo e dell'aristocrazia. La chiesa della Luce del Nord reagirà con estrema durezza, caldeggiando la fondazione della Celeste Inquisizione della **Rosa Damoclis**. Gli inquisitori stroncheranno numerose sacche profane, ma non senza sopprimere anche innocenti giudicati rei per futili superstizioni.

Le contee sbocceranno nell'Età dell'Oro, investendo ingenti sostanze nell'ampliarsi delle vie commerciali e nella rinascita delle scienze antiche. Unica insidia maligna è costituita dall'infiltrarsi delle sortite drow nelle Coste dell'Occaso, alle quali il Regno Eterno porrà riparo in una massiccia rappresaglia capeggiata dallo stesso Kanzor.

Al termine delle "purghe" delle Coste del Sangue un ultimo significativo evento di tragedia e letizia scuoterà le fondamenta del reame. Elanei partorirà il primogenito erede al trono, **Jegar**, ma un iniquo destino porterà il neonato a venir alla luce privo di vita. Il Nero deciderà allora di sacrificarsi, cedendo il suo spirito al principe neonato in un estremo atto di devozione al Regno. Kanzor, lacerato tra la gioia del figlio ricevuto e la dolorosa scomparsa del leale consigliere, mutuerà un carattere ancor più cupo ed irrequieto.

È nell'anno 21 dell'Era del Regno che ha inizio il tempo odierno della campagna di GRV ambientata nelle "Contee d'Oriente – Terre Irredente".

Anno 9

Il completamento dei grandi nodi viari delle **Magnistrade dell'Est e dell'Ovest**, spalanca alle contee il commercio con le terre del Settentrione. Purtroppo le podestà d'Oriente non sfruttano tale occasione con solerzia come quelle d'Occidente. Le contee dell'Ovest iniziano ad imporsi come dominatrici del mercato e la borghesia orientale sfrutta questo fatto per denigrare la linea politica delle casate aristocratiche.

Anno 11

La piratessa **Romelia Rosacroce** viene tratta in arresto presso la costa di Saluska (contea di **Falsim**) e rinchiusa entro la famigerata colonia penale di Grinfamorte.

Anno 12

Con il celebre **giuramento della Rosa Nera** hanno inizio le burrascose **Purghe delle Coste del Sangue** (campagna di repressione dell'invasione drow nel Sud-Ovest). **Sathor** invia l'orgoglioso Marchese **Giovanni Asparta** "*Senza Paura*" assieme ad un battaglione della *Compagnia della Morte*, in sostegno della regia milizia. Durante gli scontri che hanno luogo nelle Coste del Sangue, il Marchese viene trucidato da un proprio commilitone... A detta di molti si tratta di un omicidio mirato, a danno di uno scomodo avversario della casata reggente dei **Longini**.

Anno 13

La piratessa **Romelia Rosacroce** evade da Grinfamorte dopo due anni di sofferta prigionia. La detenzione sembra aver mutato radicalmente il carattere della giovane filibustiera e per alcuni anni la sua ciurma si ritirerà dalle scorribande costiere.

Anno 14

Viene completata la costruzione della cattedrale di **Bennaithe**. Le tre statue degli angeli custodi dell'Oriente (Hazel, Nelchael e Alphon) sono poste entro il santuario.

Altro evento tenebroso presso **Aleamar**. I cacciatori della carovana **Kotchei** reperiscono nel sottobosco una pignatta colma di dobloni d'oro schietto. Le monete spargono però un'insana cupidigia tra i membri della carovana e questi danno presto vita ad un cruento bagno di sangue, dal quale nessuno troverà scampo.

Anno 15

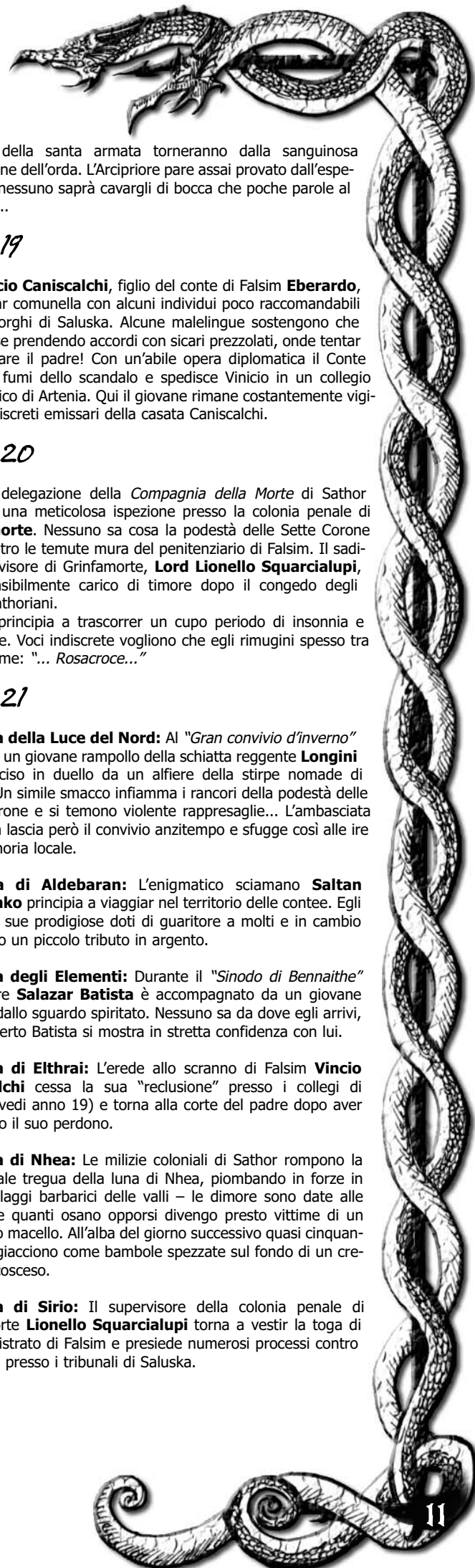
Durante una parata militare il gelido conte di Sathor **Viligelmo Longini** viene crivellato da mezza dozzina di quadrelli, tirati da assassini abbarbicati sui bastioni della fortezza. Poche ore dopo il Conte si presenta incolume e annunzia che la vittima dell'attentato è stata un sostituto, abilmente predisposto in sua vece. Due giorni dopo, i sicari (presunti mercenari delle contee dell'Occidente) saranno arrestati e squartati da buoi nel cortile del maniero.

Anno 17

La "*Oíche Rós*", galeone pirata della bucaniera **Romelia Rosacroce**, torna a flagellare le navi delle contee di Falsim e Sathor. I pirati al seguito di Romelia principiano a ceder parte dei propri bottini a miserande famiglie della costa – La piratessa esibisce parte di un'antica corazza (che si dice sia stata trafugata da una sacra catacomba cavalle-resco) sul braccio sinistro.

Anno 18

"**La Piaga Nera**": Una massiccia orda di cadaveri animati inizia ad affliggere il confine orientale delle contee. I morti viventi marciano dalle dune del Deserto Nero e affiorano dalle acque marine tra Sathor e Aleamar. Oltre duecento villici vengono trucidati dall'orda e ciascuna vittima abbraccia l'orrido maleficio della non-morte. I sacerdoti invocano l'ausilio del custode dei sepolcri Kainus-Yano, ma il dio non risponde alle loro preghiere. L'Arcipriore dell'Est **Salazar Batista** forma allora un esercito di oltre cinquecento tra templari, militi del Regno e uomini d'arme erranti di Aleamar. La "*santa armata*" marcia contro i morti al confine del deserto e Batista stesso la guida, brandendo la mistica **lancia Sandora** (reliquia custodita entro la cattedrale di Bennaithe). Poco più di trenta



membri della santa armata torneranno dalla sanguinosa repressione dell'orda. L'Arcipriore pare assai provato dall'esperienza e nessuno saprà cavargli di bocca che poche parole al riguardo...

Anno 19

Vinicio Caniscalchi, figlio del conte di Falsim **Eberardo**, è visto far comunella con alcuni individui poco raccomandabili dei sobborghi di Saluska. Alcune malelingue sostengono che egli stesse prendendo accordi con sicari prezzolati, onde tentar d'accoppiare il padre! Con un'abile opera diplomatica il Conte dissipa i fumi dello scandalo e spedisce Vinicio in un collegio accademico di Artenia. Qui il giovane rimane costantemente vigilato da discreti emissari della casata Caniscalchi.

Anno 20

Una delegazione della *Compagnia della Morte* di Sathor conduce una meticolosa ispezione presso la colonia penale di **Grinfamorte**. Nessuno sa cosa la podestà delle Sette Corone cerchi entro le temute mura del penitenziario di Falsim. Il sadico supervisore di Grinfamorte, **Lord Lionello Squarcialupi**, pare sensibilmente carico di timore dopo il congedo degli armati sathoriani.

Egli principia a trascorrere un cupo periodo di insonnia e malumore. Voci indiscrete vogliono che egli rimugini spesso tra se un nome: "... *Rosacroce*..."

Anno 21

Luna della Luce del Nord: Al "*Gran convivio d'inverno*" di Sathor un giovane rampollo della schiatta reggente **Longini** viene ucciso in duello da un alfiere della stirpe nomade di Aleamar. Un simile smacco infiamma i rancori della podestà delle Sette Corone e si temono violente rappresaglie... L'ambasciata aleamarita lascia però il convivio anzitempo e sfugge così alle ire della signoria locale.

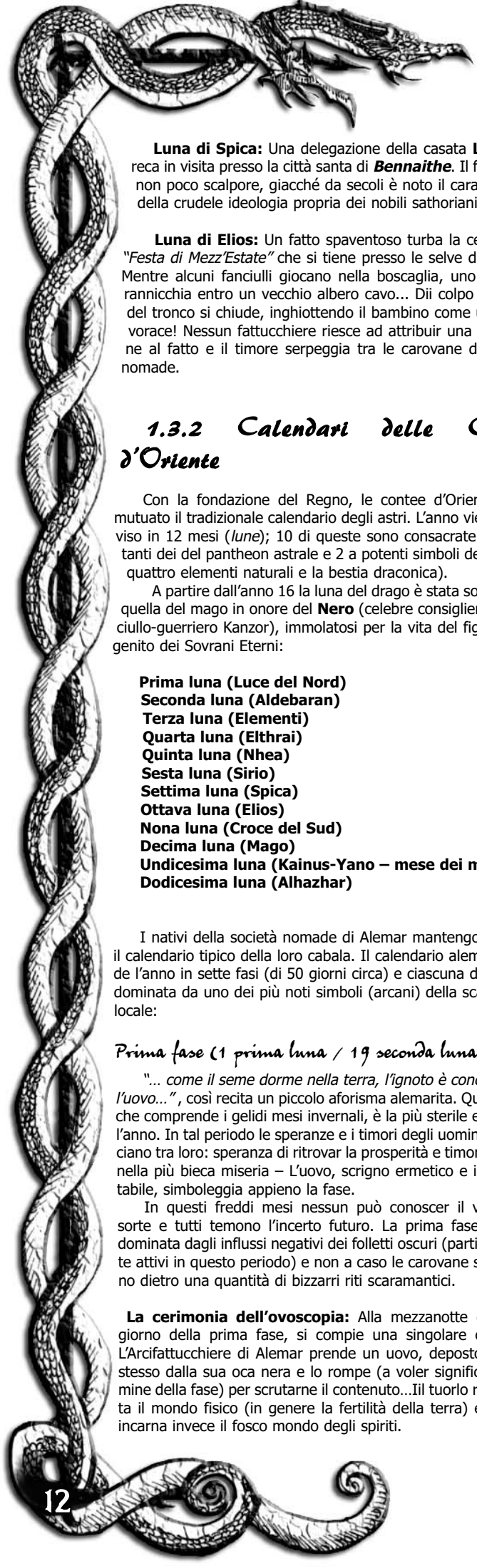
Luna di Aldebaran: L'enigmatico sciamano **Saltan Notchenko** principia a viaggiare nel territorio delle contee. Egli presta le sue prodigiose doti di guaritore a molti e in cambio esige solo un piccolo tributo in argento.

Luna degli Elementi: Durante il "*Sinodo di Bennaithe*" l'Arcipriore **Salazar Batista** è accompagnato da un giovane chierico dallo sguardo spiritato. Nessuno sa da dove egli arrivi, ma per certo Batista si mostra in stretta confidenza con lui.

Luna di Elthrai: L'erede allo scranno di Falsim **Vincio Caniscalchi** cessa la sua "reclusione" presso i collegi di Artenia (vedi anno 19) e torna alla corte del padre dopo aver supplicato il suo perdono.

Luna di Nhea: Le milizie coloniali di Sathor rompono la tradizionale tregua della luna di Nhea, piombando in forze in alcuni villaggi barbarici delle valli – le dimore sono date alle fiamme e quanti osano opporsi divengono presto vittime di un furibondo macello. All'alba del giorno successivo quasi cinquanta corpi giacciono come bambole spezzate sul fondo di un crepaccio scosceso.

Luna di Sirio: Il supervisore della colonia penale di Grinfamorte **Lionello Squarcialupi** torna a vestire la toga di alto magistrato di Falsim e presiede numerosi processi contro bucanieri presso i tribunali di Saluska.



Luna di Spica: Una delegazione della casata **Longini** si reca in visita presso la città santa di **Bennaithe**. Il fatto desta non poco scalpore, giacché da secoli è noto il carattere ateo della crudele ideologia propria dei nobili sathoriani.

Luna di Elios: Un fatto spaventoso turba la celeberrima "*Festa di Mezz'Estate*" che si tiene presso le selve di **Alemar**. Mentre alcuni fanciulli giocano nella boscaglia, uno di loro si rannicchia entro un vecchio albero cavo... Dii colpo la fessura del tronco si chiude, inghiottendo il bambino come una bocca vorace! Nessun fattucchiere riesce ad attribuir una spiegazione al fatto e il timore serpeggia tra le carovane della stirpe nomade.

1.3.2 Calendari delle Contee d'Oriente

Con la fondazione del Regno, le contee d'Oriente hanno mutuato il tradizionale calendario degli astri. L'anno viene suddiviso in 12 mesi (*lune*); 10 di queste sono consacrate ad altrettanti dei del pantheon astrale e 2 a potenti simboli del creato (i quattro elementi naturali e la bestia draconica).

A partire dall'anno 16 la luna del drago è stata sostituita da quella del mago in onore del **Nero** (celebre consigliere del fanciullo-guerriero Kanzor), immolatosi per la vita del figlio primogenito dei Sovrani Eterni:

Prima luna (Luce del Nord)
Seconda luna (Aldebaran)
Terza luna (Elementi)
Quarta luna (Elthrai)
Quinta luna (Nhea)
Sesta luna (Sirio)
Settima luna (Spica)
Ottava luna (Elios)
Nona luna (Croce del Sud)
Decima luna (Mago)
Undicesima luna (Kainus-Yano – mese dei morti)
Dodicesima luna (Alhazhar)

I nativi della società nomade di Alemar mantengono invece il calendario tipico della loro cabala. Il calendario alemarita divide l'anno in sette fasi (di 50 giorni circa) e ciascuna di queste è dominata da uno dei più noti simboli (arcani) della scaramanzia locale:

Prima fase (1 prima luna / 19 seconda luna) "Uovo"

"... come il seme dorme nella terra, l'ignoto è concepito nell'uovo..."", così recita un piccolo aforisma alemarita. Questa fase, che comprende i gelidi mesi invernali, è la più sterile e dura dell'anno. In tal periodo le speranze e i timori degli uomini si intrecciano tra loro: speranza di ritrovare la prosperità e timore di cader nella più bieca miseria – L'uovo, scrigno ermetico e imperscrutabile, simboleggia appieno la fase.

In questi freddi mesi nessun può conoscere il volto della sorte e tutti temono l'incerto futuro. La prima fase è inoltre dominata dagli influssi negativi dei folletti oscuri (particolarmente attivi in questo periodo) e non a caso le carovane si trincerano dietro una quantità di bizzarri riti scaramantici.

La cerimonia dell'ovoscopia: Alla mezzanotte dell'ultimo giorno della prima fase, si compie una singolare cerimonia. L'Arcifattucchiere di Alemar prende un uovo, deposto il giorno stesso dalla sua oca nera e lo rompe (a voler significare il termine della fase) per scrutarne il contenuto... Il tuorlo rappresenta il mondo fisico (in genere la fertilità della terra) e l'albume incarna invece il fosco mondo degli spiriti.

A seconda della consistenza, purezza e aspetto delle parti, l'uovo sancisce l'avvenire per il resto dell'anno. Se vengono trovati **2 tuorli** nell'uovo si ha un segno di inequivocabile sventura e Alemar dovrà certo far fronte ad una contingenza di gravi disgrazie...

Seconda fase (20 seconda luna / 10 quarta luna) "Serpe"

La serpe rappresenta un controverso dualismo nel folklore alemarita. Nella sua accezione positiva simboleggia il divino intelletto e in quella negativa l'inganno e la malafede.

Allo stesso modo la seconda fase è assai ingannevole... In questo periodo giungono infatti gli ultimi colpi di coda dell'inverno e solo gli stolti si beano delle prime giornate serene che scorgono all'orizzonte. In ogni caso la serpe incarna (nell'atto di strisciare) anche un intimo contatto con la madre terra e questo s'interpreta come l'imminente risveglio della natura sul far della primavera.

Terza fase (11 quarta luna / 31 quinta luna) "Ape"

Insetto laborioso e prodigo dei propri succulenti doni, l'ape benedice il principio delle fasi miti e gioiose dell'anno. In questo periodo le attività degli Alemariti si fanno particolarmente fervide e in ogni carovana si coltivano arti e mestieri con assiduo impegno. È tempo di lasciarsi alle spalle le paure dell'inverno e rimboccarsi le maniche per edificare la propria fortuna (non a caso l'ape è anche simbolo del favore della sorte).

Quarta fase (1 sesta luna / 19 settima luna) "Sole"

Con il suo benefico calore, il sole risplende sulla fase più feconda dell'anno. Ovunque è un fiorire di vita e abbondanza... dalle rigogliose messi alla bionda birra tutto pare simboleggiare la dorata chioma solare. Ben poche fatiche separano gli uomini dal godere del meritato frutto delle proprie fatiche!

Quinta fase (20 settima luna / 8 nona luna) "Matto"

Questa è la fase fondamentale del calendario alemarita. "... il saggio segue il cammino del matto, lo stolto quello del saggio..." sostiene un arguto motto della stirpe nomade. L'icona del matto (solitamente raffigurato come un grottesco gobbo che calca sul capo un appariscente berretto rosso) è il principale simbolo della cabala di Alemar. Nella sua imprevedibile erranza il matto incarna il cieco cammino della fortuna e solo chi sa coglierne le irrazionali sfumature godrà di un fato prospero e madido di aspettative. La quinta fase è anche consacrata ai folletti societari del Piccolo Popolo e ogni nativo di Alemar sa che dovrà accettare di buon grado le piccole burla che subirà da questi (se lo farà ne trarrà favori propizi; se invece si mostrerà offeso subirà un ben sgradito castigo...).

Sesta fase (9 nona luna / 31 decima luna) "Coppa"

La sesta fase termina sul far delle cupe "*calende nere*", principio delle lune fredde e tenebrose. La notte che precede le calende è anche nota come "*notte degli spiriti*" o "*oiche dar shee*". In quella sera fatata i folletti compiono le loro ultime processioni per salutare l'estate e prepararsi al letargo invernale; al tempo stesso spiriti oscuri, streghe ed entità diaboliche allestiscono il loro primo **sabba** (concilio) in luoghi tetri e remoti (il mito vuole che praticino sortilegi tramite un guscio d'uovo che funge da calderone). Il simbolo della coppa rappresenta il residuo di opulenza che rimane in autunno. Il vino che spesso riempie i calici in questo periodo è proprio dimostrazione dei tardivi doni della natura. La coppa è l'effimero conforto prima del tempo degli stenti.

Settima fase (1 undicesima luna / 31 dodicesima luna) "Luna"

La pallida falce lunare domina i mesi che indugiano sulle soglie dell'inverno - Nella scaramanzia alemarita la luna è la sentinella del buio, l'algaia fanciulla che vigila sulle insidie recate dalle tenebre (visione propria anche della divinità Elthrai). Questa fase sprona gli uomini ad esser guardinghi e prudenti; a guardar con estrema cautela il tempo venturo. Nella decadente natura si destano ombre cupe e malevole. Solo i gonzi affrontano questi di con il riso sulle labbra, mentre i saggi li attendono circondandosi d'ogni risorsa che possono racimolare.

CAPITOLO 2

INTRODUZIONE ALLE CONTEE D'ORIENTE

2.1 Territorio

*"... là dove il sole nasce, tramontano le podestà del
più vetusto cantone del mondo...!"*

*Verso attribuito a Mastro Corcoran Idebrand Carabac, Arcibardo
di Alemar*

Breve cornice storica

Adagiate sul vasto ed eterogeneo spazio delle coste a sud-est di Whanel, le contee d'Oriente ospitano alcune tra le più antiche civiltà conosciute.

Nonostante molti stralci di questa terra appaiano al giorno d'oggi sterili ed assai inhospitali, in passato fioriva un suolo fecondo e in grado di favorire la prosperità dei popoli indigeni. Ancor adesso la beltà di quel florido passato persiste in pochi rari scorci incontaminati: ombrose selve cariche di secoli e cime spianate dal millenario logorio del tempo...

Il Meridione di Whanel fu forse il primo luogo d'insediamento delle sacche nomadi che componevano le stirpi primitive.

Queste genti barbare giunsero dalle grandi steppe malsane dell'Ovest, dagli impervi sentieri dei monti e dalle remote foreste del Nord. Poco a poco principiò lo sfruttamento delle provvide risorse locali e la conseguente fondazione delle prime comunità stabili.

Alcune società rimasero ligie alle proprie origini itineranti, serbandosi l'abitudine di spostarsi di luogo in luogo senza trovar fissa dimora (tra tutte vige come esempio la celeberrima "stirpe nomade" di Alemar); altre invece edificarono robuste cittadine e qui ammassarono i propri beni, custodendoli con morbosa avidità.

L'innata generosità della terra offrì a quei popoli una sicura prospettiva di progresso, permettendogli di anticipar di gran lunga lo sviluppo degli altri.

Costoro appresero rapidamente i rudimenti delle arti e delle scienze, elevandosi dalle tenebre dei primordi e divenendo presto potenti schiatte temute e rispettate. Al crepuscolo dell'Era Arcaica, quando la maggior parte degli uomini di Whanel giaceva terrorizzata dai massicci conflitti occorsi (come per la "Guerra dell'Ascia e della Picca" e la "Guerra della Spina Insanguinata", accennate a pag. 11), i figli del Sud-Est ingrassavano nelle loro imponenti fortezze e suggestive radure.

Nell'Era dell'Impero si delinearono poi le più forti ed autorevoli linee di sangue delle varie civiltà. Queste casate nobiliari si misero ben presto alle redini dei loro popoli e ne plasmarono l'ascesa in virtù delle proprie peculiari inclinazioni... così nacquero le prime contee dell'Oriente: gli arditi navigatori di Falsim, i crudeli conquistatori di Sathor e gli scaltri ed enigmatici zingari erranti di Alemar.

Forse solo l'austera e conservatrice società dei Ducati del Settentrione riflette un bagaglio di tradizioni e folklore paragonabile a quello delle Contee d'Oriente. Molte delle consuetudini e costumi di queste contrade affondano le proprie radici in un passato remoto e costellato di turbolenti avvenimenti.

I primi rapporti con l'Impero furono tutt'altro che pacati e persino la schiacciante autorità dei Quattro fece fatica a spianar l'orgoglioso cipiglio delle solide aristocrazie. Quanti si aprirono alle seducenti prospettive di alleanza (come i condottieri senza scrupoli di Sathor) riuscirono ad avere un posto privilegiato al banco delle trattative.

Dietro un appariscente proskenio di benessere e opulenza si consumarono non pochi atti di indicibile atrocità (in cui gli strati inferiori della società ebbero spesso il ruolo di capri espiatori).

Fu all'alba del secondo millennio dell'epoca (a seguito della cruenta "Guerra dei Tre Porti", che vide la podestà di Falsim avversa a quelle di Thebe e Lanthia) che le tre contee stipularono i primi rapporti diplomatici di una certa rilevanza con le terre vicine.

Con la fondazione della potente e temuta Gilda dei Liberimericatori (massimo concilio economico e politico), le casate dominanti si spartirono le ingenti fortune del Sud e diedero il via ad una rete d'affari e intrighi di sconfinante proporzioni.

Nel tribolato assurgere della novella Era del Regno, le contee osservarono la tragica carneficina circostante con relativa tranquillità... Il passaggio dall'opprimente egida imperiale all'agognata libertà globale fu ottenuto nel Sud più con abili manovre politiche che con violenti "colpi di mano".

I primi anni della nuova era hanno però gettato una vaga ombra sulle antiche contee. Ovunque serpeggia la convinzione che le vecchie casate siano solo specchio di una realtà decadente e inadeguata a favorire l'avvenire.

Mentre molte podestà occidentali hanno accantonato l'eredità passata in favore di un nuovo assetto più consono al panorama odierno, le signorie orientali si intestardiscono in un cocciuto atteggiamento conservatore. Il ceto borghese (composto perlopiù da artigiani e mercanti) ha di recente racimolato considerevoli patrimoni e vanta un sempre maggior peso sociale.

I "nuovi ricchi" (appellativo associato ai borghesi) diffondono l'esigenza di accantonare il soffocante "pattume" della retrograda aristocrazia e di creare un clima liberale, aperto a favorevoli prospettive.

Le casate rifiutano tali ideali con strenuo vigore, sostenendo che siano solo la biada dell'anarchia e del degrado (riaffermando implicitamente l'esigenza di un solido potere centrale). Da un lato il blasone delle antiche tradizioni, logoro ma ancor ostentato con caparbio zelo; dall'altro il vento selvaggio del rinnovamento, destinato forse a spazzar via i ruderi dell'egemonia passata.

Torbide cospirazioni, focolai di ribellione, disordine intestino e un grigio fardello di timore e malumore che si spande a macchia d'olio... Una cupa nube si staglia all'orizzonte delle contee, foriera di un incerto e tempestoso avvenire.

Uno sguardo al territorio...

La landa delle Contee d'Oriente parte dall'ampio corridoio costiero di Scintiar (capitale centrale del Meridione), sino a giungere all'arido limite del Deserto Nero e ai colli boscosi che menano alle vie del Nord.

Il litorale è perlopiù formato da massicce scogliere rocciose, rotte da scarse estensioni di pallida spiaggia.



2.1.1 Di bestie e abomini

I luoghi edificabili sono stati presi d'assalto dalle contee e ciascuno di essi è stato sfruttato per l'allestimento di preziosi nodi marittimi.

Le acque del grande Oceano si rivelano assai insidiose in questa zona. Il colossale banco di nebbia dell'Arcipelago delle Illusioni, gli atolli natanti (isole prive di radici alla deriva), le infami flotte della filibusta meridionale, i bellicosi mostri marini (come le feroci testuggini dragone tipiche del mare di Lanthia) e persino orrendi cadaveri animati (frutto del vento mortifero del Deserto Nero) sono solo i più noti perigli che l'abisso può riservare.

Non a caso la maggior parte dei porti è stata munita di inespugnabili fortificazioni e presidiata da gran dispiego di truppe.

Dall'altro lato vi è il confine naturale delle scoscese Cime Guardiane d'oriente. Una catena montuosa che sventa oltre le candide nubi dell'aere, le cui ripide pareti sono avvinghiate nella morsa di ghiacciai perenni lunghi miglia e miglia.

Pochi luoghi di Whanel mostrano condizioni più ostili alla sopravvivenza... raffiche di venti pungenti che possono gelar il sangue nelle vene di un uomo, crepacci profondi centinaia di metri, improvvise slavine e una temibile varietà di predatori famelici. Solo gli spartani barbari della *stirpe del vento* possono sopportar questa natura tirannica e impietosa.

L'entroterra delle contee è un'alternanza di pittoreschi territori prosperi e tristi cornici provocate da uno sfruttamento considerato.

I popoli antichi si sono insediati accanto alle terre più fertili e dotate di risorse o baluardi naturali (quali corsi d'acqua o colli). Dopo lunghi secoli di permanenza, il disboscamento, l'estrazione mineraria e l'inquinamento urbano hanno lasciato evidenti cicatrici nel paesaggio originale (steppe desolate, montagne squassate da cave, fiumi e laghi tramutati in fetide cloache maleodoranti).

Le città locali (in particolar modo quelle di Sathor e Falsim) sono forse i più grandi insediamenti al mondo (fatta eccezione per la grande capitale e Scentiar); imponenti manieri e ammassi di casupole tra cui si snodano vicoli tortuosi. Il clamore raramente si placa nei chiassosi quartieri cittadini, rendendoli adatti ai viveur più smaliziati e assai sconsigliabili a chi cerchi un po' di gradita quiete!

Pochi luoghi possono ancor dirsi veramente incontaminati e perlopiù si localizzano nelle strette valli ai piedi delle Cime e nelle vaste foreste sempreverdi a nord della terra fatata di Alemar. Qui affondano le proprie radici alberi vecchi come il mondo (come i leggendari castagni titanici di Corcovlad) e nel lussureggiante tappeto del bosco si celano resti madidi della storia passata.

Nell'estremo margine orientale la terra sfuma infine nelle spettrali dune cineree del famigerato "deserto dei morti". Una terra maledetta, appestata dal nefasto spirito delle putride carni di Nechra (titano oscuro qui perito – cfr. *Era Arcaica*, pag. 11)... un letale miasma che estingue la vita e ridesta i corpi come grotteschi simulacri.

Solo la divina presenza del silente dio dei sepolcri Kainus-Yano (che dimora nella tenebrosa Roccanera al margine più remoto del deserto) mitiga il vento di morte e a stento contiene il rancore dei suoi abominevoli figli.

Quanti vivono al margine di quel fosco confine serbano una nutrita sequela di cupe fole e leggende. Storie costellate di carcasse ambulanti vomitate dalle sabbie dell'Est, stragi compiute da mostruosi non-morti e spiriti che tormentano i propri consanguinei... storie spesso sussurrate con reverenziale timore, quando muore la luce del giorno.

"... il giovane barbaro correva all'impazzata nel candido manto nevoso della valle. La notte serena e lo smorto pallore della luna gettavano una tinta adamantina sulla terra... la quiete era rotta solo da pochi suoni: i passi trafelati, il respiro ansimante e scossi singulti.

Il fiato del lupo famelico si faceva sempre più vicino; il barbaro poteva sentirne l'aspro fetore anche con l'olfatto intorpidito dal gelo... la fine pareva ormai inevitabile.

Un acuto guaito e una secca lacerazione risuonarono all'improvviso alle sue spalle... il frenetico zampettare del lupo cessò immediatamente.

Il barbaro si arrestò e con i polmoni in fiamme osò volger lo sguardo. Uno stuolo di bizzarre creature sbucate dal nulla attorniava il corpo insanguinato del predatore.

Parevano uomini dalla pelle bluastra e cerulea, ma si muovevano a carponi come bestie. Mani e piedi mostravano dita contorte e provviste di artigli adunchi... nei volti spiccavano aguzzi nasi aquilini e feroci occhietti lattiginosi.

Uno di loro, provvisto di un appariscente ciuffo canuto, addentava con zanne taglienti la testa mozzata del lupo... troppo poca carne per quelle belve sorte dal grembo della notte.

Il barbaro rimase di ghiaccio... la fine pareva ormai inevitabile."

In questa sezione sono riportate brevi descrizioni su alcune razze mostruose caratteristiche delle contee dell'oriente.

Queste note sono estratte dal celebre manoscritto "*De abominibus beluisque*" di Lord Lionello Squarcialupi, eminente scienziato e sadico despota della famigerata colonia penale di Grinfamorte.

Creature delle selve

(Draghi) – Mezzi draghi

"... durante gli ultimi secoli dell'epoca imperiale, si fa cenno a numerose storie inerenti individui forieri del gene draconico.

La maggior parte di costoro ebbe origine entro le vaste Foreste della Luna, ad opera di una dispotica cerchia di draghi verdi. Qui i grandi vermi di foresta offrirono a famiglie d'uomini ed elfi loro devoti di concepir figli tramite il loro seme.

In tal modo venne alla luce una stirpe di mezzi-draghi che (nell'intento dei crudeli genitori) avrebbe dovuto formar l'ossatura della loro schiera di élite. Ma lo stesso orgoglio proprio della peculiare ascendenza spinse gli ibridi a rivoltarsi contro i padri e a cercar di scavalcarli con un avventato colpo di mano.

Quanti scamparono alla mortale repressione dei draghi si annidarono nei boschi vergini ai piedi delle Cime Guardiane del Sud e qui si posero spesso a capo di tribù di predoni della stirpe barbarica. Sospetto che la natura draconica di questi raminghi sia stata spesso interpretata come un retaggio "divino" dai barbari e non a caso ho visto loro graffiti e pitture ritrarre esseri dalle forme draconiche al centro di una massa di suditi adoranti.

Non è difficile pensar che l'isolamento coatto e l'inesauribile brama di tali creature le rechi a disdegnar la devozione degli uomini e a farne solo un freddo strumento per compiacer ben più grandi ambizioni..."

Ogri magi

"... la documentazione che ho racimolato riguardo i famigerati "oni" (orchi) dei Colli di Giada risulta assai frammentaria, eppur ciò nondimeno madida d'interesse.

Noti volgarmente come ogri magi, questi giganti dalla pelle celeste hanno nei tempi acquisito la fama d'esser vincolati al sangue demoniaco. Sospetto che questo sia in larga misura dovuto alla particolare fisiologia del capo (provvisto di piccole corna eburnee) e agli innati poteri di stregoneria che gli si attribuiscono (come la facoltà di rendersi invisibile ad occhio nudo e quella di fiatar vapori gelidi dalle labbra).

Le fole della civiltà perduta dei Colli narrano che gli orchi azzurri ebbero origine da tiranni senza scrupoli, la cui sete di potere li portò ad una diabolica trasmutazione. Questo mito trova in parte conferma nel presunto carattere degli ogri magi, i quali sono soliti mettersi a capo di orde di subalterni per ottenere potere e ricchezza senza sosta alcuna.

Molti degli "oni" rimangono fedeli al tradizionale costume delle lande d'oriente; vestono elaborate tuniche ricamate (kimono) e cingono esotiche armi (spade katane e lance naginate).

A corolla di queste note, il catasto delle regie giurisdizioni di Falsim e Sathor conferma che vi siano nei loro confini almeno tre sacche di contrabbandieri d'oppio al seguito di un oscuro leader d'eccezionale statura e cute tinta di blu..."

(Molg-shee) – Folletti di palude

"... la stirpe molg-shee trova dimora nei torrenti, stagni e laghi più sperduti. Estremamente territoriali e poco inclini a sopportar la compagnia altrui (persino quella dei propri simili), i figli del popolo di palude conducono esistenze quiete ed isolate.

Il loro carattere è noto per esser burbero e meditabondo. Molti anziani eremiti molg-shee appaiono tanto avidi di conoscenza quanto poco prodighi del divider il proprio sapere.

Ho avuto menzione di numerose storie riguardo le presunte doti di stregoni ed alchimisti dei folletti di palude. Si vocifera che nelle loro tane celino miracolosi elisir e pozioni dalle ignote facoltà incantate..."

(Molg-Shee) – Kelpie (Angh-iska)

"... bestia fatata fugace e ingannevole, il kelpie appare come un piccolo puledro dalla pelle di ranocchia e provvisto di viscidocchi d'anfibio (da cui il nome di "cavallo d'acqua").

La maggior parte di questi esseri è solita fuggir al minimo rumore e la presenza di estranei li persuade a gettarsi immediatamente nei bacini vicini.

Solo quando si trovano sotto la pioggia scrosciante i kelpie acquistano una sensibile aggressività. Il potere soprannaturale della creatura gli consente di "manipolar" l'acqua, concedendogli una sorta di magica vitalità... ho udito che nella lande di Alemar si sfrutta spesso l'espressione "è stato annegato da un kelpie" per additar la sventurata vittima d'una qualche violenta alluvione..."

*Sebbene siano solitamente miti, i kelpie
divengono oltremodo pericolosi durante i nubifragi...*

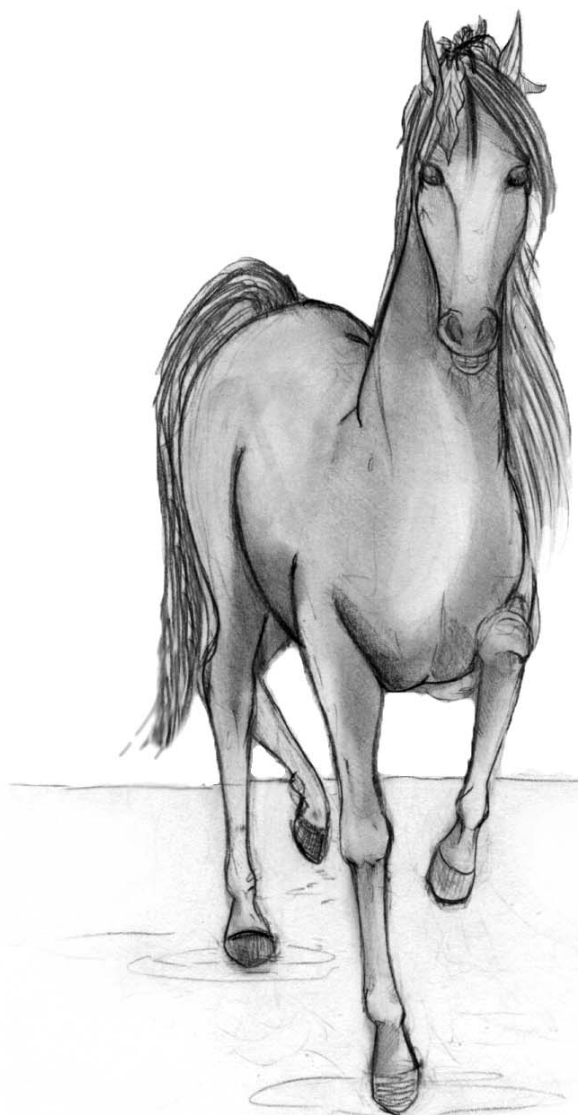


Illustrazione di Cristina Bonelli

(Non-morti) – Púpak

"... noti anche come "spaventapasseri", i Pupak sono nel folklore del popolo nomade di Alemar non-morti temutissimi.

Tali abomini nascono da cadaveri profanati con un'empia pratica a cui ben poche fonti fanno riferimento. Il cuore del defunto viene rimosso e al suo posto si pone un sacchetto di pelle pieno di paglia e vermi; il mito vuole che gli insetti tormenteranno lo spirito del trapassato e impediranno lui di raggiungere la quiete eterna. Alcuni sostengono anche che esista un'ancor più terribile variante al suddetto cerimoniale: l'intero corpo viene svuotato da viscere e ossa e la miscela di paglia e vermi lo riempie per intero.

I Pupak sono poco più che automi totalmente devoti al proprio creatore, ma dimostrano in ogni caso una spiccata arguzia nel portare a termine i propri incarichi.

Si dice che sia impossibile identificare un Pupak come tale, ma la tradizione dei fattucchieri di Alemar offre lo stesso dei metodi accreditati per farlo: dar loro una pacca sulla schiena per vedere se sputano pagliuzze, osservare le loro palpebre (se esse non sbattono si tratta di un vampiro) e guardarli attraverso le maglie di una ragnatela (che rivela una forma putrida cosparsa di vermi). Inoltre, agitar vicino a un Pupak un cranio di gatto pieno di fagioli secchi (chiamato Maragluck) provocherà alla creatura convulsioni violente.

Quanto all'alimentazione, il Pupak si "nutre" in un modo a dir poco raccapricciante. Egli si avvicina ad una vittima dormiente e deposita sul suo viso una delle larve che brulicano nel suo corpo. Il verme entra dalle narici e sosta nel cranio del malcapitato; da quel momento egli sarà tormentato nel sonno da incubi terrificanti e il parassita assorbirà le sue paure come un prelibato cibo.

La larva si ingrossa fino a causare un doloroso decesso per fatale emorragia cerebrale. I fattucchieri combattono il pericolo dell'attacco di un Pupak spalmando le narici di aglio prima di coricarsi (impedisce ai vermi di invadere il corpo). Un individuo infettato da un Pupak può essere liberato ponendogli sulla testa una ragnatela prima che egli si addormenti, il mattino successivo il verme sarà straordinariamente invischiato tra i suoi fili e lo si potrà uccidere. Secondo questi presupposti, il Pupak è virtualmente insensibile al dolore; può essere infatti smembrato e mantenere comunque grande pericolosità. Il Maragluck è forse l'unico strumento di una qualche utilità per intralciare la sua capacità di azione.

Il Pupak viene anche ostacolato da un forte odore d'aglio (essenza detestata dai vermi) e pertanto porre diverse collane di questo vegetale in un luogo lo preserva da tale minaccia.

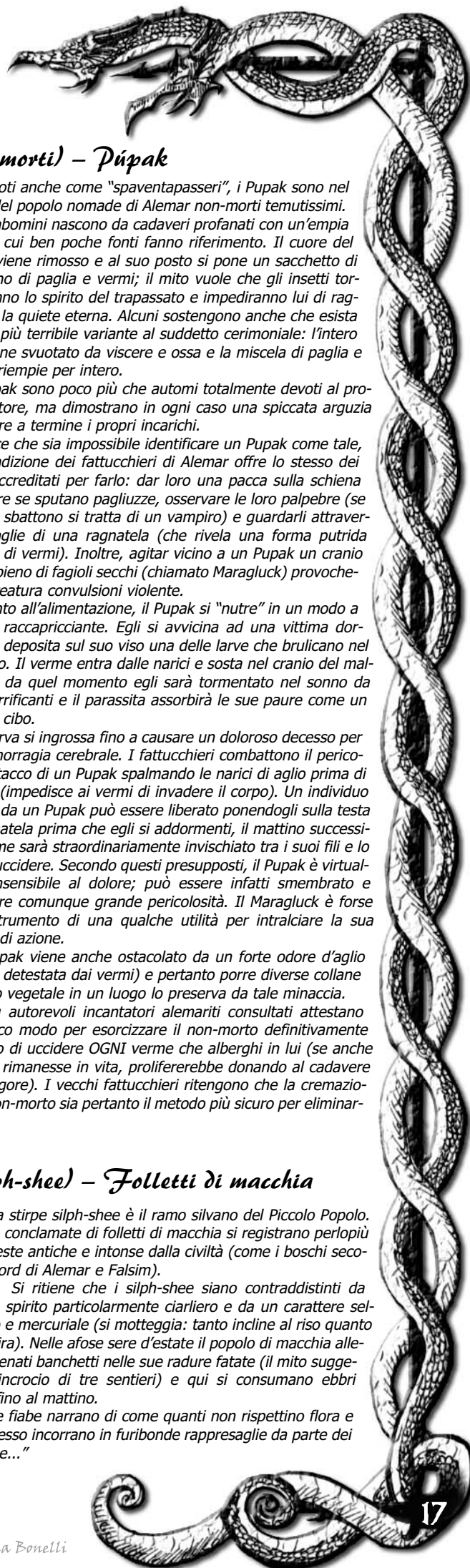
I più autorevoli incantatori alemariti consultati attestano che l'unico modo per esorcizzare il non-morto definitivamente sia quello di uccidere OGNI verme che alberghi in lui (se anche solo uno rimanesse in vita, prolifererebbe donando al cadavere nuovo vigore). I vecchi fattucchieri ritengono che la cremazione del non-morto sia pertanto il metodo più sicuro per eliminarlo..."

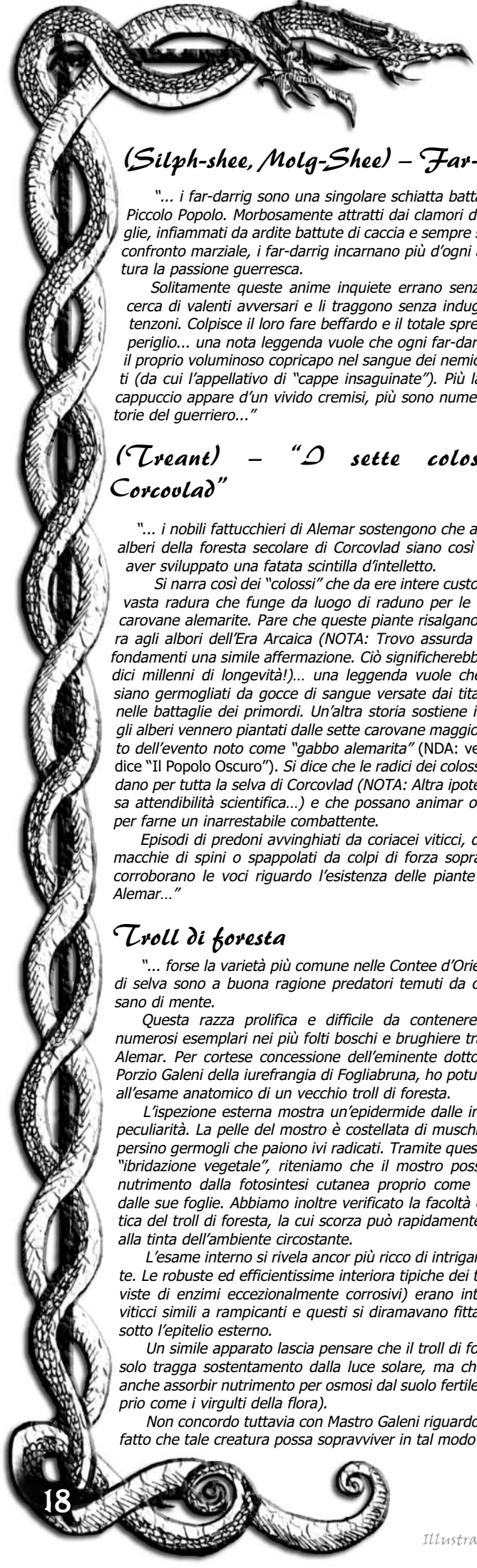
(Silph-shee) – Folletti di macchia

"... la stirpe silph-shee è il ramo silvano del Piccolo Popolo. Presenza conclamata di folletti di macchia si registrano perlopiù nelle foreste antiche e intonse dalla civiltà (come i boschi secolari a nord di Alemar e Falsim).

Si ritiene che i silph-shee siano contraddistinti da uno spirito particolarmente ciarliero e da un carattere selvaggio e mercuriale (si motteggia: tanto incline al riso quanto facile all'ira). Nelle afose sere d'estate il popolo di macchia allestisce sfrenati banchetti nelle sue radure fatate (il mito suggerisce all'incrocio di tre sentieri) e qui si consumano ebbri bagordi fino al mattino.

Molte fiabe narrano di come quanti non rispettino flora e fauna spesso incorrano in furibonde rappresaglie da parte dei silph-shee..."





(Silph-shee, Molg-Shee) – Far-darrig

"... i far-darrig sono una singolare schiatta battagliera del Piccolo Popolo. Morbosamente attratti dai clamori delle battaglie, infiammati da ardite battute di caccia e sempre spronati al confronto marziale, i far-darrig incarnano più d'ogni altra creatura la passione guerresca.

Solitamente queste anime inquiete errano senza posa in cerca di valenti avversari e li traggono senza indugi in feroci tenzoni. Colpisce il loro fare beffardo e il totale sprezzo d'ogni pericolo... una nota leggenda vuole che ogni far-darrig intinga il proprio voluminoso copricapo nel sangue dei nemici abbattuti (da cui l'appellativo di "cappe insanguinate"). Più la tinta del cappuccio appare d'un vivido cremisi, più sono numerosi le vittorie del guerriero..."

(Treant) – "D sette colossi di Corcovlad"

"... i nobili fattucchieri di Alemar sostengono che alcuni degli alberi della foresta secolare di Corcovlad siano così vecchi da aver sviluppato una fatata scintilla d'intelletto.

Si narra così dei "colossi" che da ere intere custodiscono la vasta radura che funge da luogo di raduno per le errabonde carovane alemarite. Pare che queste piante risalgano addirittura agli albori dell'Era Arcaica (NOTA: Trovo assurda e priva di fondamenti una simile affermazione. Ciò significherebbe ben tredici millenni di longevità!)... una leggenda vuole che i colossi siano germogliati da gocce di sangue versate dai titani bianchi nelle battaglie dei primordi. Un'altra storia sostiene invece che gli alberi vennero piantati dalle sette carovane maggiori a seguito dell'evento noto come "gabbo alemarita" (NDA: vedi appendice "Il Popolo Oscuro"). Si dice che le radici dei colossi si estendano per tutta la selva di Corcovlad (NOTA: Altra ipotesi di scarsa attendibilità scientifica...) e che possano animar ogni albero per farne un inarrestabile combattente.

Episodi di predoni avvinghiati da coriacei viticci, dilaniati da macchie di spini o spappolati da colpi di forza soprannaturale corroborano le voci riguardo l'esistenza delle piante viventi di Alemar..."

Troll di foresta

"... forse la varietà più comune nelle Contee d'Oriente, i troll di selva sono a buona ragione predatori temuti da ogni uomo sano di mente.

Questa razza prolifica e difficile da contenere presenta numerosi esemplari nei più folti boschi e brughiere tra Falsim e Alemar. Per cortese concessione dell'eminente dottore Mastro Porzio Galeni della iurefrangia di Fogliabruna, ho potuto assistere all'esame anatomico di un vecchio troll di foresta.

L'ispezione esterna mostra un'epidermide dalle interessanti peculiarità. La pelle del mostro è costellata di muschi, licheni e persino germogli che paiono ivi radicati. Tramite questa sorta di "ibridazione vegetale", riteniamo che il mostro possa ottenere nutrimento dalla fotosintesi cutanea proprio come un albero dalle sue foglie. Abbiamo inoltre verificato la facoltà camaleontica del troll di foresta, la cui scorza può rapidamente adattarsi alla tinta dell'ambiente circostante.

L'esame interno si rivela ancor più ricco di intriganti scoperte. Le robuste ed efficientissime interiora tipiche dei troll (provviste di enzimi eccezionalmente corrosivi) erano intrecciate a viticci simili a rampicanti e questi si diramavano fittamente fin sotto l'epitelio esterno.

Un simile apparato lascia pensare che il troll di foresta non solo tragga sostentamento dalla luce solare, ma che possa anche assorbir nutrimento per osmosi dal suolo fertile (proprio come i virgulti della flora).

Non concordo tuttavia con Mastro Galeni riguardo il fatto che tale creatura possa sopravvivere in tal modo a

tempo indeterminato. I principi nutritivi assorbiti dalla terra e dalla luce sono solo un sostentamento ausiliario, che certo non priva la bestia della necessità di cibo "consueto". La mia affermazione trova sicuramente conferma nelle accreditate abitudini carnivore del troll e nella sua capacità di consumar pasti smisurati al pari degli altri suoi simili..."

Creature dei monti e delle valli

Giganti delle montagne

"... la stirpe dei giganti è una delle poche a prosperare nel letale clima delle grandi cime. Due sono i ceppi principali della razza: gli schivi e solitari giganti delle rocce e i sanguinari e voraci giganti dei ghiacci.

I primi (ruckson) sono esseri ferocemente territoriali e intolleranti qualsiasi intrusione. Pare che possano nutrirsi con pietre e minerali estratti dal suolo, rinunciando in toto alla carne. La maggior parte dei ruckson possiede un intelletto primitivo e selvaggio, ciò nonostante molti sciamani barbari affermano che vi siano anziani membri della stirpe in possesso di inestimabile sapere e saggezza.

L'altro ceppo (icesson) mostra invece impietosi predatori dall'appetito inestinguibile. Stimo che un icesson adulto possa consumar oltre un terzo del suo peso corporeo in carne come fabbisogno giornaliero (e ben pochi esemplari si accontentano di tale razione). Gli icesson sono organizzati in piccole comunità che trovano rifugio nelle inaccessibili spelonche d'altura. La loro società è fortemente improntata sul nucleo familiare e sul rispetto dell'anzianità (in una concezione simile a quella della civiltà barbarica umana).

Cito come nota di rilievo il fatto che molte comunità icesson ospitano sacche di seguaci del nume demoniaco Krishan il "Visconte del Gelo" (una sorta di empia entità che incarna la crudele natura delle lande innestate)..."

(Hobgoblin) – "Derelitti"

"... talvolta capita che le bellicose compagnie militari della Tirannia Hob siano tagliate fuori dai confini degli Altipiani e costrette a spingersi a sud verso le Contee d'Oriente. Qui i drappelli che riescono a mantener intatti i propri ranghi e disciplina (solitamente grazie ad un leader assai carismatico) trovano spesso riparo nelle grotte montane.



*I fieri far-darrig
inseguono senza
sosta l'effimera
gloria d'arme
gettandosi in ogni
tenzone.*

Le schiere dei "derelitti" agiscono come predoni e mercenari spietatamente efficienti. Difatti l'ineccepibile preparazione ed esperienza degli hob consente loro di ordire assalti e razzie con straordinario zelo.

Un condottiero derelitto particolarmente scaltro (o fortunato) può racimolar sufficiente bottino per far ritorno alla propria patria insanguinata, o esser chiamato al soldo di quale signorotto senza scrupoli delle regie podestà... qui faccio particolare menzione di drappelli di ventura hob, che ho appreso esser in stanza entro la Contea di Sathor. Si noti il palese intento intimidatorio insito nei nomi di alcune di queste, come i Mastini Neri di Ho-Slagrar e i Forieri di Morte di Ghu-Gorag..."

(Hobgoblin) – Frosthob

"... quando alcune compagnie di hobgoblin "derelitti" si smarrirono nelle nevi perenni delle Cime Guardiane, alcuni esemplari particolarmente ostinati e resistenti dettero origine alla selvaggia razza frosthob.

Lentamente gli hob isolati persero il lume della ragione e assunsero connotati di feroci predatori. Il loro corpo si adattò alla perfezione al clima gelido (grazie ad una spessa cute e grasso isolante) e alle esigenze della caccia (con lo sviluppo di letali zanne ed artigli).

Ipotizzo che la peculiare organizzazione comunitaria degli hob (tesi a formar ordinati gruppi sociali) abbia influenzato la consuetudine dei frosthob di radunarsi in folti branchi e condurre battute perfettamente coordinate..."

(Licantropi) – Macrachi (mac dar craiceann)

"... risulta a mio parere erroneo classificare la stirpe dei macrachi (o "figli della pelle") come un ceppo di licantropi vero e proprio. La natura ferina di questi uomini e donne non nasce da una maledizione soprannaturale o dall'infezione di un fenotipo genetico, quanto piuttosto da un'ignota forma di magia cerimoniale.

I macrachi sono infatti in grado di assumere tratti di animali tramite il contatto diretto con la pelle strappata loro. Secondo gli sciamani delle Cime, il figlio della pelle seppellisce nei recessi dell'io la sua porzione umana e lascia invece affiorar le viscerali pulsioni proprie della bestia. A seguito di questo processo mistico, la pelle scorticata aderisce alle membra del macraco ed egli porta a termine la trasmutazione.

Approfondendo le mie ricerche in merito ho appreso che il macraco deve cacciare personalmente l'animale, quindi divorar il suo cuore o il suo fegato e infine rimuovere la pelle con l'ausilio di una lama d'argento, ferro lavorato a freddo o selce scolpita. Solo le bestie più aggressive si addicono a questo scopo e devono esser scelti esemplari la cui cute sia sufficiente a coprir in larga misura il macraco.

Gli sciamani affermano che ogni figlio della pelle possa recar con se una sola pelle consecrata alla volta. Esistono tuttavia testimonianze discordanti in merito e non escludo quindi che possano esser macrachi in possesso di decine di trofei da "vestir" a seconda della bisogna.

Consiglio ESTREMA prudenza a quanti dovessero aver a che fare con tali abomini. Il macraco NON è sensibile alle molte debolezze "consuete" (ammesso che esistano) dei licantropi. La luna non ha alcuna influenza sul mostro e lo stesso dicasi per gli allergeni più noti (come la canfora, l'erba lupina e l'aneto).

Si sostiene che la vulnerabilità di ogni singolo macraco sia legata all'arma che egli sfrutta per scorticare le bestie. Solo usando un'arma dello stesso materiale si potrà scinder il legame oscuro tra l'uomo e la pelle (proprio come il macraco separa l'animale da questa)..."

(Non-morti) – Hushaga

"... fu in un raro colloquio con uno degli schivi sciamani dei clan barbarici che appresi dell'esistenza di tal enigmatica specie non-morta.

I tenebrosi huss-haga (hushaga) hanno origine da un fosco maleficio, che solo i più malvagi e abietti stregoni selvaggi sono in grado di allestire. La cerimonia viene praticata sul fondo di uno dei profondi crepacci che piangono il manto dei colossali ghiacciai perenni.

In un sepolcro cristallino, laddove ogni lume è spento, lo sciamano rinnegato si cava il cuore dal petto e lo consegna al bacio sempiterno del gelo. Da quel momento il corpo del soggetto diviene immortale e cessa ogni processo d'invecchiamento.

In ogni caso gli hushaga devono consumare regolarmente sangue fresco, carne o fluidi corporei per evitar di avvizzire fino a tramutarsi in mummie incartapecorite. Tale cibo viene procacciato dal mostro tramite l'uccisione di prede o persino inducendo i barbari ad offrir regolari sacrifici umani.

Sebbene un hushaga possieda parvenza e abitudini simili a quelle dei vampiri, sarebbe uno sbaglio fatale combatterli allo stesso modo... la vista sensibile dei non-morti è offuscata dal sole, ma non risentono altri-

menti della sua luce. Inoltre immaginate qual sia il fato di un cacciatore di vampiri sprovveduto, che tenti di cacciare un piolo nel petto cavo di un hushaga!

Il folklore barbarico vuole che solo traendo il cuore del mostro dal suo feretro di ghiaccio e dandolo alle fiamme si possa sgominarlo. Inutile dir come ciò sia incredibilmente arduo... Lo sciamano sosteneva anche che i folletti pooka (vedi tah-shee nel manuale dell'ambientazione) siano gli unici esseri in grado di fiutare i cuori degli hushaga. Spesso gli spiriti oscuri sfruttano l'olfatto dei pooka per reperire il viscere sconosciuto e sfruttarlo in seguito per soggiogare il non-morto..."

Troll delle nevi

"... i troll delle nevi sono umanoidi di poco più evoluti dal rango animale. Le membra della creatura sono provviste di muscoli eccezionalmente potenti e gli arti muniti di artigli resistenti e affilati come lame del miglior acciaio.

Una simile corporatura rende il troll estremamente avvantaggiato in combattimento e spesso egli esce vittorioso dal confronto con prede ben più voluminose (come giganti e pachidermi delle nevi). Per contro il troll delle nevi possiede scarse facoltà mentali e cede spesso ad un istinto impulsivo e iracundo... molti cacciatori barbari affermano che la sola vista del fuoco (il cui calore inibisce la guarigione immediata dei troll) possa far infuriare il mostro e spingerlo ad aggredire con terribile forza.

Nonostante la sua nomea di bruto senza cervello, il troll delle nevi ha sviluppato nei tempi abitudini di caccia indiscutibilmente scaltre. Spesso l'essere utilizza la tinta candida della sua pelle per celarsi nel manto di neve e il suo urlo squassante può provocare improvvise slavine... un mio esimio collega ritiene che il metabolismo del troll richieda temperature molto rigide per poter lavorare con efficienza. Se tolto dal suo habitat naturale e costretto a cacciare in climi più temperati, il mostro spesso perde il beneficio della rigenerazione corporea..."

Creature dei mari (e dei litorali)

Arpie di mare

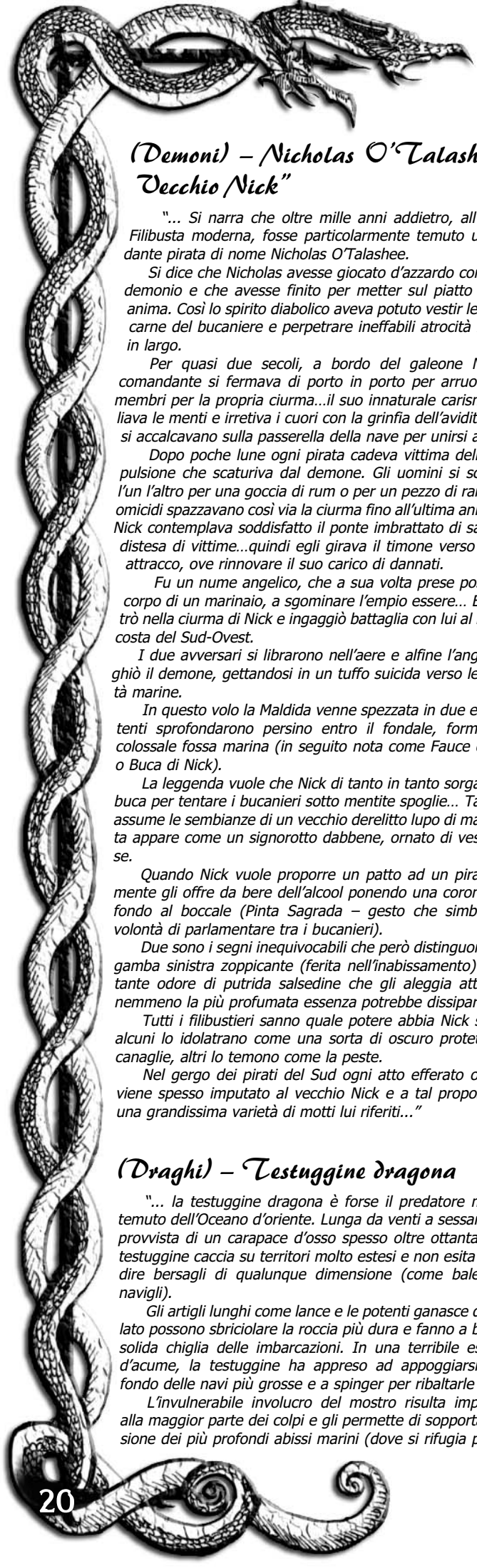
"... la costa nebbiosa di Saluska (regia contea di Falsim) abbonda di stormi di arpie, che sciamano dagli scogli d'altura.

La leggenda vuole che questi mostri nascano da orride megere, punite per le loro peccaminose abitudini e tramutate in turpi ibridi rapaci. I branchi di arpie cacciano perlopiù pesce e piccoli animali della costa, ma un nutrito numero potrebbe benissimo sopraffare gli uomini d'arme più agguerriti.

Colpisce la disgustosa abitudine dei mostri di defecar un fetido guano caustico sulle loro prede al suolo. Gli escrementi delle arpie contengono abbondante percentuale di zolfo e questo a contatto con l'aria forma un vetriolo corrosivo che aggredisce occhi ed epidermide.

Forse in virtù delle loro sembianze femminee, le arpie mostrano abitudini assai vanitose e civettuole. Spesso raccolgono monili o manufatti appariscenti e altre volte rapiscono giovani uomini avvenenti per recarli nelle proprie squallide tane.

Qui lo sventurato "partito" è condannato ad una misera fine: sbranato dalle arpie al primo segno di disprezzo, o dilaniato a morte dalle esagitte spasimanti..."



(Demoni) – Nicholas O'Talashee, "il Vecchio Nick"

"... Si narra che oltre mille anni addietro, all'alba della Filibusta moderna, fosse particolarmente temuto un comandante pirata di nome Nicholas O'Talashee.

Si dice che Nicholas avesse giocato d'azzardo con un turpe demonio e che avesse finito per metter sul piatto la propria anima. Così lo spirito diabolico aveva potuto vestir le spoglie di carne del bucaniere e perpetrare ineffabili atrocità in lungo e in largo.

Per quasi due secoli, a bordo del galeone Maldida, il comandante si fermava di porto in porto per arruolare nuovi membri per la propria ciurma...il suo innaturale carisma amma- liava le menti e irretiva i cuori con la grinfia dell'avidità; a frotte si accalcavano sulla passerella della nave per unirsi a Nick.

Dopo poche lune ogni pirata cadeva vittima della maligna pulsione che scaturiva dal demone. Gli uomini si scannavano l'un l'altro per una goccia di rum o per un pezzo di rame... Liti e omicidi spazzavano così via la ciurma fino all'ultima anima. Alfine Nick contemplava soddisfatto il ponte imbrattato di sangue e la distesa di vittime...quindi egli girava il timone verso un nuovo attracco, ove rinnovare il suo carico di dannati.

Fu un nume angelico, che a sua volta prese possesso del corpo di un marinaio, a sgominare l'empio essere... Egli si infil- trò nella ciurma di Nick e ingaggiò battaglia con lui al largo della costa del Sud-Ovest.

I due avversari si librarono nell'aere e alfine l'angelo avvini- ghiò il demone, gettandosi in un tuffo suicida verso le profondi- tà marine.

In questo volo la Maldida venne spezzata in due e i combat- tenti sprofondarono persino entro il fondale, formando una colossale fossa marina (in seguito nota come Fauce dell'Abisso o Buca di Nick).

La leggenda vuole che Nick di tanto in tanto sorga dalla sua buca per tentare i bucanieri sotto mentite spoglie... Talvolta egli assume le sembianze di un vecchio derelitto lupo di mare; talvol- ta appare come un signorotto dabbene, ornato di vesti sontuo- se.

Quando Nick vuole proporre un patto ad un pirata, solita- mente gli offre da bere dell'alcool ponendo una corona d'oro in fondo al boccale (Pinta Sagrada – gesto che simboleggia la volontà di parlamentare tra i bucanieri).

Due sono i segni inequivocabili che però distinguono Nick: la gamba sinistra zoppicante (ferita nell'inabissamento) e il rivolt- tante odore di putrida salsedine che gli aleggia attorno (che nemmeno la più profumata essenza potrebbe dissipare).

Tutti i filibustieri sanno quale potere abbia Nick su di loro; alcuni lo idolatrano come una sorta di oscuro protettore delle canaglie, altri lo temono come la peste.

Nel gergo dei pirati del Sud ogni atto efferato o malvagio viene spesso imputato al vecchio Nick e a tal proposito esiste una grandissima varietà di motti lui riferiti..."

(Draghi) – Testuggine dragona

"... la testuggine dragona è forse il predatore marino più temuto dell'Oceano d'oriente. Lunga da venti a sessanta piedi e provvista di un carapace d'osso spesso oltre ottanta pollici, la testuggine caccia su territori molto estesi e non esita ad aggre- dire bersagli di qualunque dimensione (come balenottere e navigli).

Gli artigli lunghi come lance e le potenti ganasce d'osso affi- lato possono sbriciolare la roccia più dura e fanno a brandelli la solida chiglia delle imbarcazioni. In una terribile espressione d'acume, la testuggine ha appreso ad appoggiarsi contro il fondo delle navi più grosse e a spinger per ribaltarle di lato.

L'invulnerabile involucro del mostro risulta impenetrabile alla maggior parte dei colpi e gli permette di sopportar la pres- sione dei più profondi abissi marini (dove si rifugia per sfuggir

a qualunque assalto). Grazie al suo retaggio draconico, la testuggine può sviluppar un magico calore interno, sfruttandolo per portare all'ebollizio- ne le acque ingerite e quindi rigettarle sulle prede.

Le compagnie di fiocinieri di Lanthia affermano che combatter una testuggine dragona richieda un perfetto connubio di solerzia e precisio- ne. Si giudica che l'abbattimento di un esemplare adulto necessita non meno di trenta armigeri e viene ottenuto solo tramite ripetute ferite inflit- te alla base del collo e sugli occhi (non protetti dal carapace). Raramente tali scontri sono scevri di vittime..."

(Non-morti) – Báigh

"... i báigh (o "spiriti annegati") sono i cadaveri animati di quanti periscono in mare a seguito di un'atroce disgrazia.

Vittime di improvvisi naufragi, sanguinosi arrembaggi e dolorosi sui- cidi, gli annegati sono impregnati di rancore e rimpianto per la loro trista fine. Il freddo dell'Oceano li spoglia della gradita fiamma della vita e li reca a bramar l'altrui morte in un'insana rappresaglia.

Le fole marinaresche sono costellate da questi spiriti oppressi, il cui unico sollievo è trascinar i vivi nell'abisso per accrescer le file della loro tribolata compagnia... si dice che il famigerato diavolo dei mari Nick possa dominar le schiere dei báigh per formar disastrose invasioni sulle coste terrene..."

Troll di mare (Scrag)

"... la maggior parte degli esemplari di scrag di cui ho menzione cac- cia sulla costa sud-occidentale del litorale di Falsim. Questi troll sono provvisti sia di polmoni che di branchie ai lati del cranio, potendo quindi respirar in superficie o sott'acqua a loro discrezione.

Molti scrag mostrano tratti fisici individuali che in qualche modo li imparentano ad altre creature pelagiche. Ho udito di esseri con chele da granchio sulle braccia, tentacoli da polpo e spine caudali avvelenate.

Risulta poi rilevante l'olfatto subacqueo oltremodo sviluppato del troll di mare, che può (al pari dei pescecani) fiutare sangue e prede a miglia intere di distanza..."

Creature del Sottomondo

(Beholder) – "Occhi del Buio"

"... non esiste documento scritto riguardo l'esistenza degli abomini noti come beholder entro i confini delle coste d'oriente. Cercherò dunque di far riferimento al mito barbarico, che vuole l'origine di tali esseri lega- ta ai sortilegi del Popolo Oscuro tah-shee (NDA: Vedi sotto).

Si ritiene che i sette principi (signori di ombra e morte) alla guida dei folletti maligni strapparono gli occhi di centinaia di saggi sciamani del Sopramondo (che si dice fossero benedetti dal dono della veggenza), onde farne osceni strumenti per controlar il loro vasto impero.

Nacquero così ributtanti pupazzi di empia carne costellata di vigili bulbi oculari. Tramite gli "occhi del buio" (termine tradotto dal vernaco- lo barbarico) i principi tah-shee potevano gettar lo sguardo in ogni reces- so del Sottomondo e persino nelle terre di superficie (interdette a causa del sole).

A seguito della scomparsa dei condottieri del Popolo Oscuro, i behol- der si sparsero nei tenebrosi cunicoli del Sottomondo. La leggenda narra che i corpi pietrificati o inceneriti dei principi possano ancor fissar il mondo attraverso gli "occhi del buio", rinnovando così incessantemente il proprio astio verso le stirpi viventi..."

Gerofla

"... anche conosciuto come "dracode bifronte", la gerofla è un retti- le a due teste che infesta alcune profonde spelonche delle Cime Guardiane d'Oriente.

Anziani cacciatori di due tribù barbariche mi hanno saputo fornir cenni coerenti riguardo la plausibile struttura corporea dell'essere. La gerofla possiede un corpo snello e una muscolatura possente come quel- la dei grandi felini. Le sue zampe sono munite di artigli adunchi e atti a scalar gli scoscesi crepacci delle tane.

I colli e la coda appaiono molto allungati (ritengo onde permettere al mostro di assumere una postura eretta negli assalti). Risulta altresì inte- ressante notar come l'estremità caudale si divida in due lobi, al pari delle teste.

I barbari affermano che l'eliminazione di uno dei capi serpentinici non limiti in alcun modo il controllo del resto del corpo da parte della gero-fla. Suppongo per tanto che la bestia possieda due cervelli indipendenti in ogni cranio e che questi possano coordinare le membra autonomamente.

Contrariamente a quanto possa far pensare il nome, la gero-fla mostra ben poche affinità con la razza draconica.

Non si attestano (se non tramite fonti inattendibili) testimonianze di poteri soprannaturali del mostro, quali alitar fiamme o praticar sortilegi. Inoltre la gero-fla non predilige la caccia come mezzo di sostentamento (a differenza dei draghi); il rettile è anzi verosimilmente necrofago e si sfama con le carcasse e rifiuti organici reperiti nel sottosuolo.

Una sola abitudine accosta l'essere ai draconici... difatti la gero-fla spesso raccoglie manufatti smarriti nel suo territorio e li accumula nella tana a parodia degli stimati ori dei draghi. Tali "tesori" non sono che eterogenee accozzaglie raccolte con ben poco criterio e solo per caso vi si può annoverar qualche pezzo pregiato.

Un'interessante ipotesi vuole che solo una delle teste della gero-fla (che chiameremo "aviditatis caput") sia attratta dalla brama dell'accumulo e che l'altra badi al solo nutrimento..."

"Tah-shee" (folletti oscuri)

"... nulla inquieta le stirpi barbariche delle Cime Guardiane d'Oriente più che la razza di folletti oscuri, nota come tah-shee (o "Popolo Oscuro"). Pare che questi spiriti dannati abbiano origine da creature del Piccolo Popolo in qualche modo corrotte da turpi abitudini peccaminose.

Le leggende vogliono che il dio del sole Elios abbia maledetto i tah-shee, costringendoli a trovar rifugio nelle tenebre del Sottomondo. A differenza dei folletti socievoli, il Popolo Oscuro prospera nei mesi invernali (in cui le giornate sono brevi e la natura è in netto declino).

Nell'opinione dei barbari ogni spirito tah-shee commette orrende nefandezze per puro diletto... l'indole di queste entità è un riflesso contorto del fare frivolo e burlesco dei propri simili. Non a caso l'espressione "jeu macabre" (gioco macabro) descrive appieno l'ossessiva inclinazione di tali creature..."

(Tah-shee) – Bean-nighe

"... le bean-nighe (o lavandaie insanguinate) sono cupe ninfe, vittima di una macabra ossessione. Si dice che le antenate di questa stirpe furono testimoni di una delle tante carneficine dei tempi remoti. L'orrido spettacolo del massacro ha instillato un profondo cordoglio nell'anima del folletto, portandolo a piangere senza sosta le vittime dei campi di battaglia.



Le cupe bean-nighe contaminano le acque con i panni lordi del sangue dei combattenti.



Nelle fosche notti di bruma le bean-nighe vagano nei luoghi di guerra e qui raccolgono i panni lordi del sangue dei caduti per lavarli in laghi e fiumi. Inconsapevolmente le disperate ninfe alimentano così il germe della discordia e della belligeranza.

Difatti il sangue sparso dalla creatura nelle acque le contamina con un empio maleficio e chiunque le beva viene presto pervaso da un incontrollabile furore. Le vittime di stagni e torrenti profanati finiscono ben presto per dar vita a cruento scaramucce e di conseguenza la lavandaia racimola nuovi panni con cui corroborar la sua maledizione.

Talvolta capita che ninfe custodi delle sorgenti siano scacciate dalle proprie dimore a causa del sortilegio della bean-nighe. Si vocifera che solo questi spiriti usurpati conoscano il modo per bandir l'oscura presenza delle loro sciagurate sorelle..."

(Tah-shee) – Gremlin

"... pare che i gremlin siano la razza più infima e disprezzata del Popolo Oscuro. Le vecchie comari delle valli di Falsim li descrivono come osceni spiritelli dalle facce di pipistrello e dal corpo costellato di deformità (come occhi strabici, gobba e arti storti). I decani barbari sostengono che i gremlin adorino più d'ogni altra cosa allestir scherzi e ruberie di gusto macabro.

Si dice che talvolta i gremlin sottraggano alle culle gli infanti e li sostituiscano con uno di loro (facendo credere alla madre che il figlio si sia tramutato in un mostro ributtante). A volte accade che la disperata genitrice accudisca amorevolmente il "pargolo cambiato", nella vana speranza di vederlo tornare alla normalità.

I gremlin posseggono un gran vigore fisico nonostante la minuta statura e la capacità di muoversi assai furtivamente. Alcuni barbari sostengono che questi esseri trasudino un nauseabondo olio venefico e che possano contaminare le vittime graffiandole o sputandogli addosso..."

(Tah-shee) – Pooka

"... il pooka è un vorace folletto dai tratti ferali. In virtù delle molte fole che dissertano al riguardo, lo spirito può assumere la foggia di ogni bestia silvana. La forma animale del pooka mostra comunque tratti grotteschi e deformi.

Nelle sue sembianze consuete il folletto appare come un abominevole ibrido con capo caprino, quarti anteriori umanoidei e quarti inferiori da porco selvatico. Nel suo periodo di veglia (solitamente dall'autunno inoltrato sino a primavera) il pooka fa scempio di quanto rimane dei frutti estivi (il mito vuole che questi marciscano proprio a causa del suo passaggio) e spesso uccide numerosi animali di tana sorprendendoli nel letargo.

L'insaziabile appetito del folletto è famoso almeno quanto la sua natura immonda. Spesso il pooka defeca fetidi escrementi contaminati alle radici degli alberi e negli stagni... tali eiezioni hanno sovente il potere di far avvizzire le piante o imputridire i bacini d'acqua..."

(Tah-shee) – Spriggan

"... gli spriggan furono un tempo fieri combattenti devoti al Popolo Oscuro. Si dice che all'apice della podestà tah-shee potessero assumere la foggia di mastodontici giganti e torreggiar oltre le fronde degli alberi più vecchi. I principi oscuri li premiavano con ingenti doni e le loro tane straripavano di ogni bene.



Al giorno d'oggi ben poco rimane della fama originale degli spriggan. Le venerabili matriarche alemarite dicono che si siano ridotti a minuscoli esserini dal volto sempre serrato in una morsa di meschino risentimento. Allo stesso modo i loro tesori privi d'ogni difesa hanno fatto la fortuna dei razziatori di passaggio.

Ridotti a patetiche ombre della loro forza passata, gli spriggan si sfogano ordendo terribili malefatte a danno degli altri.

Rubano qualsiasi cosa su cui possano metter le grinfie (nell'ambizione di rimpinguar le proprietà smarrite) e non perdono occasione per assalire gli inermi.

Spesso gli spriggan adorano terrorizzare i fanciulli coricati o strangolar i neonati nel sonno. Da tali fatti hanno origine figure popolari come l' "uomo nero" o "baubau" di Alemar.

In inverno inoltrato le schiere spriggan si fanno particolarmente spavalde e rievocano le dimenticate gesta formando agguerriti plotoni da saccheggio. Queste parodie di compagnie militari marciano al roco barrito delle cornamuse per la campagna e non esitano a far man bassa di pollame e conigli.

L'emblema più stimato dagli spriggan è il teschio di capra (malocapro) e pare che appendendone uno sui recinti della propria tenuta si possano sventar le loro ruberie. Se al mattino il teschio sarà rotolato a terra, sarà segno che gli spriggan si sono azzuffati per averlo, finendo così per massacrarsi a vicenda..."

Troll delle profondità (Bastoth)

"... non si registrano ache sporadici avvistamenti dei temibili troll di profondità (o bastoth). Questi ciechi esemplari nativi del Sottomondo sono contraddistinti da dimensioni assai più imponenti rispetto alla media (circa quindici piedi) e da una caparbia resistenza fisica.

Il corpo tozzo mostra possenti arti superiori e arti inferiori praticamente atrofizzati. Ritengo che tale corporatura consenta al troll di scalare le grandi pareti rocciose e scavare nelle coltri di terreno. La falange centrale della zampa del mostro è provvista di uno sperone osseo durissimo ed in grado di erompe la pietra più coriacea (i barbari prediligono questi artigli per realizzare armi di particolare robustezza).

L'assenza di occhi del mostro lascia intendere che questo sfrutti altri sensi per orientarsi. Alcuni studi condotti in merito affermano che i bastoth producano un suono ad alta frequenza tramite le voluminose cavità nasali e che captandone la riflessione su corpi solidi che fanno loro da ostacolo siano in grado di individuarne la posizione esatta..."

Umbler-hulk

"... la maggior parte di questi imponenti parassiti sotterranei è localizzata nelle spelonche del Sottomondo occidentale e quindi solo un esiguo numero si spinge sino ai cunicoli del suolo orientale.

Alcuni sapienti sospettano che l'umbler-hulk sia l'evoluzione (naturale o indotta tramite stregoneria) di insetti scavatori come il grillotalpa o il formicaleone. Non a caso il mostro denota tratti comuni ad entrambe queste specie (quali gli arti atti allo scavo e le ampie mandibole falciformi).

Spicca in loro il noto potere di stordir con lo sguardo le creature vicine. Questo è sicuramente imputabile alla struttura sfaccettata dei bulbi oculari, i cui riflessi cangianti possono confonder i sensi altrui.

Un tempo valorosi combattenti del Piccolo

Popolo e adesso vittime di un'ossessione omicida... i morgigh insanguinano senza requie le notti del vecchio mondo.

Le antenne laterali del mostro sono sensibilissimi recettori sismici, in grado di captar la minima vibrazione trasmessa dal terreno. Non sfugge in tal caso la presunta simbiosi instauratasi tra gli umbler-hulk e i troll di profondità. I suoni emessi dai troll difatti attraggono sciame di umbler-hulk e le bestie cacciano assieme per poi dividersi le prede abbattute..."

2.2 Assetto politico nell'Era del Regno

*"... non tam pedestati autque muneris nobilitas,
quam sanguini!"*

("... la nobiltà non appartiene tanto alla podestà o alla ricchezza, quanto al sangue!...") - Motto di Sathor

Dal progresso alle tradizioni...

Come accennato nell'introduzione storica alle Contee d'Oriente, queste terre al giorno d'oggi risentono delle restrizioni di un clima fin troppo conservatore.

Sebbene l'assetto interno delle tre maggiori podestà del Sud-Est (Falsim, Sathor ed Alemar) sia nettamente diverso, ognuna è rimasta ligia a regimi e tradizioni affermate da secoli.

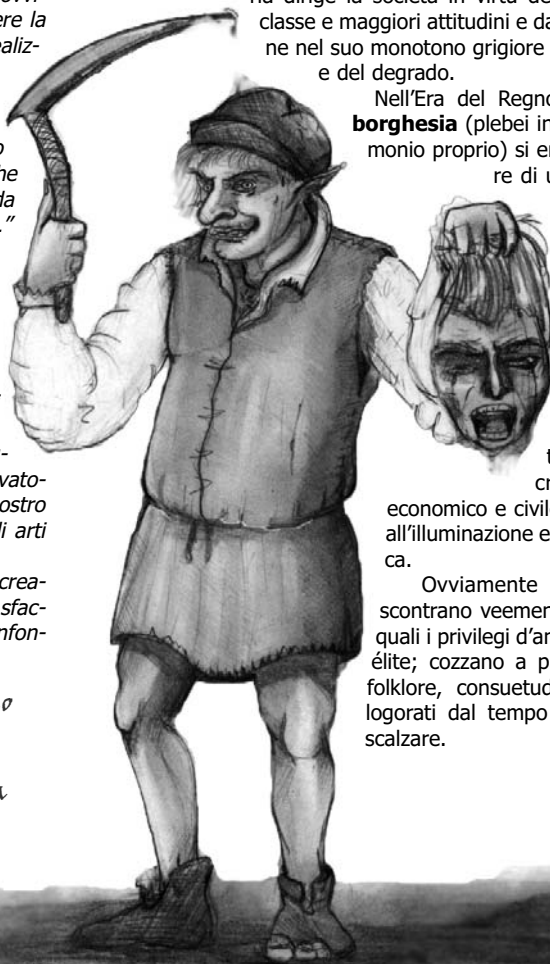
A spiegazione di ciò vi è in primis la rilevante rigidità sociale, a causa della quale un individuo risulta sin dalla nascita inquadrato in un certo ceto e possiede ben poche prospettive di uscirne (fatta eccezione per il cader nella miseria più nera). L'aristocrazia vanta spesso inoppugnabili diritti ereditari, segregandosi dal resto della società per poterne mantenere le redini nel bene e nel male... gli strati inferiori d'altro canto annoverano ben pochi soggetti istruiti e atti a presiedere le attività più remunerative (come la finanza o il mercato).

Pertanto si crea un contesto ove da un lato una piccola fascia elitaria dirige la società in virtù della sua supremazia di classe e maggiori attitudini e dall'altro il volgo permane nel suo monotono grigiore a causa dell'ignoranza e del degrado.

Nell'Era del Regno il nuovo ceto della **borghesia** (plebei in possesso di un patrimonio proprio) si erge come promulgatore di una nuova e rivoluzionaria corrente sociale. I borghesi condannano l'immobilità sociale e prospettano un futuro mondato dagli oppressivi vincoli gerarchici.

Secondo il parere di questi liberali, in tal modo si verrà a creare un panorama economico e civile aperto al progresso, all'illuminazione e alla prosperità pubblica.

Ovviamente queste ideologie si scontrano veemente con realtà radicate quali i privilegi d'anzianità, di sangue e di élite; cozzano a piè pari con tradizioni, folklore, consuetudini, codici e dettami logorati dal tempo ma ancor difficili da scalzare.



In questa sezione si prenderanno in esame le strutture sociali delle tre Contee d'Oriente. In ogni paragrafo sarà possibile reperire note esaurienti riguardo le figure di spicco della nobiltà e del volgo con le quali i personaggi interagiranno nella realtà di gioco.

Struttura sociale di Falsim

Tra le tre contee dell'Est, forse l'Albatro Nero è quella che più si è resa conto dell'imperativa necessità di star al passo coi tempi.

Sebbene la nobiltà locale serbi tuttora innegabili privilegi, si è andato allentando il rigore sociale dell'epoca dell'impero e molti individui di umile origine sono stati accolti nei blasonati salotti dell'aristocrazia.

Presso Falsim è innanzi tutto la magistratura a regger le sorti del bene civile. Nella concezione locale la legge è il cardine della civiltà stessa: un mezzo irrinunciabile per prevenire disordine ed irrazionalità. Al tempo stesso la legge è un contesto madido di insidie, sotterfugi e capestri; quanti sanno adoperarla al meglio prosperano, quanti la ignorano vengono prima o poi messi nel sacco!

Quanti abbracciano la carriera di dottori di legge si vedono aperte le porte della politica e giungono tramite meriti ed esperienza a partecipare alle più importanti decisioni amministrative. Dopo il noviziato un magistrato viene solitamente posto a capo di una corte locale e in seguito può aspirare a presiedere tribunali di maggior rilievo.

La **toga** è l'abito che distingue i nobili magistrati (giudici) e a seconda della sua tinta si discrimina il rango da questi rivestito (a partir dal bianco dei giudici neofiti sino a giunger al nero dei decani della corte suprema).

Al di là della magistratura è l'erudizione di un individuo ad assegnargli maggiori sbocchi sociali. Individui esperti nelle scienze e nelle arti potranno occupare posti proficui come insegnanti o maestri di bottega, mentre gli altri dovranno accontentarsi di incarichi da braccianti e apprendisti.

Va tuttavia ricordato che quanti sono slegati dagli ambienti giuridici possiedono sulla carta poco o nessun potere politico...

Borgomastri: Un borgomastro amministra la vita sociale ed economica di un borgo e rende conto di questa al magistrato locale (toga bianca). Eletto tra le file del volgo, questo individuo possiede una certa autonomia nel presiedere la propria contrada, ma non può in alcun modo entrar in merito a questioni di natura legale.

Dotti minori: I dotti "minori" sono individui paghi di una certa erudizione, ma non coinvolti direttamente nella magistratura. Un dotto di gran talento può aspirare ad occupar una delle cattedre d'insegnamento delle prestigiose università di iurefrangia (regione)... Sono tuttavia molte le malelingue convinte che l'assegnazione delle cattedre avvenga dietro concessione di nobili giudici, piuttosto che per veri meriti accademici.

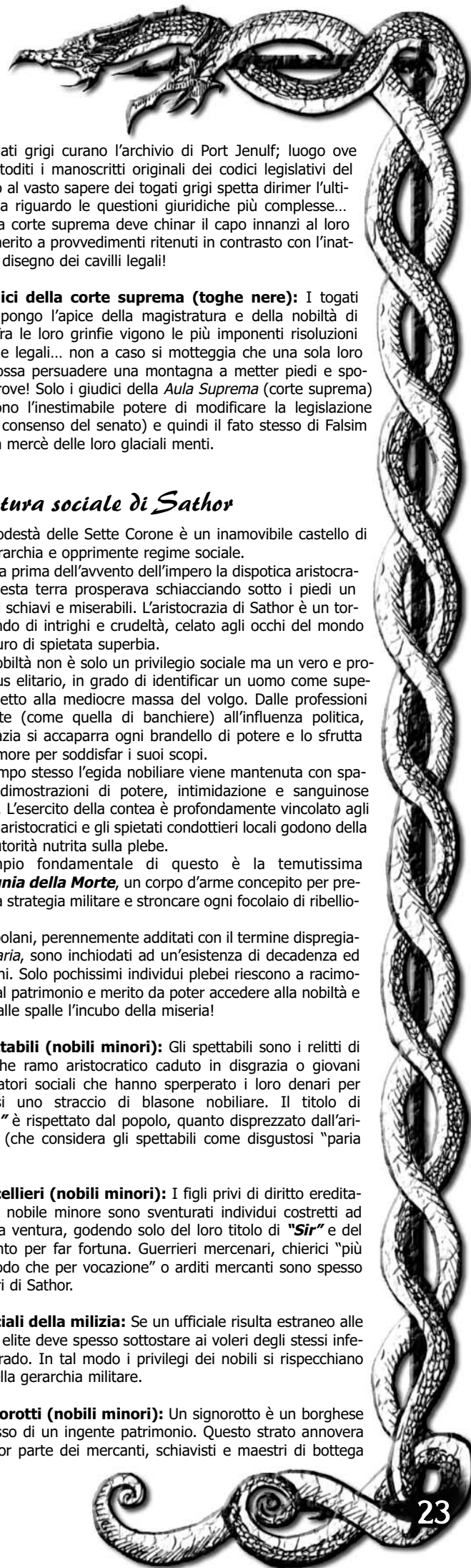
Magistrati minori: Ogni studente di legge di origine plebea deve sottostare ad un periodo di "gavetta" in veste di magistrato minore (privo della toga dei giudici). Questa nutrita schiera di ambiziosi novizi viene impiegata negli innumerevoli casi di scarso rilievo sul territorio. Solo dopo aver conseguito grandi trionfi nelle proprie cause (o dopo aver catturato le simpatie di un aristocratico), il magistrato viene accettato nella nobiltà e insignito del titolo di giudice (*iudex*).

Ufficiali della milizia: Presso Falsim gli ufficiali militari hanno ben poco rilievo. Le mansioni dell'esigua armata dell'Albatro Nero riguardano perlopiù la custodia degli istituti penali (come la colonia di Grinfamorte) e la sicurezza dei borghi e delle coste (contro l'insidia della pirateria).

Giudici di corte locale (toghe bianche): I giudici di una corte locale presiedono la politica di una piccola regione. Questo ruolo è sovente il " trampolino " di lancio per dimostrar le proprie qualità ed assurgere alle vette della gerarchia sociale.

Giudici del Ministero dei Legiferi (toghe scarlatte): Il *Legiferium Ministerum* (ministero dei legiferi) è l'istituzione che fa da tramite tra la **corte suprema** e le realtà giuridiche delle varie contrade. I laboriosi togati scarlatti lavorano alacremente per controllare l'operato delle corti locali ed aggiornarle riguardo le decisioni della corte suprema. Il ministero è un contesto del tutto scevro di scrupoli... un luogo ove i grossi squali della magistratura lottano con lingua affilata per contendersi il potere assoluto o la più bieca malasorte.

Giudici del Senato dei Guardasigilli (toghe grigie): Quando un dottore di legge (che abbia compiuto almeno cinquant'anni d'età) lascia la corte suprema o è stato insignito di inoppugnabili meriti accademici, gli viene assegnato uno scranno nel venerabile *Sigillorum Ianitorium Senatum* (S.I.S. - senato dei guardasigilli).



I togati grigi curano l'archivio di Port Jenulf; luogo ove sono custoditi i manoscritti originali dei codici legislativi del Sud. Solo al vasto sapere dei togati grigi spetta dirimer l'ultima parola riguardo le questioni giuridiche più complesse... persino la corte suprema deve chinare il capo innanzi al loro veto in merito a provvedimenti ritenuti in contrasto con l'inat-taccabile disegno dei cavilli legali!

Giudici della corte suprema (toghe nere): I togati neri compongono l'apice della magistratura e della nobiltà di Falsim. Tra le loro grinfie vigono le più imponenti risoluzioni politiche e legali... non a caso si motteggia che una sola loro parola possa persuadere una montagna a metter piedi e spostarsi altrove! Solo i giudici della *Aula Suprema* (corte suprema) posseggono l'inestimabile potere di modificare la legislazione (dietro il consenso del senato) e quindi il fato stesso di Falsim giace alla mercé delle loro glaciali menti.

Struttura sociale di Sathor

La podestà delle Sette Corone è un inamovibile castello di rigida gerarchia e opprimente regime sociale.

Sin da prima dell'avvento dell'impero la dispotica aristocrazia di questa terra prosperava schiacciando sotto i piedi un popolo di schiavi e miserabili. L'aristocrazia di Sathor è un torbido mondo di intrighi e crudeltà, celato agli occhi del mondo da un muro di spietata superbia.

La nobiltà non è solo un privilegio sociale ma un vero e proprio status elitario, in grado di identificar un uomo come superiore rispetto alla mediocre massa del volgo. Dalle professioni privilegiate (come quella di banchiere) all'influenza politica, l'aristocrazia si accaparra ogni brandello di potere e lo sfrutta senza remore per soddisfare i suoi scopi.

Al tempo stesso l'egida nobiliare viene mantenuta con spaventose dimostrazioni di potere, intimidazione e sanguinose ritorsioni. L'esercito della contea è profondamente vincolato agli ambienti aristocratici e gli spietati condottieri locali godono della feroce autorità nutrita sulla plebe.

Esempio fondamentale di questo è la temutissima **Compagnia della Morte**, un corpo d'arme concepito per presiedere la strategia militare e stroncare ogni focolaio di ribellione.

I popolani, perennemente additati con il termine dispregiativo di *paria*, sono inchiodati ad un'esistenza di decadenza ed umiliazioni. Solo pochissimi individui plebei riescono a racimolare un tal patrimonio e merito da poter accedere alla nobiltà e lasciarsi alle spalle l'incubo della miseria!

Spettabili (nobili minori): Gli spettabili sono i relitti di un qualche ramo aristocratico caduto in disgrazia o giovani arrampicatori sociali che hanno sperperato i loro denari per comprarsi uno straccio di blasone nobiliare. Il titolo di **"Mastro"** è rispettato dal popolo, quanto disprezzato dall'aristocrazia (che considera gli spettabili come disgustosi "paria ripuliti").

Baccellieri (nobili minori): I figli privi di diritto ereditario di un nobile minore sono sventurati individui costretti ad andar alla ventura, godendo solo del loro titolo di **"Sir"** e del loro talento per far fortuna. Guerrieri mercenari, chierici "più per comodo che per vocazione" o arditi mercanti sono spesso baccellieri di Sathor.

Ufficiali della milizia: Se un ufficiale risulta estraneo alle milizie di elite deve spesso sottostare ai voleri degli stessi inferiori in grado. In tal modo i privilegi dei nobili si rispecchiano anche nella gerarchia militare.

Signorotti (nobili minori): Un signorotto è un borghese in possesso di un ingente patrimonio. Questo strato annovera la maggior parte dei mercanti, schiavisti e maestri di bottega

facoltosi. Nonostante il rango di **"Don"** rechi il signorotto ad atteggiarsi con netta superiorità rispetto alla plebe, ancor egli è tenuto in scarsa considerazione presso la nobiltà maggiore.

Baroni (nobili minori): Ad un barone viene affidato il controllo di una piccola e scomoda colonia della contea (spesso in lande perigliose o assai poco feconde). In ogni caso questo ruolo concede al nobile un'insolita autonomia e la possibilità di emerger agli occhi degli aristocratici purosangue.

Ufficiali porporati: Gli ufficiali insigniti dell'ambito manto color porpora (prestigiosa onorificenza militare) ricevono gli incarichi più promettenti e gloriosi in seno all'armata. Solitamente uno di questi comandanti è sotto l'occhio gelido della nobiltà e può così distinguersi o esser ricoperto d'infamia.

Vassalli (nobili minori): Rango tanto ambito quanto pericoloso, quello di vassallo è il primo vero e proprio passo di un individuo verso gli ambienti dell'aristocrazia maggiore. Il nobile minore viene accettato nella corte di una schiatta purosangue e riceve dal suo patriarca (visconte o marchese) delicati incarichi amministrativi o diplomatici. Se la casata del vassallo prospera egli sarà sempre tenuto in maggior considerazione, ma se un tracollo si profila all'orizzonte egli verrà subito additato come "capro espiatorio".

Lord banchieri (nobili maggiori): I lord sono figure essenziali dell'efficiente macchina finanziaria di Sathor (che ha il suo cardine nell'istituto del **Banco Longini**). Costoro amministrano le varie banche e capitali come contabili, magistrati e usurai. Ogni lord risponde in prima persona degli alti e bassi dell'economia sathoriana.

Ufficiali della "Compagnia della Morte": Massime cariche militari ed esecutive, gli spartani duci della "compagnia" sono soggetti dal cuor di pietra, unicamente attratti dal potere e ligi solo alla cieca obbedienza. La compagnia è il pugno di ferro dell'aristocrazia purosangue, sempre pronto a far scempio di ogni sacca sovversiva o ostile.

Marchesi (nobili maggiori): Un marchese controlla per diritto ereditario una delle più importanti regioni coloniali di Sathor (come le fortezze ai piedi delle valli d'oriente). Questi nobili sono sovente impietosi militaristi, intolleranti ogni debolezza o insubordinazione. Un marchese ha anche il compito di controllare le baronie attigue alla sua "marca" (dominio) e giudica personalmente l'operato dei baroni suoi cortigiani.

Visconti (nobili maggiori): I visconti sono i nobili vincolati alle famiglie più illustri e potenti della contea (come la schiatta reggente dei Longini). Solo questa ristretta oligarchia ha il privilegio di partecipare alla corte del Conte e discuter alla pari le sue decisioni.

Comandante della "Compagnia della Morte": Il comandante della Compagnia e secondo solo al Conte per il potere militare. Nella tradizione di Sathor costui funge anche da guardia del corpo del nobile reggente (ed è spesso il suo confidente più diretto). Nella maggior parte dei casi è il più abile "spadaccino della Settima Corona" (duellante provetto) a ricoprire la carica.

Conte reggente: Virtualmente ogni potere politico di Sathor risiede nelle mani del Conte. Egli mantiene il potere di legiferare a suo piacimento, le sue decisioni sommarie sono discutibili ma non contrastabili e l'armata risponde in primis alle sue disposizioni dirette (solitamente emanate tramite gli ufficiali della Compagnia). In passato ben pochi reggenti delle Sette Corone hanno delegato le proprie mansioni di reggenza ad altri (spesso diffidando della lealtà dei cortigiani)... Non fa spregio a questo costume l'attuale Conte Viligelmo Longini, perfetto esempio dell'immutabile tirannia sociale della contea.

Struttura sociale di Alemar

La stirpe nomade della Mano del Fato esula ovviamente dai canoni consueti di struttura sociale. Le comunità locali sono solitamente organizzate in carovane itineranti, i cui membri sono perlopiù legati da vincoli familiari.

Ogni carovana gode di un'autonomia praticamente illimitata nei confronti delle altre. L'unico vero e proprio dovere dei popolani è il rispetto delle tradizioni locali.

Esistono a tal scopo due differenti insiemi di tradizioni: quelle universalmente riconosciute su tutto il territorio alemarita e quelle che invece appartengono alla sola realtà della corvana. Le tradizioni non sono solo costumi, superstizioni o folklore, ma bensì un vero e proprio dogma per mantenere la società pura dalle influenze esterne.

Gli alemariti vedono nelle altre civiltà segni inequivocabili di decadenza e malaffare, convincendosi pertanto che il loro patrimonio etnico debba esser trincerato dietro il baluardo del tradizionalismo. Ogni nativo è libero di errar a suo piacimento ma non deve mai "contaminarsi" con ciò che è estraneo alla patria della stirpe nomade.

Da un lato vi sono pertanto i capi delle carovane, il cui compito è controllare il rispetto delle tradizioni dei vari membri. Dall'altro vi è invece l'enigmatica casta dei **fattucchieri**, sapienti e incantatori che tengono eterna memoria delle radici tradizionali della carovana.

La società alemarita privilegia anziani e donne al momento di stabilir decisioni importanti. Infatti i venerabili sono dotati di maggior capacità di discernimento e esperienza riguardo le tradizioni; mentre invece alle stimate matriarche si associano le spettacolari virtù della saggezza e della fecondità.

Capo-carovana: Il capo di una carovana è solitamente il patriarca (o la matriarca) più anziano in essa. Egli decide gli spostamenti del suo gruppo e coordina le attività interne. Al capo-carovana spetta il giudizio dei membri rei di qualche grave colpa.

Fattucchieri: Un fattucchiere consiglia costantemente i capi-carovana e funge da costante riferimento per le tradizioni. Le conoscenze del fattucchiere sono serbate a memoria e sempre tramandate al discepolo più anziano.

Concilio di Corcovlad: Ogni estate (durante la celebre festività di "mezz'estate") i capi delle sette carovane maggiori di Alemar si uniscono presso la radura di **Corcovlad**, onde far un sunto degli avvenimenti occorsi durante l'anno. Il concilio è chiamato assai di rado a prender decisioni che influenzeranno in toto il popolo alemarita.

Consulto dei Fattucchieri: I fattucchieri si radunano due volte all'anno (al principio di primavera ed autunno; allegoria dell'alba e del crepuscolo della vita). Nel consulto si discute lungamente per tener viva la memoria delle tradizioni passate e si passano al vaglio le risoluzioni del concilio di Corcovlad.

Arci-Fattucchiere: Questa è l'illustre carica che spetta al Conte reggente di Alemar. L'Arci-Fattucchiere viene eletto dal concilio di Corcovlad e dal consulto dei fattucchieri ogni sette anni. Non esiste diritto ereditario per tale ruolo, ma da secoli ormai l'eletto è sempre legato all'antica casata dei **Goska**. Il potere primario dell'Arci-Fattucchiere è stabilire gli itinerari di spostamento delle varie carovane di Alemar. Una simile incombenza richiede enorme capacità di giudizio... Se gli itinerari saranno mal assegnati le risorse della terra saranno sfruttate senza criterio e le carovane finiranno presto a tardi per venir ai ferri corti!

Legenda

 Membri dell'aristocrazia

 Membri della milizia

 Membri del volgo

 Membri dell'aristocrazia maggiore

 Membri dell'aristocrazia minore

 Membri della milizia

 Membri del volgo

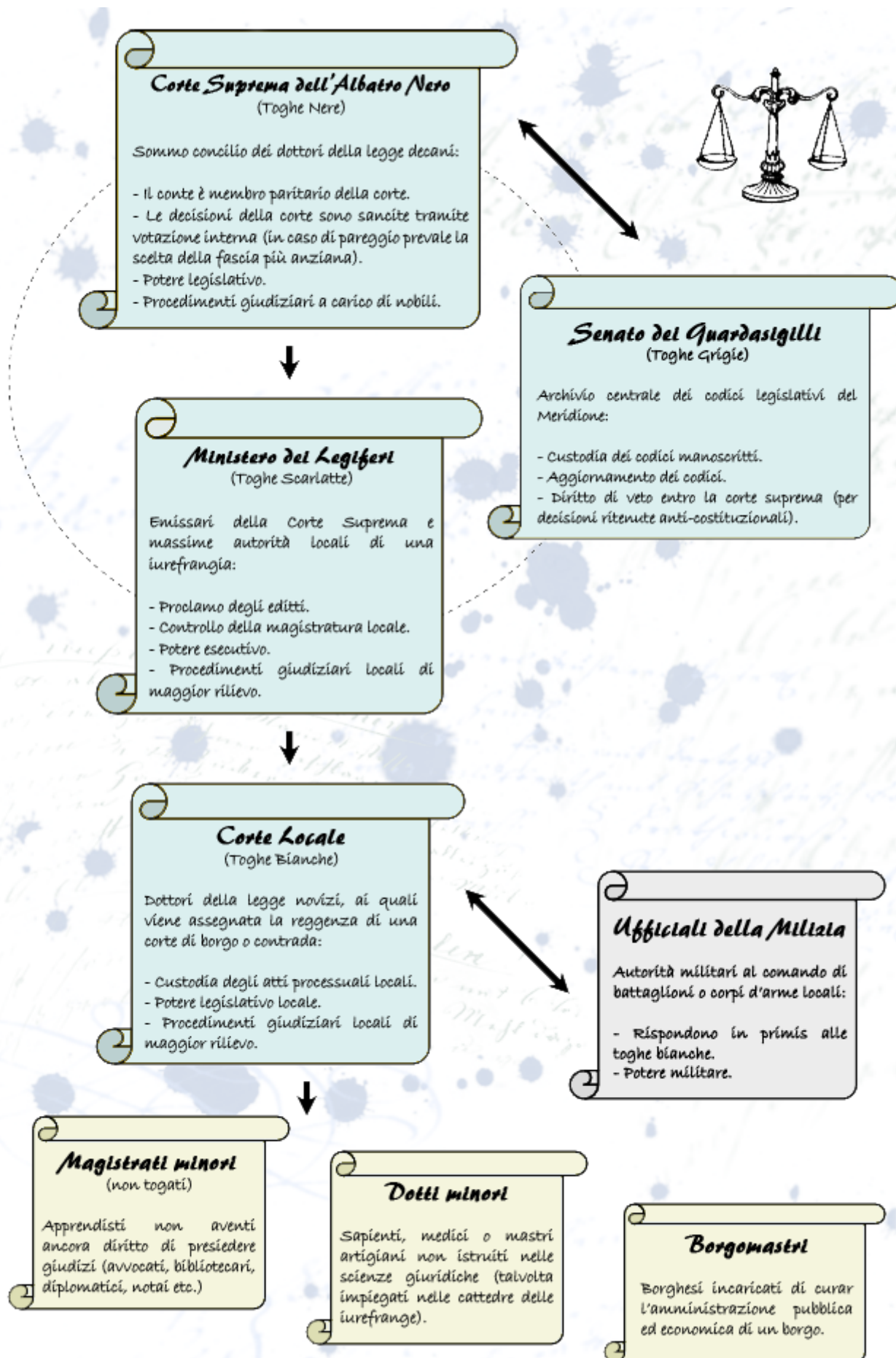
Vincolo di subordinazione

La freccia unisce due parti sociali. La parte indicata dalla freccia è subordinata all'altra.

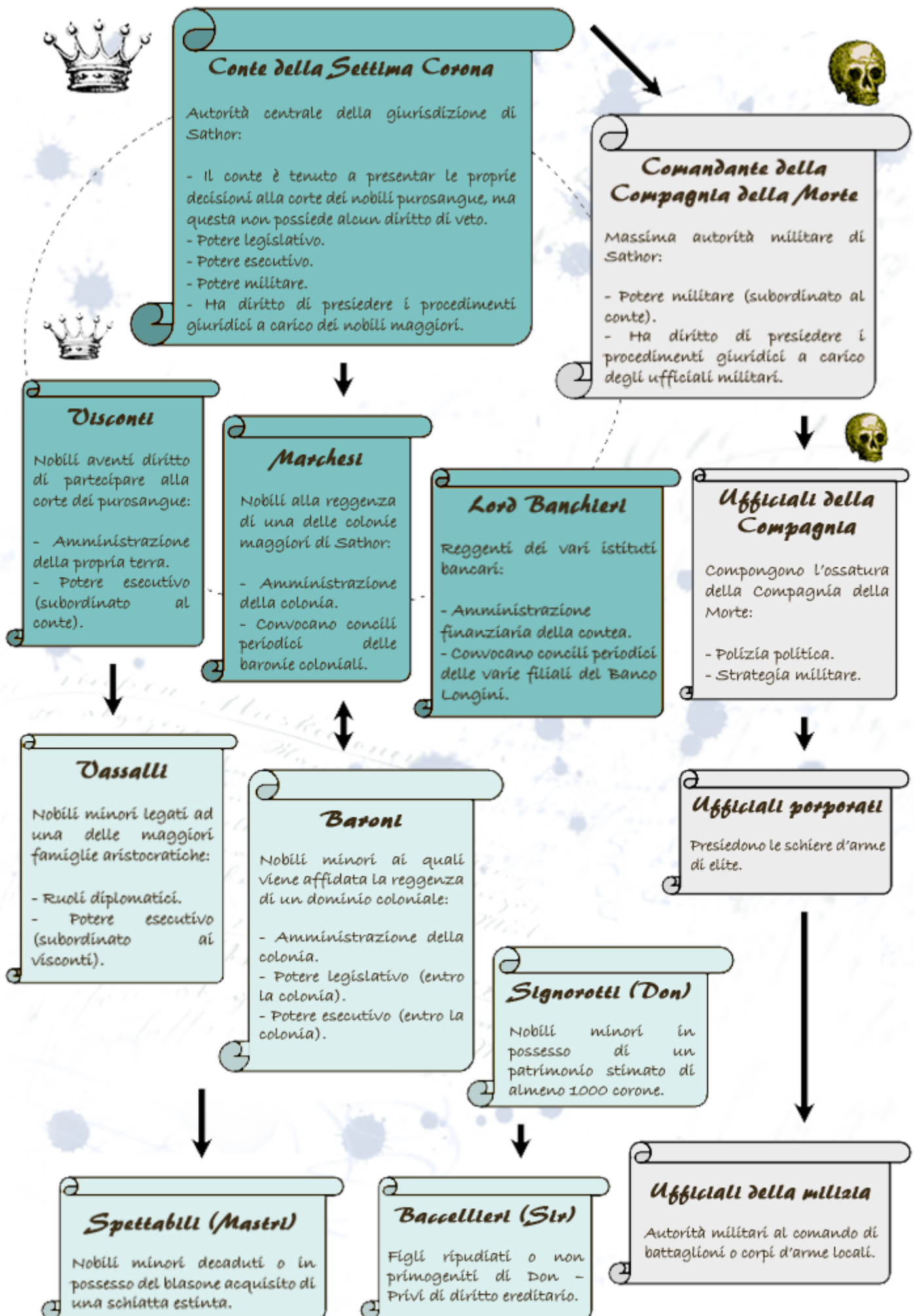
Vincolo di cooperazione

La freccia unisce due parti sociali. Le due parti sono solite cooperare nella società e ciascuna gode di una certa autonomia decisionale.

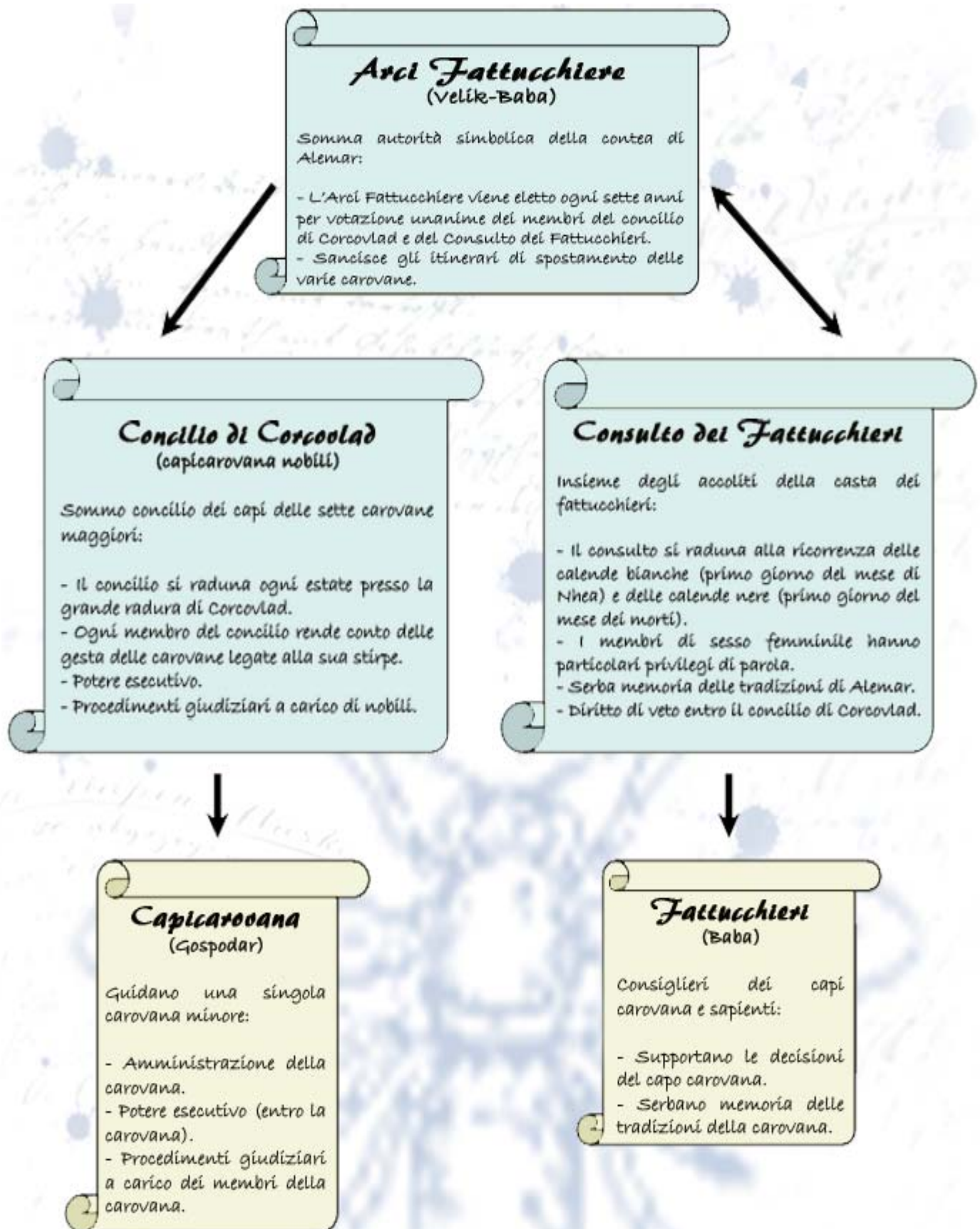
ASSETTO SOCIALE DI FALSIM



ASSETTO SOCIALE DI SATHOR



ASSETTO SOCIALE DI ALEMAR





2.3 Sistema economico

*"... se il suono di una moneta che rotola fosse
commisurato al peso che questa ha sul fato,
un tuono al paragone non sarebbe che un
fioco boato..."*

frase attribuita ad un Lord Banchiere di Sathor

2.3.1 "La Gilda dei Liberimericatori"

Storia della Gilda: Fulcro delle attività mercantili e amministrative delle fiorenti coste di meridione, i Liberimericatori (o più semplicemente noti come "Gilda") mantengono da quasi otto secoli l'egida sulle coste del Sud.

Durante il corrotto impero di Falcon, i Quattro si resero conto di non poter gestire attraverso il rigido potere centrale l'intero traffico commerciale che, attorno al primo secolo del secondo millennio dell'era, stava sbocciando tra i porti delle coste di Scentiar.

L'Oceano del Sud diveniva in quegli oscuri tempi un nodo favorevole per collegare gli scaglioni occidentale ed orientale delle terre whanelite; i navigli e le giunche, fragili e inadatti alle vie di alto mare, lasciavano il posto a massicce galee di grande stazza in grado di sopportare mesi di viaggio tra i più feroci marosi. Parimenti si evolveva la navigazione; ostacoli ritenuti prima letali o insormontabili, come i banchi nebbia dell'arcipelago delle illusioni, le tempeste delle Fauci dell'Abisso e le testuggini dragone di Whallia, adesso venivano elusi e affrontati efficientemente con corni da eco, alberi maestri di sette piedi di diametro alla base e balaustre fortificate per i fiocinieri.

Di conseguenza aumentavano gli interessi economici; i facoltosi possidenti delle Piane Centrali si trasferivano nelle cittadine del Sud, creando così le contee assieme ai loro ingenti capitali, e gli sparuti trasporti di vettovaglie e pelli, frutto dei mercati instaurati dai venturers delle ere arcaiche, erano ormai soppiantati da enormi bastimenti delle più esotiche e pregiate merci. Ovviamente un tale flusso di beni e finanze creò a breve una fitta trama di accordi, complotti e contrattazioni.

Falcon diede l'avvallo alla creazione di domini nobiliari a statuto moderatamente autonomo, in modo che ognuno curasse i propri affari sotto la vigile autorità delle dogane imperiali.

Fu nell'anno 2235 che i sette più ricchi Conti del Sud, che da mezzo secolo stavano creando un vero e proprio cartello di commercio, che rischiava di soppiantarli gli altri affaristi, ricevettero l'ordine di fondare una Gilda, fedele all'impero, che avrebbe riunito e regolato ogni lega di scambio di considerevoli dimensioni. I sette seppero rinunciare ben presto al loro utopistico intento di soverchiare il mercato con la loro influenza (cosa che avrebbe creato loro fin troppi nemici) e videro nella Gilda il modo per ampliare i loro orizzonti economici, pur serbandosi una facciata di illuminati patrocinatori di ogni forma di mercato.

Nel giro di tre secoli non vi era bottega, magazzino o rione portuale ove la rete dei Liberimericatori non si stendesse... Pur essendo sotto il giogo dei Quattro, i Principi della Gilda (i membri del concilio supremo di essa) erano i veri signori del Sud, ricchi oltre ogni immaginazione e con in mano le redini di ogni comando.

In un'epoca in cui stava stagnando un odio viscerale contro il regime oppressivo della tirannia dei Quattro, la Gilda prosperava con il piede beatamente posato su due staffe: da un lato essi si spacciavano munifici benefattori, risollevando piccoli artigiani e mercanti schiacciati dalle gabelle e portandoli nelle loro leghe (cosa che faceva affluire sempre più denari e risorse nei loro erari) e dall'altro si facevano garanti del controllo politico e giudiziario imperiale.

Violento fu il transito dall'epoca imperiale al Regno Eterno nella maggior parte dei luoghi di Whanel, consumato in sanguinose repressioni, brutali carneficine ed epiche battaglie... Nella costa di Scentiar, lo sguardo impassibile della Gilda vide semplicemente cadere i vessilli anneriti dei Quattro e salire gli sfarzosi standardi reali.

La quiete fu mantenuta nelle contee senza favorir nessuno, i ribelli facinosi vennero messi a tacere e le sacche di armigeri falconiti in rotta furono dissuase dal rientrare nei confini dalle milizie dei Liberimericatori.

In un clima di pace e speranza rinnovata, un atteggiamento più liberale ed aperto all'espansione economica creò, se possibile, sempre maggiori prospettive di fortuna per la Gilda.

Il concilio dei Delfini Dorati ormai contava ben ventuno Principi, contro i sette originali; alcuni potrebbero ritenere che le sostanze e i poteri originali si erano diluiti su molti nel tempo, ma ciò corrisponde ad errore... un'oligarchia ristretta e conformista mai avrebbe potuto sopportare il volume di finanze in continua crescita e mutamento, che ora superava di gran lunga quello degli anni dei fondatori.

Di certo solo pochi tra i membri del concilio attuale hanno sufficiente potere decisionale per pilotare i grandi atti del panorama mercantile di Scentiar; gli altri formano una tumultuosa cornice che tra inimicizie e alleanze porta avanti tra alti e bassi vertiginosi la macchina economica del Sud.

Assetto odierno della Gilda: Tuttora la grande Gilda continua ad imporsi come autorità incontestabile del Meridione.

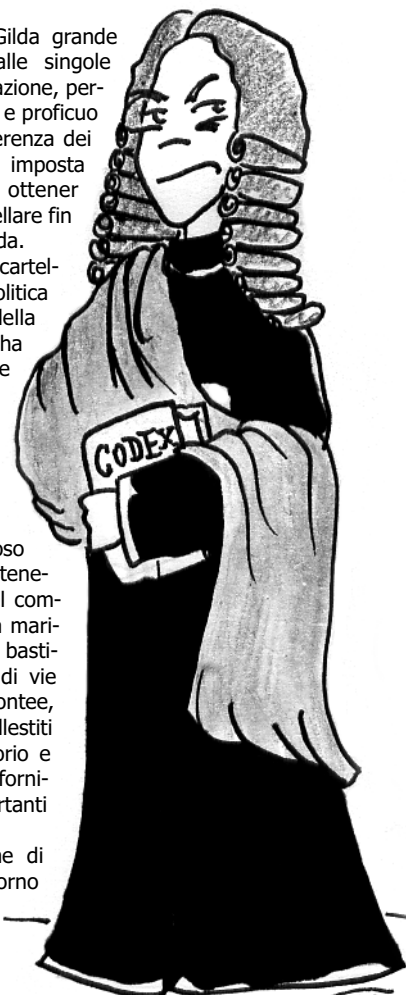
All'apice della gerarchia di potere nella Gilda vi è il concilio dei Delfini Dorati, che si riunisce stagionalmente per regolare le attività commerciali nel vastissimo territorio delle coste di Scentiar. Queste occasioni sono veri e propri calderoni per intrattenere i più imponenti affari tra i Principi e ogni altra decisione sembra esser subordinata ai proventi che ognuno di loro spera di ottenere. Spesso i regi statuti sono impugnati e modificati per favorire o ostacolare le varie evoluzioni del mercato e la burocrazia assume più l'aspetto di un "palcoscenico" su cui guadagnar sempre più ingenti fortune.

Come dagli albori della Gilda grande autonomia viene conferita alle singole Contee sotto la sua amministrazione, permettendo così un più semplice e proficuo sviluppo a livello locale. L'ingerenza dei Liberimericatori viene invece imposta quando qualcuno sembra ottenere un'influenza eccessiva, o rastrellare fin troppe risorse sotto la sua egida.

Impedire la formazione di cartelli troppo voluminosi è una politica assai illuminata da parte della Gilda (vale il motto "...non ha conto il numero di carte che possiedi, ma gli assi che sai celar tra esse..."); ciò infatti evita appiattimenti del mercato, mantenendolo costantemente produttivo e basato su una viva concorrenza.

Altro dovere assai gravoso della Gilda è controllare e mantenere efficiente l'infrastruttura del commercio. I migliori galeoni della marina reale sono sfruttati come bastimenti d'alto mare, una rete di vie lastricate collega le varie contee, magazzini di stivaggio sono allestiti nei punti nevralgici del territorio e banchi contabili e di erario riforniscono di capitali le più importanti transazioni.

Un simile delicato insieme di risorse viene di giorno in giorno supervisionato e mantenuto dai Liberimericatori.



*I sommi magistrati si pongono
all'apice della società di Falsim.*

Illustrazione di Elisa Lastrucci

Infine vi è l'irrinunciabile necessità di difendere quest'incalcolabile ammontare di beni soggetto al brigantaggio di macchia, al contrabbando e alla pirateria nei mari (che si è fatta particolarmente dannosa nel giro degli ultimi anni per la comparsa del bucaniere Malivon, lo "squalo rosso", nel margine occidentale delle coste di Scentiar).

Per tale scopo le singole contee che aderiscono alla Gilda sono solite stanziare guarnigioni doganali che sorvegliano alacremente i crocevia mercantili, le banchine portuali e i vascelli in viaggio.

Questo maestoso proskenio della Gilda dei Liberimericatori spesso nasconde dietro le sue quinte foschi intrighi e sordide cospirazioni. Chi è dotato di sufficiente buon senso sa che la Gilda rispetta solo il profitto nelle sue trame. Ciò che viene ritenuto illecito fuori dagli ambienti di Gilda spesso viene sfruttato all'interno di esse (mercati neri e ricettazione di merci fuorilegge sono gli esempi più calzanti in tal senso) e la Gilda sa come mascherare ogni suo marcio retroscena.

Coloro che lasciano trasparire scioccamente eventuali loro affari sporchi sono rapidamente e senza scrupolo alcuno abbandonati dal patrocinio della Gilda e additati come unici responsabili. La Gilda sa mettere fuori causa ogni minaccia esterna o intestina alle sue sale con fredde sagacia e chiunque agisca direttamente contro di essa si vedrà prima o poi crollare il terreno sotto i suoi stessi piedi.

Affiliazione alla gilda: La Gilda necessita continuamente di nuove leve per coltivare ed espandere le proprie attività. L'intraprendenza e la conoscenza del mercato sono senz'altro le doti favorite negli ambienti dei Liberimericatori e quindi coloro che sanno scoprire promettenti nuove prospettive di mercato, o sanno meglio destreggiarsi nei contesti commerciali, saranno presto notati e accolti dalla Gilda.

I principi affaristi del Sud si affiancano spesso a veterani combattenti, come ufficiali in comando delle milizie doganali, solerzia, astuzia e multa fedeltà sono pretese da essi.

Altro elemento essenziale per la Gilda è l'informazione. Chi sa fornire notizie fresche o segreti di mercato ad un nobile Liberomercatore sarà tenuto da lui in ottima considerazione e potrebbe prima o poi essere affiliato come esploratore o mediatore.

2.3.2 Mercato e monete nelle Contee d'Oriente

Grazie agli ingenti patrimoni accumulati in passato e tramite l'influenza commerciale della Gilda, le Contee d'Oriente rimangono tuttora ben fissate nell'egida economica del vecchio mondo.

L'esperienza dei dotti maestri di Falsim, l'ingente macchina bancaria di Sathor e il territorio provvido e ricco di risorse di Alemar sono indiscutibili punti di forza di queste terre e permettono loro di giocare un ruolo determinante nelle più significative transazioni d'affari delle coste del Sud. A questo si unisce la presenza di fiorenti scali portuali sul litorale delle contee; fattore che invero favorisce i traffici mercantili e l'affluenza di clientela esterna.

In ogni caso l'Era odierna ha gettato profondi turbamenti anche in ambito economico. L'ascesa del ceto borghese ha destabilizzato la supremazia dei capitali aristocratici e ha riportato ad un'affermazione della mobilità di mercato.

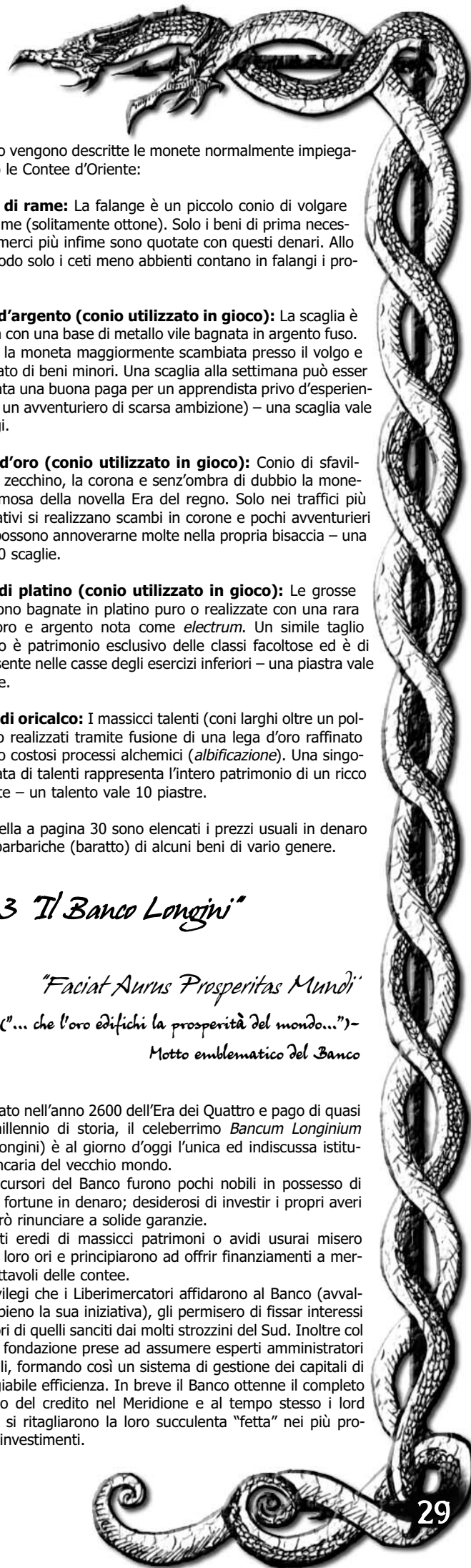
Le proprietà terriere perdono sempre più valore (a causa della scarsa rendita dei prodotti agricoli e dell'allevamento) e i nudi denari sono ormai maneggiati da pochi asfittici strozzini. Il commercio su larga scala è il nuovo motore del profitto e questo riporta alla ribalta i piccoli faccendieri del Meridione.

A differenza delle podestà occidentali, le casate dell'Est hanno ceduto ai borghesi la maggior parte delle proprie attività mercantili e navi della flotta d'altura, al termine dell'Era dei Quattro (questo perché il clima di terrore diffuso dall'impero scoraggiava gli scambi). Pertanto ora la borghesia orientale vanta mezzi efficientissimi per imporsi sul mercato.

In virtù di questo assetto economico, le schiatte altolocate sono spesso e volentieri dovute scendere a patto con i più facoltosi mercanti. Le prime hanno offerto la loro influenza politica, necessaria per garantire condizioni fiscali e legislative di favore; i secondi si sono invece resi disponibili a condividere con i nobili i loro introiti.

Vale la pena citare anche le sporadiche sacche tribali dei barbari nel contesto commerciale. Non sono infatti sconosciuti scambi periodici di merci (perlopiù tramite baratto) tra nativi delle valli e civili delle contee... in particolar modo vi è un regolare vincolo di commercio tra le tribù prossime alla grande selva di Corcovlad e le irrequiete carovane di Alemar. Manufatti esotici, pelli conciate e minerali rari giungono così ad arricchire i bastimenti che si staccano dalla contea della Mano del Fato.

Monete dell'Est: La florida economia delle contee e la discreta reperibilità di metalli pregiati in loco, incrementa sensibilmente la presenza di conii di grosso taglio sul territorio.



Di seguito vengono descritte le monete normalmente impiegate presso le Contee d'Oriente:

Falange di rame: La falange è un piccolo conio di volgare lega di rame (solitamente ottone). Solo i beni di prima necessità e le merci più infime sono quotate con questi denari. Allo stesso modo solo i ceti meno abbienti contano in falangi i propri averi.

Scaglia d'argento (conio utilizzato in gioco): La scaglia è realizzata con una base di metallo vile bagnata in argento fuso. Questa è la moneta maggiormente scambiata presso il volgo e nel mercato di beni minori. Una scaglia alla settimana può essere considerata una buona paga per un apprendista privo d'esperienza (o per un avventuriero di scarsa ambizione) – una scaglia vale 10 falangi.

Corona d'oro (conio utilizzato in gioco): Conio di sfavillante oro zecchino, la corona è senz'ombra di dubbio la moneta più famosa della novella Era del regno. Solo nei traffici più remunerativi si realizzano scambi in corone e pochi avventurieri di fama possono annoverarne molte nella propria bisaccia – una corona 10 scaglie.

Piastra di platino (conio utilizzato in gioco): Le grosse piastre sono bagnate in platino puro o realizzate con una rara lega di oro e argento nota come *electrum*. Un simile taglio monetario è patrimonio esclusivo delle classi facoltose ed è di rado presente nelle casse degli esercizi inferiori – una piastra vale 10 corone.

Talento di oricalco: I massicci talenti (coni larghi oltre un pollice) sono realizzati tramite fusione di una lega d'oro raffinato attraverso costosi processi alchemici (*albificazione*). Una singola manciata di talenti rappresenta l'intero patrimonio di un ricco possidente – un talento vale 10 piastre.

Nella tabella a pagina 30 sono elencati i prezzi usuali in denaro e merci barbariche (baratto) di alcuni beni di vario genere.

2.3.3 Il Banco Longini

"Faciatur Aurum Prosperitas Mundi"

("... che l'oro edifichi la prosperità del mondo...")-

Motto emblematico del Banco

Fondato nell'anno 2600 dell'Era dei Quattro e pago di quasi mezzo millennio di storia, il celeberrimo *Bancum Longinium* (Banco Longini) è al giorno d'oggi l'unica ed indiscussa istituzione bancaria del vecchio mondo.

I precursori del Banco furono pochi nobili in possesso di immense fortune in denaro; desiderosi di investire i propri averi senza però rinunciare a solide garanzie.

Questi eredi di massicci patrimoni o avidi usurai misero insieme i loro ori e principiarono ad offrire finanziamenti a mercanti e fittavoli delle contee.

I privilegi che i Liberimericatori affidarono al Banco (avvallo in pieno la sua iniziativa), gli permisero di fissare interessi ben minori di quelli sanciti dai molti strozzini del Sud. Inoltre col tempo la fondazione prese ad assumere esperti amministratori e contabili, formando così un sistema di gestione dei capitali di impareggiabile efficienza. In breve il Banco ottenne il completo monopolio del credito nel Meridione e al tempo stesso i lord banchieri si ritagliarono la loro succulenta "fetta" nei più promettenti investimenti.

Nei secoli a venire l'istituzione ebbe modo di radicarsi sempre più a fondo sul territorio e ampliò a dismisura le proprie risorse interne. Onde evitare i rischi connessi allo spostamento dell'oro su lunghe distanze, furono edificate nuove sedi in ogni dove... Attualmente il Banco annovera almeno una filiale in ciascuna delle sette contee maggiori e ve ne sono circa una decina sparse presso le più grandi cittadine del Regno Eterno.

Ogni filiale possiede una cassa autonoma (presidiata da imponenti drappelli armati), instancabili archivisti per tener traccia delle varie transazioni e soprattutto un'affidabile rete di comunicazione. Ogni giorno numerose staffette a cavallo, araldi via nave o persino messaggi diffusi tramite incantesimi divinatori raggiungono le varie sedi del Banco e fungono da tramite per gli scambi di capitale a distanza.

Le banche Longini hanno fornito nuovi ed avveniristici strumenti per far galoppare l'economia... Inespugnabili depositi fortificati a cui affidare i propri risparmi, grossi trasferimenti di denaro effettuati con l'ausilio di semplici cambiali creditizie (che minimizzano l'insidia di furti e truffe), la possibilità di effettuare rapidi cambi di valuta e sveltire le tediose trafale doganali, centinaia di eruditi consulenti in grado di consigliare per il meglio i propri affari e così via...

Ma per citar l'azzeccato proverbio "... non è tutto oro quel che luccica...", va comunque ricordato che il Banco cura in primis il suo interesse.

La riscossione dei prestiti avviene impietosamente e con rare dilazioni. Se un debitore moroso non possiede sufficiente oro per saldare i propri sospesi, gli austeri esattori non esiteranno a spogliarlo di ogni avere. Al tempo stesso il Banco si riserva il diritto di rescinder la sua partecipazione da un investimento ritenuto fallimentare e lascia così lo sventurato cliente di turno affondare nella miseria più nera.

2.4 La Regia Milizia

*"FÜR DIE FREIHEIT UND DIE
HERRSCHAFT"*

("PER LA LIBERTÀ E PER IL REGNO") -

Invocazione da guerra della Regia Armata

Accanto all'impegno pubblico del Regno Eterno, vi è la sua altrettanto ammirevole volontà di assicurare una forza armata regolare in ogni territorio che non si trovi sotto il controllo diretto di uno dei domini nobiliari restaurati dopo la caduta dell'impero. Qui si riconosce il personale cimento del Sire, desideroso di mostrar un pugno di ferro in grado di scoraggiare i più determinati invasori.

Kanzor ha rapidamente sparso nomine ad ufficiale tra i veterani della sua compagine ribelle; a questi ha affidato il duplice compito di istituire guarnigioni in varie zone e vergare i passi di codici marziali per disciplinare le future truppe.

L'arruolamento nelle armate reali è libero, anche se assai caldeggiato dagli araldi nei luoghi ritenuti più esposti ad eventuali minacce. Ogni militare è avviato ad un periodo di addestramento di due anni, in cui percepisce una paga di cinque scaglie di argento al mese.

Trascorso tale noviziato, il soldato diviene milite regolare a tutti gli effetti e gli viene affidato un ruolo: fante semplice, fante di assalto, esploratore, esploratore a cavallo, lanciere, arciero, balestriere, guastatore, geniere d'assedio, etc.

Merce	Prezzo in denaro	Possibile baratto (pelli e zanne)
servigi di un artigiano comune	1-5 scaglie	1-5 pelli di lepre
consulenza di un dotto	1 corona	1 pelle di lupo
cavallo a nolo (1 giorno)	2 scaglie	2-3 pelli di lepre
passaggio su un galeone	1 piastra	2 pelli d'orso o 1 zanna d'avorio
pasto in locanda comune	1 scaglia	1 pelle di lepre
alloggio in locanda comune	2 scaglie	2-3 pelli di lepre
pasto in locanda altolocata	5 scaglie	5 pelli di lepre
alloggio in locanda altolocata	1 corona	1 pelle di lupo
dimora da popolano	2 piastre	5 pelli d'orso o 2 zanne d'avorio
dimora da borghese	20 piastre	5 ceste di gemme grezze o 20 zanne d'avorio
palazzotto da nobile	200 piastre	50 ceste di gemme grezze
abito comune	5 scaglie	5 pelli di lepre
abito nobile	1 piastra	2 pelli d'orso o 1 zanna d'avorio
spada (fattura comune)	2 corone	2 pelli di lupo
spada (fattura superiore)	2 piastre	5 pelli d'orso o 2 zanne d'avorio

In base a tale ruolo viene inviato in una delle guarnigioni dove inizia la sua carriera duratura e riceve paga di una corona d'oro al mese. Una paga assicurata e un'efficiente qualificazione, rende di giorno in giorno più solida e leale la milizia.

Gerarchia: Una gerarchia definita sta alla base della regia armata. Sott'ufficiali (grado minore) e ufficiali (grado maggiore) presiedono le truppe di soldati. I titoli da sott'ufficiale sono spesso dati per meriti dimostrati sul campo o per particolare perizia dei singoli e possono esser ceduti da nobili locali o ufficiali superiori. I titoli da ufficiale rappresentano una vera e propria autorità sulle armate e un vasto ammontare di doveri, incarichi e decisioni gli ruota attorno. Solo generali, gran Conestabili e il Re Eterno possono conferire titoli da ufficiale (anche se spesso si limitano ad avallare proposte di nomina a loro promulgate da altri ufficiali).

A lato viene data una descrizione sommaria della gerarchia della regia milizia, corredata di mostrine e note sulle cariche speciali.

2.4.1 La milizia nelle Contee

Milizia di Falsim

Dopo il crollo della grande egida marittima di Falsim (a seguito della tragica "Guerra dei Tre Porti"), il potere militare della contea si è ridotto sensibilmente. Tuttavia le risorse interne si basano perlopiù sulla perizia dei dotti magistrati (che offrono consulenze per ricchi appannaggi); quindi rimangono ben pochi patrimoni tangibili da presiedere.

Nell'Era del Regno Falsim annovera poco più di dieci battaglioni regolari sparsi sul territorio. Le truppe sono perlopiù impiegate come guardie doganali (che salvaguardano la proba ed integerrima facciata della contea) o piccoli drappelli incaricati di esplorare i litorali laddove è più marcata la piaga della pirateria.

Unico corpo d'arme di un qualche prestigio è quello dei "doganieri dell'Albatro Nero", una falange di cavalleggeri veterani che assicura rapidi contatti tra le varie iurefrange (regioni) e funge da scorta per i giudici di maggior fama.

Tuttora Falsim serba ancora un esigua guarnigione di regia marina, distribuita nei vari porti della costa. I militi della marina formano l'ossatura dell'equipaggio dei massicci galeoni della flotta. Pare che gli austeri ufficiali di questa decadente armata discendano dalla passata schiatta nautica della contea e in loro è vivo un insolito senso dell'onore e del coraggio.

L'arsenale di Falsim tende a prediligere soldati equipaggiati con corazze leggere (di cuoio bollito o *mithril* elfico) e armi pratiche da usar in formazioni sparse (come sciabole e lance corte), giacché le scarse dimensioni delle truppe scoraggiano l'impiego di falangi compatte.

Gerarchia militare della Regia Milizia

Generale Supremo

Comandante di un'intera giurisdizione militare.



Generale d'Armata

Comandante di corpo d'armata maggiore.



Generale di Battaglione

Comandante di un distaccamento di almeno 1.000 militi. Presiede ai maggiori obiettivi militari sul campo.



Tre ali d'oro

D'armata: aggiunta ghirlanda d'oro

Supremo: aggiunti emblemi della propria giurisdizione d'arme

Colonnello

Ufficiale che guida due o più battaglioni. Chiamato a presiedere l'amministrazione della milizia su scala regionale.



Due ali d'oro

Capitano

Ufficiale che guida un distaccamento di almeno 200 militi (battaglione).



Un'ala d'oro

Maresciallo

Sott'ufficiale che guida una piccola compagnia (pattuglia, divisione cittadina, etc)..



Tre ali d'argento

Sergente

Sott'ufficiale che presiede all'addestramento dei cadetti o alla guida di truppe novizie.



Due ali d'argento

Caporale

Sott'ufficiale a cui viene assegnata la guida di un piccolo drappello o contingente d'arme.



Un'ala d'argento

Soldato

Milite inferiore. I soldati possono essere assegnati a truppe regolari o ai corpi d'élite.



(nessuna insegna)



In marina è possibile apprezzare qualche arma personale più inusuale quali tridenti, arpioni e sferze frastagliate (*gatti a nove code*).

Milizia di Sathor

Sathor rappresenta l'apice della podestà militare nelle Contee d'Oriente. Un passato di ambiziose conquiste coloniali e un presente alla difesa di ingenti ricchezze in oro, hanno forgiato sul suolo delle Sette Corone una stirpe guerriera senza pari.

Con oltre duecentocinquanta battaglioni stabili e la possibilità di chiamar alle armi un pari numero di coscritti dalle proprie marche e baronie, Sathor potrebbe formar un esercito virtualmente in grado di rader al suolo tutte le Contee del Sud.

Anche nella formazione di nuove leve e nel mantenimento delle truppe regolari, gli ufficiali sathoriani eccellono per il loro zelo. Ai cadetti novizi viene inculcata una gelida disciplina, volta ad epurar l'armata d'ogni debolezza ed esitazione. Il soldato impara a rispettar lealtà ed obbedienza, identificando in queste virtù ciò che eleva l'uomo dalle miserande tenebre del volgo.

I concetti di classe e gerarchia fanno dei militi di Sathor perfetti ingranaggi dell'efficiente macchina da guerra locale.

La struttura interna dell'armata delle Sette Corone prevede una divisione montana (impegnata nell'inesauribile conflitto con le tribù barbariche), una divisione di presidio (a cui viene affidata la difesa dei manieri del *Banco Longini*), una divisione cittadina (con incarichi doganali e di indagine urbana), una divisione esploratrice (con scopi di vigilanza sui confini) e una divisione di marina (stanziata negli scali sathoriani).

Ogni dominio coloniale (baronia o marca) mantiene poi truppe proprie, formate da schiere mercenarie o popolani arruolati a seconda del bisogno.

L'equipaggiamento degli armati è quanto di meglio possa offrire l'artigianato e la scienza bellica attuale. I fanti, protetti da

corazze di acciaio e dotati di lunghe picche acuminate o spadoni affilati, marciano inquadri in impeccabili masse serrate. I cavalieri, racchiusi in elaborati usberghi e con sciabole ricurve, incedono su poderosi stalloni bardati. Gli scout forestali impugnano archi di tasso letali a centinaia di metri.

Innanzi ai regolari stanno gli ufficiali in comando, spesso spadaccini e duellanti senza rivali. Costoro accantonano vestigia d'arme troppo ingombranti in favore di protezioni leggere e lunghe lame da stocco (popolarmente note come *castigo*).

Tra tutti i corpi d'arme risulta celebre quanto famigerata la "*Compagnia della Morte*", incontrastata elite combattente alla guida della milizia. Formata da temprati veterani e severi ufficiali, la Compagnia svolge il ruolo di quartier generale strategico, corte marziale e sanguinaria polizia politica (con il compito di snidare e sopprimere gli individui in contrasto con il regime dispotico dell'aristocrazia).

Nella pagina successiva viene presentata la struttura interna della Compagnia e quelli che sono i titoli di cui i membri vengono col tempo insigniti.

Milizia di Alemar

Data la sua peculiare organizzazione sociale, Alemar non mantiene un'unica armata stabile a difesa della propria patria.

Ogni carovana della terra nomade provvede autonomamente a formare e mantenere la propria guardia interna. Solitamente il compito di presiedere all'addestramento e al comando dei combattenti spetta all'alfiere; costui è solitamente l'uomo (o donna) d'arme più esperto della carovana.

Molti decani alemariti sono convinti che ogni generazione annoveri almeno un individuo benedetto dal nume del fato e della guerra Urama (derivato dall'angelo desertico Hor-Yama e dalla bellicosa divinità della triade ancestrale Nigredo). Il fattucchiere della carovana identifica tali soggetti nell'adolescenza (periodo in cui emerge il loro spirito irrequieto) e in seguito li sprona ad abbracciar la vita marziale al seguito dell'alfiere.

I condottieri di Alemar sono quindi in genere leader dal carattere mercuriale e dalla forte personalità, non troppo ligi all'ordine e alla disciplina, ma certo dotati di singolare ardimento e cocciutaggine. Talvolta avviene che un alfiere di particolare abilità e carisma raduni sotto se un gran numero di veterani di svariate battaglie. Tali compagnie armate servono le carovane più esposte alle insidie e spesso si spostano di famiglia in famiglia svincolati dal proprio nucleo natale.

"... lasciatevi la morte alle spalle!"

"Il giovane cadetto marciava al passo con il resto dell'imponente reggimento. Il suolo indurito dal gelo invernale rimbombava sotto l'incendere dei soldati; nell'aere invece le frecce ronzavano come letali parassiti..."

Le milizie delle Sette Corone avevano dato alle fiamme un altro villaggio di barbari al mattino e ora i guerrieri superstiti erano stati messi spalle al muro in una stretta gola rocciosa. Il capitano della guarnigione aveva ritenuto superfluo far avanzare più di un singolo drappello per massacrare quel pugno di selvaggi riottosi... una morsa pungente aveva attanagliato lo stomaco del cadetto, quando la scelta era caduta sul suo manipolo!

Era tutto principiato con un acuto squillo di tromba e quindi gli armigeri si erano mossi entro la gola, accompagnati dal ritmico rullio dei tamburini. Tagliato fuori da quella cupa circostanza, quel quadro sarebbe spiccato per le sue suggestive tinte... il vessillo color porpora che garriva al vento, le solide corazze che facevano apparir il reggimento come un ordinato sciame di insetti dal carapace metallico, schiere regolari d'occhi dallo sguardo di ghiaccio.

Il cadetto fissava irrequieto la singolare sagoma del sergente che si muoveva circa quattro passi innanzi agli altri. Il manto purpureo svolazzava ai suoi lati, come i petali d'una rosa fiore appassita; i capelli ferruginosi ricadevano in ciocche raccolte sulle spalle. Così avanzava contro il tiro dei barbari, con la spada erta tra le dita e l'attenzione fissa sul gruppo nemico.

Intanto alcuni strali superavano le voluminose targhe delle prime file e di tanto in tanto coglievano uno sventurato fante. Cadevano come foglie d'albero, con il volto sbarrato... lo schieramento se li lasciava in agonia ai fianchi o li calpestava impietosamente... l'avanzata non si arrestava.

Ad un tratto una freccia si conficcò nella spalla del sergente e questi barcollò indietro per l'impatto. Con un tonfo sordo il passo dei militi si arrestò e attimi madidi d'apprensione trascorsero.

Una, due frecce ancora colpirono l'ufficiale e sul suo petto, coperto dall'elegante cotta d'arme di seta, fiorirono macchie color cremisi... come una nave scossa dalla tempesta l'uomo barcollò e quindi trovò la forza di star ancor ritto...

"AVANTI!... E LASCIATEVI LA MORTE ALLE SPALLE!"

Al secco ordine del sergente i soldati ripresero a marciare. L'ufficiale mosse dieci, forse venti passi ancora e infine stramazza a terra come un tronco abbattuto.

Il reggimento sfilò accanto al proprio condottiero stecchito in rigoroso silenzio... per un attimo lo spaurito cadetto incontro lo sguardo fiero dell'uomo...

Avanti... e lasciamoci la morte alle spalle."

Gerarchia militare della Compagnia della Morte

Liarna-Fear (SOMMO COMANDANTE)

Ufficiale alla guida di un battaglione o schiera maggiore.



3 teschi di ferro su banda nera e ghirlanda
(simbolo di autorità)

Easpag-Fear (COMANDANTE INQUISITORE)

Ufficiale che presiede i procedimenti a danno di ribelli o traditori dell'egida nobiliare.



3 teschi di ferro su banda nera e goccia di sangue
(simbolo della purezza nobiliare)

Stolm-Fear (COMANDANTE D'ASSALTO)

Condottiero di schiere d'assalto. Incaricato di presiedere alla conquista degli obiettivi più ardui.



3 teschi di ferro su banda nera e mano sinistra nera
(simbolo della fatalità)

Clajo-Fear (CAPITANO)

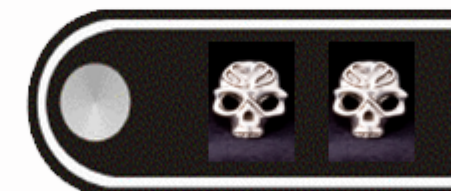
Ufficiale alla guida di un battaglione o schiera maggiore.



2 teschi di ferro su banda nera e mano sinistra nera
(simbolo della fatalità)

Landa-Fear (LUOGOTENENTE)

Sott'ufficiale alla guida di un distaccamento regionale.



2 teschi di ferro su banda nera

Traen-Fear (SERGENTE)

Sott'ufficiale addetto all'istruzione dei cadetti della compagnia.



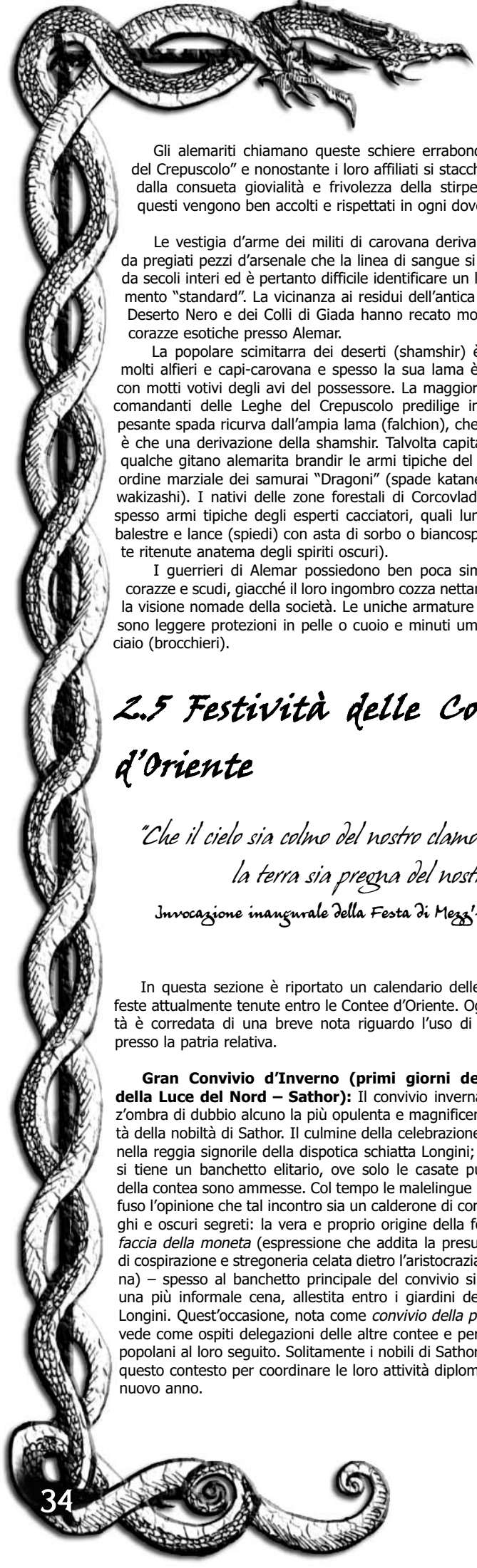
teschio di ferro su banda nera e ghirlanda
(simbolo di autorità)

Sean-Fear (VETERANO)

Soldato insignito del manto dei porporati e affidato ai battaglioni d'assalto della contea.



teschio di ferro su banda nera



Gli alemariti chiamano queste schiere errabonde "Leghe del Crepuscolo" e nonostante i loro affiliati si stacchino molto dalla consueta giovialità e frivolezza della stirpe nomade, questi vengono ben accolti e rispettati in ogni dove.

Le vestigia d'arme dei militi di carovana derivano spesso da pregiati pezzi d'arsenale che la linea di sangue si tramanda da secoli interi ed è pertanto difficile identificare un loro armamento "standard". La vicinanza ai residui dell'antica civiltà del Deserto Nero e dei Colli di Giada hanno recato molte armi e corazze esotiche presso Alemar.

La popolare scimitarra dei deserti (shamshir) è cinta da molti alfieri e capi-carovana e spesso la sua lama è adornata con motti votivi degli avi del possessore. La maggior parte dei comandanti delle Leghe del Crepuscolo predilige invece una pesante spada ricurva dall'ampia lama (falchion), che altro non è che una derivazione della shamshir. Talvolta capita di veder qualche gitano alemarita brandir le armi tipiche del pittoresco ordine marziale dei samurai "Dragoni" (spade katane o daghe wakizashi). I nativi delle zone forestali di Corcovlad sfruttano spesso armi tipiche degli esperti cacciatori, quali lunghi archi, balestre e lance (spiedi) con asta di sorbo o biancospino (piante ritenute anaterna degli spiriti oscuri).

I guerrieri di Alemar possiedono ben poca simpatia per corazze e scudi, giacché il loro ingombro cozza nettamente con la visione nomade della società. Le uniche armature impiegate sono leggere protezioni in pelle o cuoio e minuti umboni d'acciaio (broccchieri).

2.5 Festività delle Contee d'Oriente

*"Che il cielo sia colmo del nostro clamore e che
la terra sia pregna del nostro riso!"*

*Invocazione inaugurale della Festa di Mezz'Estate di
Alemar*

In questa sezione è riportato un calendario delle più note feste attualmente tenute entro le Contee d'Oriente. Ogni festività è corredata di una breve nota riguardo l'uso di celebrarla presso la patria relativa.

Gran Convivio d'Inverno (primi giorni della Luna della Luce del Nord – Sathor): Il convivio invernale è senz'ombra di dubbio alcuno la più opulenta e magnificente festività della nobiltà di Sathor. Il culmine della celebrazione ha luogo nella reggia signorile della dispotica schiatta Longini; qui difatti si tiene un banchetto elitario, ove solo le casate purosangue della contea sono ammesse. Col tempo le malelingue hanno diffuso l'opinione che tal incontro sia un calderone di contorti intrighi e oscuri segreti: la vera e propria origine della fosca *terza faccia della moneta* (espressione che addita la presunta realtà di cospirazione e stregoneria celata dietro l'aristocrazia sathoriana) – spesso al banchetto principale del convivio si aggiunge una più informale cena, allestita entro i giardini della tenuta Longini. Quest'occasione, nota come *convivio della prima luna*, vede come ospiti delegazioni delle altre contee e persino liberi popolani al loro seguito. Solitamente i nobili di Sathor sfruttano questo contesto per coordinare le loro attività diplomatiche del nuovo anno.

Sinodo di Bennaithe (primi giorni della Luna degli Elementi – Sathor): Questo importantissimo concilio ecclesiastico ha luogo sul far della primavera (periodo che simboleggia il risveglio della vita e dello spirito). I sacerdoti pellegrini e i priori delle chiese d'Oriente si radunano presso la sacra cattedrale della "*cittadina benedetta*" e qui si alternano nel celebrare solenni cerimonie e discutere le problematiche del clero – il sinodo si apre con la *consacrazione dell'alba* (dedicata all'angelo custode Haziël, nume della genesi e della luce), raggiunge il suo culmine con l'*inno del mezzodì* (salmo rivolto all'angelo Nelchael, nume del sapere e del discernimento) e infine termina con il cupo *lamento del tramonto* (coro per l'angelo Alphon, nume delle tenebre e della morte). L'Arcipriore di Bennaithe accoglie ogni rappresentante dell'ecclesiarchia orientale come un pari nel sinodo e persino il timido novizio può proferir parola liberamente... Da questi presupposti d'uguaglianza e fratellanza nasce l'encomiabile zelo che le guide della chiesa rivolgono alla propria santa opera.

Calende bianche (giorno 1 della Luna di Nhea – Alemar): Principio delle stagioni calde e del fecondo benessere da queste recate sulla terra, le gioiose calende bianche celebrano il ritorno degli spiriti della vita e della prosperità sulla terra. Secondo il mito alemarita, i folletti socievoli si ridestano da loro letargo invernale proprio questo giorno e quindi è saggio provveder a lasciargli qualche gradito dono (come brocche di latte fresco, biscotti al finocchio selvatico o piccoli indumenti di tinta rossa) in prossimità dei bivacchi delle carovane. In questo frangente la benedizione della passione e della fertilità cade sugli amanti (per mezzo delle leggiadre ninfe note come *lenuan-shee*) e quindi si allestiscono la maggior parte degli spozalizi.

Banchetto dell'Albatro (primi giorni della Luna di Spica – Falsim): La corte dell'Albatro Nero è solita invitare i dignitari e gregari delle terre vicine ad un festoso banchetto in prossimità dell'estate. In quest'occasione i nobili magistrati di Falsim sono soliti offrir agli ospiti una singolare facoltà... Ogni delegazione convenuta potrà infatti presentare una formale richiesta di indulgenza nei confronti di un prigioniero o condannato a morte, che sia detenuto nella contea. I giudici dell'Albatro esamineranno assieme ai richiedenti le varie istanze, riservandosi quindi di esaudirne una almeno. Solitamente questo gesto viene sfruttato dagli scaltri azzeccagarbugli di Falsim per esiger in futuro particolari favori dalle altre podestà.

Festa di Mezz'Estate (giorno 1 della Luna di Elios – Alemar): Forse la più famosa festività delle coste d'Oriente, la scatenata orgia di Mezz'Estate è tenuta in massima considerazione presso il popolo errabondo di Alemar. Mentre il Piccolo Popolo tiene le sue danze sfrenate nel folto della selva di Corcovlad, le carovane alemarite festeggiano nella vasta radura locale. In questo frangente tutto è all'insegna del bel vivere e della mancanza d'ogni inibizione. Succulente bevande, abbracci infuocati, balli chiassosi, giochi caratteristici e fiumi di vino inebriante suggellano la fraternità alleanza della stirpe nomade – durante la cerimonia ha anche luogo il sommo concilio dei capi-carovana delle sette famiglie maggiori, massimo incontro politico della contea.

Calende nere (giorno 1 della Luna dei Morti – Alemar): Con il primo giorno della luna dei morti termina la stagione calda e i rigori dell'inverno iniziano ad intaccare la natura. Anche gli spiriti della florida vitalità cadono nel torpore e lasciano spazio ai maligni esseri del Popolo oscuro (*tah-shee*). I nomadi alemariti si concedono un'ultima sera di festa per le calende, ma questa è dominata da un clima assai inconsueto. Le varie cerimonie servono più per scongiurare i mali, che non per favorire la sorte... Un'infinita varietà di riti scaramantici sono tenuti con religioso impegno (come spargere sale, disporre mazzi d'aglio o ciuffi di lana non cardata negli angoli delle carrozze). Anche i canti si fanno più tristi e malinconici; prendendo spesso in argomento la morte e il declino del vivere – i fattucchieri alemariti sono persuasi che in questo periodo le anime dei trapassati tornino dalle nebbie dell'oltretanto per conferire con i consanguinei vivi.

Torneo dell'Orirocca (primi giorni della Luna di Alhazhar – Sathor): Il torneo d'arme che si tiene l'ultima luna dell'anno presso la capitale di Sathor è il maggior cimento marziale di queste terre. La passione che la gelida nobiltà sathoriana riserva per le arti belliche, temprata quest'evento con brutali tinte di violenza e brutalità... accanto alle pubbliche lizze d'arme a terra e a cavallo (la cui vittoria assicura al campione l'ambita onorificenza dell'*anello di ferro*), si affiancano infatti sanguinosi scontri gladiatori (che vedono schiavi ed ergastolani massacrarsi tra loro o con terribili mostri catturati nelle Cime Guardiane); molti avversari politici trovano modo di soffocare nel sangue le loro diatribe presso il torneo. Molti sono infatti i duelli d'onore che si tengono nel cortile dell'Orirocca e ben pochi quelli che ne escono senza l'ausilio del becchino!

CAPITOLO 3

CONTEE E TERRE SELVAGGE

3.1 Contea di Falsim

"... è più facile trovar una scappatoia in un contratto col diavolo, piuttosto che in un patto sancito con un Caniscalchi!"

Celebre aforisma di Falsim

Storia e Società

Contea fondatrice assai prossima alla turbolenta capitale Scentiar, Falsim è un torbido crogiolo di abili oratori, esperti azzecagarbugli e di un massiccio stuolo di allocchi al loro seguito.

Circa un millennio addietro sulla costa di Falsim sorgevano alcuni tra i più importanti nodi marittimi del Meridione e le podestà gareggiavano accanitamente per accaparrarsi la piena egemonia nel commercio d'altura.

A quel tempo **Tebhe** e **Lantha** si opponevano allo strapotere navale di Falsim e fu tale inimicizia a recare alla sanguinosa faida in seguito nota come "Guerra dei Tre Porti". Attraverso un letale gioco di alleanze, tradimenti e furibonde battaglie, le potenze marittime del Sud si affossarono l'un l'altra e giunsero infine a subire la feroce rappresaglia delle autorità di Falcon.

Le casate reggenti di allora vennero trucidate sino all'ultimo membro dagli sgherri imperiali e nuove aristocrazie furono poste sugli scranni delle contee.

Grazie alla loro melliflua influenza sull'impero, i sagaci **Caniscalchi** (eminenti dottori di leggi che tenevano in pugno la magistratura meridionale) salirono al potere presso Falsim e in seguito furono partecipi della storica istituzione della celebre **Gilda dei Liberimericatori**.

La casata mantenne la reggenza sino all'era odierna e a differenza d'altre nobiltà non vide mai messa in discussione la sua supremazia.

Non fu tuttavia l'amministrazione economica a distinguere la condotta dei Caniscalchi... Falsim aveva difatti perso circa tre quarti della sua flotta nella Guerra dei Tre Porti e nei secoli successivi si era fatta scavalcare dalle potenze marinare emergenti (come Trelven, che con la costruzione dei modernissimi galeoni gettò una seria ipoteca sul dominio nelle acque meridionali).

Prima della fondazione della Gilda, i grandi cartelli (come Falsim stessa era stata) potevano tirare le sorti del commercio a loro piacimento... in seguito l'introduzione dei calmieri, delle gabelle e del controllo di mercato rese più difficile approfittare delle proprie risorse per schiacciare l'altrui concorrenza.

La politica divenne il vero e proprio banco ove ottenere favori o subire restrizioni... In seno alla Gilda le contee sfruttavano la legislazione e la diplomazia per ottenere condizioni propizie a tesser i propri affari.

Consci di quello che sarebbe stato lo sviluppo futuro, i Caniscalchi scelsero di non investire un eccessivo dispendio di forze per ricostruire un'egida economica ormai decadente.

I signori di Falsim fecero invece valere la loro perizia legale e ottennero di guidare la costruzione del nuovo complesso codice giuridico che avrebbe dovuto regolamentare l'era ventura dei Liberimericatori.

Ogni podestà ovviamente controllò da vicino la stesura delle leggi, ma solo i Caniscalchi ne mantennero una completa visione d'insieme.

Il risultato fu che molte terre minori e persino le stesse contee fondatrici dovettero rimettersi alla superiore conoscenza dei magistrati di Falsim, onde meglio dirimer le proprie beghe economiche e amministrative.

I contabili di Falsim erano ingaggiati presso i maggiori scali portuali o richiesti dalle più facoltose casate borghesi... i notai di Falsim servivano presso circa metà dell'aristocrazia meridionale... i mediatori di Falsim siglavano i più importanti accordi mercantili...

Infine gli austeri dottori della legge (schiatta strettamente legata al sangue dei Caniscalchi) si ponevano a presiedere i più importanti procedimenti legali della storia e con le loro sentenze sancivano le fortune o le rogne di innumerevoli teste blasonate.

In tal modo l'attività di punta della contea fu quella d'allevare individui in grado di curare gli interessi altrui e sfruttare ogni cavillo della legittimità per torcerli a proprio vantaggio.

Non sfugge a nessuno come il poter tenere le grinfie invischiare negli affari delle altre potenze renda l'Albatro Nero estremamente tutelato ed influente nei confronti di quest'ultime.

Commercio, artigianato e agricoltura furono relegati nello sfondo del panorama di Falsim, quasi un "capriccio" che molti possidenti locali sfruttavano per arrotondare i propri introiti.

In una tale civiltà è la sapienza (strumentalizzata ed epurata da ogni idealismo) a distinguere i ricchi dai miserabili.

Ovviamente pochi tra i plebei possono aspirare a ricevere un'istruzione nelle scienze giuridiche e questa spetta nella maggior parte dei casi ai rampolli dei ceti abbienti... in ogni caso capita talvolta che un notaio o un giudice siano colpiti dall'ingegno di uno scaltro garzone e decidano di ammaestrarlo come proprio discepolo (e una simile fortuna spesso vale una grassa vita di agiatezze).

La maggior parte dei nuclei sociali si radunano attorno alla proprietà di uno dei *dottori* di Falsim (anche chiamate **iurefrange**). In ogni iurefrangia sono integrati sia gli allievi e gregari del sapiente (che hanno mansione attiva nel sostenere la sua opera legale), quanto cortigiani, servitori e villici della contrada (che svolgono invece mestieri d'altro genere).

Il netto divario che esiste tra queste due classi ha portato alla consuetudine di additare i sapienti come **"gufi"** e gli altri come **"allocchi"** (termine ovviamente dispregiativo).

Ciò non significa che un allocco non possa esser persona abile ed istruita, ma semplicemente che chi non sa amministrare la legge è suo succube e di conseguenza in netto svantaggio in seno alla società di Falsim...

Chi non trova uno sbocco come aiutante di un vecchio gufo rimarrà per sempre relegato alle basse sfere della civiltà... e in quel caso o ci si arrangia o si fa fagotto!

Non lascia sorpresi il fatto che molti si diano al brigantaggio nelle iurefrange e cerchino con atti di taglieggio, contrabbando e soprattutto pirateria di racimolare un bel gruzzolo in oro.

Allo stesso modo la pirateria (innegabilmente la peggior piaga locale) ha fruttato molti pendagli da forca alle coste di Falsim e la famigerata colonia penale di **Grinfamorte** pullula di bucanieri ai ceppi.





Ma i potenti senza scrupoli sanno ben contenere i gaglioffi che infestano le loro proprietà. Chi sta alle regole e svolge incarichi graditi al sire locale rimane intonso dalla legge... al contrario, chi fa di testa sua sa che presto o tardi si troverà a fissare un magistrato per nulla clemente dalla sbarra degli imputati!

Dal canto loro i gufi mantengono i propri favori solo ed unicamente se serbano l'immagine di autocrati integerrimi e infallibili. Abbigliarsi sontuosamente e ostentare modi impeccabili in pubblico è una cornice necessaria... in ogni caso un oratore scadente o un avvocato ignorante si riconoscono subito e in breve vengono scalzati a pedate dalla loro posizione privilegiata.

Pertanto ogni gufo trascorre gran parte della propria giornata a studiare codici e codicilli di ogni genere, nonché a discorrere con altri pari per mantenersi ben aggiornato su ogni sfumatura del contorto ambiente giuridico del Sud.

Un vero sapiente di Falsim (e in particolar modo un Caniscalchi) non si accosta mai ad una questione d'interesse senza essersi debitamente preparato e tiene due o tre assi nella manica per ogni evenienza... tale maniacale desiderio di ottenere ragione in ogni contesto porta i gufi ad apparir come individui pignoli e meticolosi oltre misura (risulta qui incisiva l'espressione popolare "... un Caniscalchi può spaccar un capello in due con la sua lingua...").

Se un gufo si rende conto di esser in netto svantaggio, tenterà ogni stratagemma per prender tempo e rimuginar sul da farsi... se c'è una cosa che davvero può mandare in bestia o ridurre in lacrime un gufo è ritrovarsi di punto in bianco con le "braghe calate"!

"Gufi" e "allocchi" alla ventura...

Forse questo rende singolari i gufi (o aspiranti tali) che decidono di tentar le vie di ventura... il termine stesso "avventura" suona come "azzardo irragionevole" al loro orecchio e li spinge a rifuggire i contesti in cui potrebbero esser messi alle strette senza soluzione d'uscita.

Nel peggiore dei casi un gufo vorrà trincerarsi sempre dietro tre o quattro fedeli guardaspalle (magari allocchi prezzolati) e se dovrà affrontar una situazione pericolosa lo farà preferibilmente a mezzo miglio di distanza!

Va tuttavia ricordato che un gufo in grado di sfoderare la sua parlantina e il suo scaltro spirito di pianificatore può rovesciare persino le questioni più compromesse... decine di nemici adirati hanno baciato le scarpe di gufi che li hanno accalappiati con intriganti promesse... centinaia di presunti oppositori sono divenuti mosche inermi nella ragnatela cavillosa ordita dalle loro ferive menti.

Territorio e luoghi principali

La terra di Falsim presenta un'estensione assai esigua rispetto a quella delle altre sei contee fondatrici (persino più piccola di molte delle contee minori).

A partire da un litorale di scogliere o strisce sabbiose (dove sorgono gli antichi porti), il territorio sfuma in una fitta alternanza di macchie boschive e brulli colli pietrosi. Il suolo è aspro e duro, difficile da dissodare e render coltivabile nella maggior parte dei casi (fattore che ha sempre reso l'agricoltura una risorsa di scarsa entità presso Falsim).

Solo la parte settentrionale della contea mostra sacche boschive di una certa estensione e sfuma rapidamente nelle selvagge valli barbariche delle Cime Guardiane.

I nuclei civilizzati delle *iurefrange* fanno fulcro sulle agiate proprietà dei facoltosi gufi aristocratici; ville signorili stracariche d'ogni ornamento e poste al centro di incantevoli giardini vasti decine e decine d'ettari.

Ognuna di queste dimore ospita spesso anche gli alloggi dei cortigiani e della servitù del gufo, nonché una solida casamatta della sua guardia personale (la politica faziosa di Falsim vuole infatti che la regia milizia dia la priorità alla salvaguardia dei nobili magistrati e di ogni loro bene materiale).

Dalle proprietà maggiori si dipartono a raggiera estese carraie ben curate, lungo le quali sorgono numerosi piccoli villaggi di modeste dimensioni.

L'importanza di una rete informativa celere e massimamente efficiente è indiscussa presso la terra dell'Albatro Nero; quindi la rete viaria viene continuamente migliorata ed ampliata dai braccianti della contea.

Esistono essenzialmente centri urbani di due generi a Falsim: i vetusti e maestosi porti della costa e i piccoli borghi dell'entroterra.

Ancora l'antica gloria della casate marittime è evidente negli scali cittadini del litorale... moli lastricati lunghi centinaia di metri e costellati di svettanti torrioni di vedetta, tozzi palazzi fortificati cinti da merlature e feritoie, imponenti cantieri navali smantellati ove ancora stanno come carcasse morenti gli scheletri incompiuti di navi che vanno incrostandosi di salsedine.

Sebbene i Caniscalchi abbiano ristrutturato ed adibito gran parte dei vecchi bastioni portuali a solenni centri diplomatici, molti edifici sono caduti nel più completo abbandono e spesso suscitano solo l'interesse di qualche ricco giramondo.



*I mutanti che infestano le
scuri acque di Grinfamorte
rappresentano una delle
più cupe leggende della
costa di Falsim*

Voci superstiziose (disdegnate ma non sfatate da molti gufi) sostengono che i casolari e le fortezze abbandonate pullulino di bellicosi fantasmi legati agli spietati eccidi perpetrati in epoca imperiale... tali luoghi infestati spesso forniscono al folklore locale un buon numero di cupe storie di morte e malefici.

D'altro canto, i paesi rurali delle *iurefrange* sono invece nella maggior parte dei casi di recente fondazione e ospitano ristrette comunità di artigiani, commercianti e sapienti.

Nelle tortuose viuzze in acciottolato spiccano appariscenti insegne delle varie botteghe e locande (spesso fiorite con l'avvento dell'Era del Regno); edifici laddove si concentrano le famiglie dei vari borghesi e dei garzoni alle loro dipendenze.

Ogni borgo che conta almeno trecento villici nella propria zona (anche noto come *distretto*) è tenuto a mantenere attiva una **corte distrettuale**, che funge da forum giuridico ed è presieduta da uno dei discepoli più abili del gufo reggente.

Non sono infrequenti le dimore sperdute nella campagna dell'entroterra e perlopiù si tratta di pittoreschi palazzi estivi dei nobili, o di grosse fattorie che sorgono a ridosso delle rare porzioni di terra fertile.

Port Jenulf, Capitale di Falsim

Port Jenulf è la più grande cittadina marittima di Falsim e capitale della signoria locale. Un tempo fu uno dei più massicci baluardi portuali del Meridione e ancor oggi le due cinte murarie e le sette tozze torri, radicate sullo zoccolo roccioso della scogliera, appaiono come un fortilizio del tutto inespugnabile.

Alla base di ogni torre sorge un molo attrezzato e ovviamente i banchi pieni di carte affastellate della cavillosa dogana... gli antichi quartieri della fortezza sono tuttora sede della **corte suprema** dell'Albatro Nero, maggior tribunale di Falsim e secondo solo alla regia corte dei Delfini di Scentiar.

Gli spartani saloni d'arme ora accolgono i freddi deschi in raffinata radica di noce innanzi ai quali seggono giudici, cancellieri, scribi e imputati. Parecchie stanze sono invece zeppe di masse di documenti processuali e registri catastali tenuti in perfetto ordine.

Mia cara Greta,

scrivo con il sangue spillato dalle vene su questa carta. Scrivo nella speranza che questo messaggio giunga a te assieme a ciò che resta della mia sventurata carne mortale.

Ora che ancor sono in possesso degli ultimi stralci del lume della ragione, lascia che io dica come la morte sola potrà dar sollievo alle mie pene.

Ho patito per quattro anni gli orrori dell'inferno di sotto ed ora indugio sulla soglia di quello di sopra. Le urla dei dannati hanno reso insonni troppe delle mie notti perché io non possa rendermi conto di cosa mi aspetta.

Dolce Greta, innanzi alla prospettiva del dolore e della pazzia mi aggrappo ancor più saldamente al ricordo dei giorni passati: stilla di miele in un abisso di sangue e morte.

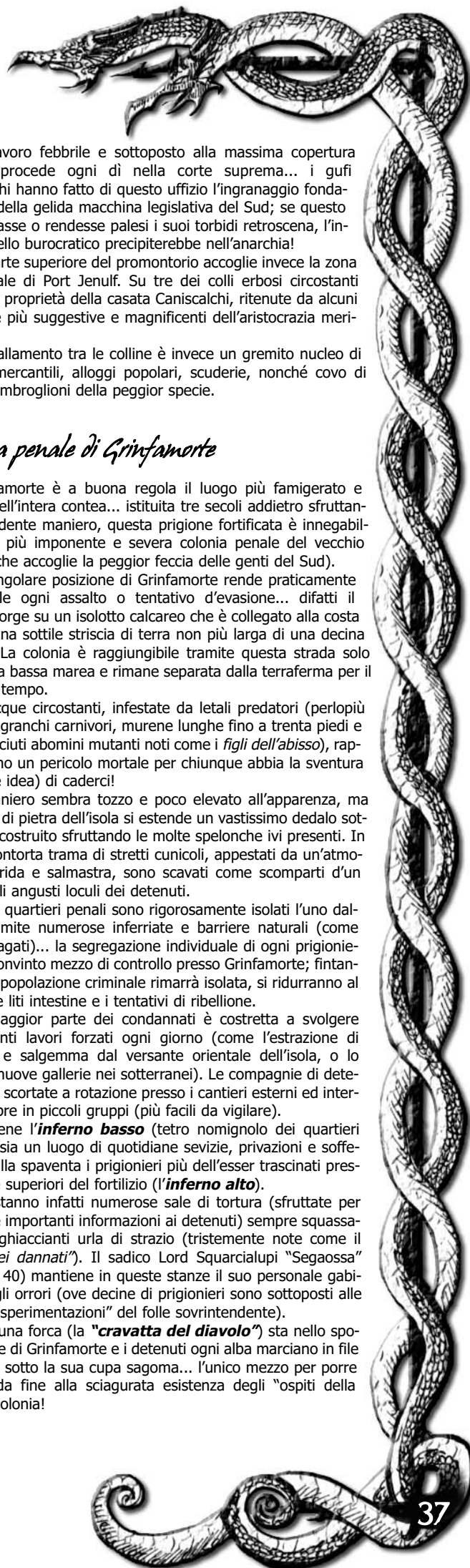
Non legorarti nel cordoglio per i miei di di supplizio, giacché solo la mia cruda carne potranno mortificare e l'anima mia ti rimarrà fedele.

Non spendo parole di rancore verso i miei aguzzini. Non furono uomini a controllarmi in queste opprimenti lune di prigionia. Non furono uomini a percuotermi. Non furono uomini a torturarmi. Non furono uomini ad annientare ogni fibra del mio essere.

Diavoli, diavoli, diavoli qui stanno.

E questo è l'inferno.

(messaggio trovato sotto la lingua di un prigioniero giustiziato presso Grinfamorte)



Un lavoro febbrile e sottoposto alla massima copertura militare procede ogni dì nella corte suprema... i gufi Caniscalchi hanno fatto di questo ufficio l'ingranaggio fondamentale della gelida macchina legislativa del Sud; se questo si inceppasse o rendesse palesi i suoi torbidi retroscena, l'intero castello burocratico precipiterebbe nell'anarchia!

La parte superiore del promontorio accoglie invece la zona residenziale di Port Jenulf. Su tre dei colli erbosi circostanti stanno le proprietà della casata Caniscalchi, ritenute da alcuni le dimore più suggestive e magnificenti dell'aristocrazia meridionale.

L'avvallamento tra le colline è invece un gremito nucleo di esercizi mercantili, alloggi popolari, scuderie, nonché covo di stolti ed imbroglioni della peggior specie.

Colonia penale di Grinfamorte

Grinfamorte è a buona regola il luogo più famigerato e temuto dell'intera contea... istituita tre secoli addietro sfruttando un cadente maniero, questa prigione fortificata è innegabilmente la più imponente e severa colonia penale del vecchio mondo (che accoglie la peggior feccia delle genti del Sud).

La singolare posizione di Grinfamorte rende praticamente impossibile ogni assalto o tentativo d'evasione... difatti il castello sorge su un isolotto calcareo che è collegato alla costa solo da una sottile striscia di terra non più larga di una decina di piedi. La colonia è raggiungibile tramite questa strada solo durante la bassa marea e rimane separata dalla terraferma per il resto del tempo.

Le acque circostanti, infestate da letali predatori (perlopiù sciame di granchi carnivori, murene lunghe fino a trenta piedi e misconosciuti abomini mutanti noti come i *figli dell'abisso*), rappresentano un pericolo mortale per chiunque abbia la sventura (o la folle idea) di caderci!

Il maniero sembra tozzo e poco elevato all'apparenza, ma nel suolo di pietra dell'isola si estende un vastissimo dedalo sotterraneo costruito sfruttando le molte spelonche ivi presenti. In questa contorta trama di stretti cunicoli, appestati da un'atmosfera putrida e salmastra, sono scavati come scomparti d'un alveare gli angusti loculi dei detenuti.

I vari quartieri penali sono rigorosamente isolati l'uno dall'altro tramite numerose inferriate e barriere naturali (come bacini allagati)... la segregazione individuale di ogni prigioniero è un convinto mezzo di controllo presso Grinfamorte; fintanto che la popolazione criminale rimarrà isolata, si ridurranno al minimo le liti intestine e i tentativi di ribellione.

La maggior parte dei condannati è costretta a svolgere massacranti lavori forzati ogni giorno (come l'estrazione di minerale e salgemma dal versante orientale dell'isola, o lo scavo di nuove gallerie nei sotterranei). Le compagnie di detenuti sono scortate a rotazione presso i cantieri esterni ed interni e sempre in piccoli gruppi (più facili da vigilare).

Sebbene l'**inferno basso** (tetro nomignolo dei quartieri inferiori) sia un luogo di quotidiane sevizie, privazioni e sofferenze, nulla spaventa i prigionieri più dell'esser trascinati presso le sale superiori del fortilizio (l'**inferno alto**).

Qui stanno infatti numerose sale di tortura (sfruttate per strappare importanti informazioni ai detenuti) sempre squassate da agghiaccianti urla di strazio (tristemente note come il *"canto dei dannati"*). Il sadico Lord Squarcialupi "Segaossa" (cfr. pag. 40) mantiene in queste stanze il suo personale gabinetto degli orrori (ove decine di prigionieri sono sottoposti alle efferate "sperimentazioni" del folle sovrintendente).

Solo una forca (la **"cravatta del diavolo"**) sta nello spoglio cortile di Grinfamorte e i detenuti ogni alba marciano in file compatte sotto la sua cupa sagoma... l'unico mezzo per porre una rapida fine alla sciagurata esistenza degli "ospiti della lugubre colonia!



Iurefrangia di Saluska, 'La Cupa Tana'

La iurefrangia di Saluska occupa gran parte della costa orientale di Falsim. Qui un tempo sorvegliavano cittadine portuali che gareggiavano in dimensioni ed importanza con lo stesso Port Jenulf.

Attualmente gran parte di questi scali sono caduti nel più totale stato d'abbandono e molti degli antichi borghi sono divenuti villaggi-fantasma in cui solo le peggiori canaglie osano rifugiarsi!

Pare che la maggior parte dei fatti di sangue legati all'annientamento della precedente casata reggente di Falsim (vedi *Storia e Società*) si sia concentrato presso il litorale di Saluska e ancor oggi i villici dell'entroterra narrano macabri racconti al riguardo... storie di impiccagioni di massa all'ombra di salici secolari, famiglie aristocratiche gettate a precipizio giù dalle scogliere e uccisioni in grado d'allagar con il sangue intere dimore.

Tuttora i superstiziosi nativi del Sud non si avvicinano di buon grado ai ruderi dei moli e delle vetuste ville marittime. Si vocifera che spettri colmi di rancore, indicibili maledizioni e persino il diavolo in persona (nella figura popolare del vecchio marinaio storpio *Nicholas O'Talashee*) alberghino in quei luoghi nefasti.

Va però detto che sono parecchie le bande di fuorilegge che allestiscono a Saluska i propri covi, infischandosi dei suoi cupi retroscena (dopotutto il diavolo non divora chi gli ha già venduto la sua lercia anima!).

Pertanto attracchi di ciurme di filibustieri, magazzini di merci di contrabbando e ripari di volgari tagliaborse fioriscono come erbaccia tra le mura diroccate. Talvolta la dogana militare di Falsim conduce retate nella zona (note come *purghe di Saluska*), ma i soldati stessi finiscono per farsela nelle brache se trascorrono più di qualche giorno qui!

Notizie non confermate sostengono che la famigerata piratessa **Romelia Rosacroce** ogni tanto scenda a terra presso Saluska durante i giorni di bruma... mai nessuno ha mostrato l'accortezza (o il coraggio) di condurre una caccia sulla iurefrangia per metterle il sale sulla coda.

REGIO BANDO DI TAGLIA

ROMELIA ROSACROCE

Piratessa fuggiasca, assassina e contrabbandiere dei mari di Falsim

L'Illustrissima Gilda dei Liberimericatori del Sud e le fiere Podestà del Regno Eterno pongono una pubblica taglia sul capo della criminale che risponde al nome di Romelia Rosacroce.

Costei comanda una ciurma di almeno cento fuorilegge, imbarcati sul galeone pirata battente il fregio della *Òiche Rós*. Dopo una condanna a vita presso il carcere di Grinfamorte, ella è evasa ed è tornata a perseguir la nefanda scia delle passate scelleratezze.

Le autorità delle contee orientali sono concordi nel ritenerla un grave pericolo per la pace e la prosperità della proba patria nostra.

In virtù di questo, i regi uffizi offrono una taglia di 200 corone d'oro per la cattura della piratessa viva o morta. Gli eminenti *Caniscalchi dell'Albatro Nero* e gli eccellentissimi *Longini delle Sette Corone* elargiranno la somma addizionale di 600 corone d'oro, ma solo in ragione della sua consegna viva e priva di menomazione alcuna.

Coloro che saranno trovati rei di complicità con la criminale e quanti occulteranno notizie al riguardo incorreranno nelle più severe sanzioni previste dai regi codici, ivi inclusa l'impiccagione per alto tradimento.

La piratessa appare giovane all'aspetto; una fitta trama di cicatrici copre il suo volto e gran parte del suo corpo. Di recente è solita indossare una corazza d'acciaio vetusto sul braccio manco.

'La Cupa Tana'

Il sole al tramonto disegnava lunghe ombre sull'acciottolato della strada dismessa da anni: gli unici a calcare quelle vie erano ormai da tempo solo tagliaborse e assassini. Una brezza stanca smuoveva appena l'aria stagnante mentre la colonna di carri proseguiva in silenzio; unico rumore, il crepitio degli zoccoli dei cavalli sauri che strascicavano lenti passi attraverso Saluska e il respiro affannato dei contrabbandieri, sicuri che nella "Cupa Tana" avrebbero finalmente trovato un luogo dove riposare e mettere al sicuro la merce.

Ben li seguiva con il cuore in gola, tentando di difendere il suo volto imberbe con il cappuccio di lana cotta e maledicendo il momento in cui aveva deciso di farsi suadere dalla vita del fuorilegge. C'era chi ce l'aveva fatta e aveva nobilitato un vita grigia con il rispetto e il timore reverenziale dovuto ad ogni contrabbandiere di spessore, ma sapeva che la strada era lunga e in salita per un ragazzo di appena quattordici anni. Tuttavia la promessa di potere, denaro e donne, unita alla strenua volontà di affrancarsi dal destino che lo univa a tutti gli altri analfabeti della contea, un futuro di lavoro arduo su una terra infertile ed inclemente, lo avevano convinto. "Quanto manca a Saluska, Mickey?" balbettò Ben mentre una raffica di vento gli schiaffeggiava la faccia. "Morditi la lingua ragazzo. Non vedi che ci siamo già da un pezzo! Che il Vecchio Nick ti porti!" Il tono tagliente tradiva il nervosismo di Mickey, che, a coronare la sua risposta, sputò sonoramente sul terreno, dopo aver inchiodato il giovane con un'occhiataccia. L'ultima fioca luce di un sole ormai tramontato confondeva le figure intorno e quell'affermazione gelò il sangue nelle vene di Ben: ogni ombra, ogni cespuglio, ogni rumore erano causa di un sussulto e di una bestemmia. L'unico desiderio: lasciare in fretta quella terra dimentica degli Dei e del calore della vita.

D'un tratto un urlo straziato seguì il sibilo di una salva di frecce: uno strale aveva colpito in pieno petto Mickey il quale, sputando sangue, crollò al suolo come una mela matura. Zoccoli in lontananza scandivano un ritmo sostenuto, facendosi sempre più vicino alla carovana; il suono di una chiarina accompagnò quello delle spade sfoderate: i suoi compagni si preparavano a dare battaglia al drappello di Doganieri che si faceva loro incontro. Ben cercò il coltellaccio tra le pieghe dell'abito con un'imprecazione: "Merda, ci hanno beccati!" ansimò. Poi una cocente voglia di vivere lo investì, una sensazione piacevole, come un bagno caldo o il profumo di una torta appena sfornata. Iniziò a misurare lunghi passi lontano dalla strada, inciampando nella sterpaglia e maledicendo i suoi compagni che restavano a combattere. Non vedeva più dove andava ma continuava a correre, con il fiato mozzato e il petto che gli scoppiava. Vide l'ombra di un grande albero e spese le sue ultime forze per raggiungerlo: pareva che nessuno lo avesse seguito e, tramortito dalla corsa, crollò ai suoi piedi soddisfatto. Il suo sorriso ebete si interruppe, tramutato in un attimo in una corrucciata espressione di smarrimento, fiordato di colpo in un incubo irreal: dai rami dell'albero dondolavano delle figure indistinte appese per il collo. Vide sul volto di una di queste aprirsi un insano ghigno, di denti affilati e bianchissimi, mentre con le mani ossute si liberava dalla corda che le aveva rotto il collo e si avvicinava inchiodandolo con uno sguardo diabolico. Invano Ben vomitò un urlo feroce verso il mostro, verso il mondo che odiava, verso la triste fine che lo attendeva. Invano vibrò il coltello di fronte a sè, in una furia ceca. Invano tentò di spendere le sue ultime energie in una fuga disperata. Invano tentò di tamponare la ferita che zampillava copiosamente sangue caldo sui suoi vestiti. Invano maledì l'orrida creatura che lo aveva ucciso. Invano.

Iurefrangia di Artenia, "Ateneo del Sud"

Artenia è un pittoresco agglomerato di suggestivi villaggi artigianali e stimatissime accademie. La formazione dei giovani *gufi* e d'ogni valente esperto di Falsim trova proprio qui il suo miglior crogiolo.

Le proprietà aristocratiche locali appartengono ai dottori più anziani ed eminenti. Ciascuna delle loro dimore presenta un'aula dedicata all'istruzione dei rampolli, qui inviati dalle più facoltose famiglie del Meridione. Gli allievi non sono indottrinati solo sui codici giuridici, ma anche sulle più disparate forme di scienza e cultura (alchimia, medicina, oratoria, letteratura e persino le vie stregate della magia).

I gufi sono soliti procurarsi i servigi dei migliori mentori delle contee orientali e ciò rende Artenia il fiore all'occhiello della **Regia Università** (non a caso furono proprio i decani di Artenia a partecipare alla fondazione di questa).

La potente **Gilda dei Collegi Arcani** collabora attivamente con la iurefrangia e mantiene biblioteche e numerosi laboratori attivi su questo territorio.

Sebbene molti fanciulli di umili origini non possano ottenere facile accesso a questa fonte di sapere, troveranno comunque un degno apprendimento presso i padroni delle rinomate botteghe di Artenia... talvolta veri e propri geni dell'arte e dell'ingegno portano avanti il loro mestiere dietro la facciata di semplici mastri borghesi.



Eberardo Caniscalchi, Reggente delle Leggi di Falsim

Iurefrangia di Foglia Bruna

Foglia Bruna è un raro scorcio silvano sul suolo di Falsim. A ridosso delle valli barbariche del Nord, questa iurefrangia si snoda tra floride brughiere e vasti castagneti costellati da maestosi alberi secolari.

Numerosi torrenti irrorano questa terra, formando spesso suggestivi laghi limpidi e stagni immersi nella vegetazione.

I nobili dell'Albatro Nero considerano Foglia Bruna come una sorta di luogo di distensione e riposo... le proprietà che sorgono qui presentano meravigliose foreste attigue e lussureggianti giardini rigogliosi. Giovani compagnie di discepoli impegnate in frivoli giochi e stuoli di vecchi gufi meditabondi sono una vista comune nelle viuzze locali.

La iurefrangia ospita anche una piccola comunità di coloni di sangue elfico. Perlopiù si tratta di raminghi discesi dalle Foreste della Luna del Nord-Ovest, o di taciturni eremiti provenienti dal grande reame di Whallia. Sebbene vivano nella selva in piccoli nuclei separati (se non da soli), è loro consuetudine formare misteriosi concili notturni presso un'incantevole radura all'incrocio di tre sentieri (anche nota come il *Falò degli Spiriti*).

Elfi e mezz'elfi di Foglia Bruna non disdegnano l'occasionale visita di ospiti esterni (purché poco numerosi e cortesi), ma non tollerano in nessun modo intrusioni presso il loro Falò... ciò non pare disturbare i gufi Caniscalchi, i quali danno un gran valore alla sapienza elfica e ben si dicono disposti a tollerare tali stravaganze.

Personalità locali

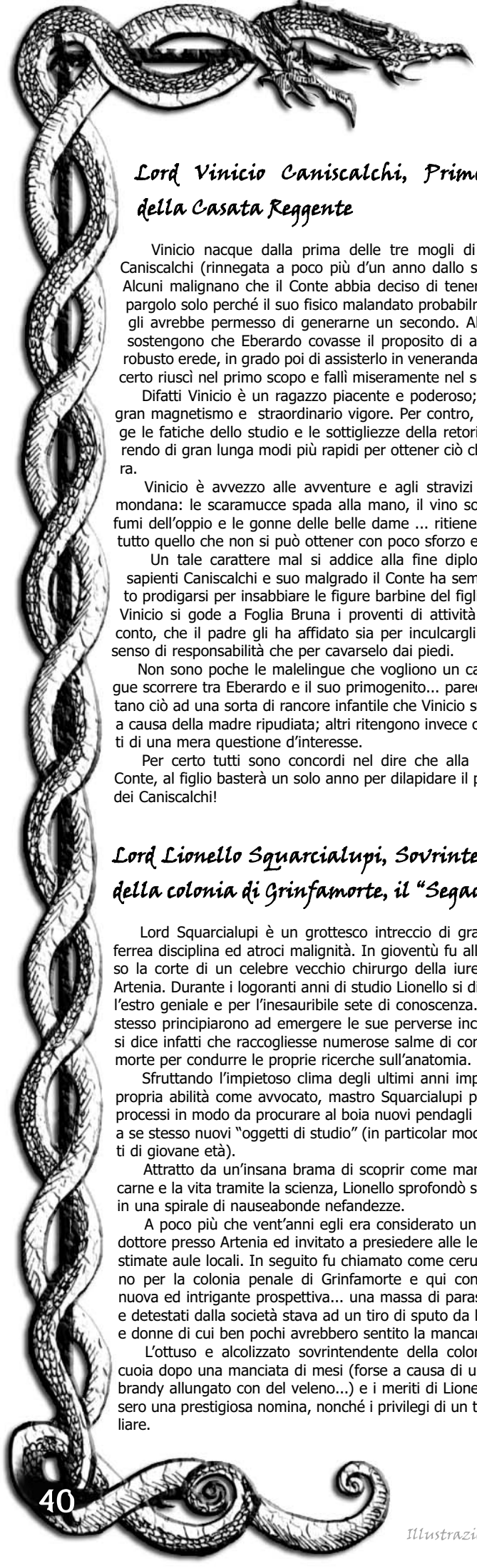
Conte dell'Albatro Nero, Principe Liberomercatore e Sommo Magistrato Eberardo Caniscalchi

Sebbene non abbia raggiunto la quarta decade di età, l'erudito Conte protettore dell'Albatro Nero vanta il massimo rispetto in seno alla comunità accademica dei gufi di Falsim.

Salito al potere nei primi anni del Regno Eterno, Eberardo si è dovuto sobbarcare il gravoso compito di guidare la contea nella nuova era... un assetto politico agli albori e il rifiorire del vecchio mondo resero necessario un'efficientissima infrastruttura diplomatica e burocratica. I Caniscalchi furono così protagonisti nella stesura dei regi codici e nella mediazione tra i popoli artefici della caduta dell'impero.

In questi anni Eberardo spiccò non tanto per la sua perizia nella legge, ma piuttosto per la sua singolare capacità di persuasione. La fine dialettica, l'innato carisma e l'arte di saper moderare le questioni più spinose, sono ben miseri modi per definire il singolare talento dell'Albatro... chiunque abbia intavolato una discussione con lui si trova rapidamente avvinto dalla sua tagliente parlantina; ogni segreto rivelato, ogni sfumatura del carattere messa a nudo, tutti alla fine divengono creta malleabile tra le sue dita!

Purtroppo il fisico del Conte non rende invece omaggio alla sua facoltà d'oratore... egli è cagionevole di salute e di corporatura eccezionalmente delicata. I continui malesseri di Eberardo (quali allergie, raucedini e reumatismi) lo hanno portato a sviluppare una sorta di inguaribile ipocondria. L'Albatro Nero teme ogni momento d'esser preda di morbi e infezioni inesistenti, finendo per circondarsi delle più disparate precauzioni... fazzoletti di pizzo con cui coprirsi le nari, bizzarri elisir trangugiati di continuo e incensi balsamici che appestano gli alloggi, sono solo alcuni esempi della bizzarra ossessione del nobile!



Lord Vinicio Caniscalchi, Primogenito della Casata Reggente

Vinicio nacque dalla prima delle tre mogli di Eberardo Caniscalchi (rinnegata a poco più d'un anno dallo spotalizio). Alcuni malignano che il Conte abbia deciso di tener con sé il pargolo solo perché il suo fisico malandato probabilmente non gli avrebbe permesso di generarne un secondo. Altri ancora sostengono che Eberardo covasse il proposito di allevare un robusto erede, in grado poi di assisterlo in veneranda età... egli certo riuscì nel primo scopo e fallì miseramente nel secondo!

Difatti Vinicio è un ragazzo piacente e poderoso; dotato di gran magnetismo e straordinario vigore. Per contro, egli rifugge le fatiche dello studio e le sottigliezze della retorica, preferendo di gran lunga modi più rapidi per ottenere ciò che desidera.

Vinicio è avvezzo alle avventure e agli stravizi della vita mondana: le scaramucce spada alla mano, il vino sopraffino, i fumi dell'oppio e le gonne delle belle dame ... ritiene superfluo tutto quello che non si può ottenere con poco sforzo e tempo.

Un tale carattere mal si addice alla fine diplomazia dei sapienti Caniscalchi e suo malgrado il Conte ha sempre dovuto prodigarsi per insabbiare le figure barbine del figlio. Tuttora Vinicio si gode a Foglia Bruna i proventi di attività di scarso conto, che il padre gli ha affidato sia per inculcargli un po' di senso di responsabilità che per cavarselo dai piedi.

Non sono poche le malelingue che vogliono un cattivo sangue scorrere tra Eberardo e il suo primogenito... parecchi imputano ciò ad una sorta di rancore infantile che Vinicio serberebbe a causa della madre ripudiata; altri ritengono invece che si tratti di una mera questione d'interesse.

Per certo tutti sono concordi nel dire che alla morte del Conte, al figlio basterà un solo anno per dilapidare il patrimonio dei Caniscalchi!

Lord Lionello Squarcialupi, Sovrintendente della colonia di Grinfamorte, il "Segaossa"

Lord Squarcialupi è un grottesco intreccio di gran sapere, ferrea disciplina ed atroci malignità. In gioventù fu allievo presso la corte di un celebre vecchio chirurgo della iurefrangia di Artenia. Durante i logoranti anni di studio Lionello si distinse per l'estro geniale e per l'inesauribile sete di conoscenza. Al tempo stesso principiarono ad emergere le sue perverse inclinazioni... si dice infatti che raccogliesse numerose salme di condannati a morte per condurre le proprie ricerche sull'anatomia.

Sfruttando l'impietoso clima degli ultimi anni imperiali e la propria abilità come avvocato, mastro Squarcialupi piegò molti processi in modo da procurare al boia nuovi pendagli da forza e a se stesso nuovi "oggetti di studio" (in particolar modo soggetti di giovane età).

Attratto da un'insana brama di scoprire come manipolare la carne e la vita tramite la scienza, Lionello sprofondò sempre più in una spirale di nauseabonde nefandezze.

A poco più che vent'anni egli era considerato un eminente dottore presso Artenia ed invitato a presiedere alle lezioni nelle stimate aule locali. In seguito fu chiamato come cerusico interno per la colonia penale di Grinfamorte e qui conobbe una nuova ed intrigante prospettiva... una massa di parassiti isolati e detestati dalla società stava ad un tiro di sputo da lui, uomini e donne di cui ben pochi avrebbero sentito la mancanza.

L'ottuso e alcolizzato sovrintendente della colonia tirò le cuoia dopo una manciata di mesi (forse a causa di un calice di brandy allungato con del veleno...) e i meriti di Lionello gli valsero una prestigiosa nomina, nonché i privilegi di un titolo nobiliare.

L'opera iniziale del nuovo reggente di Grinfamorte apparve a dir poco encomiabile innanzi alle autorità di Falsim. Una solida vigilanza, la segregazione dei detenuti, la rigida rotazione dei turni di lavoro e l'ampliamento della struttura carceraria furono portate a compimento da Lord Squarcialupi con rimarchevole impegno.

Tutto ciò gli permise di tornare alle sue passate "sperimentazioni" dietro una maschera di integerrima abnegazione. Ovviamente le nuove caviglie furono i detenuti di Grinfamorte, non più cadaveri ma sventurati individui ancora in vita!

Nei suoi quartieri residenziali il sovrintendente ha allestito il proprio infernale laboratorio (il cui accesso è interdetto a chicchessia); qui "accoglie" giorno dopo giorno i soggetti prescelti (a volte addirittura promettendo loro di guarirli da gravi ferite e malattie!). Cosa il "Segaossa" (così come egli è conosciuto presso la comunità dei prigionieri) faccia realmente nella follia della sua cerca è del tutto ignoto... si parla di torture condotte per interi mesi onde valutare i limiti della resistenza fisica, di vittime sottoposte a terrificanti tossine alchemiche e persino di aberranti "mutanti" creati mediante innesti di arti e interiora altrui (i famigerati "figli dell'abisso", che si favoleggia Lionello getti talvolta nelle acque circostanti il maniero).



*Lord Lionello
Squarcialupi,
temutissimo custode
di Grinfamorte*

Ovviamente il lord si guarda bene dal lasciar trapelare vere e proprie prove di questi orrori al di fuori di Grinfamorte... gli armigeri sono puntualmente tenuti all'oscuro di tutto, i secondini addetti alla scorta dei prigionieri sono scelti tra individui di scarso comprendonio e le occasionali visite di autorità esterne sono svolte sempre ostentando una facciata di impareggiabile efficienza.

Chiunque si trova innanzi all'atteggiamento irreprensibile, alla gelida flemma e allo sconfinato sapere di Lord Squarcialupi nemmeno sospetta quale orco si celi sotto il suo impeccabile zelo! Pare che di recente egli abbia iniziato ad accogliere giovani discepoli aristocratici presso Grinfamorte, elargendo loro lezioni private. Chi può immaginar se anche costoro presto o tardi non finiranno sul tavolo insanguinato del "Segaossa"!

Capitano bucaniere Romelia Rosacroce, della "Mano Penitente"

Considerata da alcuni un pericolo pubblico, da altri una benefattrice e da altri ancora solo uno dei tanti bucanieri che appestano le acque del Sud, Romelia Rosacroce è certo il pirata più celebre e controverso dei mari di Falsim.

Sebbene ancor di giovane età, si presume che comandi una ciurma di oltre cento uomini e che nessuna di quelle brutali canaglie abbia mai messo in discussione la sua autorità! Eccezionalmente caparbia e determinata, Romelia ispira timore e profondo rispetto su tutta la nebbiosa costa di Saluska.

Non son pochi quanti reputano che la filibustiera abbia avuto origine da una delle schiatte nobili del Meridione... i suoi modi e portamento non sono quelli della plebaglia fuorilegge. Tra i suoi rudi compagni si erge come un'austera gentildonna in grado di incuter immediata riverenza.



*Romelia Rosacroce,
enigmatica filibustiera
del vasto Oceano
d'Oriente*

L'ipotesi della turbolenta ascendenza aristocratica trova singolare conferma nel particolare accanimento che la piratesa Rosacroce rivolge alle navi signorili delle contee (in particolar modo le fregate dei Caniscalchi di Falsim e i galeoni dei Longini di Sathor). Questi sono infatti i bersagli prediletti della "Òiche Rós" (la "Rosa del Vespro"), superbo galeone da guerra che si dice Romelia abbia trafugato alla regia marina stessa!

Nei primi anni delle sue scorribande ella finì per cadere in un'imboscata della dogana di Saluska e in seguito venne rinchiusa nell'inferno di Grinfamorte... un episodio destinato a segnare per sempre la sua esistenza.

Non si sa perché il tribunale le comminò la detenzione piuttosto che la forca (pena prevista per atti di grave pirateria), ma per certo Romelia fu vittima prediletta del sanguinario sovrintendente Lord Lionello Squarcialupi. Nessuno può concepir quali orride sevizie subì nel gabinetto degli orrori di Grinfamorte e parimenti nessuno ha la più pallida idea di come ottenne di venirne fuori.

La ciurma della Òiche Rós la trovò aggrappata ad un relitto galleggiante ad oltre venti miglia al largo della colonia penale... incredibilmente i feroci predatori delle acque locali non l'avevano nemmeno sfiorata!

Da allora la piratesa si fece assai cupa e taciturna e taluni dicono persino affetta da occasionali crisi di pazzia. Nonostante Romelia non fosse mai stata conosciuta prima come donna di fede, prese a coprirsi di icone sacre ed amuleti raccolti in ogni dove (decine di questi costellano la sua impeccabile giacca marinaresca)... si vocifera anche che abbia reperito il braccio di una corazza che appartenne ad uno dei santi cavalieri che accompagnarono al martirio il sommo S. Elleron (eroe dell'ordine templare della Rosa dei Venti). Ora porta il vetusto metallo sempre indosso, a coprire l'intero braccio sinistro.

Da allora si rese nota anche per periodici atti di "carità" a favore dei villici di Saluska e delle iurefrange limitrofe (come la cessione di scorte alimentari e fior di corone d'oro). Nel frattempo Rosacroce riprese a flagellar con ancor maggior "zelo" le flotte aristocratiche.

Difficile dir se si tratti di una qualche inattesa forma di redenzione, o se sia solo il modo per cercar scampo a qualche ignoto maleficio...

Motti ed opinioni esterne su Falsim

"Se agli stimabili gufi di Falsim viene data licenza di proferrir parola, riempiranno di pingui prede il loro carniere... ma quando annaspino con l'acqua alla gola sono solo miserabili passerotti... mi sia accordato di dir che il POTERE è tutt'altra cosa!"

Viligelmo Longini, Conte di Sathor

"Un uomo dovrebbe pretendere di conquistare il mondo solo perché sa aprir bocca e sputar un sacco di chiacchiere?!... se è per questo noi figli della Grande Via sappiamo parlar assai meglio di questi gufi e per di più evitiamo di far morir di NOIA i nostri interlocutori!..."

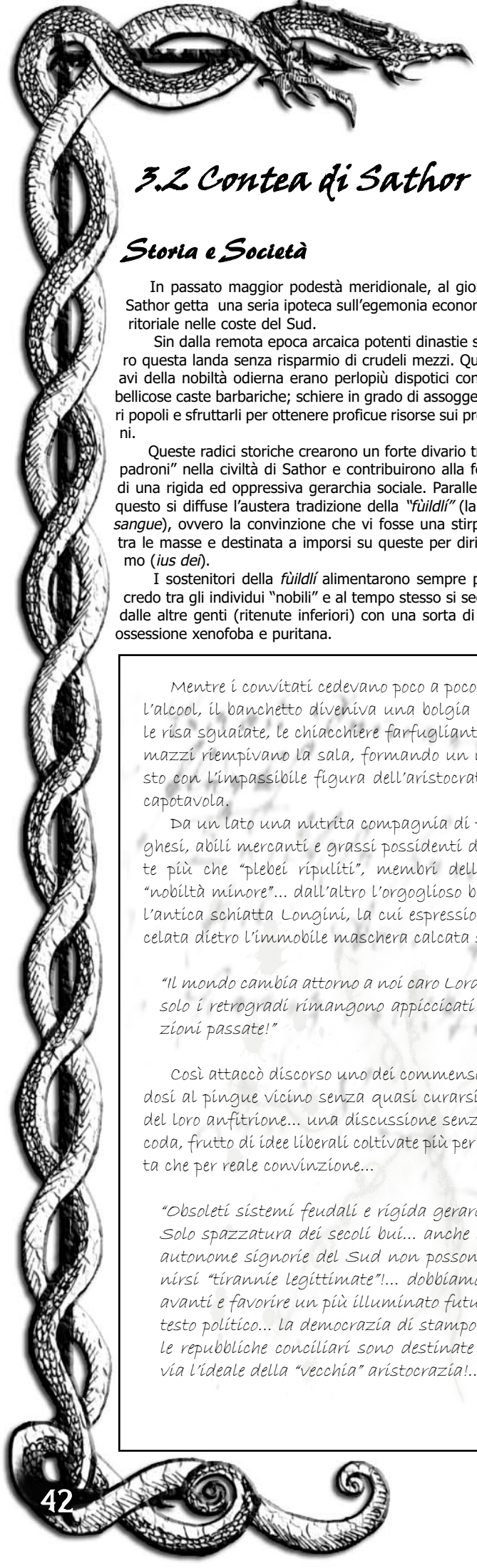
Katrinalea, Settima moglie di Ullian Goska, Conte di Alemar

"I tediosi signori di Falsim potrebbero benissimo sembrar draghi se ci si fermasse a mirar il fumo che esce dalle loro bocche... ma certo non v'è fuoco a sostenere il loro animo!"

Re Eterno Kanzor, Sovrano dei Popoli Liberi di Whanel

"Se i Caniscalchi riempissero le loro vacue parole di virtù, la loro perizia oratoria potrebbe evangelizzare metà delle genti del Sud!"

Regina Eterna Elanei, Somma Pontefice dell'Ecclesiarchia



3.2 Contea di Sathor

Storia e Società

In passato maggior podestà meridionale, al giorno d'oggi Sathor getta una seria ipoteca sull'egemonia economica e territoriale nelle coste del Sud.

Sin dalla remota epoca arcaica potenti dinastie si contesero questa landa senza risparmio di crudeli mezzi. Questi feroci avi della nobiltà odierna erano perlopiù dispotici condottieri di bellicose caste barbariche; schiere in grado di assoggettare interi popoli e sfruttarli per ottenere proficue risorse sui propri domini.

Queste radici storiche crearono un forte divario tra "servi e padroni" nella civiltà di Sathor e contribuirono alla formazione di una rigida ed oppressiva gerarchia sociale. Parallelamente a questo si diffuse l'austera tradizione della "fùildli" (la legge del sangue), ovvero la convinzione che vi fosse una stirpe "eletta" tra le masse e destinata a imporsi su queste per diritto supremo (*ius dei*).

I sostenitori della fùildli alimentarono sempre più questo credo tra gli individui "nobili" e al tempo stesso si segregarono dalle altre genti (ritenute inferiori) con una sorta di crescente ossessione xenofoba e puritana.

Gli strati all'apice della società di Sathor (gli eletti della fùildli) furono semplicemente additati come "nobili". Sebbene in netta minoranza, si accaparrarono un'indiscutibile autorità in virtù della palese superiorità in fatto di sapere (erano difatti gli unici a goder di un'istruzione formale), ricchezza (spettava quasi esclusivamente a loro il diritto di proprietà su terre e beni pecuniari) e forza militare (erano i soli a mantenere armate regolari ai propri servizi).

I ceti inferiori erano invece praticamente privi d'ogni sbocco sociale e privilegio, spesso relegati ad essere non più che una forza lavoro per gli incarichi più umili e degradanti.

Talvolta i **paria** (nomignolo affibbiato ai popolani di Sathor) erano persino considerati inferiori agli schiavi stessi, di cui la nobiltà faceva frequente tratta, i quali almeno rappresentavano un valore effettivo sul mercato!

Nei bui secoli dell'Era dei Quattro, Sathor crebbe ancor più nella sua egida e sempre impiegando uno scaltro intreccio di forza e diplomazia.

Quando ancora l'impero era ai suoi albori, i tiranni sathoriani respinsero con veemenza il nuovo regime unificatore dei popoli di Whanel, convinti che questo si sarebbe dissolto come un fuoco di paglia... furono secoli di sanguinosi dissapori, in cui le profferte dei messi imperiali vennero ricacciate armi alla mano e in cui le ambiziose mire espansionistiche dei nobili non persero alcun vigore.

Poco a poco Falcon stabilì nelle coste meridionali il suo pieno predominio e Sathor si trovò così serrata entro i propri confini (ritenuti prima inviolabili). L'orgoglio dell'aristocrazia si sfogò allora sulle tribù barbariche stanziatesi ai piedi delle scoscese Cime Guardiane orientali... il pugno di ferro sathoriano percosse quelle lande con indicibile brutalità, atti atroci vennero compiuti e ben presto ogni comunità locale venne assoggettata. In questo periodo venne formata la famigerata **Bás Armtha** ("Compagnia della Morte"), punta di diamante delle schiere sathoriane ed esemplare di inflessibile crudeltà.

Mentre i convitati cedevano poco a poco ai fumi dell'alcool, il banchetto diveniva una bolgia assordante... le risa sgualate, le chiacchiere farfuglianti e gli schiamazzi riempivano la sala, formando un netto contrasto con l'impassibile figura dell'aristocratico seduto a capotavola.

Da un lato una nutrita compagnia di facoltosi borghesi, abili mercanti e grassi possidenti di terre; niente più che "plebei ripuliti", membri della cosiddetta "nobiltà minore"... dall'altro l'orgoglioso banchiere dell'antica schiatta Longini, la cui espressione rimaneva celata dietro l'immobile maschera calcata sul viso.

"Il mondo cambia attorno a noi caro Lord Goffrey... solo i retrogradi rimangono appiccicati alle tradizioni passate!"

Così attaccò discorso uno dei commensali, rivolgendosi al pingue vicino senza quasi curarsi del silenzio del loro anfitrione... una discussione senza né capo né coda, frutto di idee liberali coltivate più per vezzo ipocrita che per reale convinzione...

"Obsoleti sistemi feudali e rigida gerarchia... bah! Solo spazzatura dei secoli bui... anche molte delle autonome signorie del Sud non possono che definirsi "tirannie legittimate"!... dobbiamo guardare avanti e favorire un più illuminato futuro del contesto politico... la democrazia di stampo borghese e le repubbliche conciliari sono destinate a spazzar via l'ideale della "vecchia" aristocrazia!..."

In quel momento l'interlocutore si rese conto che ogni rumore circostante s'era di colpo acquietato... gli occhi dei presenti ora erano fissi sulla cupa sagoma del banchiere. La sua testa si era mossa e ora stava scrutando il logorroico soggetto, il quale sentì di colpo il sangue gelargli nelle vene!

"Uguaglianza, Lord Fulton?!... uguaglianza... i concessivi grigiori dell'epoca moderna permettono ad un branco di MAIALI di grugnire al desco dell'uomo... e questo dovrebbe significare UGUAGLIANZA?!"

Il nobile si levò in tutta la sua alterigia e portando si al fianco dell'ospite molesto torreggiò su di lui come un'impetosa condanna.

"Uguaglianza?!... se NOI fossimo uguali, avreste chiesto ad un assaggiatore di sorbire il vino avvelenato che VOI avete ingurgitato con tanta delizia!"

Ogni colore scomparve dal volto dell'uomo... nel più glaciale silenzio il banchiere estrasse una fiala colma di un fluido purpureo e la fece danzare tra le sue dita sottili e grifagne...

"Uguaglianza?!... se NOI fossimo uguali, terreste l'antidoto tra le VOSTRE mani... invece che tener la morte nelle VOSTRE budella!"

Banchetto presso la dimora di un vero nobile di Sathor

Una simile ostentazione di spietata risolutezza colpì gli oscuri leader dell'Impero e questi decisero di venir a patti con Sathor (piuttosto che annientarla in una rappresaglia del tutto priva di utilità). Nel secondo millennio dell'Era dei Quattro fu sancito il **Patto d'Orirocca** (in virtù del nome della capitale ove venne approvato); Sathor sarebbe divenuta ufficialmente territorio imperiale e Falcon avrebbe mantenuto le casate nobiliari alla reggenza a tempo indeterminato.

I secoli a venire fecero prosperare la società sathoriana all'insegna della "legge del sangue". L'aristocrazia, corroborata dallo strapotere delle milizie imperiali, soffocò i paria rivoltosi, schiacciò le escandescenze dei barbari superstiti e continuò ad accrescere le proprie risorse dissanguando i ceti inferiori.

Sathor toccò l'apogeo della propria potenza al principio del terzo millennio dell'epoca imperiale, quando le sette contee maggiori furono partecipi della fondazione della celebre **Gilda dei Liberimericatori**.

Grazie alle continue campagne di saccheggio nei territori barbarici, ad un'abbondante produzione artigianale (garantita dall'abbondanza di materie prime presso Sathor) e ad un opprimente sistema di tasse, la podestà delle Sette Corone possedeva un patrimonio monetario che costituiva almeno la metà dei capitali del Sud.

Quando il progredito sistema economico della Gilda iniziò a favorire un più capillare mercato, si rese necessario un'efficientissima rete finanziaria. Risale a quel tempo l'istituzione del celebre **Banco Longini**, primo ed esclusivo organo bancario del Vecchio Mondo.

A partire dal più infimo borghese sino ad arrivare al facoltoso armatore di bastimenti, chiunque avrebbe dovuto disporre di fondi adeguati e il Banco li fece affluire dalle proprie casse, godendo degli interessi risultanti. Così l'influenza di Sathor si sparse a macchia d'olio su Whanel e ben presto la contea diffuse i propri investimenti in ogni dove.

Tuttora il Banco offre all'aristocrazia sathoriana la più totale indipendenza economica e mette nettamente in ombra ogni altra attività locale.

Il crollo di Falcon e la successiva ascesa della novella Era del Regno ridussero gradualmente la podestà e principiarono ad intaccare l'egida della **fùildlí** nella società.

Da un lato ciò fu provocato dall'indebolirsi dell'armata sathoriana (privata del sostegno degli armigeri imperiali) e dalla conseguente perdita delle ampie colonie barbariche. Dall'altro la nobiltà giaceva ormai spaccata in due... persisteva una minoranza dei veri "purosangue" **fùildlí** (con in testa l'irremovibile casata reggente Longini), la quale stava cedendo lentamente passo ad una massiccia quantità di cosiddetti **nobili minori**.

Costoro enumeravano ricchi fittavoli (che avevano strappato gran parte delle proprie terre agli aristocratici indebitati), borghesi mercanti e condottieri d'arme con alle spalle un nutrito numero di temibili mercenari. Sebbene i purosangue mantenessero il completo controllo dell'istituzione del Banco, erano ormai estromessi dal resto delle proprietà e delle produzioni sathoriane (che ricaddero invece nelle grinfie della nobiltà minore).

Un clima intransigente e liberale iniziò a spirare anche nelle lande ferocemente conservatrici di Sathor, favorito dalla politica illuminata del Regno Eterno. Negli ambienti nobiliari i "minori" iniziano già a mettere in discussione il "diritto di sangue" della **fùildlí** e presso il popolo scoppiano con frequenza allarmante focolai di ribellione.

Questa è la società odierna di Sathor: un bastione dalle logore fondamenta dal quale i possenti sire contempiono la loro fragile egemonia.

Le casate purosangue tentano con ogni mezzo di impedire la pressante ingerenza della nobiltà minore e del popolo. Questo avviene sia tramite viscide restrizioni economiche, sia con mezzi assai poco ortodossi... non è difatti infrequente che un'intera famiglia borghese venga spazzata via tramite imboscate di sicari, avvelenamenti e mezzi ancor più oscuri (che corroborano le voci riguardo l'eventuale eresia diffusa tra i purosangue).

Le rappresaglie a danno dei paria rivoltosi sono invece meno sottili e ben più brutali... le condanne a morte fioccano senza sosta a danno di villici insorti e militari disertori. Le esecuzioni avvengono sempre pubblicamente e ogni cittadino della contrada è obbligato ad assistervi.

Non sono poche le voci riguardo stralci dell'oscuro male dell'impero ancor insiti nell'aristocrazia della **fùildlí**. Nonostante l'abile opera diplomatica dei nobili abbia permesso loro di accogliere l'era del Regno con apparente devozione, è implicito come i sathoriani riservino lealtà solo a se stessi! Chi può dir quali allettanti promesse di potere Falcon abbia sussurrato al superbo spirito dei purosangue?

Metà delle casate aristocratiche che serbarono intatto il proprio diritto ereditario nel periodo imperiale accolsero in seno alle proprie famiglie l'empio credo di Orione. Quando potevano muoversi liberamente nel Vecchio Mondo, immondi demoni mietevano il loro raccolto d'anime elargendo doni di potere e corruzione. Tuttora un'ignota virtù tenebrosa pare serpeggiare tra gli arcigni signori e dame purosangue di Sathor.

Fosche testimonianze di scomodi avversari ridotti alla pazzia con un singolo sguardo, intere famiglie borghesi falcidiate da innaturali pestilenze, efferati omicidi perpetrati senza lasciar traccia alcuna... nemmeno i sagaci fattucchieri delle carovane di **Alemar** prendono con leggerezza i presunti malefici dell'aristocrazia di Sathor (gli alemariti sono soliti dir "..." è impossibile maledir chi si è maledetto con le proprie mani!...").

Con l'avvento delle cerchie inquisitorie della **Rosa Damoclis** (fondate nell'anno 17 E.R.) il clero del Regno si è progressivamente interessato a questa pericolosa eresia. In ogni caso i messi inquisitori non hanno mai potuto scavalcare l'autorità secolare di Sathor e sono sempre stati respinti dalla casate maggiori (o persuasi a perseguire "capri espiatori" scelti dai purosangue tra borghesie e paria).

La schiatta nobile si è ormai smarrita nell'ossessione della sua tronfia supremazia e sacrificherà qualsiasi cosa per sostenerla!

"... la grande folla rimaneva attonita innanzi alla spettrale figura del patibolo. L'angusta piazza era gremita in ogni sua parte e le vie circostanti erano serrate da ferree cinte di impassibili soldati.

Solo uno stretto spazio si apriva tra le taciturne falde di pubblico e in questo caracollava un cordone di prigionieri ricurvi, con le caviglie avvinte da catene arrugginite. Costoro camminavano verso la forca senza che una voce li accompagnasse... non un'offesa né un lamento di commiserazione.

Innanzi alla fredda balaustra di marmo del balcone si ergeva il nobile attorniato dai cortigiani. Quell'altra sagoma pareva tagliata fuori da quella massa di spettatori, armigeri, ruffiani e condannati.

Il suo sguardo rapace scrutava i tre giovani uomini e la donna rizzata innanzi ai cappi di ruvida canapa.

I gonfaloni magnificenti che riportavano le sette corone dorate dei Longini furono innalzati ai lati del patibolo e garrirono al vento con un selvaggio fruscio. Le argentee buccine dei paggi trafissero la quiete della piazza con uno squillante richiamo. Il magistrato, un ometto segaligno avvinto nella sua cupa mantella, lesse un lungo e infervorato bando ai presenti... un gruppo di infami ribelli avrebbe conosciuto un'Infausta fine per aver messo in discussione la podestà dei purosangue locali.

Solo in quel momento una delle dame di compagnia del nobile adocchiò un gruppo di villici alla base della forca... volti madidigli dolore, occhi che avevano pianto sino all'ultima lacrima, barbe ispide, rughe irrequisite... volti sul ciglio del più insopportabile strazio... volti di padri e madri.

La gentildonna fu scossa da un amaro impulso di compassione e il nobile la fissò di colpo... sentendosi trafitta da quegli occhi di ghiaccio ella fu persuasa a dire:

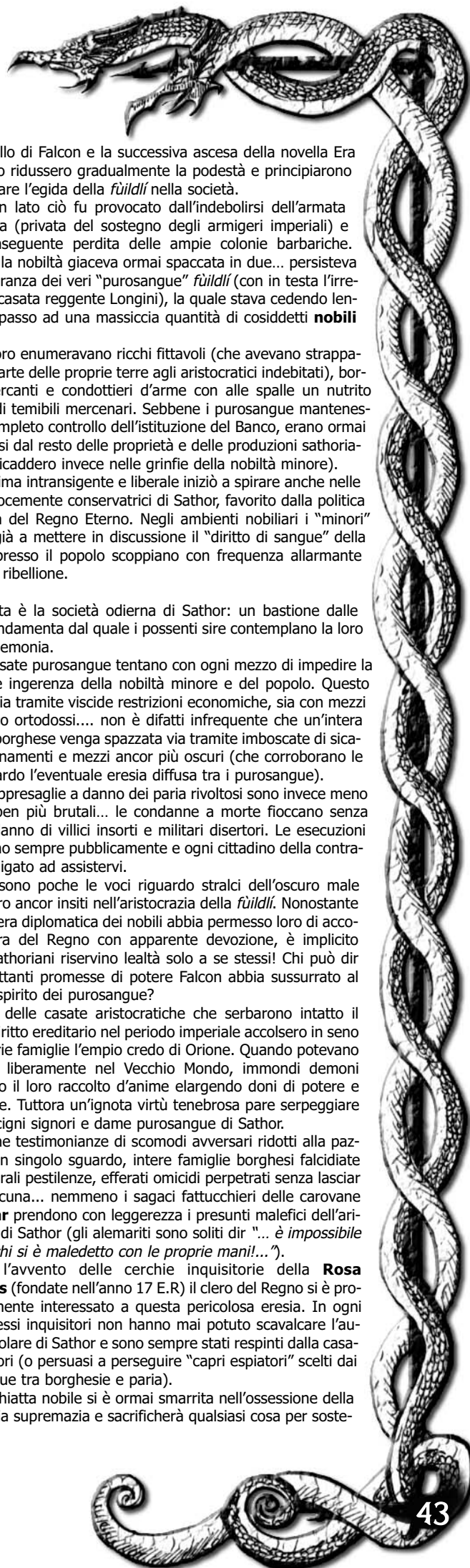
"Mio illustre sire... tutta questa ostentazione di giustizia è necessaria?! Quei condannati hanno numerosi familiari ed amici in mezzo alla folla... costringerli ad assistere alla loro morte potrebbe essere... controproducente!"

Le corde furono strette al collo dei prigionieri... nessun cappuccio copriva i loro volti sbiancati come neve.

La risposta del nobile giunse in tono assente e metallico:

"Se costoro non assistessero alla morte dei loro cari, arriverà il giorno in cui dimenticheranno chi li ha strappati loro... tra dieci anni diranno che il FATO ha sottratto loro i propri cari... ora invece ricorderanno che è stato Lord Ignazio della grande schiatta Longini a farlo!"

Le botole si aprirono con un secco schianto... i condannati caddero infine tra le braccia della morte.



La "terza faccia della moneta"

Quest'espressione verbale si è andata diffondendo a seguito delle velate accuse di stregoneria ed eresia rivolte nei secoli all'aristocrazia di Sathor.

La moneta d'oro è l'emblema caratteristico della contea (il cui stemma è per l'appunto formato da sette corone) e in gergo la "prima" e la "seconda" faccia della moneta indicano le due virtù elitarie che appartengono ai soli nati da stirpe nobile.

La "prima faccia" rappresenta il valore del sangue e incarna il concetto di "stirpe eletta" della *fùildlí*.

La "seconda faccia" rappresenta il valore del talento e comprende tutto il bagaglio di istruzione formale, abilità negli affari e perizia marziale che l'aristocrazia serba gelosamente.

La fatidica "terza faccia" addita invece l'imperscrutabile realtà di foschi segreti e poteri che si staglia "dietro le quinte" della nobiltà. Da quell'ignoto contesto ha origine l'invulnerabile autorità dei purosangue e quelli che sono i loro più temuti mezzi... occhiate imperiose che tramutano uno spavaldo avversario in un bamboccio frignante, secchi ordini che stroncano la volontà più forte, il tutto unito a ben peggiori sotterfugi incantati.

Impossibile dir se ciò derivi da un qualche "retaggio mistico", da patti sacrileghi o fonti ancor più tenebrose. Ma chi ha testimoniato a tali episodi, ben conosce quale podestà scaturisce dalla terza faccia della moneta!

Casate dell'Aristocrazia di Sathor

In questa sezione vengono descritte le maggiori casate dell'elitaria aristocrazia sathoriana. Sebbene ciascuna schiatta cerchi vantare origini di sangue massimamente pure (onde sfruttare i privilegi sociali attribuiti dalla tradizione della *fùildlí*), molti rami familiari si mescolano al vasto ceto della borghesia e quindi l'estrazione sociale dei vari rampolli può variare notevolmente (dal blasonatissimo delfino della dinastia purosangue allo squattrinato avventuriero dei rami minori).

I personaggi-giocanti (PG) che acquisiscono il talento di retaggio regionale **accesso alla nobiltà minore**, possono scegliere tra le varie casate quella di appartenenza e costruir di conseguenza il proprio background.

Casata dei Pietrasanta



Soprannome: I "mastini di ferro", i fedelissimi

Motto: Céard ní maraigh, déan muid breis tréan (TRAD. "Ciò che non ci uccide, ci rende più forti.")

Blasone: Braccio dritto in arme

Attuale capofamiglia: Marchese Raniero di Pietrasanta, *Stoirm-Fear* (comandante d'assalto) della Compagnia delle Morte, il "Diavolo Nero"

La temutissima casata Pietrasanta vanta un passato di gelida tradizione d'arme e assoluta (a detta di molti perfino "morbosa") lealtà alla corte reggente dei Longini.

Molti patriarchi dei Pietrasanta sono stati sanguinari condottieri al vertice delle milizie delle Sette Corone; i loro atti in battaglia sono passati alla storia tanto per il loro valore, quanto per la loro crudeltà.

Gran parte dei domini coloniali di Sathor sono stati acquisiti grazie alle campagne belligeranti condotte da ufficiali e baccellieri Pietrasanta e pare che la casata abbia avuto un ruolo determinante nella fondazione della famigerata "Compagnia della Morte".

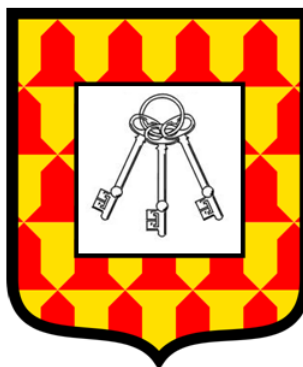
In virtù di questo passato, al giorno d'oggi stupisce il fatto che questa schiatta non stia contendendo ai Longini il dominio della contea. In realtà i potenti nobili al vertice di Sathor hanno sempre saputo soffocare l'intraprendenza dei Pietrasanta, facendo leva sul loro sconfinato orgoglio e ponendoli in una posizione di ligia obbedienza.

I Longini hanno sempre permesso (con il debito controllo) ai guerrieri della casata di dar libero sfogo alla loro ambizione sui campi d'arme, hanno inneggiato alle loro doti marziali e li hanno elevati ad augusti eroi della patria. Al tempo stesso ai Pietrasanta è stato progressivamente tolto ogni "interesse" politico, poiché sono stati tenuti al di fuori dalla vita di corte e sono stati lasciati loro solo ruoli quasi esclusivamente di carattere militare.

Il soprannome "mastini di ferro" descrive appieno l'attualità della casata, innalzata alle maggiori glorie belliche e totalmente succube della signoria Longini.

Gli eredi della casata sono messi al bando d'ogni mollezza sin dalla tenera età (il loro addestramento d'arme principia solitamente a soli sette anni) e indottrinati senza sosta alle rigide tradizioni del valore del sangue e della nobiltà. Sebbene molte altre casate scavalchino i Pietrasanta entro gli ambienti cortesi, costoro non perdono occasione per tessere le lodi della possente reggenza dei Longini... nulla compiace più i mastini di ferro del ricevere una "carezza" della mano che li comanda, o l'ordine perentorio di sfoderare le zanne contro i suoi nemici!

Casata degli Oricolchi



Soprannome: I "mastri di chiave", i sussurranti

Motto: "Che i nostri forzieri serbino lo stimato dono dell'oro e che i nostri cuori serbino l'inestimabile dono del segreto."

Blasone: Mazzo di chiavi

Attuale capofamiglia: Lord Venazio Oricolchi, Primo Banchiere del "Banco Longini"

Sagaci autocrati e intraprendenti faccendieri, gli Oricolchi godono di una reputazione di facoltosi uomini d'affari e stimati curatori dei segreti della nobiltà sathoriana.

Sin dai secoli più remoti l'aristocrazia delle Sette Corone ha serbato rigorosamente lontano dall'occhio pubblico molte delle proprie attività (cruciali decisioni politiche, consigli militari, ricerche o sperimentazioni magiche – la torbida realtà che va sotto il nome di "terza faccia della corona").

La custodia delle testimonianze e degli atti di corte è sempre stata affidata a individui degni della massima fiducia: uomini in possesso delle adeguate competenze per occultare o insabbiare l'ombroso mondo che si cela dietro l'aurea facciata dell'aristocrazia.

Gli Oricolchi furono inquadrati in tale ruolo per la loro discrezione e capacità diplomatica. Molti degli eredi della casata trovarono asilo presso gli archivi e i catasti di Sathor e qui prestarono le delicate mansioni di amministratori, scribi e relatori.

In cambio di quest'opera gli Oricolchi mutuarono la gestione di diverse attività finanziarie. In virtù delle loro capacità organizzative, i vari rampolli della famiglia seppero gettar le fondamenta della colossale macchina economica sathoriana (che trova il suo fulcro nell'istituzione del celebre *Banco Longini*) e videro di conseguenza un immane patrimonio affluire nei propri forzieri.

Attualmente molti dei lord banchieri di Sathor provengono dalle file della casata Oricolchi e persino negli ambienti borghesi costoro sono assai ricercati come consulenti da mercanti, usurai e grandi possidenti terrieri.

Le radici storiche di questa signoria hanno temprato il carattere estremamente deferente ed elusivo dei suoi membri. Nonostante un Oricolchi possa spiccare per la sua fine diplomazia, per il suo brillante intelletto e per il suo impeccabile galateo, raramente cederà una qualche confidenza ad un interlocutore. Nel migliore dei casi, se interrogato, un Oricolchi si aggrapperà ad ogni sotterfugio per celare il vero.

Segreti grandi e terribili sono indissolubilmente intrecciati al contorno animo di questi nobili e la chiave di tale tesoro è il patrimonio più stimato che possano vantare (o il fardello più pesante che debbano sopportare...).

Casata dei Malinverni



Soprannome: I "cercatori", gli stregoni

Motto: "Sapere è Potere."

Blasone: Radice di mandragora

Attuale capofamiglia: Visconte Federigo Malinverni

L'interesse principale della discussa casata Malinverni risiede innegabilmente nell'intraprender le più ardite cerche di carattere scientifico od occulto. Il secco motto "sapere e potere" esemplifica appieno l'ossessiva intenzione di persegui-

guire la conoscenza come strumento volto ad accrescer la podestà della schiatta.

Ognuno degli innumerevoli sapienti che portano nelle vene sangue Malinverni riceve un'insolita autonomia nello scegliere i propri argomenti di studio. I considerevoli patrimoni dei vari capifamiglia permettono di inviare i giovani discepoli presso le migliori università del Meridione (come quelle della iurefrangia di Artenia a Falsim) o di farli indottrinare dai più eminenti maestri delle contee.

Quando un rampollo principia a mostrare un certo talento o competenza, viene rapidamente richiamato negli ambienti della casata e gli vengono quindi affidati incarichi di vario genere (dal progettare un nuovo ordigno per applicazioni belliche al curare la bonifica di un vasto bacino palustre). In questi mestieri giovanili il "cercatore" acquisisce esperienza pratica (distaccandosi dall'interesse puramente accademico, che i Malinverni ritengono un vezzo per "topi di biblioteca") e inizia a ripagare la famiglia con ricchi introiti e fama pubblica.

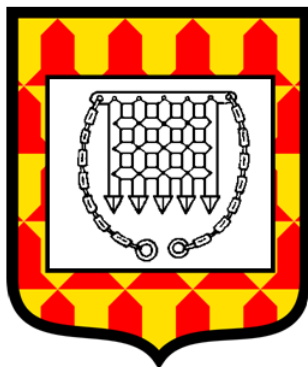
Molte delle loro risorse sono impiegate per procurare ed allestire nuove risorse di studio. Ogni dimora Malinverni è solita mantenere un salotto ove accogliere circoli di cultura, quieti uffizi ove consultare documenti e un laboratorio appartato (ben protetto per mezzo di sbarramenti fisici o persino sortilegi).

Dato la loro peculiare passione per il sapere, i Malinverni hanno sviluppato col tempo una sorta di "gergo segreto" basato principalmente su allegorie proprie dell'Arte alchemica o su antichi metodi di cifratura (che si vocifera derivino dagli scritti dei negromanti che popolavano il Deserto Nero durante i secoli arcaici).

Simboli tipici della scienza ermethiana come la radice di mandragora (blasone della casata), il sole e la luna, la rosa a cinque petali (quinquefolio) e la serpe sulla verga, oppure pergamene codificate o stilate con rune sconosciute fioriscono nelle magioni... la casata si avvale di ogni machiavellico stratagemma per difender l'ambito frutto delle sue ricerche e al contempo si assicura che solo le "menti degne" possano usufruirne (difatti ben pochi riescono a decifrare gli appunti dei decani Malinverni).

Pare che al momento numerosi Malinverni stiano frequentando regolarmente l'illustre corte Longini, lavorando ad ignoti progetti per conto della podestà sathoriana (e alcuni malignano che abbiano trovato sede fissa presso i ruderi della tenebrosa rocca di Pietracupa).

Casata dei Cavaferro



Soprannome: I "pastori", gli schiavisti

Motto: "Chi sta sopra comanda, chi sta sotto si dannà."

Blasone: Cancelli con catene

Attuale capofamiglia: Visconte Porzio Cavaferro, Gran Conestabile di Whrez

Poche casate riscuotono disprezzo presso la società di Sathor al pari dei gretti e volgari signorotti Cavaferro. Privi di un particolare talento nel mercato e di carattere fin

troppo pigro e scostante per dedicarsi all'arte o allo studio, la maggior parte dei rampolli della casata ha prosperato solo in virtù dell'egemonia nella tratta degli schiavi presso la cittadella di Whrez.

I Cavaferro si definiscono pomposamente "pastori d'uomini" e dietro questo appellativo si cela solo una realtà di prigionieri di guerra, detenuti civili o truffatori espropriati d'ogni bene e precipitati così nel più infimo gradino della società.



Entro Whrez ogni blocco di schiavisti è sotto lo stretto controllo dei Cavaferro e allo stesso modo le attività in cui sono quotidianamente coinvolti gli schiavi (come arene clandestine, lavori forzati e prostituzione) fruttano loro immensi ricavi in denaro.

D'altro canto caso gran parte delle sostanze familiari viene regolarmente sperperata in sfrenati bagordi e turpi stravizi. Le dimore dei Cavaferro risuonano spesso del chiasso di opulenti banchetti ed orge scalmanate; nulla soddisfa più costoro del rimpinzarsi come porci, trangugiar vino sino a vomitare, tuffarsi in lascivi abbracci e sputar dalla bocca un'interminabile sequela di scurrili impropri e bestemmie (un detto tipico delle malelingue recita "... vesti un suino con una giacca di velluto ricamato, calcagli sul capo un cappello con piuma di fagiano e potrà unirsi ai festini dei Cavaferro...").

I giovani della casata, di scarsa pazienza e intelletto, sono animati da facili ambizioni e da un atteggiamento fin troppo esuberante o imprudente. Per i rampolli Cavaferro ogni meta (persino quella più utopistica) è a portata di mano e può esser ottenuta con poco sforzo... un simile comportamento li porta a sottovalutare le varie questioni e a finir spesso vittima della propria superficialità.

Casata degli Asparta



Soprannome: I "templari", gli "inquisitori", il braccio di Beannaithe

Motto: "Che ogni favilla divenga fiamma imperitura."

Blasone: Disco solare

Attuale capofamiglia: Marchese Rambaldo Asparta, Colonnello del Regno, il "Fortebrando"

Gli Asparta spiccano tra le signorie di Sathor per un'assai inconsueta tradizione di fede.

Da secoli la religione viene tenuta in scarsa considerazione presso gli ambienti aristocratici delle Sette Corone (poiché la maggior parte dei nobili la considera una spregevole sottomissione a poteri remoti ed intangibili).

I capostipiti della casata hanno invece mantenuto forti vincoli con le chiese locali e hanno più volte collaborato con loro. Il culto di Elios, il Padre Dorato, è largamente diffuso nelle contee d'oriente (tanto che le altre fedi rivestono un ruolo nettamente marginale al confronto) e gli Asparta ne hanno tratto ispirazione per scegliere il proprio blasone (il sacro disco solare) dopo il crollo dell'Impero.

La maggior parte dei territori di questa signoria si estende attorno alla santa cattedrale di Beannaithe e pertanto i rapporti con gli uffizi ecclesiastici dell'Est si sono sempre mantenuti fitti e costanti. Gli Asparta credono fermamente che potere secolare e celeste debbano cooperare per assicurare la prosperità della patria... La fede è un potente elemento unificatore delle masse ed una simile autorità non può esser ignorata in ambito civile.

Le famiglie caldeggiavano la vocazione tra i fanciulli e molti tra loro sono avviati al noviziato presso abbazie e monasteri.

I rampolli della casata sono sempre stati animati da un intenso fervore spirituale, ponendosi spesso in luce per il forte carattere e la caparbia determinazione. Lo stesso motto Asparta incarna l'ideale che ogni gesto individuale debba esser asservito ad un astratto "bene maggiore".

Nonostante tali presupposti, sarebbe erroneo dipingere questa schiatta come un gruppo di benevoli seguaci dei numi divini.

La fede è difatti la loro forza e al contempo la loro debolezza (un detto recita "... la santa spada degli Asparta si erge solenne con un filo e ferisce la loro stessa mano con l'altro...").

La storia è colma di episodi in cui invasati chierici o templari sathoriani hanno compiuto atti esecrabili in nome del loro credo (come dissennate "cacce alle streghe" o soffocanti imposizioni teocratiche sui villici delle proprie contrade).

Inoltre non sono poche le mallelingue ad affermare che la fede degli Asparta sia fin troppo "malleabile" al cambiare dei tempi. Se nell'Era del Regno la maggior parte dei credenti della casata venera astri virtuosi come Elios o Aldebaran, è altrettanto apparso come nella buia epoca imperiale vi fossero stuoli di esagitati cultisti dei numi infernali tra loro.

Al giorno d'oggi come in passato gli Asparta devono affrontare quotidianamente i bruschi rapporti con il resto della nobiltà. Se i Longini non hanno mai deciso di affossar nel sangue l'intera stirpe è stato solo per la sua ragguardevole capacità di conquistare gli obbiettivi più ardui... tuttora gli Asparta mantengono possenti schiere militari e forniscono un encomiabile supporto nelle zone di conflitto (giungendo ad un'inevitabile rivalità con le sanguinarie milizie dei Pietrasanta).

Se costoro hanno scelto di genuflettersi innanzi agli altari piuttosto che di fronte allo scranno dei purosangue, non significa che non abbiano un indubbio peso sulle sorti della contea.

Casata dei Belladonna



Soprannome: I "reggenti del tulipano", gli artisti

Motto: "Che l'aureo fiore mai appassisca."

Blasone: Cigno

Attuale capofamiglia: Lord Nevio Belladonna

Artisti di eccezionale talento, inguaribili perfezionisti e seguaci di effimere utopie, i Belladonna compongono il ristretto ramo "edonista" dell'aristocrazia di Sathor.

Sin dal più remoto passato gli avi della casata hanno cercato di forgiare il gusto estetico negli ambienti nobiliari e si sono distinti per il loro eclettico impegno. Per i Belladonna l'Arte è un delicato fiore i cui petali racchiusi serbano il loro inestimabile segreto lontano dagli occhi dei "mediocri" (non a caso apprezzano il calice chiuso del tulipano come simbolo di tale ideologia).

Pertanto l'arte stessa è coltivata come una passione elitaria, nella quale ricorre ancor una volta il concetto di nobiltà e "stirpe eletta". Solo i "nobili" possono coglier le sfumature di beltà in ciò che li circonda ("... proprio come il rozzo ed incolto plebeo vede solo una grezza roccia in quel blocco dal quale lo scultore trarrà il suo capolavoro...").

I Belladonna promuovono circoli artistici presso le proprie tenute (simili ai salotti di cultura dei Malinverni) e ogni capofamiglia tenta di superar gli altri nel colmar la propria magione di suggestivi affreschi, solenni statue e grandi orchestre di musicisti virtuosi.

In una contesa senza sosta, i vari rami familiari aspirano alla gloria imperitura cercando di farsi fautori di un nuovo originale filone artistico. I più influenti rappresentanti della casata si prodigano per lasciar la loro impronta nei più imponenti progetti pubblici (come la costruzione di un nuovo quartiere altolocalo, di un massiccio tempio o di un monumento commemorativo).

Le autorità della contea hanno più volte sfruttato il talento dei Belladonna per diffonder gli ideali dominanti della *fùildli*. Schiere di maestosi blasoni innalzati nelle maggiori vie cittadine, colossali mausolei o sculture, antichi poemi guerreschi che inneggiano ai più grandi trionfi sathoriani... icone di potere e supremazia concepite dagli abili "reggenti del tulipano".

Altilà dei loro meriti d'arte, i Belladonna hanno però più volte sofferto della loro consueta nomea di sconclusionati sognatori. La casata difatti ha un peso poco consistente in politica e pressoché nullo in ambito militare. I pochi baccellieri e ufficiali della casata non si sono mai erti come leader d'armata, ma piuttosto come errabondi avventurieri scavez-zacollo.

Pochi Belladonna sanno effettivamente star "con i piedi per terra" e il mito della perfezione li esalta costantemente. Ogni meta o ambizione va spesso oltre la loro portata e ugualmente si ostinano a perseguirla arsi dalla fiamma della passione.

Nobili e "paria" alla ventura...

La "vera" nobiltà di Sathor è solita scegliere con estrema oculatezza i propri obbiettivi di ventura. Ogni dispiego delle elitarie risorse dei purosangue persiste solo ed unicamente in virtù di un preciso fine... i nobili maggiori possono passare interi mesi nell'elaborare una qualche campagna di conquista e quindi procedere ad attuarla senza ammettere la benché minima ipotesi di fallimento.

Un purosangue non si esporrà mai ad azioni che ammettono un rischio "non calcolato", preferendo delegare ai numerosi sottoposti simili incarichi.

Qui entrano dunque in gioco i nobili minori e i paria... sia che si tratti di ambiziosi individui desiderosi di ottenere il raro favore dei purosangue che di persone semplicemente attratta dal denaro o dalla gloria, costoro formano il vero nerbo delle compagnie di ventura sathoriane.

I ceti inferiori della contea mostrano un carattere diametralmente opposto a quello dei figli della *fùildli*... laddove i primi sono gelidi calcolatori, gli altri sono spavaldi ed irruenti; se i primi sono disciplinati ed inflessibili, gli altri sono impulsivi e spesso assai frivoli.

Talvolta uno scaltro borghese cercherà di atteggiarsi rispettando a menadito le antiche tradizioni dei purosangue e di mettersi in luce svolgendo con incrollabile dedizione i propri impegni... in rari, rarissimi casi il nobile maggiore riconoscerà i meriti superiori del soggetto e lo accoglierà come parente acquisito nella propria casata.

Territorio e luoghi principali

Il territorio di Sathor si estende su vasti confini, dalle lontane Cime Guardiane che si ergono sull'orizzonte settentrionale fino a giungere alla costa meridionale.

I litorali sathoriani sono perlopiù scoscese scogliere rocciose, coperte dalla nebbia nelle stagioni fredde e pertanto spesso inadatte alla fondazione di scali portuali. Nonostante ciò la contea ha cercato di sfruttare ogni tratto di spiaggia edificabile per creare efficienti cittadine marittime.

"L'eccidio del Sepolcro"

Durante l'ultimo secolo dell'Era dei Quattro, un gruppo di rivoltosi nativi della futura Beannaithe era solito compier atti di sabotaggio a danno degli imperiali. La falange ribelle si nascondeva nell'angusta grotta che sorgeva alla base della rupe locale (nota presso i villici come Sepolcro).

Quando le autorità falconite ordinarono la repressione del gruppo sovversivo, gli armigeri imperiali penetrarono in massa nel paese e qui condussero numerosi interrogatori senza risparmio di mezzi. Alla fine qualche lingua si sciolsse e il segreto del Sepolcro venne alla luce.

La vendetta dell'impero fu inconcepibile nella sua crudeltà; ogni membro della comunità (fanciulli d'ogni età compresi) fu trucidato e i loro corpi pressati nell'ingresso della grotta, in modo da ostruirlo del tutto. Il massacro si svolse con spietata efficienza e nel più totale silenzio, tanto che quanti si celavano nelle profondità del Sepolcro non udirono alcunché.

I ribelli rimasero così intrappolati nel buio in compagnia dei cadaveri dei propri amati familiari ed amici, intrappolati fino alla morte... così si compiva l'eccidio del Sepolcro.



*Il sacro calice di Gallora,
consacrato all'angelo del mattino Haziël*

Questi moli sono troppo esigui per divenire ingenti nodi commerciali e quindi servono solitamente come punto di raduno della marina militare (tutt'oggi Sathor possiede i più temuti galeoni della regia flotta), o per la partenza di celeri navi-staffetta.

L'entroterra della contea è un'alternanza di estese foreste vergini, valli percorse da rivi fluenti ed aride steppe di sassi e sterpi (perlopiù sul fianco sud-orientale). In questa landa si ergono le imponenti fortezze del Banco Longini, colossali manieri fondati con il duplice scopo di serbare i ricchi capitali in oro e di fornire baluardi di massima importanza strategica. La costruzione dei primi fortificati risale agli albori dell'epoca imperiale e in quasi tre millenni questi sono stati restaurati ed ampliati sino a superare qualsiasi altro bastione del vecchio mondo per fama di inespugnabilità.

I castelli sorgono in luoghi ben difendibili come colli ripidi, crinali di monti e isolotti fluviali. L'architettura di ciascuno comprende sempre una prima cinta muraria esterna (*vallo*), un secondo massiccio perimetro di torrioni (*contrafforte*) e una tozza dimora centrale (*maschio*). Solitamente il vallo serve a formare un ampio spazio protetto che accoglie le famiglie borghesi e i villici della contrada in tempo di guerra; il perimetro del contrafforte e il maschio invece sono sede della corte reggente e solo questa concede diritto d'accesso agli esterni.

Erigere queste solide cittadine ha richiesto nel tempo un eccezionale apporto di pietra e legname. La nobiltà di Sathor non ha quindi esitato a dar fondo alle risorse naturali, strumentalizzandole all'accrescimento della propria podestà.

Le zone che circondano una fortezza appaiono come piaga martoriata nella natura... intere selve ridotte ad una distesa di ceppi abbattuti, rupi calcaree squassate dalle cave, bacini di torrenti soffocati da spesse dighe. I popoli barbarici disprezzano un simile scempio apertamente e occasionali drappelli di elfi delle Foreste della Luna guardano a questa desolazione con astio e sgomento.

Sul confine a nord della contea, la piana si inerpica in stretti invasi tra i dorsi montuosi e le grandi abetaie ombrose ricoprono il territorio valigiano. Questo è il limite che Sathor ha ceduto alle genti tribali nelle ultime decadi dell'impero, un limite che di anno in anno arretra sempre più a sud... nel suo feroce orgoglio la contea continua a foraggiare gli accampamenti militari qui stanziati e cerca così di respingere le sacche barbariche. Segni di un crudo clima bellicoso appestano questa zona... cumuli anneriti ove un tempo sorgevano campi d'arme, sentieri costellati di armi spezzate e alberi da cui pendono i corpi putridi dei barbari uccisi in seno a violente rappresaglie.

Orirocca, Capitale di Sathor

Senz'ombra di dubbio Orirocca è la seconda fortezza al mondo per imponenza (al di sotto della sola reggia capitolare che sorge nelle Piane Centrali). Questa cupa cittadina funge da sede per il Banco e per l'altissima casata dei Conti Longini.

A differenza dei nobili di Falsim, quelli di Sathor non vogliono sorprendere un ospite con l'opulenza delle proprie dimore, ma bensì intimorirlo con la spartana maestà dei loro manieri! Pertanto non ci sono sontuosi ornamenti ad abbellire Orirocca, ma schiere compatte di armigeri in



tuniche tinte di porpora e oro; non vi sono arazzi ricamati sulle mura, ma piuttosto enormi vessilli che riportano le sette corone dell'emblema Longini... ogni tratto della fortezza trasuda una sorta di gelida onnipotenza e i visitatori spesso si sentono oppressi dagli spogli e claustrofobici corridoi interni.

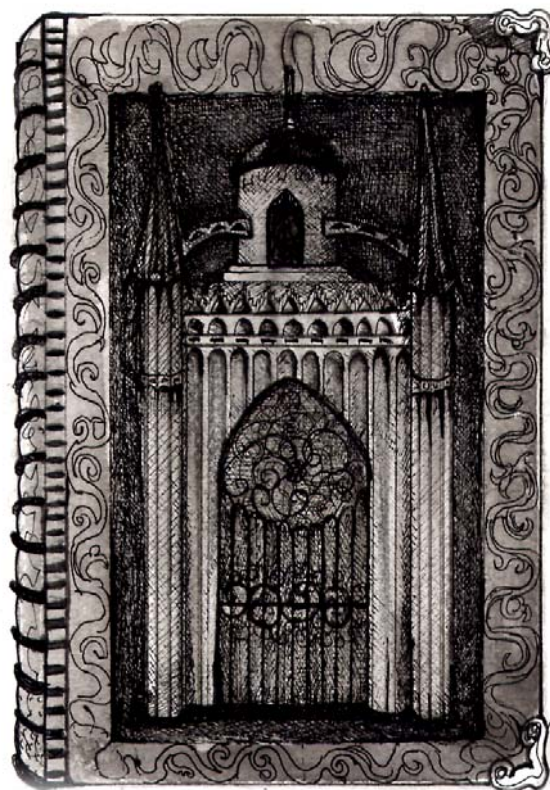
Unico spazio in cui traspare la solenne ricchezza della nobiltà reggente è la mastodontica **"sala delle sette colonne"**, luogo adibito ai massimi concili aristocratici. La sala si apre sulla sommità del maschio di Orirocca, un chiostro che si estende per oltre duecento piedi di lunghezza e parimenti in altezza... sul settimo pilastro di granito della stanza è scavato lo scranno che spetta al conte di Sathor, preceduto da una cinta di ferro battuto alta poco più di un metro. Gli ospiti in visita sono costretti a prostrarsi sotto la cinta per conferire con il conte e questa viene rimossa solo per concedere il passo a sovrani e principi che i Longini accettano (con riluttanza) come loro pari.

Voci ormai divenute leggenda favoleggiano di veri e propri laghi d'oro raccolti nelle spelonche che si aprono nel sottosuolo di Orirocca. Solo le truppe scelte sono incaricate della difesa di questi tesori e aldilà di queste solo i volti mascherati dei nobili purosangue possono crogiolarsi innanzi a tale fulgido spettacolo!

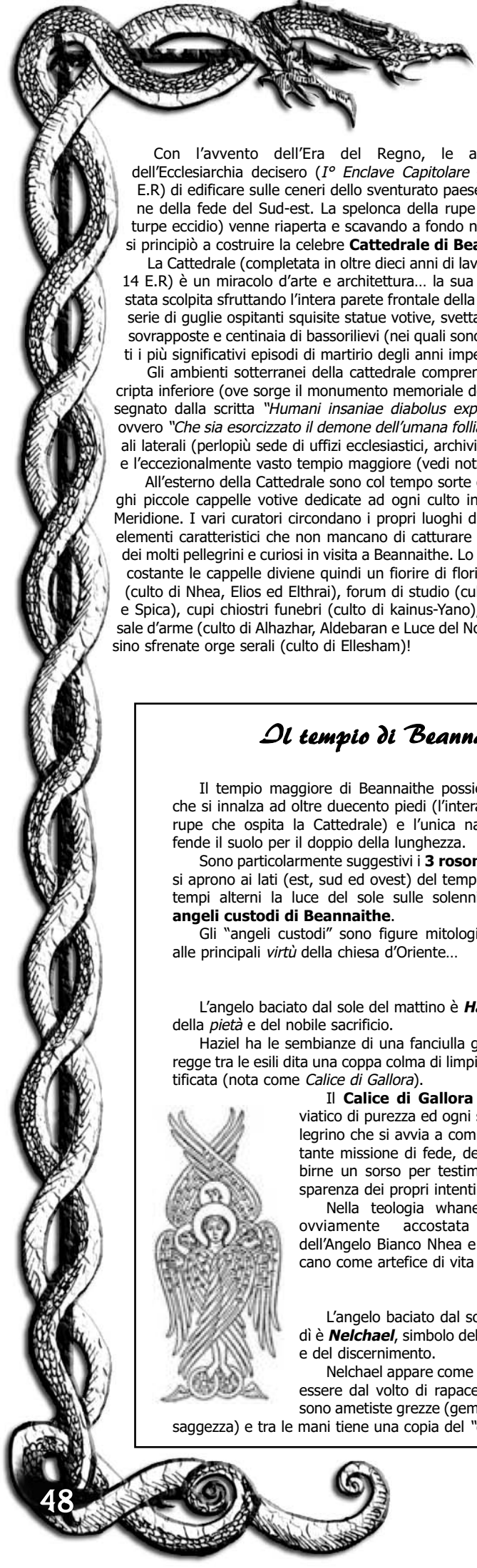
Beannaithe, "La cittadella degli angeli"

Fondata ai piedi di un'imponente rupe calcarea a poche miglia da Orirocca, la cittadella di Beannaithe (che nel vernacolo "fatato" del Meridione significa semplicemente *benedetta*) è il fulcro del potere ecclesiastico nelle contee d'Oriente.

Durante l'epoca imperiale qui sorgeva solo un modesto villaggio rurale, che fu però sede di una delle più sanguinose rappresaglie perpetrate dagli sgherri falconiti (*"eccidio del Sepolcro"* - anno 2941 E.Q.).



*Il Gran Annuario dell'Est,
consacrato all'angelo del mezzogiorno Nelchael*



Con l'avvento dell'Era del Regno, le alte sfere dell'Ecclesiarchia decisero (*1° Enclave Capitolare* – Anno 4 E.R.) di edificare sulle ceneri dello sventurato paese il bastione della fede del Sud-est. La spelunca della rupe (sede del turpe eccidio) venne riaperta e scavando a fondo nella roccia si principiò a costruire la celebre **Cattedrale di Beannaithe**.

La Cattedrale (completata in oltre dieci anni di lavori – anno 14 E.R.) è un miracolo d'arte e architettura... la sua facciata è stata scolpita sfruttando l'intera parete frontale della rupe; una serie di guglie ospitanti squisite statue votive, sveltanti arcate sovrapposte e centinaia di bassorilievi (nei quali sono riprodotti i più significativi episodi di martirio degli anni imperiali).

Gli ambienti sotterranei della cattedrale comprendono una cripta inferiore (ove sorge il monumento memoriale dell'eccidio, segnato dalla scritta "*Humani insaniae diabolus expulsus sit*", ovvero "*Che sia esorcizzato il demone dell'umana follia*"), ampie ali laterali (perlopiù sede di uffici ecclesiastici, archivi e alloggi) e l'eccezionalmente vasto tempio maggiore (vedi nota).

All'esterno della Cattedrale sono col tempo sorte come funghi piccole cappelle votive dedicate ad ogni culto in voga nel Meridione. I vari curatori circondano i propri luoghi di fede con elementi caratteristici che non mancano di catturare l'interesse dei molti pellegrini e curiosi in visita a Beannaithe. Lo spazio circostante le cappelle diviene quindi un fiorire di floridi giardini (culto di Nhea, Elios ed Elthrai), forum di studio (culto di Sirio e Spica), cupi chiossi funebri (culto di kainus-Yano), spartane sale d'arme (culto di Alhazhar, Aldebaran e Luce del Nord) e persino sfrenate orge serali (culto di Ellesham)!

Le genti del Meridione trovano davvero incomprensibile come un simile crocevia della fede possa esser sorto all'interno del tirannico e sanguinario regime di Sathor.

I pareri più concilianti in merito additano Beannaithe come un "*fiore tra le spine*", un rifugio per quanti sono perseguiti dal peso delle inique autorità vicine. Occasionali testimonianze sostengono difatti che molti fuggiaschi braccati dai caporioni della Compagnia della Morte siano stati accolti dai chierici di Beannaithe e salvati da un tristo fato.

Vi sono però anche opinioni assai meno ciarliere riguardo la "santa cittadella"... per alcuni questa non è che l'ennesimo pilastro dello schiacciante potere della casata reggente dei conti Longini. Tali malelingue borbottano che i sermoni predicati dai pulpiti di Beannaithe "*innalzano gli oppressori e turlupinano gli oppressi*" (a voler significare la presunta corruzione che lega le cerchie ecclesiastiche al potere secolare della nobiltà).

Kurant, Caserma dei Porporati, Sede della Compagnia della Morte

Se Oriocca è capitale del potere nobiliare di Sathor, Kurant è sicuramente sede della sua podestà d'arme. Gran parte del campo limitato dal vallo della fortezza è adibito alla formazione dei migliori soldati della contea. In un fiorire di caserme, accademie militari (tra cui spicca anche il prestigioso ordine d'arme della **Settima Corona**), forge e armerie, ogni cadetto sathoriano ammesso comprende immediatamente di trovarsi innanzi alla più insperata fortuna... o innanzi alla peggiore delle sventure!

Difatti Kurant non accoglie deboli o inetti tra le proprie mura e ogni residuo di inefficienza viene rapidamente spazzato via dall'impetoso vaglio dell'addestramento. La psiche e il fisico d'ogni soldato vengono prima demoliti dal durissimo regime e quindi modellati nella foggia di un'infallibile macchina da guerra.

Il tempio di Beannaithe e gli "angeli custodi d'Oriente"

Il tempio maggiore di Beannaithe possiede una volta che si innalza ad oltre duecento piedi (l'intera altezza della rupe che ospita la Cattedrale) e l'unica navata centrale fende il suolo per il doppio della lunghezza.

Sono particolarmente suggestivi i **3 rosoni** decorati che si aprono ai lati (est, sud ed ovest) del tempio, gettando a tempi alterni la luce del sole sulle solenni statue degli **angeli custodi di Beannaithe**.

Gli "angeli custodi" sono figure mitologiche associate alle principali virtù della chiesa d'Oriente...

L'angelo baciato dal sole del mattino è **Haziel**, simbolo della *pietà* e del nobile sacrificio.

Haziel ha le sembianze di una fanciulla genuflessa che regge tra le esili dita una coppa colma di limpida acqua santificata (nota come *Calice di Gallora*).



Il **Calice di Gallora** è un sommo viatico di purezza ed ogni sacerdote pellegrino che si avvia a compier un'importante missione di fede, deve prima sorbirne un sorso per testimoniare la trasparenza dei propri intenti.

Nella teologia whanelita Haziel è ovviamente accostata alla fede dell'Angelo Bianco Nhea e molti la invocano come artefice di vita e prosperità.

L'angelo baciato dal sole del mezzo-dì è **Nelchael**, simbolo della *conoscenza* e del discernimento.

Nelchael appare come un enigmatico essere dal volto di rapace. I suoi occhi sono ametiste grezze (gemma simbolo di saggezza) e tra le mani tiene una copia del "*Gran annuario*

dell'Est" (un manoscritto contenente le testimonianze autografe dei molti pellegrini della chiesa d'Oriente).

Nelchael è affine al culto del dio Sirio e si elegge quindi patrono di chi fa del sapere uno strumento d'illuminazione per le masse.



L'angelo baciato dal sole del crepuscolo è infine **Alphon**, simbolo della *potenza* e della supremazia.

Alphon si erge come un maestoso guerriero dalle membra possenti e dal volto perennemente irrequieto. L'angelo ha l'onore di custodire nel suo pugno la sacra **Lancia Sandora** (anticamente nota come *Lancea Sandora*), una reliquia risalente alle remote ere passate.

Si narra che la lancia sia piovuta dal cielo a seguito della furibonda battaglia che il "diavolo dei mari" Nicholas O'Talashee ingaggiò con un guerriero celeste (prima che entrambi scomparissero nei tempestosi flutti dell'Oceano). Raccolta dai popoli del Sud e custodita con il massimo riserbo, la lancia fu affidata nei secoli a venire ai più noti patriarchi della fede... devoti eroi che colorirono le leggende con le loro gesta gloriose!

Attualmente solo la Somma Pontefice **Elanei** e l'Arcipriore dell'Est **Salazar Batista** sono autorizzati a prelevare Sandora per farne uso in battaglia. Il mito vuole che l'angelo che custodisce l'arma serrerà indissolubilmente la sua mano, qualora un individuo indegno ne reclami il possesso.

In virtù della sua fama di indomito guerriero, Alphon è associato alle fedi d'impronta marziale del pantheon whanelita (con l'Angelo Nero Alhazhar in primis).

"La valle delle lacrime"

... il trio di ufficiali della "compagnia" passeggiava a ridosso del crinale con passo cadenzato. Nelle loro tetre uniformi nere, con lo scuro colbacco calato sul capo e con le spettrali maschere calcate sul volto, costoro apparivano come silenziose chimere partorite da un incubo.

Al centro il superbo Marchese Raniero di Pietrasanta, comandante d'assalto e reggente della Valle delle Lacrime... da un lato l'altero e pluridecorato comandante inquisitore Vinicio Galestri, tanto assiduo nell'appoggiare i biechi torturatori falconiti in epoca imperiale, quanto lesto ad impiccarli tutti con l'avvento dell'Era del Regno... dall'altro il giovane e scostante capitano Bormio Galestri, figlio di Vinicio e promosso solo in virtù delle pressioni dell'influente padre.

Con poche frasi secche e ampi cenni della mano il Marchese di tanto in tanto descriveva uno degli scorci del campo di lavoro... scene abominevoli indicate come semplici passaggi di una visita formale.

"...da principio i miei genieri avevano suggerito la costruzione di un argano per trarre i blocchi di pietra dal fondo della cava..."

Così parlava Raniero, mentre sul fianco della gola centinaia di prigionieri sfilavano come formiche oppresse dal pesante fardello sulla scala degli angeli.

"...ma se avessimo impiegato tutti gli internati a scavare, un argano non sarebbe bastato a sollevare le rocce raccolte... stanziandone parte al trasporto dei blocchi e creando una rotazione dei turni con gli scavatori, si ottiene uno sfruttamento assai più razionale delle risorse..."

Ad un tratto un sordo scricchiolio, accompagnato da un clangore metallico e urla concitate, troncò a pie' pari il discorso del Marchese. A circa metà della scalinata una fila di detenuti era scivolata oltre il bordo e cinque di loro penzolavano nel vuoto, avvinti l'uno all'altro da ceppi metallici... un pari numero di compagni incatenati a loro stava cercando di aggrapparsi ai gradoni, onde evitar di crollare nello strapiombo.

Un tarchiato milite della Compagnia aveva raggiunto il gruppo caracollandosi giù per la scala e ora frustava con gran zelo gli schiavi per spingerli a tirar su i caduti.

Gli occhi degli ospiti del Marchese erano fissi con morbosa apprensione innanzi e ad una prima occhiata pareva che l'intera fila sarebbe stata ingoiata dal dirupo...

"SOLDATO, SPEZZA LA CATENA! SPEZZALA ORA!!!"

Tuonò all'improvviso la voce stentorea di Raniero di Pietrasanta. Per un attimo tutti gli occhi del campo furono fissi su di lui; poi il milite, estratta una solida accetta, fece saltar il tratto di catena che ancor legava i barbari tra loro... come sgraziati volatili i prigionieri caddero giù fino a giacer come nel grembo della cava.

Qualche attimo ancora e il Marchese riprese a discorrere:

"...Come vedete l'accorgimento di incatenar tra loro solo piccoli gruppi di internati non giova solo alla sicurezza del campo... è anche un modo per minimizzar le perdite accidentali di forza lavoro..."



Primo tra gli ideali inculcati nei cadetti è la lealtà alla fùil-dil: il votare se stessi, sino all'ultima goccia del proprio sangue, alla protezione e alla prosperità della stirpe nobile eletta. Pronta obbedienza e rispetto sono in secondo luogo preponderanti e costituiscono il nerbo della gerarchia marziale. Infine viene diffusa la dottrina del fatalismo ("báshura"): ovvero l'accettazione della morte con sottomissione alla signoria e alla patria.

Coloro che escono incolumi da uno spossante periodo di noviziato (solitamente fissato a quattro anni) divengono immediatamente **porporati** (schiere di elite) e possono vestire il caratteristico manto tinto nei colori araldici della casata Longini (porpora e oro).

Le schiere porporate vomitate dalla crudele fucina di Kurant sono un sol corpo che ostenta disciplina e timore innanzi ad ogni nemico. Alla loro testa stanno da sempre i tetri ufficiali della famigerata **Compagnia della Morte** (Bás Armtha), un influente organo direttivo dell'armata sathoriana, che risponde direttamente alla casata Longini. In tutte le coste orientali sono celebri i successi, le prodezze e gli efferati soprusi della compagnia...

Whrez, Mercato degli schiavi

Sebbene le leggi proclamate nell'Era del Regno vietino di asservire liberi cittadini, i codici di alcune contee meridionali (come Sathor e Falsim) permettono di prender in schiavi responsabili di gravi reati, prigionieri di guerra e bucanieri. Ovviamente non è difficile trovare autorità militari e giuridiche che alimentino la tratta d'uomini tramite giudizi compiacenti.

La fortezza di Whrez sorge a poche miglia dagli scali costieri della contea e raccoglie uno dei più grandi mercati di schiavi del Sud. Dal mattino al tramonto la via maestra di Whrez ospita decine di blocchi ai quali sono incatenate le ambite "merci".

Non solo le razze "comuni" vengono esposte sul mercato, ma talvolta spiccano esseri mostruosi e bizzarri in massicce gabbie di metallo... si tratta perlopiù di ottusi ogri e giganti selvaggi delle Cime Guardiane, mescolati ad alcuni feroci abomini catturati nelle spelonche del Sottomondo.

Alla tratta degli schiavi sono state associate nel tempo alcune attività "complementari"... arene clandestine sono allestite nelle cripte del maniero ed eleganti bordelli appestati dai fumi dell'oppio stanno nelle tende variopinte della cittadina circostante. I gladiatori di Whrez sono stimati tanto quanto le sue puttane ed ingrassano senza sosta le casse della nobiltà locale.

Pietracupa, Luogo dei foschi concili

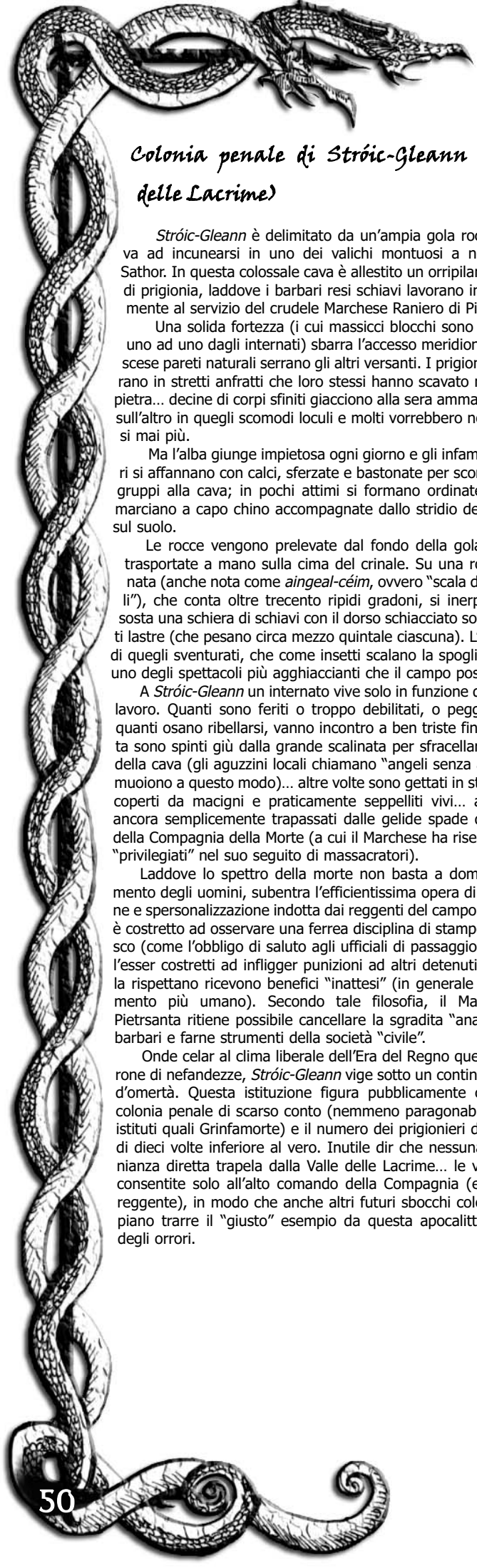
Questa fortezza si ergeva un tempo a dominare la steppa nord-orientale di Sathor e venne distrutta da un'orda barbarica negli ultimi secoli dell'Era dei Quattro.

In seguito la contrada venne riconquistata, ma la ricostruzione della rocca apparve comunque troppo onerosa per la casata Longini. Da allora un vecchio rudere intarsiato di rampicanti avvizziti svetta al centro della brulla piana e le sue pietre annerite dal fuoco gli hanno affibbiato il nome di Pietracupa.

Non tutti sono però concordi nel ritenere defunto ogni interesse riguardo questo bastione. Pare infatti che sfuggenti presenze siano state viste muoversi sugli spalti di Pietracupa e che talvolta il castello sia meta di visite notturne di nobili purosangue (che procedono privi d'ogni lume).

Nessuno, se non forse le casate maggiori di Sathor, può dir con certezza cosa si celi nel rudere... forse questa è la sede delle famigerate **ombre dietro il trono** (la schiera di spie e sicari al servizio dei purosangue), oppure un segreto luogo di raduno dell'aristocrazia... altri ancora malignano che si tratti di un empio santuario, laddove la magia nera viene coltivata assieme a turpi malefici!

Nella credenza popolare Pietracupa è tuttora il più intimo recesso dell'anima nera dei discendenti dell'antica tirannia.



Colonia penale di Stróic-Gleann (Valle delle Lacrime)

Stróic-Gleann è delimitato da un'ampia gola rocciosa che va ad incunearsi in uno dei valichi montuosi a nord-est di Sathor. In questa colossale cava è allestito un orripilante campo di prigionia, laddove i barbari resi schiavi lavorano incessantemente al servizio del crudele Marchese Raniero di Pietrasanta.

Una solida fortezza (i cui massicci blocchi sono stati posti uno ad uno dagli internati) sbarrava l'accesso meridionale e scoscese pareti naturali serrano gli altri versanti. I prigionieri dimorano in stretti anfratti che loro stessi hanno scavato nella nuda pietra... decine di corpi sfiniti giacciono alla sera ammassati l'uno sull'altro in quegli scomodi loculi e molti vorrebbero non destarsi mai più.

Ma l'alba giunge impietosa ogni giorno e gli infami carcerieri si affannano con calci, sferzate e bastonate per scortare i vari gruppi alla cava; in pochi attimi si formano ordinate file, che marciano a capo chino accompagnate dallo stridio delle catene sul suolo.

Le rocce vengono prelevate dal fondo della gola e quindi trasportate a mano sulla cima del crinale. Su una rozza scalinata (anche nota come *aingeal-céim*, ovvero "scala degli angeli"), che conta oltre trecento ripidi gradoni, si inerpica senza sosta una schiera di schiavi con il dorso schiacciato sotto pesanti lastre (che pesano circa mezzo quintale ciascuna). L'immagine di quegli sventurati, che come insetti scalano la spoglia china, è uno degli spettacoli più agghiaccianti che il campo possa offrire.

A Stróic-Gleann un internato vive solo in funzione del proprio lavoro. Quanti sono feriti o troppo debilitati, o peggio ancora quanti osano ribellarsi, vanno incontro a ben triste fine... talvolta sono spinti giù dalla grande scalinata per sfraccarsi ai piedi della cava (gli aguzzini locali chiamano "angeli senza ali" quanti muoiono a questo modo)... altre volte sono gettati in stretti pozzi coperti da macigni e praticamente seppelliti vivi... altre volte ancora semplicemente trapassati dalle gelide spade dei soldati della Compagnia della Morte (a cui il Marchese ha riservato ruoli "privilegiati" nel suo seguito di massacratori).

Laddove lo spettro della morte non basta a domare l'ardimento degli uomini, subentra l'efficientissima opera di umiliazione e spersonalizzazione indotta dai reggenti del campo. Ciascuno è costretto ad osservare una ferrea disciplina di stampo militare (come l'obbligo di saluto agli ufficiali di passaggio e persino l'esser costretti ad infligger punizioni ad altri detenuti) e quanti la rispettano ricevono benefici "inattesi" (in generale un trattamento più umano). Secondo tale filosofia, il Marchese di Pietrasanta ritiene possibile cancellare la sgradita "anarchia" dei barbari e farne strumenti della società "civile".

Onde celar al clima liberale dell'Era del Regno questo calderone di nefandezze, Stróic-Gleann vige sotto un continuo regime d'omertà. Questa istituzione figura pubblicamente come una colonia penale di scarso conto (nemmeno paragonabile ad altri istituti quali Grinfamorte) e il numero dei prigionieri dichiarati è di dieci volte inferiore al vero. Inutile dir che nessuna testimonianza diretta trapela dalla Valle delle Lacrime... le visite sono consentite solo all'alto comando della Compagnia (e al Conte reggente), in modo che anche altri futuri sbocchi coloniali sappiano trarre il "giusto" esempio da questa apocalittica scuola degli orrori.

L'intera comunità era stata raccolta innanzi al ciglio dello spoglio crepaccio... il sole moriva ad ovest e i suoi riflessi sanguigni danzavano sui volti degli uomini e delle donne della tribù di barbari.

I soldati porporati stavano fissi in piedi ai lati della radura, bloccando ogni tentativo di fuga... negando ogni barlume di speranza.

Nel frattempo l'austero ufficiale della Compagnia della Morte camminava scrutando con sguardo assente i prigionieri affiancati. Ponderava sulla forza e la limitatezza insite in quel popolo nemico... una bestia furibonda albergava nel loro cuore, una bestia in grado di conferir loro eccezionale podestà... ma anche di condannarli alla sconfitta.

Il corpo del grasso mercante era stato gettato sotto un abete, senza che nessuno si desse la cura di scacciar i nugoli di mosche posati sulla sua pelle flaccida. Per uno sciocco tentativo di saccheggio i barbari avevano fornito il pretesto per una severa rapresaglia...

L'ufficiale levò il capo innanzi alla tribù, mentre i raggi del crepuscolo luccicavano sul teschio d'oro del suo copricapo. Egli sentenziò:

"Per l'assassinio di un nobile minore della giurisdizione di Sathor, dieci di voi saranno condannati a morte e gettati in questo baratro... giustizia è fatta!"

L'eccidio quindi principiò e dei trenta presenti uno ogni tre venne spinto dai porporati nell'abisso alle sue spalle... ad un tratto un giovane guerriero "selezionato" per il massacro si aggrappò alle impietose braccia dei soldati e berciò rabbiosamente:

"Demoni senza cuore! Dunque pagate il sangue di uno dei vostri con quello di dieci di noi?!!"

L'ufficiale arrestò l'esecuzione e chiamando l'attenzione generale con un ampio cenno delle mani disse:

"Ringraziate di non aver sparso il sangue di un vero nobile, figli delle valli! Se così fosse stato avrei dovuto uccider ciascuno di voi dieci volte almeno per saldare il conto..."

... e le uccisioni ripresero.

IL GALATEO DI SATHOR

Sin dalla creazione dei vincoli gerarchici della fùildlì, l'aristocrazia reggente impose severissime convenzioni da adottare nei rapporti tra individui di diversa estrazione sociale.

Il "galateo" di Sathor è quindi un nutrito insieme di imposizioni e restrizioni, volte ad accrescere i ferrei limiti della gerarchia civile. Tramite tali tradizioni i nobili sathoriani inculcano l'obbedienza, l'omertà e la deferenza nei loro sudditi e cortigiani.

Al giorno d'oggi il galateo appare un'obsoleta eredità della tirannia passata, ma rimane comunque in vigore nella sola giurisdizione della contea. Borghesi e paria locali mantengono il pieno rispetto del galateo con pochissime eccezioni (severamente sanzionate)... in pari misura anche gli ambasciatori che recano visita all'aristocrazia delle Sette Corone sono soliti attenersi a questo codice.

Di seguito vengono elencati i capisaldi del galateo di Sathor attualmente riconosciuto nell'Era del Regno:

✧ **La tradizione delle maschere:** Un purosangue è solito indossare una maschera che copra interamente il proprio volto quando si trova in pubblico - un nobile minore deve invece indossare una maschera che copra la sola parte superiore del volto. Pare che in questa tradizione si riconosca il desiderio dei nobili di non mostrarsi innanzi agli inferiori. Talvolta la tradizione ha però permesso di perpetrare subdoli sotterfugi in seno alla nobiltà (quali aristocratici sostituiti da guardie del corpo in vista di imminenti tentativi d'assassinio).

✧ **La gerarchia della parola:** Un paria non può rivolgere parola ad un purosangue a meno che questo non conceda lui tale diritto. Un nobile minore può invece rivolgere parola ad un purosangue solo se egli la fa per primo - coloro che infrangono questa regola possono ricevere da sette a quarantanove sferzate in pubblico.

✧ **La gerarchia del desco:** Un paria non può sedere alla stessa tavola di un purosangue. Un nobile minore deve sempre attendere che un purosangue principi il pasto prima di farlo a sua volta. Un purosangue non può bere o mangiare da un calice o un piatto da cui si sia servito prima un subalterno.

✧ **La convenzione d'arme:** Un purosangue non può condividere con i paria armi o armature. Di consueto i paria di Sathor sono assai malvisti se visti usare armi proprie della "nobiltà" in battaglia. L'arsenale solitamente interdetto ai paria comprende le spade d'ogni genere e questi quindi impiegano in guerra armi in asta, asce e mazze.

✧ **La convenzione della mano manca:** Solitamente un nobile esprime il proprio favore ad un individuo porgendogli la mano sinistra affinché sia baciata. Se il nobile porge invece la mano destra, lo farà per esprimere palese sdegno.

✧ **Il vincolo dei segreti:** Un nobile minore è tenuto alla piena segretezza nei confronti di ogni indiscrezione udita da un purosangue. Coloro che infrangono questa regola sono solitamente condannati ad un periodo di detenzione in isolamento che varia da un mese a dieci anni.

✧ **Il vincolo dei mestieri:** Un paria non può intraprendere alcun genere di iniziativa commerciale o possedere una terra che si estenda per oltre due ettari. Un nobile minore non può praticare attività bancarie di alcun genere (ivi incluso il prestito ad usura). Quanti praticano un mestiere interdetto rischiano la totale confisca di ogni bene e l'esilio da Sathor a tempo indeterminato.

La Compagnia della Morte

"BÀS ARMTHA! BUAIGH NÀ BÀSAIGH!"

("Compagnia della Morte! Vincere o morire!" -

giuramento della Compagnia)

La creazione della *Bàs Armtha* risale all'epoca imperiale e fu particolarmente legata alle sanguinose campagne di conquista che Sathor recò nelle valli barbariche. Combattere in un territorio nettamente sfavorevole ed affrontare guerrieri disposti a farsi massacrare pur di cedere una sola zolla della loro terra richiedeva necessariamente redini ben salde al comando delle schiere.

Inoltre da secoli era diffusa la convinzione che solo i combattenti di origini purosangue dovessero occupare ruoli da ufficiali nell'esercito. Dunque già esisteva una bellicosa élite aristocratica, destinata a porsi in testa all'armata.

Le casate maggiori fondarono allora la Compagnia della Morte ed accordarono grandi privilegi a quanti avessero deciso di abbracciarne i ranghi. I condottieri nobili che avevano dilapidato gran parte dei loro patrimoni furono ben felici di riguadagnare così il prestigio e i denari smarriti.

Essenzialmente la Compagnia assolve ad un triplice scopo: si erge come assoluta guida delle truppe, funge da tribunale militare e detiene il ruolo di polizia politica.

In primo luogo coordina le manovre belliche e convoca periodicamente le assemblee delle varie guarnigioni sparse sul territorio.

Secondariamente veglia sull'operato dei vari militi, formando corti marziali per giudicare i vari reati compiuti in seno alla truppa. In questo contesto è tristemente noto lo *ius vecordis* (letteralmente, *diritto del codardo*), ovvero la facoltà dei membri della *Bàs Armtha* di giustiziare sommariamente quanti si rendono responsabili di atti di vigliaccheria o diserzione in tempo di battaglia.

Infine la schiera indaga incessantemente su ogni attività sospetta che possa mettere a repentaglio l'autorità dell'aristocrazia purosangue. Criminali politici, ribelli, traditori e sostenitori di ideologie fuorilegge sono braccati al primo sentore e finiscono inesorabilmente nel tritacarne della compagnia!

La fine astuzia e la perizia della *Bàs Armtha* sono uguagliate solo dalla sua innegabile crudeltà. Non si sfida la Compagnia senza esser certi di poterne divenir vittima un giorno o l'altro... quanti sono fatti prigionieri sono seviziati e torturati per strappar loro fino all'ultima informazione utile... i nemici sottomessi divengono schiavi dei caporioni militari o finiscono trucidati in sadiche dimostrazioni di potere.

Frattanto gli ufficiali della compagnia continuano a profferire ordini e combattere con impeccabile zelo. Nel clamore della carneficina lottano con singolare compostezza e nessuna parola rompe il loro glaciale silenzio...

nessuna tranne il secco giuramento che rinnovano all'alba d'ogni scontro: *"Vincere o morire!"*.

Onoreficienze presso Sathor

La nobiltà di Sathor attribuisce una considerevole importanza all'ostentazione delle imprese personali e dello status individuale.

Nei secoli si sono venute a creare numerose onoreficienze formali, destinate ai membri meritevoli dei ranghi aristocratici.

Solitamente le onoreficienze vengono attribuite a chi dimostra particolare successo nel gestire le proprie fortune, o a chi sostiene ed accresce con zelo l'egemonia delle autorità reggenti.

Alcune di queste insegne premiano invece atti di valore marziale e spettano ad elementi di spicco nella gerarchia militare.

Chi dovesse ricevere uno di questi rari simboli di fama, sarà tenuto ad esibirlo sempre in pubblico... difatti rifiutare di mostrare le proprie onoreficienze viene spesso interpretato come un gesto d'infamia e spesso i responsabili finiscono per destare l'attenzione dei severi persecutori della Compagnia della Morte.

Di seguito viene riportata una scrematura delle più celebri onoreficienze sathoriane:

Teschio d'oro (onoreficienza militare): Il teschio d'oro è il lugubre emblema della *Bàs Armtha* e viene attribuito ai soli ufficiali della Compagnia della Morte.

Anello di ferro (onoreficienza militare): L'anello di ferro (realizzato con metallo battuto a freddo) è la più ricorrente insegna militare. Questo viene tributato a soldati e condottieri che compiono uno stimabile gesto di valore.

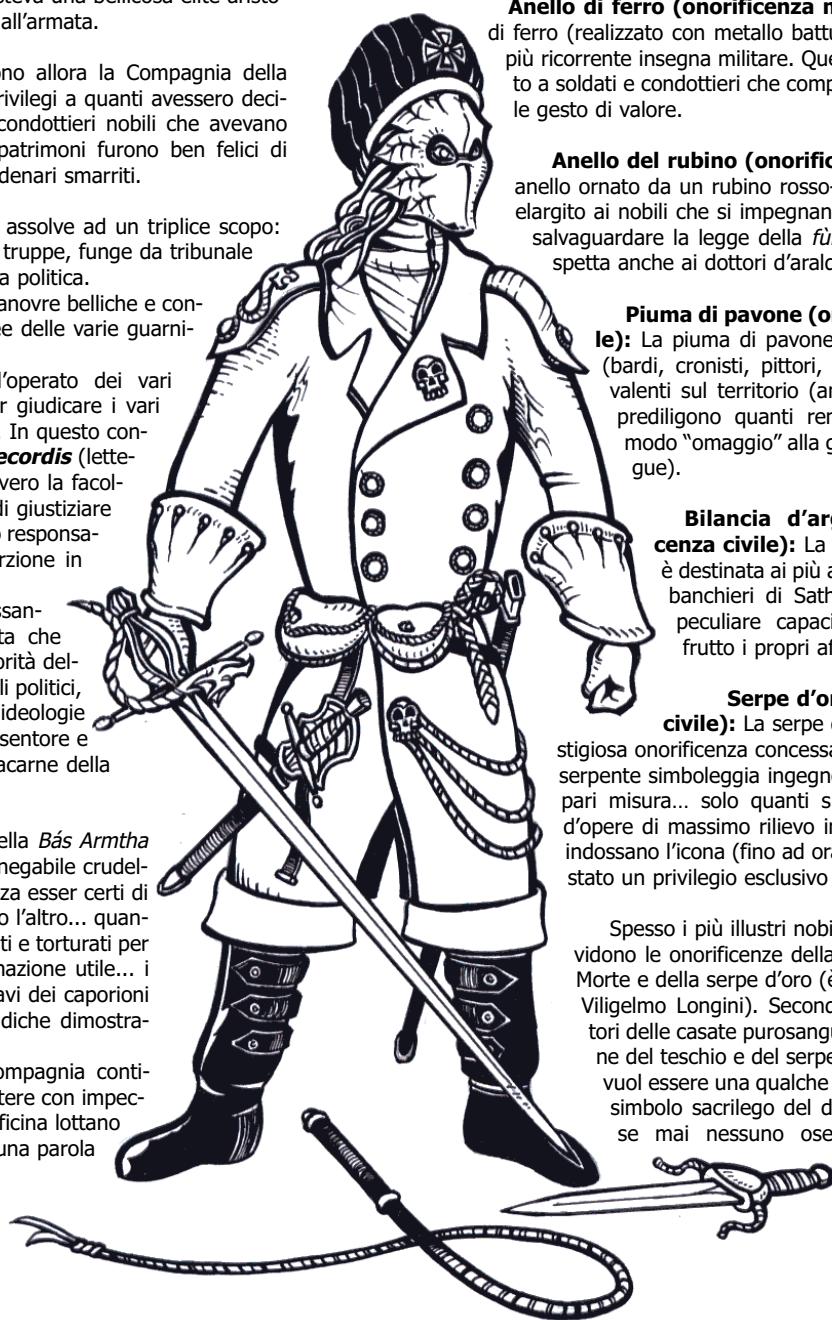
Anello del rubino (onoreficienza civile): Un anello ornato da un rubino rosso-sangue è talvolta elargito ai nobili che si impegnano per sostenere e salvaguardare la legge della *fùildlí* (l'onoreficienza spetta anche ai dottori d'araldica più esperti).

Piuma di pavone (onoreficienza civile): La piuma di pavone premia gli artisti (bardi, cronisti, pittori, scultori, etc.) più valenti sul territorio (anche se spesso si prediligono quanti rendono in qualche modo "omaggio" alla gloria dei purosangue).

Bilancia d'argento (onoreficienza civile): La bilancia d'argento è destinata ai più abili imprenditori e banchieri di Sathor e premia una peculiare capacità nel metter a frutto i propri affari.

Serpe d'oro (onoreficienza civile): La serpe d'oro è la più prestigiosa onoreficienza concessa presso Sathor. Il serpente simboleggia ingegno ed eccellenza in pari misura... solo quanti si rendono artefici d'opere di massimo rilievo in ambito civile ne indossano l'icona (fino ad ora l'assegnazione è stato un privilegio esclusivo dei purosangue).

Spesso i più illustri nobili di Sathor condizionano le onoreficienze della Compagnia della Morte e della serpe d'oro (è il caso del Conte Viligelmo Longini). Secondo alcuni denigratori delle casate purosangue, la combinazione del teschio e del serpente che ne deriva vuol essere una qualche velata allusione al simbolo sacrilego del dio Dhazka (anche se mai nessuno oserebbe affermarlo apertamente).



Viligelmo Longini, nell'alta uniforme da Easpag-Fear della Compagnia della Morte

Illustrazione di Andrea Botarelli

Arcipriore Salazar Batista,
rappresentato con la celebre Lancia Sandora in pugno



Il "Castigo di Ombramorte"

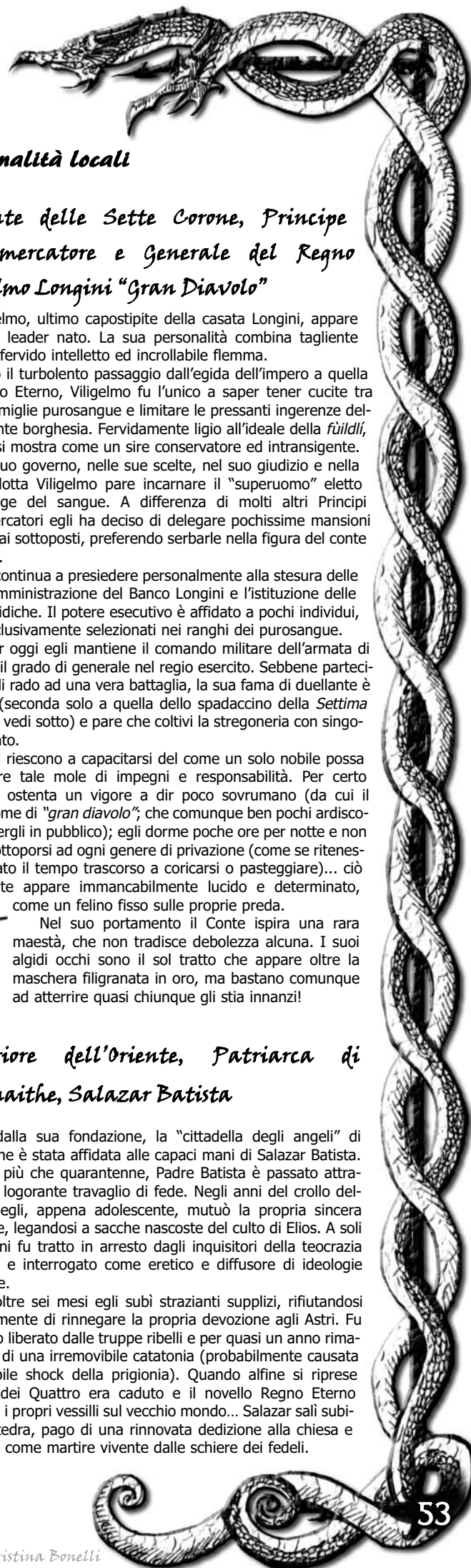
Nota anche come *Castigo di Bascáth*, questa vetusta arma è la spada tradizionalmente destinata al Conte di Sathor.

La leggenda narra che sia stata forgiata dalla lingua del tenebroso sire della stirpe maligna del Piccolo Popolo (*tah-shee*). Si dice che sette tra i primitivi antenati delle schiatte aristocratiche di Sathor cimentarono il proprio ardimento in una scellerata ordalia di coraggio... discesero nelle pieghe del Sottomondo e penetrarono nel buio reame dei *tah-shee*.

Laddove la tenebra si faceva più fitta, i sette parlarono innanzi al diabolico sovrano del popolo oscuro, gettandogli in faccia una folle proposta di sfida!

Qui la storia si fa confusa e controversa... alcuni sostengono che solo uno dei sette sopravvisse, riuscendo a strappare la lingua di Bascáth. Altri invece vociferano che il superstite si accordò con lo spirito maligno, cedendo lui l'anima dei suoi sei compagni in cambio dell'inestimabile dono.

Il "Castigo di Ombramorte" attualmente spetta al gelido Conte Viligelmo Longini, ma egli ne ha affidato la custodia al fidato "Spadaccino della Settima Corona", Estrella. Pare che siano rari i momenti in cui il nobile reggente richieda alla guardia del corpo il "Castigo"... momenti che inevitabilmente presagiscono un periodo d'aspre battaglie!



Personalità locali

Conte delle Sette Corone, Principe Liberomercatore e Generale del Regno Viligelmo Longini "Gran Diavolo"

Viligelmo, ultimo capostipite della casata Longini, appare come un leader nato. La sua personalità combina tagliente carisma, fervido intelletto ed incrollabile flemma.

Dopo il turbolento passaggio dall'egida dell'impero a quella del Regno Eterno, Viligelmo fu l'unico a saper tener cucite tra loro le famiglie purosangue e limitare le pressanti ingerenze dell'emergente borghesia. Fervidamente ligio all'ideale della *fúildli*, il Conte si mostra come un sire conservatore ed intransigente.

Nel suo governo, nelle sue scelte, nel suo giudizio e nella sua condotta Viligelmo pare incarnare il "superuomo" eletto dalla legge del sangue. A differenza di molti altri Principi Liberomercatori egli ha deciso di delegare pochissime mansioni politiche ai sottoposti, preferendo serbarle nella figura del conte reggente.

Egli continua a presiedere personalmente alla stesura delle leggi, l'amministrazione del Banco Longini e l'istituzione delle corti giuridiche. Il potere esecutivo è affidato a pochi individui, quasi esclusivamente selezionati nei ranghi dei purosangue.

Ancor oggi egli mantiene il comando militare dell'armata di Sathor e il grado di generale nel regio esercito. Sebbene partecipi assai di rado ad una vera battaglia, la sua fama di duellante è arcinota (seconda solo a quella dello spadaccino della *Settima Corona* – vedi sotto) e pare che coltivi la stregoneria con singolare talento.

Pochi riescono a capacitarsi del come un solo nobile possa sopportare tale mole di impegni e responsabilità. Per certo Viligelmo ostenta un vigore a dir poco sovrumano (da cui il soprannome di "*gran diavolo*"), che comunque ben pochi ardiscono rivolgergli in pubblico); egli dorme poche ore per notte e non esita a sottoporsi ad ogni genere di privazione (come se ritenesse sprecato il tempo trascorso a coricarsi o pasteggiare)... ciò nonostante appare immancabilmente lucido e determinato, come un felino fisso sulle proprie preda.

Nel suo portamento il Conte ispira una rara maestà, che non tradisce debolezza alcuna. I suoi algidi occhi sono il sol tratto che appare oltre la maschera filigranata in oro, ma bastano comunque ad atterrire quasi chiunque gli stia innanzi!

Arcipriore dell'Oriente, Patriarca di Beannaithe, Salazar Batista

Sin dalla sua fondazione, la "cittadella degli angeli" di Beannaithe è stata affidata alle capaci mani di Salazar Batista.

Poco più che quarantenne, Padre Batista è passato attraverso un logorante travaglio di fede. Negli anni del crollo dell'impero egli, appena adolescente, mutuò la propria sincera vocazione, legandosi a sacche nascoste del culto di Elios. A soli sedici anni fu tratto in arresto dagli inquisitori della teocrazia imperiale e interrogato come eretico e diffusore di ideologie fuorilegge.

Per oltre sei mesi egli subì strazianti supplizi, rifiutandosi caparbiamente di rinnegare la propria devozione agli Astri. Fu in seguito liberato dalle truppe ribelli e per quasi un anno rimase preda di una irremovibile catatonìa (probabilmente causata dal terribile shock della prigionia). Quando alfine si riprese l'impero dei Quattro era caduto e il novello Regno Eterno innalzava i propri vessilli sul vecchio mondo... Salazar salì subito in cattedra, pago di una rinnovata dedizione alla chiesa e osannato come martire vivente dalle schiere dei fedeli.

*Estrella Longini, nell'alta uniforme da Tiarna-Fear
della Compagnia della Morte*

Dotato di una naturale eloquenza e capacità di trascinare le folle, Padre Batista fu artefice dell'evangelizzazione di centinaia d'individui nelle contee. Con una simile guida carismatica, l'Ecclesiarchia orientale assunse nel tempo una struttura ben più solida e radicata di quella occidentale (frammentata da assurdi campanilismi e dai ciechi soprusi perpetrati dai tribunali inquisitori della **Rosa Damoclis**).

Il celebre Patriarca di Beannaithe appare come un eroico sacerdote delle saghe passate... sempre pronto a porsi alle redini delle varie chiese nei periodi di turbolenza interna, costantemente impegnato in esemplari opere di valor civico (quali la fondazione di ospedali popolari e piccole scuole pubbliche) e talvolta anche alla testa di agguerrite armate templari! La sua fiera figura, serrata nelle vestigia d'arme e con la fulgida *Lancia Sandora* (vedi trafiletto **"Il tempio di Beannaithe"**, pag. 48) brandita verso il cielo, evoca spesso sconfinato ardore nei leali compagni al seguito.

Nemmeno un sant'uomo del calibro di Padre Batista rimane però intonso dalle critiche... le sue recenti visite presso la corte del Conte Viligelmo Longini sembrano infatti avvicinarlo troppo all'infame podestà nobiliare di Sathor e le classiche "voci da comare" non mancano di denigrare tal suo comportamento.

*Spadaccino della Settima Corona,
Comandante della "Bás Armtha"
(Compagnia della Morte) e Colonnello del
Regno Estrella Longini "Scavafossa"*

Il pungente colonnello Estrella ha fama d'esser la miglior lama del Meridione. Nipote di sangue del Conte Viligelmo e discendente del ramo più belligerante della casata Longini, ella è stata sin dalla giovinezza messa al bando d'ogni mollezza ed allevata per esser una combattente provetta.

A soli undici anni ha principiato a frequentare l'accademia d'arme di Kurant, segregata dalla propria famiglia e priva persino del conforto cameratesco dei semplici cadetti (in virtù del suo rango di nobile purosangue). Nonostante i grigiori della solitudine, Estrella ha comunque mantenuto una personalità incredibilmente forte, ardita e spavalda.

Curiosità - le rose di Estrella

Estrella coltiva una tradizione ormai persa negli antichi fasti della nobiltà purosangue. La duellante è solita recar con sé un mazzetto di rose di varia tinta, che dona agli altri come singolari messaggi.

Il colore del fiore elargito stabilisce la particolare natura della dichiarazione:

Rosa rossa: La rosa scarlatta è il simbolo della passione e anche il primo pegno che Estrella cede ai propri spasimanti.

Rosa azzurra o purpurea: Questi fiori crescono solo tramite complessi innesti e decorano spesso i giardini signorili di Sathor. Nelle occasioni mondane Estrella ostenta il proprio rispetto ad un aristocratico con queste rose.

Rosa gialla: La rosa gialla esprime astio ed acredine. Estrella getta ai piedi di un individuo sfidato a duello uno di questi fiori.

Rosa nera: Le rarissime rose nere simboleggiano il fato ineluttabile... Estrella è solita deporre uno di questi fiori sul petto dei nemici uccisi in singolar tenzone.



Gli ufficiali istruttori e i maestri di scherma non sono mai riusciti ad estinguere la sua sconfinata superbia e il suo fare beffardo... ella ha sempre guardato chicchessia dall'alto verso il basso e non è difficile pensar quale ghigno giaccia sotto la sua maschera d'aristocratica. Difficile dir se l'arroganza di Estrella derivi da una sorta di ripicca verso la gioventù smarrita, o se sia solo un'innata vena di malizia.

In ogni caso è nel confronto d'arme che emerge il suo reale "estro". Il fil di spada che divide la vita dalla morte, il palpito del cuore in accelerazione, la mente fissa sul bersaglio... un connubio di emozioni e pensieri che più d'ogni cosa infiammano l'animo del colonnello.

Alla conclusione del periodo di addestramento ella era già milite porporato ed ufficiale capitano della *Bás Armtha*. Alle sue spalle si era lasciata senza rimpianti una scia insanguinata di duelli vinti; tenzioni politiche, liti d'onore e persino volgari scaramucce d'osteria... La sua presunta imbattibilità le era valsa le ambite sette monete d'oro necessarie per sfidare l'attuale guardia del corpo del Conte e pretendere il suo ruolo.

Fu Viligelmo Longini stesso a fissare la data del fatidico duello, mostrando così la sua palese predilezione per la giovane Estrella.

Rendendo onore alla propria fama la spadaccina concluse celere la sfida e altrettanto rapidamente fu posta al fianco del reggente di Sathor.

Ora Estrella frequenta giorno e notte lo sfarzo degli ambienti aristocratici. Qui è ben conosciuta la sua frivola passione per vezzi decadenti, le sue molte conquiste tra i ricchi cicisbei (a cui volge le spalle dopo una singola notte di piacere) e il gusto per azzardi d'ogni genere (giochi da bisca, scommesse e sfide d'ingegno).

Quando invece pone sulla faccia la macabra maschera da guerra e calca in testa il colbacco ornato dal teschio della *Bás Armtha*, l'intera fiumana di vizi, menzogne e sotterfugi della vita mondana viene ingoiata dai suoi occhi scuri e in questi rimane solo spazio per l'avversario... e per la morte!

Illustrazione di Cristina Bonelli

Di "Certaminis Codex"

Il duello è una letale tradizione profondamente radicata nella Contea di Sathor. Nella storia delle coste del Meridione i nativi sathoriani furono i primi a sfruttare contese d'arme per risolvere diatribe tra membri dell'aristocrazia.

In questo si rispecchia la forte passione marziale dei nobili purosangue, ma al tempo stesso il duello assume i turpi connotati di una sorta d' "omicidio legalizzato".

Una sfida formale tra due avversari può aver luogo per tre diversi motivi: una "sfida d'onore", una "sfida giudiziaria" (*ius gladii*), o una "sfida ludica".

La **sfida d'onore** è senz'ombra di dubbio la forma più grave e controversa di duello. Quando un nobile considera leso il proprio "onore" e non vi sono prove tangibili per confutar la sua posizione di offeso, egli ha il diritto di chiamare alle armi l'avversario. Per quanto il cerimoniale di contorno possa apparir curato e solenne, la sfida d'onore si svolge quasi esclusivamente "all'ultimo sangue", recando inevitabilmente alla morte di uno dei duellanti.

Il concetto di onore è tuttavia cosa abbastanza astratta da fornir scappatoie per dichiarare una sfida anche a seguito delle offese più futili... mancanza di rispetto, palese disaccordo, parole taglienti o atti azzardati hanno finito per insanguinare il campo di innumerevoli arene di Sathor!

La **sfida giudiziaria** (in gergo *ius gladii*) è invece sancita dai soli tribunali aristocratici di Sathor. Quando non sono in grado di venir a capo di una diatriba tra individui (o casate), i regi magistrati hanno la facoltà di indire un duello allo scopo di sciogliere la questione una volta per tutte. Ogni parte deve presentar il proprio campione e chi ottiene trionfo assicura alla sua fazione sentenza favorevole nel contenzioso.

In ultima istanza, la **sfida ludica** (detta anche "sfida bianca") altro non è che una forma di incontro schermistico tra due rampolli della nobiltà e si prefigge il solo scopo di competizione ed intrattenimento. Sebbene le sfide ludiche siano un'attività popolare delle serate mondane di Sathor, gli incidenti di percorso (spesso "provocati" da inimicizie politiche) sono frequenti e spediscono ogni anno una gran quantità di combattenti al beccchino!

Per evitare che il duello mutuasse la fama di atto brutale e insensato, gli avi della famiglia reggente Longini pretesero che fosse stilato un severo codice atto a regolamentare ogni contesa.

Nacque così il celebre **Certaminis Codex** (i cui autori furono perlopiù maestri spadaccini della crudele Compagnia della Morte), un insieme di convenzioni etiche e legislative dedicate al contesto civile e militare del duello. Nei secoli il *Codex* prese piede anche nelle altre contee e qui si diffuse l'usanza di combattere "alla moda sathoriana".

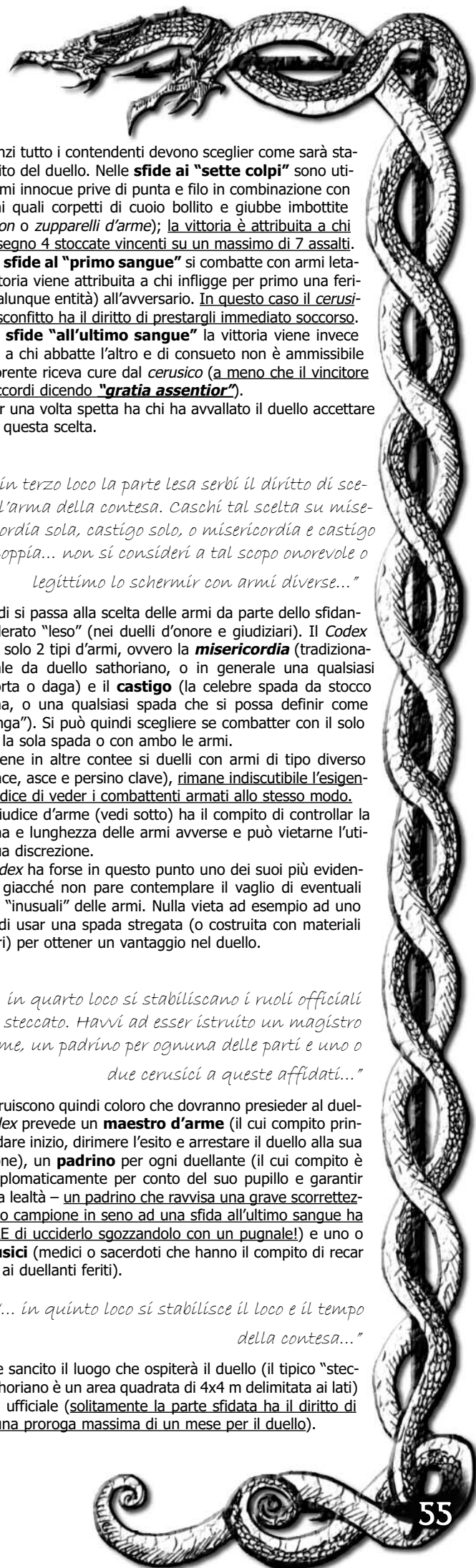
La popolarità del *Codex* portò quindi ad un ulteriore sviluppo ed affermazione del duello presso Sathor. Con la nobilitazione della scherma (considerata "scienza" di primaria importanza presso l'aristocrazia), la costruzione di armi sempre più perfezionate (vedi il trafiletto "**Castigo e Misericordia**" a pag. 57) ed il persistere di un'ideologia impietosa e belligerante nella contea, si ebbe un fiorir dell' "onorata" contesa sotto molteplici aspetti... tuttora Sathor vanta le più stimate scuole d'arme del vecchio mondo (prima tra tutte l'*Accademia della Settima Corona*) e una schiatta combattente temuta in ogni dove.

Di seguito vengono elencati i capisaldi del *Codex* e l'introduzione ad un duello ligio alla tradizione sathoriana:

"... havvi in primo loco ad esser sancita la natura della sfida. Spetti dunque al nobil patriarca diritto d'avvallo sui duelli d'onore, ai sommi iudici istruiti quello per i duelli legali e ai familiari delli sfidanti per i duelli bianchi..."

Una volta stabilita la natura del duello (sfida d'onore, sfida giudiziaria o sfida ludica), spetta ad una specifica autorità avvallarlo o respingerlo. Il nobile in testa ad una regione è chiamato ad autorizzare le sfide d'onore, i regi magistrati le sfide giudiziarie e i familiari dei duellanti (di comune accordo) le sfide ludiche.

"... in secondo loco le parti s'accordinò sulla gravità della sfida. Nell'ordine che qui seguita si stabilisce tal gravità: sfida ai sette colpi, sfida al primo sangue e sfida all'ultimo sangue. A chi avvallo concesse alla sfida spetta diritto di veto su tal accordo..."



Innanzitutto i contendenti devono scegliere come sarà stabilito l'esito del duello. Nelle **sfide ai "sette colpi"** sono utilizzate armi innocue prive di punta e filo in combinazione con protezioni quali corpetti di cuoio bollito e giubbe imbottite (*gambeson* o *zupparelli d'arme*); la vittoria è attribuita a chi mette a segno 4 stoccate vincenti su un massimo di 7 assalti.

Nelle **sfide al "primo sangue"** si combatte con armi letali e la vittoria viene attribuita a chi infligge per primo una ferita (di qualunque entità) all'avversario. In questo caso il *cerusico* dello sconfitto ha il diritto di prestargli immediato soccorso.

Nelle **sfide "all'ultimo sangue"** la vittoria viene invece attribuita a chi abbatte l'altro e di consueto non è ammissibile che il morente riceva cure dal *cerusico* (a meno che il vincitore non lo accordi dicendo "**gratia assentior**".)

Ancor una volta spetta a chi ha avvallato il duello accettare o vietare questa scelta.

"... in terzo loco la parte lesa serbi il diritto di scegliere l'arma della contesa. Caschi tal scelta su misericordia sola, castigo solo, o misericordia e castigo in coppia... non si consideri a tal scopo onorevole o legittimo lo schermir con armi diverse..."

Quindi si passa alla scelta delle armi da parte dello sfidante considerato "leso" (nei duelli d'onore e giudiziali). Il *Codex* ammette solo 2 tipi d'armi, ovvero la **misericordia** (tradizionale pugnale da duello sathoriano, o in generale una qualsiasi spada corta o daga) e il **castigo** (la celebre spada da stocco sathoriana, o una qualsiasi spada che si possa definir come "lama lunga"). Si può quindi scegliere se combattere con il solo pugnale, la sola spada o con ambo le armi.

Sebbene in altre contee si duelli con armi di tipo diverso (quali lance, asce e persino clave), rimane indiscutibile l'esigenza del codice di veder i combattenti armati allo stesso modo.

Un giudice d'arme (vedi sotto) ha il compito di controllare la pari forma e lunghezza delle armi avverse e può vietarne l'utilizzo a sua discrezione.

Il *Codex* ha forse in questo punto uno dei suoi più evidenti cavilli, giacché non pare contemplare il vaglio di eventuali proprietà "inusuali" delle armi. Nulla vieta ad esempio ad uno sfidante di usar una spada stregata (o costruita con materiali particolari) per ottenere un vantaggio nel duello.

"... in quarto loco si stabiliscano i ruoli ufficiali nello steccato. Havvi ad esser istruito un magistro d'arme, un padrino per ognuna delle parti e uno o due cerusici a queste affidati..."

Si istruiscono quindi coloro che dovranno presiedere al duello. Il *Codex* prevede un **maestro d'arme** (il cui compito principale è dare inizio, dirimere l'esito e arrestare il duello alla sua conclusione), un **padrino** per ogni duellante (il cui compito è trattar diplomaticamente per conto del suo pupillo e garantir per la sua lealtà – un padrino che ravvisa una grave scorrettezza del suo campione in seno ad una sfida all'ultimo sangue ha il DOVERE di ucciderlo sgozzandolo con un pugnale!) e uno o due **cerusici** (medici o sacerdoti che hanno il compito di recar soccorso ai duellanti feriti).

"... in quinto loco si stabilisce il loco e il tempo della contesa..."

Viene sancito il luogo che ospiterà il duello (il tipico "steccato" sathoriano è un'area quadrata di 4x4 m delimitata ai lati) e la data ufficiale (solitamente la parte sfidata ha il diritto di chieder una proroga massima di un mese per il duello.)

Eterna illusione

- Mio nobile sire Arciduca, perché sceglier un così cupo luogo per il nostro incontro?!

- ... tantum in obscuritate munus pulcherrimus... solo dall'oscuro scrigno dell'oscurità si possono trarre i più stimati tesori!... non nascono le stelle radiose dal buio della notte?!... e non è il lugubre vespro rischiarato dai fatati falò degli zingari d'Oriente?!

Così le figure in tessuto e porcellana del pallido Arciduca Cantelmo, ammantato nel suo nero pastrano e della soave Lady Balmafala, trepidante nell'elaborata veste di pizzo, danzavano mosse dalle agili dita della burattinaia.

Incredibile come quella fanciulla apparisse totalmente rapita dalla propria narrazione... i suoi occhi smeraldini giacevano sbarrati nel vuoto e ad eccezione delle braccia ogni fibra del suo corpo pareva rigida come pietra.

Non erano in pochi a pensar come le marionette apparissero ben più vive di lei... non erano in pochi a pensar che in realtà fosse LEI la marionetta e che le sue labbra cerulee fossero mosse dagli stessi personaggi della sua fosca fiaba!

- ... Arciduca, io non credevo... perdonate la schiettezza delle mie parole, non credevo che foste voi così audace...

- ... *fortuna audaci iuvat...* la sorte bacia la fronte dell'audace!... e in questa notte tagliata fuori dallo sguardo indiscreto del mondo io ancor trovo la mia fortuna...

- Sire mio... sin da quando ero niente più che timida infante, rimasi stregata dalla maestà vostra... e se più posso osare, da quella vostra altera beltà che 'si pare intonsa dal logorio del tempo!... or che son donna io vi rivedo come vi vidi allora e mi sembra che queste due decadi non vi abbiano in alcun modo cambiato.

- ... il tempo... esiste forse più infame tessitore di biechi sotterfugi?!... solo un turpe mariuolo che dona al fiore effimera bellezza, per poi rubargliela il giorno dopo!...

Il tenebroso Cantelmo si avvicinò ad un tavolinetto ornato, sul quale stava un voluminoso oggetto coperto da un drappo di lana.

- Milady... vi accorderò il privilegio d'una rara rivelazione... il mio più recondito segreto, seppellito nel più intimo recesso dell'animo mio... giacché io, Federigo Cantelmo, ho ingannato il supremo ingannatore... ho ingannato il TEMPO!!!

La mano rigida della marionetta sfilò il drappo, scoprendo così un vetusto quadro che ritraeva l'Arciduca Cantelmo nel suo ammaliante aspetto.

- Sire mio... squisito veder come l'arte rende lode al vostro incarnato!... ma pare a me questo dipinto carico d'anni... non si tratta piuttosto di un antenato straordinariamente somigliante a voissignoria?!

- No mia diletta, no... vero è che tal ritratto risale a molti secoli addietro... falso il fatto che rispecchia il volto di un mio avo... è proprio il MIO volto quello che scorgete nelle tinte antiche!

- Ma illustre Arciduca, Sire mio... non comprendo il vostro dire... come potete voi appartenere a tal remoto passato?

Cantelmo si voltò fronteggiando imperiosamente Lady Balmafala, la quale parve ritrarsi spaurita...

- La giovinezza, la bellezza e la passione sono fiamme assai fugaci... occorre ravvivarle con il giusto tributo... il giusto TRIBUTO che solo la rosa più fresca può offrire!

L'Arciduca poggiò le dita d'alabastro sul volto della nobildonna, la quale subito cadde nel grembo della burattinaia, scomparendo tra le falde della sua veste... con movimenti fluidi e quasi ipnotici, l'artista sostituì il pupazzo di Lady Balmafala con una nuova versione dal corpo orribilmente avvizzito... della seducente damigella non rimaneva che un cadaverico guscio ai piedi del trionfante Cantelmo!

- Vi ringrazio devota amica... con il vostro stimato sacrificio prolungherò ancor una volta l'eterna illusione del viver mio...

La lugubre sagoma dell'Arciduca siglò la fine dello spettacolo rivolgendosi alla platea un cortese inchino... uno scrosciante battimani esplose nel salotto signorile e molti furono gli alti papaveri dell'aristocrazia che resero omaggio al talento della burattinaia, lanciandole fiori variopinti ai piedi.

Nelle file posteriori stava invece una figura per nulla interessata a quell'intrattenimento... una facoltosa ereditiera che con soli diciassette anni sulle spalle si era vista scaricare nelle tasche una vera e propria fortuna in oro, a seguito della morte dell'avidio patrigno.

Il governatore purosangue del suo borgo aveva cercato di impugnare il testamento, sostenendo che ella non fosse in alcun modo atta ad amministrare gli introiti del genitore. Infischandosi delle velate minacce del nobile, la ragazza si era tenuta quanto gli spettava e aveva principiato a sperperarlo senza alcun indugio!

Giovane, bella e ricca, la dama salutava il più roseo degli avvenire... un'esistenza costellata di piaceri e capricci d'ogni genere.

Così ella sbadigliava annoiata dietro il ventaglio decorato. Perché mai le sarebbe dovuto importare qualcosa di uno sciocco spettacolo di burattini?!

Per puro caso le capitò allora di posare lo sguardo sul volto inanimato della marionetta del malvagio stregone Cantelmo... e le parve di scorger una vibrante scintilla in quegli occhi di cristallo.

... un brivido corse lungo la sua esile schiena!

* * *

Le guardie uscivano sfilando lente fuori dal boudoir... nel volto di ciascuna di loro la paura era un marchio indelebile.

Il maresciallo era stato gettato giù dalla branda a notte fonda e costretto a scender in paese con i postumi di una sbornia che ancora gli bruciavano in testa... davvero una brutta rogna!

Sfregandosi il mento incorniciato in una barba incolta, il militare si mosse innanzi alla porta e acciuffando uno degli armigeri vicini chiese:

- È la dentro?

Per un attimo il giovane cadetto fissò il proprio superiore come se egli nemmeno esistesse... la sua faccia sembrava spogliata d'ogni colore.

- ... er, sì signore... non abbiamo ancora spostato quella cos... intendo dir la salma della Baronessa...

Spostandolo in malo modo, il maresciallo entrò nel boudoir pieno di stizza. Diavolo, a quei poppanti bastava la vista di un cadavere per farsela nelle braghe... ah! Lui in tredici anni di servizio aveva assistito ad ogni orrore o carneficina... una volta aveva persino accompagnato un compagno con le budella che si trascinavano a terra per oltre due miglia!

Il corpo della Baronessa stava di spalle, abbandonato su una poltrona imbottita. Lì vicino era chino a carponi un altro soldato e sotto di lui si espandeva una maleodorante chiazza di vomito... il maresciallo arricciò le labbra e si portò innanzi alla morta.

La mascella quasi gli cadde al suolo quando vide quella COSA! Non rimaneva nulla della seducente ereditiera; la sua pelle, grigia e disseccata, stava tirata sulle ossa... niente più che una disgustosa mummia incartapecorita.

Il maresciallo ebbe un brusco conato e si unì al commilitone ancor chino a terra.

Sul canterano di fronte alla poltrona, in mezzo agli altri cosmetici, stava un insolito oggetto d'arredo... la marionetta di un gentiluomo con indosso uno scuro pastrano.

*"... in sesto loco le parti havvino a scender nello steccato
in eguali condizioni..."*

Punto particolarmente spinoso del Codex è quello che obbliga gli sfidanti a gareggiare in "uguali" condizioni fisiche. Ciò ha portato a bizzarre e talvolta ridicole usanze. Esempi calzanti sono duellanti costretti a bendarsi un occhio o legarsi un braccio al fianco per fronteggiare un avversario orbo o monco, oppure altri obbligati a due giorni di digiuno (o ad un abbondante salasso mediante le "mignatte" o sanguisughe) prima di affrontare un avversario convalescente.

*"... in settimo e ultimo loco vige il sempiterno diritto del
sangue. Un individuo di inferiore rango sempre si
inchinerà al privilegio di parte di un Purosangue..."*

Nella tipica visione sociale di Sathor un nobile purosangue serba sempre e comunque il diritto di considerarsi "parte lesa" (e quindi dettar molte delle condizioni del duello) nei confronti di un nobile minore o di un paria (sebbene l'idea stessa di incrociar le armi con un plebeo sia ritenuta inammissibile dalla maggioranza degli aristocratici sathoriani).

"Castigo e Misericordia", le armi della tradizione d'arme di Sathor

Capolavoro dell'artigianato bellico locale, le lame sathoriane sono smerciate presso ogni famiglia aristocratica del Meridione per fior di corone d'oro.

*Ritratto dell'inquietante Burattinaia,
presunto sicario della corte sathoriana*

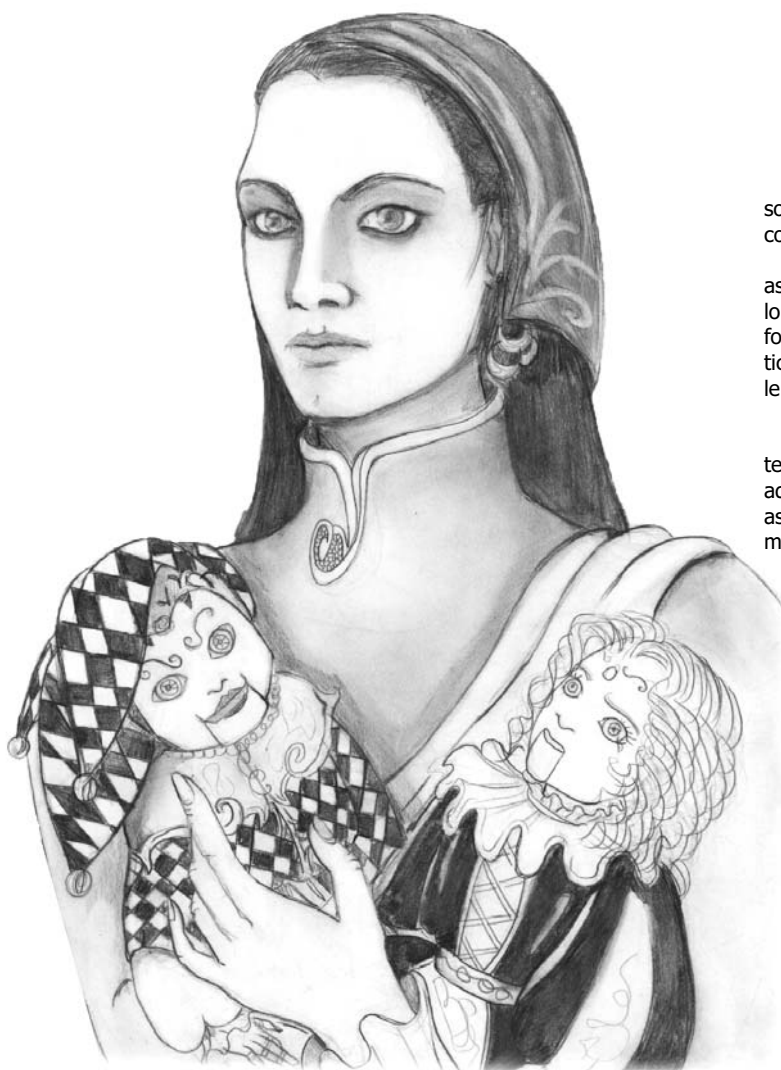
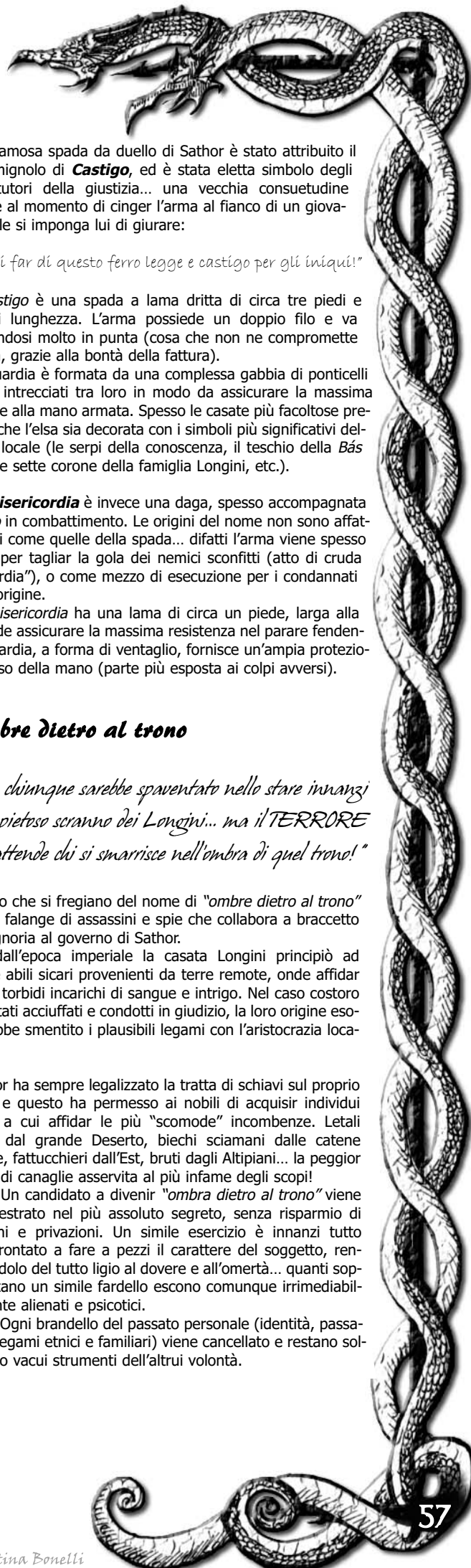


Illustrazione di Cristina Bonelli



Alla famosa spada da duello di Sathor è stato attribuito il tetro nomignolo di **Castigo**, ed è stata eletta simbolo degli spietati tutori della giustizia... una vecchia consuetudine vuole che al momento di cinger l'arma al fianco di un giovane ufficiale si imponga lui di giurare:

"Giuro di far di questo ferro legge e castigo per gli iniqui!"

Il **castigo** è una spada a lama dritta di circa tre piedi e mezzo di lunghezza. L'arma possiede un doppio filo e va restringendosi molto in punta (cosa che non ne compromette la solidità, grazie alla bontà della fattura).

La guardia è formata da una complessa gabbia di ponticelli metallici, intrecciati tra loro in modo da assicurare la massima protezione alla mano armata. Spesso le casate più facoltose pretendono che l'elsa sia decorata con i simboli più significativi dell'araldica locale (le serpi della conoscenza, il teschio della *Bás Armtha*, le sette corone della famiglia Longini, etc.).

La **Misericordia** è invece una daga, spesso accompagnata al **castigo** in combattimento. Le origini del nome non sono affatto solenni come quelle della spada... difatti l'arma viene spesso sfruttata per tagliar la gola dei nemici sconfitti (atto di cruda "misericordia"), o come mezzo di esecuzione per i condannati di nobili origine.

La **misericordia** ha una lama di circa un piede, larga alla base (onde assicurare la massima resistenza nel parare fendenti). La guardia, a forma di ventaglio, fornisce un'ampia protezione al dorso della mano (parte più esposta ai colpi avversi).

Le ombre dietro al trono

*"... chiunque sarebbe spaventato nello stare innanzi
all'impietoso scranno dei Longini... ma il TERRORE
attende chi si smarrisce nell'ombra di quel trono!"*

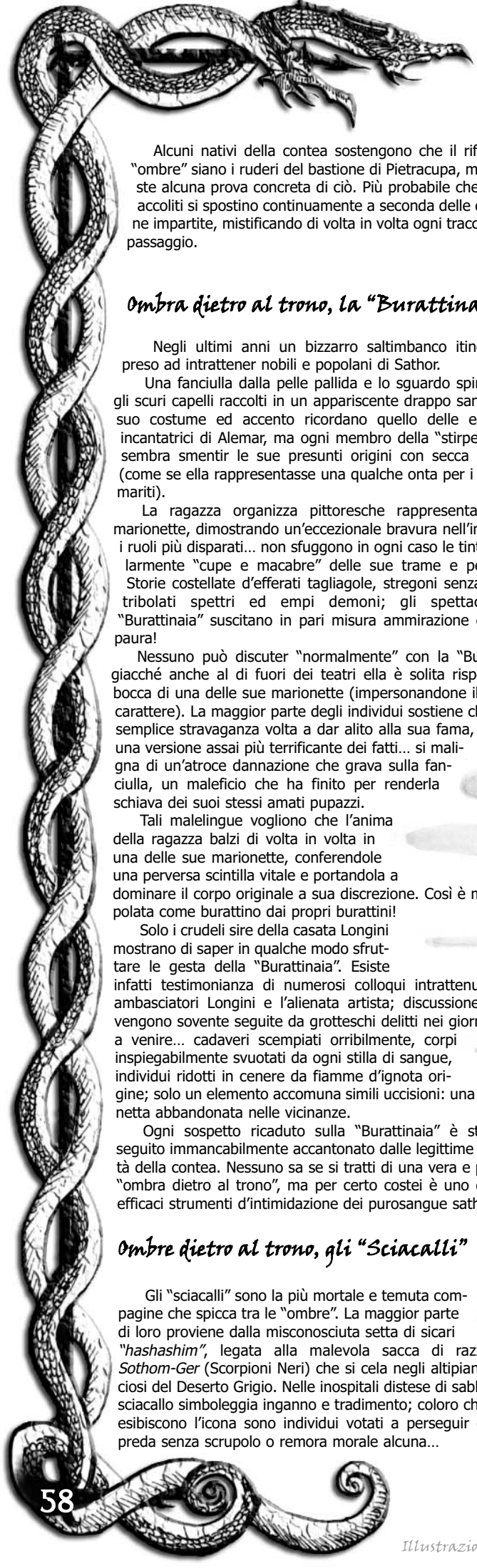
Coloro che si fregiano del nome di "ombre dietro al trono" sono una falange di assassini e spie che collabora a braccetto con la signoria al governo di Sathor.

Sin dall'epoca imperiale la casata Longini principiò ad assoldare abili sicari provenienti da terre remote, onde affidar loro i più torbidi incarichi di sangue e intrigo. Nel caso costoro fossero stati acciuffati e condotti in giudizio, la loro origine esotica avrebbe smentito i plausibili legami con l'aristocrazia locale.

Sathor ha sempre legalizzato la tratta di schiavi sul proprio territorio e questo ha permesso ai nobili di acquisir individui adeguati a cui affidar le più "scomode" incombenze. Letali assassini dal grande Deserto, biechi sciamani dalle catene montuose, fattucchieri dall'Est, bruti dagli Altipiani... la peggior risma di canaglie asservita al più infame degli scopi!

Un candidato a divenir "ombra dietro al trono" viene addestrato nel più assoluto segreto, senza risparmio di rischi e privazioni. Un simile esercizio è innanzi tutto improntato a fare a pezzi il carattere del soggetto, rendendolo del tutto ligio al dovere e all'omertà... quanti sopportano un simile fardello escono comunque irrimediabilmente alienati e psicotici.

Ogni brandello del passato personale (identità, passato, legami etnici e familiari) viene cancellato e restano soltanto vacui strumenti dell'altrui volontà.



Alcuni nativi della contea sostengono che il rifugio delle "ombre" siano i ruderi del bastione di Pietracupa, ma non esiste alcuna prova concreta di ciò. Più probabile che gli oscuri accoliti si spostino continuamente a seconda delle disposizioni impartite, mistificando di volta in volta ogni traccia del loro passaggio.

Ombra dietro al trono, la "Burattinaia"

Negli ultimi anni un bizzarro saltimbanco itinerante ha preso ad intrattenere nobili e popolani di Sathor.

Una fanciulla dalla pelle pallida e lo sguardo spiritato, con gli scuri capelli raccolti in un appariscente drappo sanguigno. Il suo costume ed accento ricordano quello delle eccentriche incantatrici di Alemar, ma ogni membro della "stirpe nomade" sembra smentir le sue presunte origini con secca veemenza (come se ella rappresentasse una qualche onta per i nativi alemariti).

La ragazza organizza pittoresche rappresentazioni con marionette, dimostrando un'eccezionale bravura nell'impersonare i ruoli più disparati... non sfuggono in ogni caso le tinte particolarmente "cupe e macabre" delle sue trame e personaggi. Storie costellate d'efferati tagliagole, stregoni senza scrupoli, tribolati spettri ed empi demoni; gli spettacoli della "Burattinaia" suscitano in pari misura ammirazione e genuina paura!

Nessuno può discuter "normalmente" con la "Burattinaia", giacché anche al di fuori dei teatri ella è solita rispondere per bocca di una delle sue marionette (impersonandone il peculiare carattere). La maggior parte degli individui sostiene che sia una semplice stravaganza volta a dar alito alla sua fama, ma esiste una versione assai più terrificante dei fatti... si maligna di un'atroce dannazione che grava sulla fanciulla, un maleficio che ha finito per renderla schiava dei suoi stessi amati pupazzi.

Tali malelingue vogliono che l'anima della ragazza balzi di volta in volta in una delle sue marionette, conferendole una perversa scintilla vitale e portandola a dominare il corpo originale a sua discrezione. Così è manipolata come burattino dai propri burattini!

Solo i crudeli sire della casata Longini mostrano di saper in qualche modo sfruttare le gesta della "Burattinaia". Esiste infatti testimonianza di numerosi colloqui intrattenuti tra ambasciatori Longini e l'alienata artista; discussioni che vengono sovente seguite da grotteschi delitti nei giorni a venire... cadaveri scempiati orribilmente, corpi inspiegabilmente svuotati da ogni stilla di sangue, individui ridotti in cenere da fiamme d'ignota origine; solo un elemento accomuna simili uccisioni: una marionetta abbandonata nelle vicinanze.

Ogni sospetto ricaduto sulla "Burattinaia" è stato in seguito immancabilmente accantonato dalle legittime autorità della contea. Nessuno sa se si tratti di una vera e propria "ombra dietro al trono", ma per certo costei è uno dei più efficaci strumenti d'intimidazione dei purosangue sathoriani.

Ombre dietro al trono, gli "Sciacalli"

Gli "sciacalli" sono la più mortale e temuta compagine che spicca tra le "ombre". La maggior parte di loro proviene dalla misconosciuta setta di sicari "hashashim", legata alla malevola sacca di razziatori *Sothom-Ger* (Scorpioni Neri) che si cela negli altipiani rocciosi del Deserto Grigio. Nelle inospitali distese di sabbia lo sciacallo simboleggia inganno e tradimento; coloro che ne esibiscono l'icona sono individui votati a perseguir ogni preda senza scrupolo o remora morale alcuna...

Allo stesso modo gli sciacalli ricevono un muto beneplacito dai nobili purosangue per condurre le proprie indagini ed omicidi sfruttando di volta in volta ogni mezzo, discreto o "poco ortodosso" che sia. Nessun privilegio formale spetta alla schiera, ma questa riceve lo stesso immediato rispetto quando bussa alla porta di una dimora (a meno che non decida di intrufolarsi diversamente).

Il puro esercizio del "silenzioso terrore" è la miglior arma a disposizione degli sciacalli e ben pochi si considerano al di là delle loro grinfie.

Molti sciacalli ancor rispettano quelli che sono i costumi e credenze tradizionali della setta *hashashim*. L'esotico abbigliamento è tanto elegante quanto tenebroso, con lunghe vesti nere drappeggiate e un cappuccio ricamato avvolto attorno alla parte inferiore della faccia.

L'abitudine di assumere abbondanti dosi di droghe alchemiche conferisce ai vari agenti qualità quali eccezionale calma e raziocinio, sensi iper-sviluppati e fisico incredibilmente agile e reattivo (anche se sono frequenti i casi di individui resi pazzi o stroncati da continue overdose).

Il dogma *hashashim* esorta poi i propri seguaci a considerarsi superiori in corpo e spirito ad ogni altra creatura, loro confratelli compresi (in una sorta di visione ideologica ancor più esagitata della *fūildli sathoriana*).

Ogni sciacallo spicca quindi per un fortissimo individualismo e per una morbosa misantropia. Commettere l'incauto errore di forzare la gelida facciata introversa di questi assassini contro il loro volere può costare un prezzo assai amaro!

Khaleb Ibn-Yafez, tenebroso leader degli Sciacalli

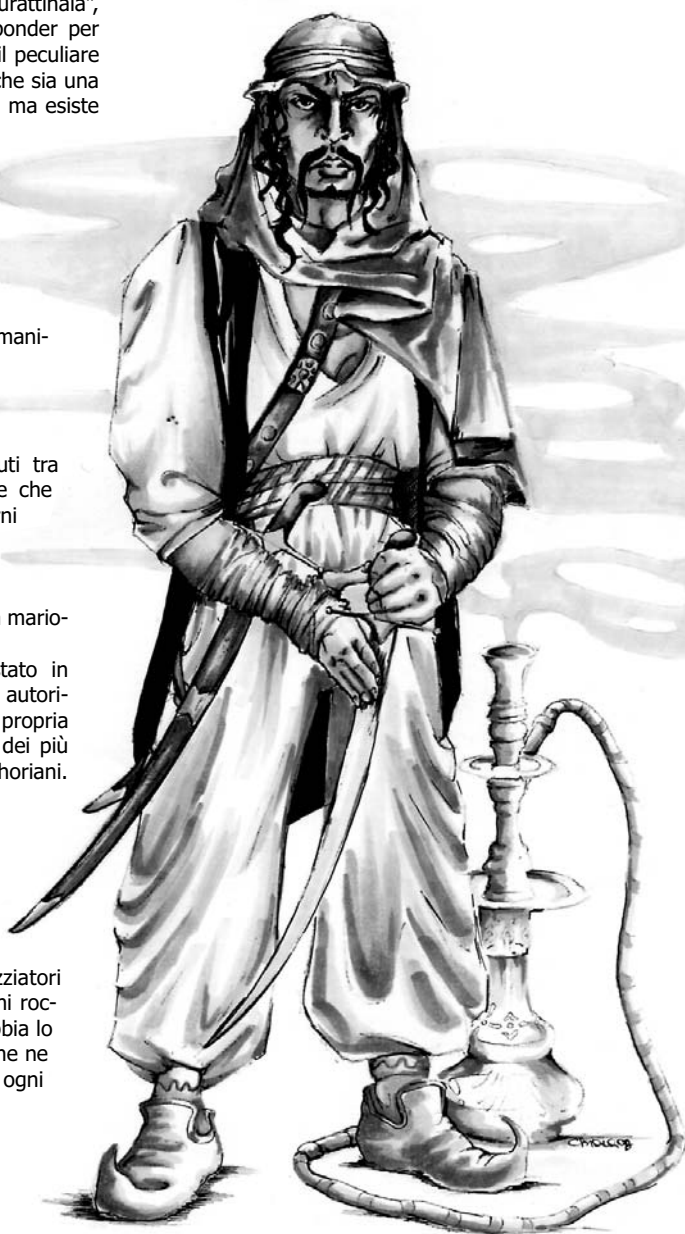


Illustrazione di Chiara Leidi

"Non ti fare problemi, ragazzo, mettiti comodo qui davanti a me... e stai tranquillo..."

Facile a dirsi, pensò il giovane. Si sentiva tutto fuorché tranquillo. L'aria all'interno del carrozzone era calda e irrespirabile, a causa dei forti profumi che aleggiavano dai bizzarri vasi di ceramica istoriata; la scarsa luce delle candele accese gettava ombre inquietanti su ogni parete, sui colorati arazzi, sui tappeti preziosi, come se tutto volesse accentuare la sgradevole sensazione di caldo opprimente. Dall'esterno, la notte segnalava ancora la sua rumorosa presenza con una musica inebriante e cori, talora aggraziati talvolta sguaiati. E lui era lì, in piedi dinanzi al suo ospite, incapace di dire alcunché.

"Prendi la sedia, forza! Ti dispiace se intanto ceno? Sai, stasera ho avuto molto da fare..."

Il ragazzo prese velocemente posto al tavolo, senza proferire verbo. Dall'altro lato, il padrone di casa aveva iniziato a tagliare un succulento pezzo di carne aromatizzata che giaceva in un vassoio usando un grosso coltello da caccia. Alquanto scomodo, e alquanto poco incoraggiante. L'uomo sistemò meglio la candela posta tra loro, in modo che potesse illuminare i visi di entrambi, poi riprese a parlare.

"Spero che tu ti sia trovato bene, stasera! L'ospitalità dei Sjaric è famosa alla pari di quella delle carovane maggiori! Hai avuto modo di giocare a dadi con noi, mi hanno detto..."

Ecco, trasalì il ragazzo, è arrivato al punto della questione. Subito cercò di chiarirsi.

"Mi dispiace non avere abbastanza soldi, vi ripagherò appena posso..."

L'ospite impose il silenzio scuotendo il coltellaccio con ancora un pezzo di carne rossastra sulla punta, poi gli rivolse un largo sorriso sotto i baffi.

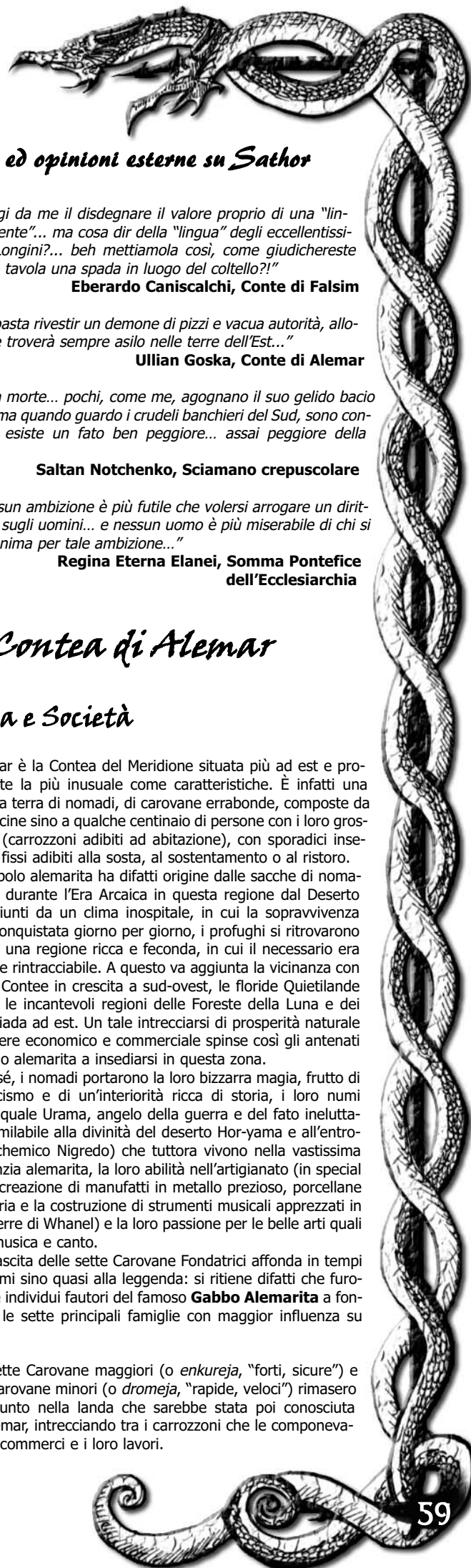
"Non ti preoccupare, giovane straniero, non è questo il problema... Si trova una soluzione a tutto!" cantilenò l'uomo allegramente. "Ad esempio, quell'anello che porti al dito è molto bello..."

Il ragazzo sobbalzò per lo stupore, guardando il prezioso monile che adornava la sua mano. Alzò la testa implorante.

"La prego, non questo... è un ricordo di famiglia, e poi vale cinque volte tanto la cifra che ho perso..."

L'uomo scosse la testa, fintamente addolorato, e inghiottì il boccone di carne. Un rigagnolo di sugo e sangue gli colò giù dalla bocca.

"Sono davvero addolorato, giovane, ma non posso fare altro... Purtroppo il Fuzuka è con te..."



Motti ed opinioni esterne su Sathor

"Lungi da me il disdegnare il valore proprio di una "lingua tagliente"... ma cosa dir della "lingua" degli eccellentissimi sire Longini?... beh mettiamola così, come giudichereste chi usa a tavola una spada in luogo del coltello?!"

Eberardo Caniscalchi, Conte di Falsim

"Se basta rivestir un demone di pizzi e vacua autorità, allora il Male troverà sempre asilo nelle terre dell'Est..."

Ullian Goska, Conte di Alemar

"... la morte... pochi, come me, agognano il suo gelido bacio soave... ma quando guardo i crudeli banchieri del Sud, sono conscio che esiste un fato ben peggiore... assai peggiore della morte!"

Saltan Notchenko, Sciamano crepuscolare

"Nessun ambizione è più futile che volersi arrogare un diritto divino sugli uomini... e nessun uomo è più miserabile di chi si vende l'anima per tale ambizione..."

Regina Eterna Elanei, Somma Pontefice dell'Ecclesiarchia

3.3 Contea di Alemar

Storia e Società

Alemar è la Contea del Meridione situata più ad est e probabilmente la più inusuale come caratteristiche. È infatti una sconfinata terra di nomadi, di carovane errabonde, composte da poche decine sino a qualche centinaio di persone con i loro grossi vagon (carrozzone adibiti ad abitazione), con sporadici insediamenti fissi adibiti alla sosta, al sostentamento o al ristoro.

Il popolo alemarita ha difatti origine dalle sacche di nomadi giunte durante l'Era Arcaica in questa regione dal Deserto Grigio. Giunti da un clima inospitale, in cui la sopravvivenza andava conquistata giorno per giorno, i profughi si ritrovarono innanzi a una regione ricca e feconda, in cui il necessario era facilmente rintracciabile. A questo va aggiunta la vicinanza con le ricche Contee in crescita a sud-ovest, le floride Quietilande a nord e le incantevoli regioni delle Foreste della Luna e dei Colli di Giada ad est. Un tale intrecciarsi di prosperità naturale e benessere economico e commerciale spinse così gli antenati del popolo alemarita a insediarsi in questa zona.

Con sé, i nomadi portarono la loro bizzarra magia, frutto di un misticismo e di un'interiorità ricca di storia, i loro numi angelici (quale Urama, angelo della guerra e del fato ineluttabile, assimilabile alla divinità del deserto Hor-yama e all'entropifero alchemico Nigredo) che tuttora vivono nella vastissima scaramanzia alemarita, la loro abilità nell'artigianato (in special modo la creazione di manufatti in metallo prezioso, porcellane o gioielleria e la costruzione di strumenti musicali apprezzati in tutte le terre di Whanel) e la loro passione per le belle arti quali poesia, musica e canto.

La nascita delle sette Carovane Fondatrici affonda in tempi remotissimi sino quasi alla leggenda: si ritiene difatti che furono i sette individui fautori del famoso **Gabbo Alemarita** a fondare poi le sette principali famiglie con maggior influenza su Alemar.

Le sette Carovane maggiori (o *enkureja*, "forti, sicure") e le altre carovane minori (o *dromeja*, "rapide, veloci") rimasero a quel punto nella landa che sarebbe stata poi conosciuta come Alemar, intrecciando tra i carrozzone che le componevano i loro commerci e i loro lavori.

La filosofia e la superstizione alemarita

*Corna curmicchia, l'agghiu a tri spicchia,
cu lu scunciuru sempri nta la vucca.*

*Armi santi, armi santi,
in sugnu unu e unatri siti tanti;
mentri sugnu ntra stu munnu di guai,
cosi d'i morti mittitiminu assai.*

*Corvo cornacchia, aglio a tre spicchi,
con lo scongiuro sempre sulla bocca.*

*Anime sante, anime sante,
io sono uno e voi siete tante;
mentre sono in questo mondo di guai,
portate a me le cose dei morti.*

(tipico scongiuro alemarita)

La prima cosa che salta agli occhi della condotta di ogni Alemarita che si rispetti è di sicuro il fitto intreccio di gesti, scaramanzie, atteggiamenti e piccole manie che dettano ogni istante della sua vita. Sin dalla nascita, a ogni Alemarita vengono insegnate tutte le "misure" necessarie per non attirare su di sé la cattiva sorte, in quanto ogni azione, persino la più insignificante, è legata al Fato e porta con sé ineluttabili conseguenze.

Personificazione di ogni tipo di male che può accadere a una persona è il **Fuzuka**, l'entità malefica e iniqua identificabile con la sfortuna.

Secondo le credenze alemarite, il Fuzuka è uno spirito, un folletto o un demone particolarmente tenace, aggressivo, abitante delle ombre,

"Il Gabbo Alemarita"

Sulla base del più antico mito alemarita, a seguito di un periodo di grave carestia i patriarchi del popolo nomade decisero di discender nelle profondità del Sottomondo. Qui incontrarono i sette **principi di Ombra e Morte**, ovvero i sette nobili folletti all'apice della spietata stirpe **tah-shee**, capeggiati dal loro maligno **Re Bascath I**.

Innanzi ad esseri che avrebbero potuto dilaniarli per puro capriccio, i patriarchi proposero un singolare patto... ad ogni principe oscuro sarebbero state cedute **sette monete** di argento fatato, che avrebbero permesso loro di trascorrere sette giorni nel Sopramondo senza temer l'odiata luce del sole (in grado di tramutar in materia inerte ogni folletto **tah-shee**).

In cambio i principi avrebbero ceduto le loro anime soprannaturali (depositarie di eccezionali poteri stregati) ai patriarchi durante la loro settimana di permanenza in superficie.

Ma la schietta astuzia degli anziani alemariti riuscì a tralasciare l'infame nequizia dei nobili **tah-shee**. Ogni patriarcha mischiò infatti una moneta fasulla (realizzata con argilla ricoperta da una fine patina di argento) a quelle che consegnò al principe.

Per sei giorni i reggenti di Ombra e Morte scorrazzarono nelle lande del Sud-Est, provocando orrori inenarrabili, e nel frattempo la stirpe nomade attese paziente lo scadere del tempo pattuito.

All'alba del settimo giorno i raggi radiosi di Elios si innalzarono sulla cresta dei monti e in un singolo attimo ogni principe comprese d'esser divenuto vittima di un letale inganno... così scomparvero i condottieri del popolo oscuro (che rimasero noti nella leggenda come **"principi senz'anima"**) e di questo si smarrì la temuta podestà originale.

D'altro canto ai patriarchi rimase l'inestimabile dono degli spiriti e da allora le generazioni alemarite furono investite da una sorte incredibilmente propizia. Ogni carovana maggiore avrebbe per sempre serbato l'arcana ascendenza dell'anima **tah-shee** conquistata tramite il "gabbo"... così come ciascuno dei principi era noto per una peculiare vena di malvagità (i saggi sostengono che incarnassero i **7 peccati capitali**), allo stesso modo i discendenti di ogni patriarcha sarebbero stati contraddistinti da particolare carattere e tradizioni.

Le occasioni di incontro erano fonte di giubilo per la possibilità di commemorare le comuni radici e intrecciare i rami delle future generazioni; frequenti e ben visti sono spesso i matrimoni tra membri delle carovane, tanto che si dice che nessun Alemarita, nemmeno il più nobile, abbia sangue puro nelle vene. Unica eccezione sembra essere la famiglia **Goska**, tuttora considerata la più importante e rinomata tra le **enkureja**: i membri della famiglia, difatti, vantano spesso una purezza di sangue dovuta ai matrimoni tra parenti (più o meno vicini) e mai con estranei, necessaria per fare in modo che il sangue dei Goska rimanga "epurato" da eventuali contaminazioni e l'arte arcana che sfoggiano con tanto orgoglio e superbia non risulti affievolita.

Aleamar passò i millenni sotto l'egida di Falcon senza subire troppo il giogo imperiale; terra di scarso interesse per i pragmatici funzionari dei Quattro, che consideravano i nomadi solo degli innocui poco di buono, in realtà la regione offriva protezione ai profughi delle regioni limitrofe, come accadde dopo il sanguinoso eccidio dei samurai Dragoni di Giada presso gli omonimi Colli.

Inoltre, alcune carovane eseguivano regolarmente un tragitto di "controllo" tra Alemar e il Deserto Nero, al confine di sud-ovest, con il compito di controllare eventuali presenze non morte e contenerle. Il contatto prolungato con il vento mortale che spira in tale regione, carico di energia negativa e maligna nequizia, ha corrotto il fisico di alcuni membri delle carovane, i cui discendenti sono tuttora conosciuti come **crepuscolari**: individui pallidi, segaligni, di intelletto sottilmente deviato verso un inesorabile fatalismo, con una particolare affinità verso l'energia che anima i non viventi e una spiccata resistenza agli influssi negativi tipici del Deserto Nero.

Nel terzo millennio dell'Era dei Quattro Alemar entrò a far parte della **Gilda dei Liberimercatori** come una delle sette fondatrici; la ricchezza nata dai commerci, dall'artigianato, dal baratto, dal gioco d'azzardo, insomma, ogni fonte di rendita andava protetta e tutelata da eventuali ingiunzioni esterne. Con questa mossa Alemar riuscì ancora di più a difendersi dall'oppressione della gelida Falcon, presso la quale ormai gli Alemariti erano visti come dei fastidiosi e scaltri insetti da cui tenersi lontani.

La caduta dell'Impero Falconita fu accolta come una benedizione presso Alemar, con un nuovo fiorire dei mercati locali e dei commerci, duramente sottoposti al controllo imperiale. Anche se difficilmente la ricchezza di Alemar poteva competere con quelle della limitrofa contea di Sathor, senza alcun dubbio il benessere era più largamente distribuito presso la popolazione nomade.

Ogni carovana può vantare indipendenza economica dalle altre, sebbene lo stesso non si possa dire per le materie prime, proprio a causa della natura girovaga degli abitanti. Ogni carovana è organizzata come una sorta di organismo, in cui ognuno deve svolgere il proprio ruolo quando serve, affinché non manchi mai né il necessario né tanto meno il superfluo (che per un Alemarita è indispensabile quanto se non più del primo!).

I nobili stessi, i **capi-carovana**, non sono esenti dall'essere produttivi, dando l'esempio ad ogni membro della carovana, affinché nessuno possa recriminare in alcun modo in caso di gravi negligenze; ai **fattucchieri**, invece, spetta il compito di controllare che ogni attività venga svolta secondo i giusti canoni che si perpetrano da secoli e di organizzare gli eventi rituali che scandiscono la giornata alemarita, dai più semplici scongiuri alle scatenate festività serali, contraddistinte da musica, danze, vino, giochi di abilità e manifestazioni di abilità artistica.

Momenti particolarmente importanti sono gli incontri tra le varie carovane, sia dettati dal caso durante le varie rotte, sia decisi anticipatamente dall'annuale **Concilio di Corcovlad**; questi eventi sono occasioni per discutere delle rotte intraprese, per celebrare le antiche tradizioni alemarite, confrontarsi sugli avvenimenti accaduti, e poi ogni occasione è buona per festeggiare allegramente sino all'alba successiva, o anche per più giorni!

Il grosso vagon avanzava cigolando sulle grosse ruote, tirato da una coppia di robusti cavalli dal pelo chiaro, seguendo la scia del carro che lo precedeva; a cassetta, un vecchio dalla barba liscia e curata, dalle esotiche vesti scarlatte ricamate d'oro, fumava tranquillamente la sua pipa contemplando la foresta intorno a lui, inondata dalla calda luce del giorno. Accanto, impegnato a tenere le redini, sedeva un ragazzo magro e allampanato, dallo sguardo accigliato sotto i folti capelli contenuti a malapena dalla rossa bandana che calzava in testa.

- Non capisco proprio come fai- sussurrò a bassa voce all'indirizzo dell'anziano. - Quegli spochiosi ci hanno voluto pagare una miseria per una bottiglia del nostro miglior liquore e tu gliela dai senza fare una piega? Una coltellata nella pancia dovevi dargli, altroché!

Lo scapaccione arrivò rapido e deciso al giovane, senza che il vecchio smettesse di ridere divertito.

- Impara questo, giovanotto- ridacchiò il vecchio. - Quando il vecchio Belisar Pivo, il nostro vecchio antenato, iniziò a produrre i suoi deliziosi distillati alcolici, si dovette guardar bene le spalle da chi voleva carpire i segreti della sua arte. Per Ellesham, potevi sbronzarti con quelle prelibatezze e il giorno dopo eri di nuovo sano e pimpante! Capisci cosa vuol dire una cosa del genere?

- Serbiamo una tale bontà e tu la regali così, vecchio...- lo interruppe il ragazzo.

Non fece neanche in tempo a finire la protesta, quando gli arrivò una seconda manata secca sulla nuca. L'anziano proseguì tranquillo il suo racconto.

- Ascolta fino in fondo, scemo! Beh, sappi che persino un cluricauno, uno dei fatati coppieri della stirpe del Piccolo Popolo, ebbe l'ardire di tentare un furto ai danni del povero Belisar! Non era uno sprovveduto, però, il vecchio ubriacone; aveva sostituito le etichette dei suoi lavori migliori con quelle di pessimo vino scadente, e viceversa, così che il folletto si ritrovò a trangugiare una robaccia buona solo per condire l'arrosto e che gli provocò dolori di corpo per tre lune!- concluse ridendo il vecchio.

Il giovane intuì solo in quel momento cosa avevano combinato, e un sorriso radioso gli si aprì sul volto.

Ah, le sacrosante tradizioni!...- sussurrò ironico. - Vorrei proprio vederli quanto faranno gli spochiosi, quando berranno stasera...



che si attacca addosso a coloro che se lo meritano e non li lascia più andare (il mito oscuro associa spesso il Fuzuka al famigerato Re di Ombra e Morte **Báscath**).

La vita di quelle persone diverrà grama, ogni loro successo verrà mutato in cenere e non troveranno più soddisfazione in alcunché; il Fuzuka, insomma, è una maledizione pesantissima per chi se la ritrova addosso.

Gli Alemariti, popolo amante del buon vivere, festosi e chiassosi, vedono il Fuzuka come il peggio che può capitare a una persona, e nell'arco di millenni hanno elaborato e tramandato generazione per generazione una fittissima serie di abitudini e scongiuri adatti a non attirare mai l'attenzione di questa entità malevola. I fattucchieri, memoria del popolo alemarita, sono i detentori di questo stile di vita e si premurano di controllare che chiunque lo rispetti, senza eccezione alcuna.

Anche da qui nasce la naturale diffidenza degli Alemariti, popolo comunque ospitale e accogliente, nella contaminazione del loro sangue con quello di popoli esterni alla loro Contea, in quanto temono che la catena di scaramanzie tramandata da genitori a figli possa in qualche modo spezzarsi e venire dimenticata.

Ogni evento giornaliero è scandito da numerose consuetudini che non vanno mai dimenticate.

Gli abiti: gli Alemariti preferiscono capi d'abbigliamento vivaci e colorati, spesso di pregevole fattura, a cui accompagnano ogni tipo di orpello disponibile (cappelli, sciarpe, fusciacche). Apprezzano molto la gioielleria, dalle pietre lavorate e dai gioielli di produzione alemarita alla semplice bigiotteria; unica condizione necessaria è che sia quantomeno appariscente e che venga sfoggiata con sicurezza.

Di vitale importanza è indossare sempre qualcosa di colore **rosso o vinaccia**, colore che intimorisce e scaccia il Fuzuka, che invece è attirato da capi di colore spento e scuro, in special modo il viola.

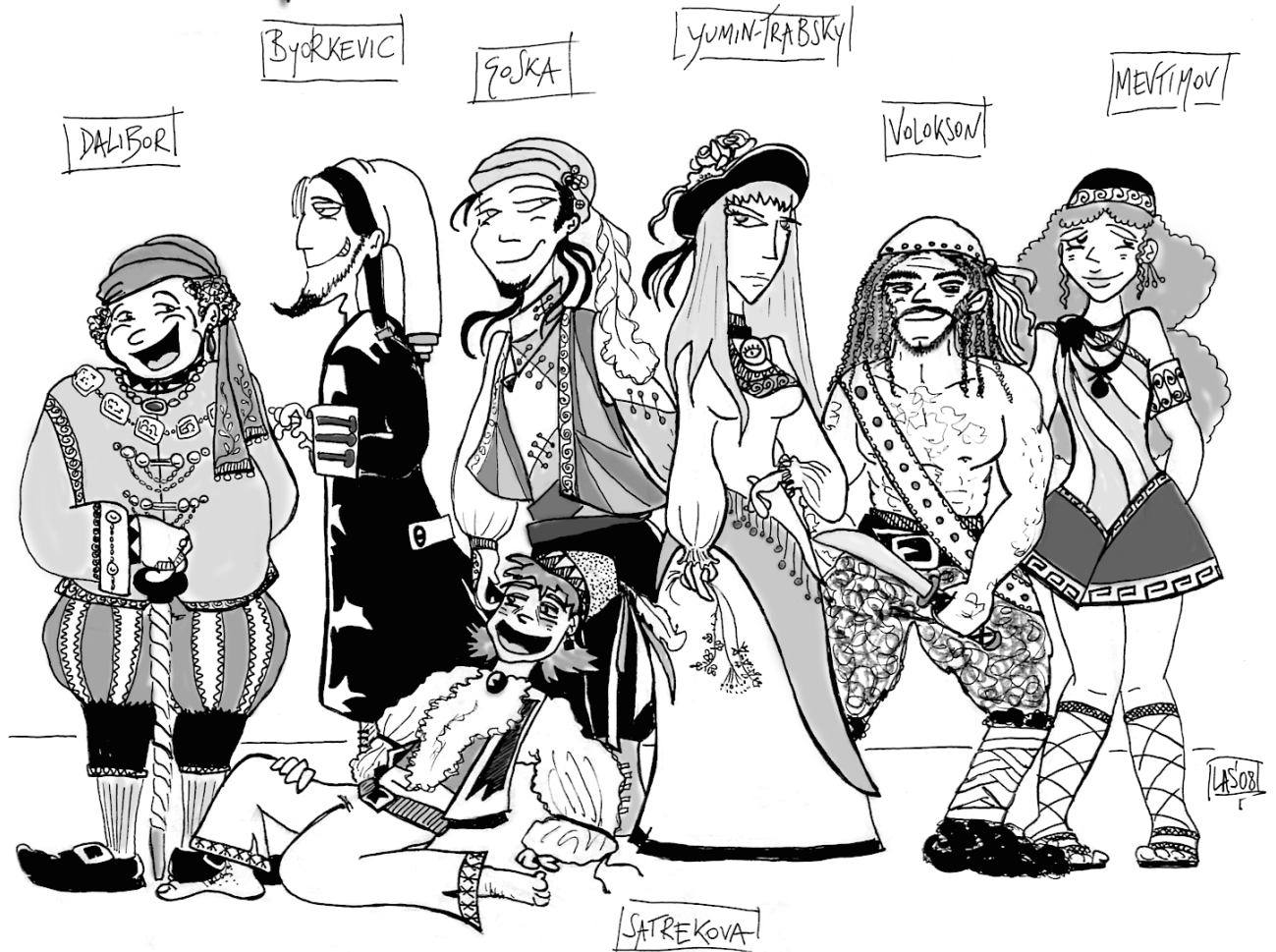
Le acconciature devono essere preferibilmente raccolte o intrecciate con nastri rossi, per non dare al Fuzuka punti d'appiglio per attaccarsi; particolarmente predisposte alla sfortuna sono quindi le persone con i capelli ricci, in cui il Fuzuka si aggroviglia.

Visti in malo modo sono gli individui con i capelli rossi, bizzarramente; costoro, infatti, possono venire confusi con i leggendari membri della stirpe **fey-sha**, umani prelevati alla nascita dalla culla e cresciuti ed allevati tra i folletti per puro divertimento. Costoro ereditano capelli di un colore rosso acceso, una fortuna marcatamente sfacciata e un carattere malizioso e capriccioso come quello delle loro balie; le loro sporadiche apparizioni sono considerate una vera e propria fonte di Fuzuka (sebbene nessun alemarita osi torcer loro un capello, per paura di mutuar una sventura ancor peggiore)...

La conversazione: ogni incontro con un Alemarita inizia con la stretta della **mano sinistra**. Non vi è analogia con il simile puntiglio del *galateo* sathoriano, ma ciò deriva dalla credenza che il Fuzuka preferisca appollaiarsi sulla spalla sinistra, proprio sopra il cuore; stringendosi la mano sinistra, ognuno può vedere se l'altro ha il dannato spirito attaccato alla spalla ed eventualmente farlo "cadere" con una scossa vigorosa. Altra regola necessaria è quella di parlare posizionandosi in modo tale che nessuno tra i conversanti abbia il volto in ombra, in quanto il Fuzuka si annida nell'oscurità. Da questo nasce anche l'abitudine delle feste radunati intorno al fuoco, in modo tale che l'allegria fiamma dei falò irradia di luce il viso dei festanti!

Il sale: oggetto che mai deve mancare a portata di mano di un Alemarita è il sale. Elemento di legame e purificazione (anche in relazione con i concetti trascendentali propri dell'Arte alchemica), avverso alle forze maligne e capace di allontanare il Fuzuka, è usato per numerosi piccoli gesti.

Alcuni membri tipici delle Sette Enkureja,
le Carovane Maggiori di Alemar



Ogni volta che viene aperto o inaugurato qualcosa di nuovo (che sia uno dei carrozzoni della carovana o una nuova botte di vino da assaggiare), l'apertura viene prima cosparsa con una piccola presa di sale, in modo che il Fuzuka non vi si possa annidare. Per lo stesso motivo nella succulenta cucina alemarita tutti i cibi vengono attentamente speziati e conditi, e le carni adeguatamente salate, affinché il Fuzuka non venga attirato dal cibo e lo corrompa con la sua presenza.

Addirittura, le cuoche alemarite sbriciolano attentamente ogni guscio d'uovo che utilizzano per i loro piatti, in quanto credono che il Fuzuka potrebbe trovare abitazione in esso se fosse solamente spezzato!

Le feste: gli eventi praticamente giornalieri interni alle carovane acquistano vari significati, nell'ottica dello stile di vita alemarita. I balli intorno al fuoco, la musica incalzante, i canti a squarciagola, i giochi, le gare poetiche, non sono solamente elementi di divertimento e svago per un Alemarita.

Oltre che provare l'ebbrezza di vivere, tanto cara al popolo di Alemar, ogni individuo esorcizza nell'arte le sue paure, le scaglia nel fuoco, le condivide attraverso le varie forme dell'intrattenimento con i membri della carovana; esponendole, quasi le allontana da sé, togliendosi di dosso quello che uno dei cibi più prelibati per il Fuzuka, ovvero la tristezza.

Le canzoni stesse, in mezzo alla varietà dei loro temi (tenere e dolci romanze come sguaiati e sboccati versi da osteria!), nascondono numerose invocazioni adatte sia a scacciare il Fuzuka che a gettarlo contro chi in qualche modo ha offeso o danneggiato l'artista. L'arte dello scongiuro rivolto a indirizzare il Fuzuka contro qualcuno è tenuto in altissima considerazione presso Alemar, in quanto la iettatura potrebbe arrivare da un momento a l'altro contro chiunque, e coloro che eccellono in questo tipo di forma poetica sono tenuti in grande considerazione e rispetto!

"Cosa hai fatto!? Hai litigato con un Alemarita? Ti ha dato di volta il cervello? Vuoi forse morire? E tutto per qualche stupida scaglia in più? Guarda, ridaglielle tutte e scusati con loro, ti conviene!"

*(conversazione tra due mercanti provenienti da Lanthia
ndita presso il crocervia di Boska)*

I numi alemariti e i riti funebri: Particolare menzione merita la caratteristica concezione alemarita della morte. Il trapasso, difatti, è ritenuto solo uno dei cambiamenti che il Fato ci pone innanzi e che dobbiamo seguire, ma non per questo è un evento così tragico. Il Fuzuka può portare tantissima sfortuna, ma quasi mai porta alla morte di chi l'ha con sé; la fine della vita, in qualsiasi circostanza avvenga, è invece un evento naturale, come respirare o fare l'amore, secondo la credenza di Alemar.

Il culto di **Kainus Yano** ha pertanto un certo peso nella società alemarita, probabilmente anche per la vicinanza con il confinante Deserto Nero, seppur epurato di ogni senso di ineluttabilità o fatalismo. La morte di un membro di una carovana significa celebrazione; porte e finestre del carrozzone in cui abitava sono spalancate da parenti e amici, che chiamano a gran voce il defunto e recitano un'orazione:

*A chi muore si dica: "vai avanti che arrivo!",
poiché chi va prima, dopo aspetta il compagno.*

L'anima del defunto non si accorgerà subito della sua condizione, ma ci impiegherà tre giorni. Nel frattempo, i suoi cari devono comportarsi come se il trapassato fosse presente, mettendogli addirittura il pasto in tavola, affinché la scoperta del nuovo stato non sia troppo traumatica. Solo a quel punto l'anima, serena, potrà trasmigrare sino alla Spirale delle Anime senza rischiare di venir irretita dal Fuzuka nelle Ombre...

La divina **Ellesham**, figurazione angelica della Croce del Sud, è probabilmente la divinità più riverita entro la Contea della Mano del Fato.

Richiedere la sua benedizione è necessario per chi quotidianamente di occupa di attività artistiche, ma anche per i giocatori d'azzardo più incalliti, per i commercianti più truffaldini, per gli imbroglioni e tagliaborse più smalizati; insomma, ogni Alemarita ha di che ringraziare la Dama dei Baccanali!

Presso alcune carovane, in quelle dei Goska e dei Yumin-Trabski in particolare, è importante anche il culto di **Shi-ryu**, il nume angelico assimilabile a Sirio, spesso rappresentato come un occhio dorato che si apre sul palmo di una mano.

In questo simbolo viene rappresentata l'idea di come la sapienza, l'arte arcaica e la conoscenza debbano parimenti confrontarsi con un'applicazione pratica ed utile e non rimanere come mere conoscenze accademiche destinate solo ad ammuffirsi.

Molto rispettato, inoltre, è il nume del fato e della guerra **Urama**, rappresentato nell'iconografia alemarita da un angelo munito di tre occhi, derivante dalla divinità desertica Hor-Yama.

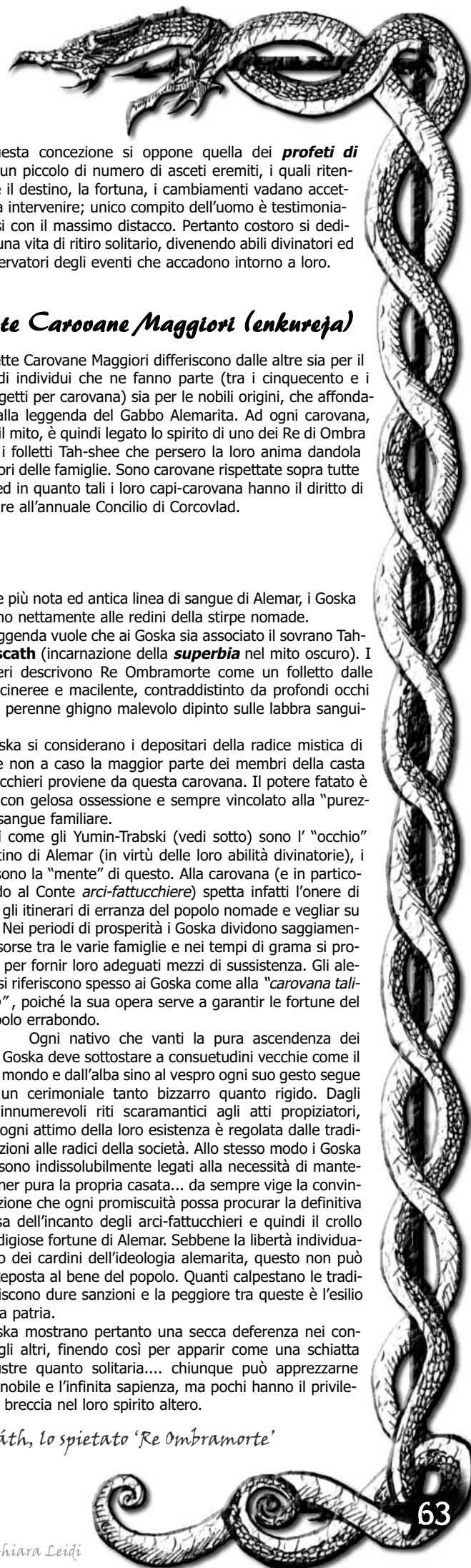
Esso rappresenta da una parte la forma più pura e grezza del *karma*, del destino in cui si è immersi e che regola le nostre azioni, del continuo avvicinarsi e mutare degli eventi, la fortuna vera e propria in tutta la sua mutevolezza; dall'altra è l'incarnazione della battaglia personale, della pugna in cui gettarsi per spingere la ruota del Fato. Questo secondo aspetto è tenuto in particolare importanza da uno sparuto gruppo di individui, i cosiddetti **figli del vento** o alfieri di Urama, adoratori del nume battagliero, ferventi e individualisti; per certi aspetti questa fede assomiglia molto al credo alhazharita, tanto che i bellicosi templari dell'Angelo Nero riconoscono questi valorosi combattenti come loro pari.

Capita talvolta che all'interno delle carovane alcuni individui, sin dalla giovane età, manifestino uno spirito particolarmente forte, combattivo, con caratteri indomabili; essi sono i benedetti di Urama stesso, i **figli del vento** per l'appunto, che molto spesso lasciano la loro carovana natale per seguire un personale percorso alla ricerca di nuovi modi di confrontarsi.

Costoro rappresentano il braccio duro di Alemar, in quanto grazie alla loro prestanza e al loro naturale carisma riescono ad organizzarsi in gruppi armati conosciuti come *leghe del crepuscolo* e difendere le carovane dai pericoli che potrebbero trovare durante i loro tragitti.



Illustrazione di Chiara Leidi



A questa concezione si oppone quella dei **profeti di Urama**, un piccolo di numero di asceti eremiti, i quali ritengono che il destino, la fortuna, i cambiamenti vadano accettati senza intervenire; unico compito dell'uomo è testimoniare ad essi con il massimo distacco. Pertanto costoro si dedicano ad una vita di ritiro solitario, divenendo abili divinatori ed acuti osservatori degli eventi che accadono intorno a loro.

Le sette Carovane Maggiori (enkureja)

Le sette Carovane Maggiori differiscono dalle altre sia per il numero di individui che ne fanno parte (tra i cinquecento e i mille soggetti per carovana) sia per le nobili origini, che affondano sino alla leggenda del Gabbo Alemarita. Ad ogni carovana, secondo il mito, è quindi legato lo spirito di uno dei Re di Ombra e Morte, i folletti Tah-shee che persero la loro anima dandola ai fondatori delle famiglie. Sono carovane rispettate sopra tutte le altre, ed in quanto tali i loro capi-carovana hanno il diritto di partecipare all'annuale Concilio di Corcovlad.

Goska

Come più nota ed antica linea di sangue di Alemar, i Goska si pongono nettamente alle redini della stirpe nomade.

La leggenda vuole che ai Goska sia associato il sovrano Tah-shee **Báscath** (incarnazione della **superbia** nel mito oscuro). I fattucchieri descrivono Re Ombramorte come un folletto dalle membra cineree e macilente, contraddistinto da profondi occhi neri e un perenne ghigno malevolo dipinto sulle labbra sanguigne.

I Goska si considerano i depositari della radice mistica di Alemar e non a caso la maggior parte dei membri della casta dei fattucchieri proviene da questa carovana. Il potere fatato è serbato con gelosa ossessione e sempre vincolato alla "purezza" del sangue familiare.

Così come gli Yumin-Trabski (vedi sotto) sono l'"occhio" del destino di Alemar (in virtù delle loro abilità divinatorie), i Goska sono la "mente" di questo. Alla carovana (e in particolare modo al Conte *arci-fattucchiere*) spetta infatti l'onere di sancire gli itinerari di erranza del popolo nomade e vegliar su di essi. Nei periodi di prosperità i Goska dividono saggiamente le risorse tra le varie famiglie e nei tempi di grama si prodigano per fornir loro adeguati mezzi di sussistenza. Gli alemariti si riferiscono spesso ai Goska come alla "*carovana talismano*", poiché la sua opera serve a garantir le fortune del popolo errabondo.

Ogni nativo che vanti la pura ascendenza dei Goska deve sottostare a consuetudini vecchie come il mondo e dall'alba sino al vespro ogni suo gesto segue un cerimoniale tanto bizzarro quanto rigido. Dagli innumerevoli riti scaramantici agli atti propiziatori, ogni attimo della loro esistenza è regolata dalle tradizioni alle radici della società. Allo stesso modo i Goska sono indissolubilmente legati alla necessità di mantenere pura la propria casata... da sempre vige la convinzione che ogni promiscuità possa procurar la definitiva scomparsa dell'incanto degli arci-fattucchieri e quindi il crollo delle prodigiose fortune di Alemar. Sebbene la libertà individuale sia uno dei cardini dell'ideologia alemarita, questo non può esser anteposta al bene del popolo. Quanti calpestano le tradizioni subiscono dure sanzioni e la peggiore tra queste è l'esilio dall'amata patria.

I Goska mostrano pertanto una secca deferenza nei confronti degli altri, finendo così per apparir come una schiatta tanto illustre quanto solitaria.... chiunque può apprezzarne l'aspetto nobile e l'infinita sapienza, ma pochi hanno il privilegio di far breccia nel loro spirito altero.

Báscath, lo spietato 'Re Ombramorte'

Byorkevic

Sono probabilmente la carovana più numerosa di tutte le sette *enkureja*. A loro si associa il Tah-shee **O'Gonach** (incarnazione dell'**avarizia** nel mito oscuro), raffigurato nella leggenda come un folletto grasso e tozzo, con mani e braccia corte terminanti in dita pallide e viscidie come vermi, il corpo interamente ricoperto di una peluria liscia e unta.

In quanto numerosa, la carovana si sposta molto lentamente, rimanendo talvolta stabile nella stessa zona per intere settimane; questo favorisce però l'incontro con eventuali altre carovane di passaggio o con gruppi mercantili, che permette ai membri della famiglia di mostrare tutta la loro abilità commerciale. Si dice che un Byorkevic possa vendere un tizzone ardente a un drago, facendogli credere che ne ha bisogno, oppure possa comprare interi carri di mercanzia sborsando poche scaglie!

Sono infatti abilissimi contrattatori, gentili ed accomodanti in ogni situazione, capaci di far sentire chiunque a suo agio e ad acconsentire a qualsiasi richiesta per poi portare avanti la trattativa totalmente a loro vantaggio, riducendo in un batter d'occhio alle braghe gli stupidi e gli sprovveduti, e senza far sembrare il tutto una truffa.

Questo permette loro sia di accumulare ingenti quantità d'oro, sia di poter comprare i beni di prima necessità spendendo pochissimo, sia di collezionare merce rara e preziosa, introvabile sui mercati mondani o legali, acquistandola per una miseria nonostante sia disponibile solo a condizioni esorbitanti! Per ogni necessità di articoli insoliti, inusuali o addirittura proibiti, è frequente nel Meridione rivolgersi alle cure dei Byorkevic, in quanto è possibile contare sia sulla loro perizia nel reperire ogni mercanzia sia nella loro discrezione, almeno fino a quando qualcuno non paghi loro adeguatamente l'informazione.



O'Gonach, 'il pingue verme'

Alla capacità di fare di ogni cosa mercimonio, si accompagna la proverbiale "lingua doppia" dei Byorkevic; la loro fama di bugiardi patentati ed esperti mentitori li accompagna in ogni dove, ed è sempre impossibile capire quando uno di loro sta dicendo la verità o l'ennesima menzogna!

Yumin-Trabski

Carovana di nobili e antiche origini, è stata l'ultima famiglia ad avere Conti della propria schiatta prima dell'inizio dell'egemonia dei Goska. Secondo la leggenda, il fondatore ottenne l'anima del Tah-shee **Mac Farmadh** (incarnazione dell'**invidia** nel mito oscuro), la cui figura viene tramandata come quella di un folletto alto e allampanato, il corpo e la testa avvolti in lunghi drappi d'ombra, da cui spuntavano solo le mani lunghe e adunche e un viso perennemente contratto in un'espressione di sdegno e disprezzo.

Gli Yumin-Trabski devono il loro doppio nome al cosiddetto *jòsnice trādare*, il "vile tradimento", evento avvenuto in epoca arcaica quando, per una sorta di "incomprensione" accaduta durante un'importante celebrazione in seno alla famiglia, la figlia del capocarovana fu costretta a sposare sia il rampollo della casata principale, gli Yumin, di cui anch'essa faceva parte, che quello della casata cadetta dei Trabski; ancora oggi, a distanza di secoli, ancora nessuna delle due famiglie è receduta dalle proprie posizioni riguardanti il diritto di chi avesse dovuto sposare la fanciulla, tanto che i capi-carovana, al momento della loro nomina, acquisiscono il doppio cognome per non fare torto a nessuno.

Gli Yumin-Trabski vantano una meritata fama di dotti conoscitori nelle più svariate arti; sono incantatori abili alla pari dei Goska per quello che riguarda sia l'arte divinatoria che quella propiziatoria, ed inoltre sono fini eruditi riguardo l'utilizzo di sostanze mondane o alchemiche.

I loro *ljekarna* (letteralmente *uomo-medicina*, ovvero in generale i cerusici nativi che prestano servizio presso le carovane alemarite) sono conosciuti in tutte le Contee d'Oriente; sorprendenti erboristi, capaci di distillare complicati lenimenti quanto di produrre elaborate misture medicamentose.

Alla loro abilità si affianca uno spiccato misticismo, dovuto alla benedizione del nume Shi-ryu che veglia su chi è assetato di conoscenza. D'altro canto questi ricercati prodotti vengono ricercati e pagati a caro prezzo in tutti i mercati, e le ricette di questi prodigi verrebbero pagate a peso d'oro, se non fossero un segreto gelosamente custodito all'interno della carovana.

La conservazione della tradizione è difatti un punto fisso per gli Yumin-Trabski, convinti che l'influenza dei costumi stranieri sia fonte di corruzione (e attiri anche il Fuzuka). Rigidi e intransigenti per quello che riguarda ogni sorta di superstizione, sono difficilissimi da spostare dalle loro convinzioni, e considerano con massimo disprezzo coloro che non le seguono in ogni minimo dettaglio, arrivando sino ad evitare persino l'utilizzo di oggetti che non siano di produzione alemarita o non esorcizzati tramite i giusti scongiuri.

I loro ospiti, se vogliono sperare di godere della loro compagnia, devono essi stessi sottoporsi a estenuanti rituali di abluzione e purificazione, affinché qualsiasi imperfezione o traccia di Fuzuka se ne vada. Grama sorte è toccata a coloro i quali hanno cercato di opporre qualsivoglia argomentazione contro le idee di uno Yumin-Trabski, sommersi dai loro impropri nel migliore dei casi, oppure vittime di iatture e maledizioni nel peggiore!

Dalibor

La carovana dei Dalibor è conosciuta per l'affabilità, la cordialità, il sorriso che ognuno dei suoi membri riesce a mostrare in ogni situazione; l'ospitalità tipica di questa famiglia non conosce paragoni in nessuna delle altre carovane, e l'opulenza di cui gli ospiti possono godere non ha eguali. Il fondatore dei Dalibor, secondo la leggenda, ottenne l'anima del Tah-shee **O'Connan** (incarnazione della **lussuria** nel mito oscuro), raf-



Mac Farmadh,
'colui che sputa fiele'

figurato come un folletto basso, segaligno, avvolto in ricche vesti adorne e delicate in contrasto con il volto scarnificato e ricoperto di limo nauseante.

Il sostentamento della carovana deriva dai suoi valenti artigiani; gioiellieri, vetrai, cesellatori, ceramisti, tessitori, sarti sono il fiore all'occhiello dei Dalibor, e le loro prestazioni sono richieste dietro adeguata ricompensa da molti nobili del Meridione.

La raffinatezza, l'accuratezza e la dedizione dei Dalibor producono mercanzia di pregevole fattura, reperibile a prezzi difficilmente abbordabili; a essa si affiancano pezzi ugualmente curati, gli *uprava*, dal costo più contenuto perché prodotti con materiale di scarto. Molti artisti, talvolta, si diletano nel nascondere nelle complicate trame degli *uprava* (siano questi stoffe, pezzi di bigiotteria o stoviglie) quelli che possono essere considerati degli enigmi o degli indovinelli, per il puro gusto della sfida, in una sorta di scommessa con gli altri membri della carovana Dalibor su chi crea il più interessante e il meglio nascosto.

Tanto è l'amore per le loro produzioni che ognuno si sente in dovere di esporle sulla propria persona; i Dalibor sono difatti molto appariscenti, con abiti complicati e bizzarri delle tinte più sgargianti, e sono soliti fare sfoggio di un gran numero di anelli e collane, in modo vanesio e in competizione con gli altri su chi salta più all'occhio.

Questo si riflette anche sul loro atteggiamento; egocentrici allo sfinimento, vanitosi, bisognosi di essere in ogni momento al centro dell'attenzione senza alcun ritegno, i Dalibor sono il tipico esempio di Alemarita spaccone e contaballe solo per risaltare tra la folla...

Volokson

L'antico sangue dei cavalieri del Deserto Grigio si mantiene ancora vivo e pulsante nelle vene dei membri della carovana dei Volokson, anche se la calma pacifica degli antenati è stata sostituita da un'esuberanza vitale ed esplosiva.

Il folletto ad essi legato, secondo il mito, era il Tah-shee **Cuthfearg** (incarnazione dell'*ira* nel mito oscuro), raffigurato come un soggetto vagamente umanoide dai tratti bestiali, con zanne ricurve e artigli adunghi ed una folta criniera leonina a coprire il collo e le spalle.

I Volokson hanno un tragitto praticamente fisso, durante il loro errare nomade, in quanto seguono le mandrie dei cavalli selvaggi di Alemar; questi animali sono figli delle stirpi equine locali incrociate con i destrieri del Deserto Grigio.

Resistenti e robusti quanto leggiadri ed aggraziati, sono rinomati come eleganti cavalcature personali, e la loro tempra li rende gli animali necessari a trainare i pesanti *vagon* delle varie carovane alemarite. I Volokson scortano i tragitti delle mandrie, dividendosi in vari gruppi più piccoli, e le proteggono contro i pericoli degli animali selvaggi o dei predoni; fonte di reddito per la carovana è la cattura e la vendita dei cavalli, al quale si associa il commercio di pelli pregiate o altri frutti della caccia, in cui i membri della famiglia eccellono da generazioni.

Questa dura vita ha reso i Volokson gente schietta e alla mano, poco avvezza ai fronzoli e amante della chiarezza e della semplicità. Ogni aspetto della loro esperienza quotidiana riflette un selvaggio ardore, una fiamma primitiva ed originale; le loro musiche sono incalzanti ed inebrianti, i loro canti sembrano potenti odi di orgoglio, i loro balli sono scontri fisici mirati al confronto e all'esibizione. Quando si riuniscono annualmente, in occasione del Concilio di Corcovlad, uomini e donne mostrano a tutti gli altri membri della famiglia i loro trofei di caccia, cercando di primeggiare sugli altri con racconti fantasiosi sino all'iperbole di come è avvenuto l'abbattimento della belva.

O'Connan, 'il marcescente'



Cuthfearg, 'belva iracunda'

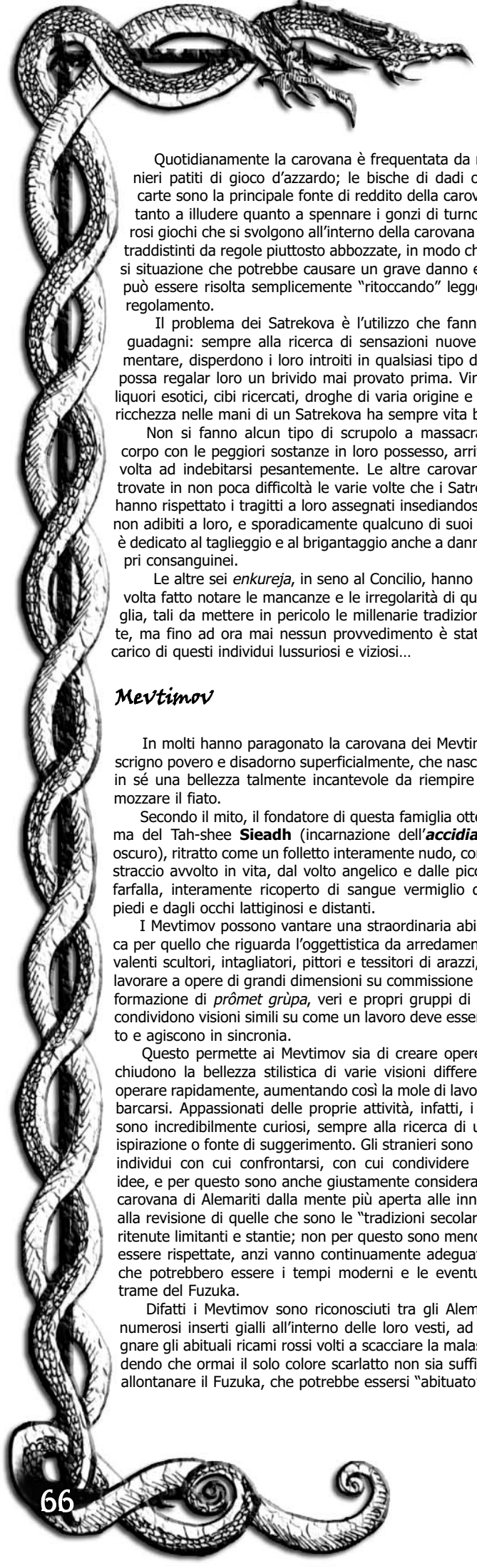
Questo spirito indomito e mai pago è tanto fonte del loro orgoglio quanto di problemi; i Volokson sono difatti fieri e testardi sino allo sfinimento, e tendono a mettere ogni situazione sul piano del confronto personale. Quello che per molti potrebbe sembrare solo un diverbio, per i membri della carovana è un'offesa da pagare con il sangue; risse e combattimenti sono all'ordine del giorno per chi si trova a dover litigare con loro, e trattenere il loro "prurito alle mani" è cosa alquanto complicata e laboriosa. Molti se la cavano con un occhio nero, ma non per tutti è così semplice; quelli che hanno contratto debiti di gioco con loro sono stati talvolta costretti a farsi condurre in lettiga da un guaritore...

Satrekova

Se una delle sette *enkureja* ha mai causato puntualmente problemi in sede al Concilio di Corcovlad, questa è proprio la carovana dei Satrekova, a causa della loro vita dissoluta e licenziosa.

La tradizione vuole che il loro fondatore ottenne l'anima del Tah-shee **Mac Craos** (incarnazione della *gola* nel mito oscuro), raffigurato come un folletto scarno, con la pelle flaccida tirata su ossa sproporzionate e una grottesca bocca che si apre dal mento sino all'addome.

I Satrekova hanno fatto del bel vivere e del divertimento il loro unico motivo di vita, continuamente alla ricerca della "scossa" che li faccia sentire vivi. Vantano la miglior tradizione musicale tra tutte le carovane, e i loro artisti sono apprezzati ovunque si esibiscano; i loro poeti sono capaci di infervorare le folle o di farle piangere come una mandria di agnelli con pochi versi.



Quotidianamente la carovana è frequentata da molti stranieri patiti di gioco d'azzardo; le bische di dadi o giochi di carte sono la principale fonte di reddito della carovana, abile tanto a illudere quanto a spennare i gonzi di turno! I numerosi giochi che si svolgono all'interno della carovana sono contraddistinti da regole piuttosto abbozzate, in modo che qualsiasi situazione che potrebbe causare un grave danno economico può essere risolta semplicemente "ritoccando" leggermente il regolamento.

Il problema dei Satrekova è l'utilizzo che fanno dei loro guadagni: sempre alla ricerca di sensazioni nuove da sperimentare, disperdono i loro introiti in qualsiasi tipo di sostanza possa regalar loro un brivido mai provato prima. Vini pregiati, liquori esotici, cibi ricercati, droghe di varia origine e fattura; la ricchezza nelle mani di un Satrekova ha sempre vita breve.

Non si fanno alcun tipo di scrupolo a massacrare il loro corpo con le peggiori sostanze in loro possesso, arrivando talvolta ad indebitarsi pesantemente. Le altre carovane si sono trovate in non poca difficoltà le varie volte che i Satrekova non hanno rispettato i tragitti a loro assegnati insediandosi in luoghi non adibiti a loro, e sporadicamente qualcuno di suoi membri si è dedicato al taglieggio e al brigantaggio anche a danno dei propri consanguinei.

Le altre sei *enkureja*, in seno al Concilio, hanno più di una volta fatto notare le mancanze e le irregolarità di questa famiglia, tali da mettere in pericolo le millenarie tradizioni alemarite, ma fino ad ora mai nessun provvedimento è stato preso a carico di questi individui lussuriosi e viziosi...

Mevtimov

In molti hanno paragonato la carovana dei Mevtimov a uno scrigno povero e disadorno superficialmente, che nasconde però in sé una bellezza talmente incantevole da riempire il petto e mozzare il fiato.

Secondo il mito, il fondatore di questa famiglia ottenne l'anima del Tah-shee **Sieadh** (incarnazione dell'**accidia** nel mito oscuro), ritratto come un folletto interamente nudo, con solo uno straccio avvolto in vita, dal volto angelico e dalle piccole ali da farfalla, interamente ricoperto di sangue vermiglio da capo a piedi e dagli occhi lattiginosi e distanti.

I Mevtimov possono vantare una straordinaria abilità artistica per quello che riguarda l'oggettistica da arredamento; hanno valenti scultori, intagliatori, pittori e tessitori di arazzi, capaci di lavorare a opere di grandi dimensioni su commissione grazie alla formazione di *prômet grûpa*, veri e propri gruppi di artisti che condividono visioni simili su come un lavoro deve essere condotto e agiscono in sincronia.

Questo permette ai Mevtimov sia di creare opere che racchiudono la bellezza stilistica di varie visioni differenti che di operare rapidamente, aumentando così la mole di lavoro da sbarcarsi. Appassionati delle proprie attività, infatti, i Mevtimov sono incredibilmente curiosi, sempre alla ricerca di una nuova ispirazione o fonte di suggerimento. Gli stranieri sono visti come individui con cui confrontarsi, con cui condividere le proprie idee, e per questo sono anche giustamente considerati come la carovana di Alemariti dalla mente più aperta alle innovazioni e alla revisione di quelle che sono le "tradizioni secolari", talvolta ritenute limitanti e stantie; non per questo sono meno degne di essere rispettate, anzi vanno continuamente adeguate a quelli che potrebbero essere i tempi moderni e le eventuali nuove trame del Fuzuka.

Difatti i Mevtimov sono riconosciuti tra gli Alemariti per i numerosi inserti gialli all'interno delle loro vesti, ad accompagnare gli abituali ricami rossi volti a scacciare la malasorte, credendo che ormai il solo colore scarlatto non sia sufficiente per allontanare il Fuzuka, che potrebbe essersi "abituato".



Mac Craos, 'l'Orco'

Gli abiti dei Mevtimov non sono comunque adorni e curati come quelli delle altre tribù, bensì più umili e dimessi, in quanto il lavoro e il tempo dedicato a celebrare i rutilanti rituali giornalieri non consente loro di dedicarsi troppo alla cura della persona.

A questo si aggiunge la proverbiale *duha* dei Mevtimov; una sorta di maledizione che li accompagna durante tutte le loro vite, paragonabile secondo alcuni ad una sorta di malattia, peggiorata anche dalla brama di nuove sensazioni e all'insaziabile curiosità che anima i loro passi. La *duha* è una condizione di stupore catatonico che colpisce i membri della carovana quando si trovano dinanzi a qualcosa di irripetibile, di talmente meraviglioso o orribile che la loro mente non riesce ad elaborare come potrebbe essere espresso in forma artistica, e ciò impedisce loro di compiere alcunché fino a quando non sono trascinati via o hanno avuto un'idea su come realizzare un'opera.

Si narra di individui rimasti in piedi a bocca aperta a contemplare la magnifica potenza di un albero secolare, di altri che non hanno mosso un muscolo dinanzi alla felina eleganza di un puma che li stava puntando, ed infine di soggetti costretti ad essere portati via dopo ore che sostavano innanzi alla roboante maestosità di una cascata...

Le Carovane Minori

Accanto alle sette carovane maggiori vi sono numerosissime altre carovane delle dimensioni più svariate che si spostano non solo sul territorio alemarita ma anche nel resto delle Contee del Sud, fino ad arrivare persino nelle fredde terre dei Ducati, all'altro capo del mondo di Whanel.

Fra queste, se ne identificano circa una ventina (*dromeja*) in cui il numero dei membri oscilla dalle quaranta alle cento persone e la cui notorietà, per lo meno in terra natia, ha poco da invidiare a quella delle grandi carovane fondatrici.

Tali carovane, infatti, si distinguono non solo per le loro dimensioni ma anche per caratteristiche peculiari che spesso vantano una lunga e millenaria tradizione.

Oltre ad esse, vi è una miriade di piccoli convogli chiamati *kampa prikolica*, ovvero carovane composte da pochissime persone: poiché quest'ultime coltivano gli interessi più disparati fra loro, solitamente in questi piccoli nuclei (spesso familiari) non sono caratterizzati da un'attività comune legata alla tradizione, ma da una sorta di eclettismo che permette loro di cavarcela in ogni situazione.

Solitamente, i piccoli convogli ospitano alemariti fuoriusciti da altre carovane, desiderosi di viaggiare seguendo itinerari diversi dai soliti oppure impazienti di vivere qualche inebriante di avventura, o anche ansiosi di diffondere le loro arti nel resto del mondo, o semplicemente interessati alla vita nomade fuori dalle loro terre d'origine: infatti, le *kampa prikolica* viaggiano spesso al di fuori da Alemar, sparpagliandosi un po' ovunque attraverso le tormentate terre di Whanel, e al loro interno spesso accolgono e danno rifugio ad artisti, imbroglioni, veggenti e quant'altro provenienti da ogni angolo del mondo!

Dromeja e Kampa prikolica più conosciute

Oslobadanje

Da sempre nota nelle loro terre, questa *dromeja* vanta una tradizione ormai storica in un'attività antica quanto Alemar stessa, ovvero la forgatura delle armi più caratteristiche dei maschi alemariti, i *cultela*.

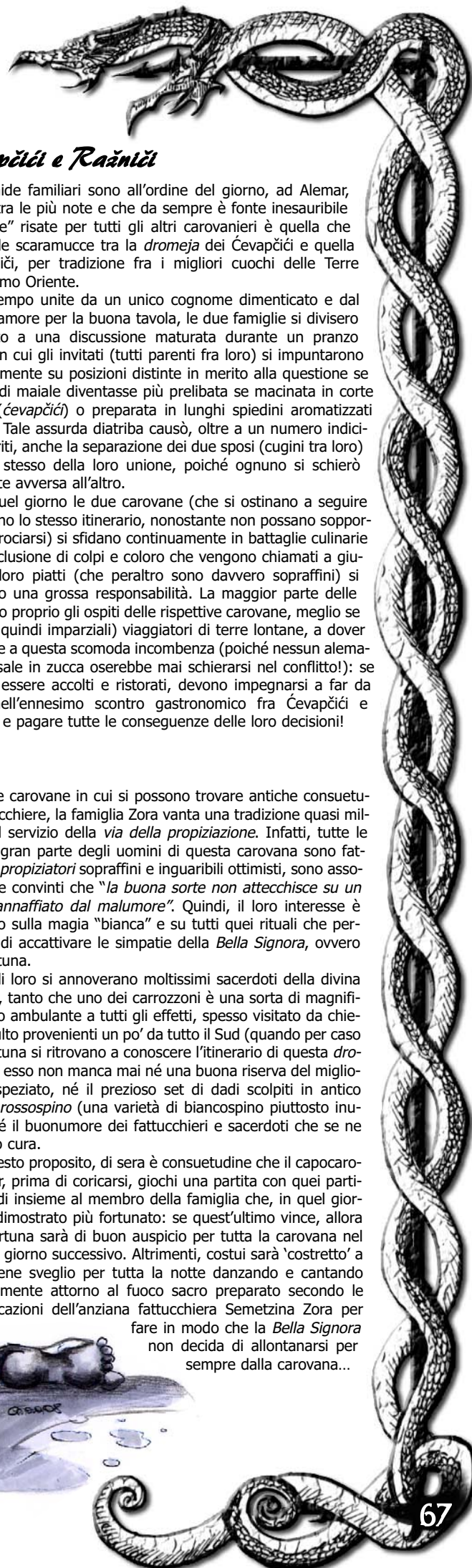
Imparentati alla lontana con la grande famiglia dei Dalibor, gli Oslobadanje custodiscono gelosamente il segreto della costruzione di queste lunghe daghe che un buon alemarita non esita mai a ostentare quando ce n'è bisogno, soprattutto in casi di "confronto virile" fra due galantuomini della stessa risma (siano essi pacifici musicisti o tagliagole della peggior specie): basta infatti che i due contendenti sfoderino i loro *cultela* e, anche senza che nemmeno ne facciano uso (cosa che di fatto accade solo durante le liti più gravi), tutti i presenti (se alemariti) comprendono all'istante chi dei due mollerà la presa...

Per questo motivo gli Oslobadanje si impegnano a creare pezzi unici dal costo esorbitante, spesso personalizzati in base alle richieste del futuro proprietario e alla sua carovana di appartenenza, ma anche *cultela* di infima qualità, adatti più che altro ai ragazzini (che comunque fin da piccoli apprendono a risolvere le questioni personali esattamente come fanno gli adulti!).

Sieadh, 'la farfalla del limo'



Illustrazioni di Chiara Leidi



Čevapčići e Ražnići

Le faide familiari sono all'ordine del giorno, ad Alemar, ma una tra le più note e che da sempre è fonte inesauribile di "grasse" risate per tutti gli altri carovanieri è quella che provoca le scaramucce tra la *dromeja* dei Čevapčići e quella dei Ražnići, per tradizione fra i migliori cuochi delle Terre dell'Estremo Oriente.

Un tempo unite da un unico cognome dimenticato e dal comune amore per la buona tavola, le due famiglie si divisero in seguito a una discussione maturata durante un pranzo nuziale, in cui gli invitati (tutti parenti fra loro) si impuntarono rispettivamente su posizioni distinte in merito alla questione se la carne di maiale diventasse più prelibata se macinata in corte salsicce (*čevapčići*) o preparata in lunghi spiedini aromatizzati (*ražnići*). Tale assurda diatriba causò, oltre a un numero indicibile di feriti, anche la separazione dei due sposi (cugini tra loro) il giorno stesso della loro unione, poiché ognuno si schierò nella parte avversa all'altro.

Da quel giorno le due carovane (che si ostinano a seguire più o meno lo stesso itinerario, nonostante non possano sopportar di incrociarsi) si sfidano continuamente in battaglie culinarie senza esclusione di colpi e coloro che vengono chiamati a giudicare i loro piatti (che peraltro sono davvero sopraffini) si assumono una grossa responsabilità. La maggior parte delle volte sono proprio gli ospiti delle rispettive carovane, meglio se ignari (e quindi imparziali) viaggiatori di terre lontane, a dover sottostare a questa scomoda incombenza (poiché nessun alemarita con sale in zucca oserebbe mai schierarsi nel conflitto!): se vogliono essere accolti e ristorati, devono impegnarsi a far da giudici nell'ennesimo scontro gastronomico fra Čevapčići e Ražnići... e pagare tutte le conseguenze delle loro decisioni!

Zora

Fra le carovane in cui si possono trovare antiche consuetudini fattucchiere, la famiglia Zora vanta una tradizione quasi millenaria al servizio della *via della propiziazione*. Infatti, tutte le donne e gran parte degli uomini di questa carovana sono fattucchieri *propiziatori* sopraffini e inguaribili ottimisti, sono assolutamente convinti che "*la buona sorte non attecchisce su un terreno annaffiato dal malumore*". Quindi, il loro interesse è incentrato sulla magia "bianca" e su tutti quei rituali che permettono di accattivare le simpatie della *Bella Signora*, ovvero della Fortuna.

Fra di loro si annoverano moltissimi sacerdoti della divina Ellesham, tanto che uno dei carrozzoni è una sorta di magnifico tempio ambulante a tutti gli effetti, spesso visitato da chierici del culto provenienti un po' da tutto il Sud (quando per caso o per fortuna si ritrovano a conoscere l'itinerario di questa *dromeja*): in esso non manca mai né una buona riserva del migliore vino speziato, né il prezioso set di dadi scolpiti in antico legno di *rossospino* (una varietà di biancospino piuttosto inusuale), né il buonumore dei fattucchieri e sacerdoti che se ne prendono cura.

A questo proposito, di sera è consuetudine che il capocarovana Igor, prima di coricarsi, giochi una partita con quei particolari dadi insieme al membro della famiglia che, in quel giorno, si è dimostrato più fortunato: se quest'ultimo vince, allora la sua fortuna sarà di buon auspicio per tutta la carovana nel corso del giorno successivo. Altrimenti, costui sarà 'costretto' a rimanersene sveglio per tutta la notte danzando e cantando allegramente attorno al fuoco sacro preparato secondo le indicazioni dell'anziana fattucchiera Semetzina Zora per fare in modo che la *Bella Signora* non decida di allontanarsi per sempre dalla carovana...

Oghareva

Contraltare degli Zora, gli Oghareva vantano allo stesso tempo una lunga tradizione di brillanti fattucchieri e un'altrettanto comprovata nomea da iettatori. Seguaci della *via della scongiurazione* e al contempo fatalisti incalliti, gli Oghareva vedono fuzuka ovunque e per loro incontrarlo più e più volte sul proprio cammino è inevitabile. Secondo la loro filosofia, la sventura è solo in parte arginabile, e sperar di allontanar gli influssi maligni in modo permanente e costante è una sciocchezza, poiché ne arrivano sempre di nuovi e inaspettati.

Spesso profeti affiliati al culto fatalista di Urama, il loro atteggiamento nevrotico e pessimista a volte mette a disagio gli altri alemariti più di fuzuka stesso. Raramente, infatti, di sua spontanea volontà un alemarita sperduto andrebbe a chiedere ospitalità agli Oghareva, a meno che non sia preparato ad affrontare i lunghissimi rituali di scongiuro e purificazione che questa mesta famiglia impone a tutti i visitatori (*"Meglio non rischiare... Fuzuka potrebbe essersi nascosto ovunque su di te! Anzi... ecco... lo vedo! Eccoli, attorcigliato intorno al tuo collo! IATTURA!!!"*).

Benché grotteschi, gli Oghareva sono non solo esperti conoscitori di qualsiasi tipo di scongiuro in uso ad Alemar (anzi, si dice che ogni tanto ne inventino loro stessi di nuovi!), ma sono anche impareggiabili costruttori di amuleti dalle fogge più strane e realizzati con i materiali più bizzarri.

Si dice anche che la fattucchiara Jospina Oghareva tenga nella sua elaboratissima acconciatura un'intera collezione di antichi pettinini (circa una cinquantina!) realizzati con le ossa di una volpe argentata: ogni mattina sceglie quello più carico di energia positiva accumulata durante gli scongiuri e tutte le donne si sistemano i capelli aiutandosi con quello, e guai se questo rituale (così come le altre decine di scongiuri tradizionali in voga presso la carovana) viene saltato anche solo una volta o se qualche imprevisto lo interrompe prima che sia finito!

Sraoniti

Fra le carovane che viaggiano al margine estremo con il Deserto Nero si distingue quella degli Sraoniti, carovana di antichissima origine e nota a tutto il mondo alemarita per la sua caratteristica peculiare: ognuno dei componenti è e sempre sarà un crepuscolare. Di fatto, i componenti del convoglio non sono tutti parenti fra loro: infatti, spesso crepuscolari appartenenti ad altre famiglie si aggregano (anche solo per poco tempo) ad essa per avere notizie, ristoro, cure, informazioni e soddisfare qualsiasi tipo di necessità.

Infatti, viaggiando più che altro nel territorio desertico, questa grande *dromeja* svolge spesso la funzione di punto di raccolta per coloro che incontrano difficoltà in quelle lande mortifere. Inoltre, il suo compito è quello di vigilare sulle influenze negative che spirano dal Deserto verso Alemar: infatti, al suo interno annovera un'altissima concentrazione di necromanti, divinatori, sacerdoti di Kainus Yano e guerrieri silenziosi e solitari, intenzionati a custodire la quiete dei morti.

Proprio perché non si tratta di un unico nucleo familiare compatto, gli Sraoniti non sono guidati da un vero e proprio capocarovana, ma da una sorta di consiglio dei vari capofamiglia, nel quale comunque ve n'è sempre uno che, solitamente per diritto di anzianità, ha l'ultima parola sulle decisioni che interessano tutta la comunità.

Packo

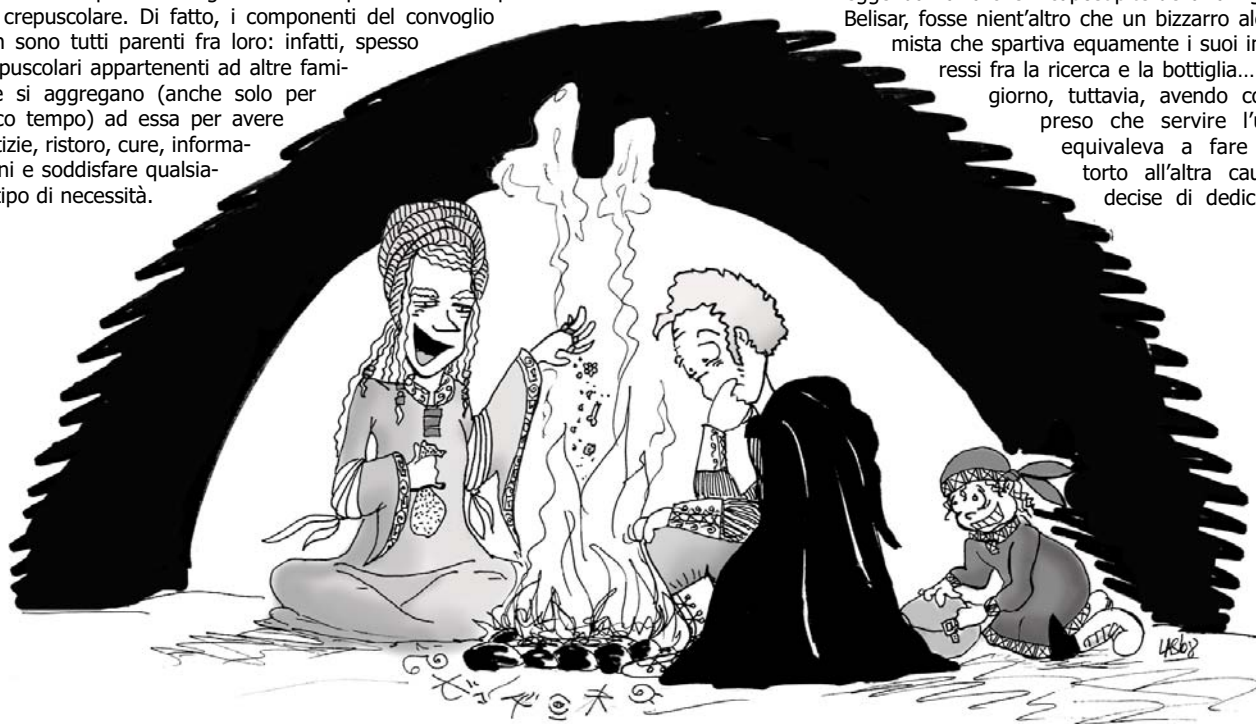
Meno nota della precedente, questa piccola *dromeja* (esclusivamente familiare: nessun estraneo viene ammesso al suo interno!) si aggira sempre vicino al confine con il Deserto Nero, ma senza mai metter piede fuori dal territorio alemarita. Esperti scongiuratori, gli uomini della famiglia Packo nascono quasi sempre con i tratti dei crepuscolari e, quando ciò non avviene, solitamente vengono allontanati dalla carovana per il loro bene, poiché solitamente non riescono a resistere all'influenza mefitica del poco distante Deserto e muoiono in tenera età. Le donne della famiglia (che in generale praticano l'arte della necromanzia), invece, che siano crepuscolari o meno sembrano opporsi bene agli influssi malefici: tuttavia, ogni volta che un neonato maschio viene allontanato, è usanza della famiglia affidare lui e un'altra neonata (o comunque una bambina) a un'altra carovana. Questo avviene per dare la possibilità al giovane Packo (che comunque ha latente dentro di sé il sangue Crepuscolare) di sceglierla come compagna, aver dei figli da lei e, nel caso presentassero i segni della loro eredità desertica, rimandarli alla carovana perché vengano allevati in essa.

Ovviamente, s'intende, un figlio avuto da una fanciulla non appartenente alla famiglia rappresenterebbe un disonore irrimediabile per questa carovana aggrappata così ferocemente alle sue tradizioni e di certo lo sconsiderato che osasse sfidare le antiche usanze verrebbe di certo maledetto nel peggior modo possibile...

Pivo

Fumi colorati, odori penetranti e tintinnii sospetti sono il tratto distintivo di questa numerosissima *dromeja*, che solitamente viene riconosciuta a distanza. I Pivo sono i migliori distillatori di tutta la terra di Alemar e trasportano nei loro carri botti immense e alambicchi complicatissimi sempre in funzione da cui sgorgano inaudite quantità di birra, liquori prelibati e "strozzabudella" per ogni gusto.

Leggenda narra che il capostipite della famiglia, Belisar, fosse nient'altro che un bizzarro alchimista che spartiva equamente i suoi interessi fra la ricerca e la bottiglia... Un giorno, tuttavia, avendo compreso che servire l'una equivaleva a fare un torto all'altra causa, decise di dedicarsi



'A chi d'alocco ha la testa, poco in tasca tosto resta.' – motto di Alemar

Illustrazione di Elisa Lastrucci

solo a una di esse... e, dopo aver esclamato "Per ricercare bene ho bisogno di bere, ma per bere bene non ho bisogno di ricercare... dunque ricercherò come bere ancor meglio!", che in seguito diventò il motto di ogni suo discendente, Belisar convertì tutti i suoi strumenti alchemici in modo che potessero essere adoperati per un'unica grande missione: la distillazione di liquori prelibati per soddisfare finanche il palato più esigente!

Gelosissima dei propri segreti, la famiglia Pivo raramente accoglie viaggiatori (anche alemariti) all'interno dell'accampamento, ma predispone sempre una specie di piccolo bivacco che funziona anche da luogo di scambio (soprattutto per le materie prime) in cui è possibile ristorarsi, assaggiare un boccale di qualche ambrata bevanda e fare degli ottimi affari fra gente un po' schiva, ma cordiale.

Glasnic

Fra le carovane più chiassose e amanti della bella vita all'aria aperta va annoverata quella dei Glasnic, notissimi frequentatori delle piazze delle Coste del Sud, forti della loro fama di imbonitori nati. Infatti, la *dromeja* di Trayanos Glasnic (detto scherzosamente *grande-bocca*) commercia essenzialmente in preparati più o meno miracolosi (mai dannosi, ma raramente di qualche effettiva utilità!) che vengono smerciati un po' ovunque a danno degli acquirenti più allocchi. Solitamente si tratta di rimedi contro i mali più comuni (ad esempio tosse, raffreddore, mal di stomaco e via dicendo, malanni comunque destinati a passare nel giro di qualche giorno), confezionati in bottigliette dai colori vivaci e accattivanti, presentate dalle voci spigliate e convincenti dei membri della famiglia come medicine insuperabili nel trattamento di tali disagi.

In verità, pur essendo inguaribili imbroglioni, i Glasnic raramente spacciano i loro medicamenti come panacea per malattie più gravi, non hanno interesse a spillar cifre astronomiche per le loro piccole truffe, consapevoli che a volte basterà la suggestione o il tempo a lenire ogni malanno, e facendosi pagare solo "per il disturbo di aver innescato il meccanismo". Tuttavia, spesso e volentieri, quando inquadrano qualcuno un po' troppo saccente o offensivo nei loro confronti, trovano sempre il modo di vendicarsi, magari offrendogli gratis una dose di un preparato davvero innovativo che, inizialmente mostra evidenti benefici... ma poi, dopo qualche ora, si rivela una pozione maledetta che fa gonfiare le guance come un criceto o, peggio ancora, rende la pelle viscida e piena di bubboni come quella di un rospo, e per la quale ovviamente, l'antidoto non esiste o, se esiste, è davvero maledettamente costoso!

Začin

Chiamati anche *vikač* ("nasi"), i membri di questa antichissima *dromeja* vantano una lunga tradizione nell'arte del riconoscere, utilizzare e trattare spezie ed erbe di ogni genere sia a scopo terapeutico che culinario.

Si dice che il capostipite, Amadej, si fosse distinto in una sorta di prova di bravura impostagli dal Piccolo Popolo, nella quale i folletti lo avevano sfidato a riconoscere (senza assaggiare) quali spezie ed erbe rare avessero utilizzato nella realizzazione di tutte e trecento le scodelle (diverse fra loro) di *halva petha* (conosciuto in tutta Alemar come "dolce dei folletti") preparate per quella sera. Amadej, che possedeva già un naso eccezionale, era riuscito a distinguere gli aromi utilizzati senza sbagliarsi finché non era giunto all'ultima. In essa, narra la leggenda, i folletti avevano nascosto un rarissimo estratto di *cinnamomum narcosio*, detto anche "polvere di sonno", che aveva fatto addormentare il malcapitato all'istante, facendogli perdere la gara. Tuttavia, i folletti si dimostrarono generosi e seppero ben ricompensare l'alemarita che la mattina, svegliandosi, si era messo sportivamente a ridere per la burla che i folletti gli avevano giocato: infatti, costui si accorse di essere in grado di identificare perfettamente tutti gli odori che si innalzavano dai paioli del suo accampamento, distanti almeno tre miglia da dove si trovava in quel momento, e di riuscire a discernere da quelli penetranti delle erbe officinali del campo dove si era inoltrato la sera precedente (e dove i folletti l'avevano invitato ad unirsi al loro banchetto). Inoltre, col tempo si rese conto che nulla di quello che inalava o ingeriva poteva avere effetto narcotico su di lui. Amadej si sentì ampiamente ricompensato dal Piccolo Popolo: da quel momento i poi tutti i suoi discendenti poterono contare su un naso davvero eccezionale per quel che concerne gli aromi della natura e una discreta resistenza alle proprietà narcotiche vegetali. Molto attenti ad onorare il favore ottenuto in ogni occasione, ad Alemar il loro rispetto e affetto per il Piccolo Popolo è diventato quasi proverbiale.

La carovana Začin viaggia spesso e volentieri lungo i tragitti delle grandi compagnie mercantili che commerciano in spezie: la loro consulenza è essenziale per valutare la qualità della merce trattata e spesso le loro scoperte sono di grande utilità per le arti erboristiche della grande carovana Yumin-Trabski, anche se spesso gli ingredienti indicati sono fin troppo rari o fin troppo fantasiosi per poter essere effettivamente utilizzati.



Si dice che, benché provenga da Scentiar, anche l'eccentrica artista-speciale errante Deanna Gallicone, autrice del bizzarro trattato *Čemerika a cimet* (letteralmente "elleboro e cannella") sia misteriosamente imparentata con questa carovana dal naso fino per via delle sue straordinarie qualità olfattive e perché, come gli Začin, per poter scoprire un odore o un sapore mai gustato prima sarebbe ben disposta ad esporre la propria incolumità al pericolo più insensato senza nemmeno pensarci su...

Shamisen

Quando i Quattro Signori del Fato si accanirono contro la stirpe dei Colli di Giada e questa venne infine dispersa, molti profughi trovarono rifugio in una piccola carovana che, all'epoca, batteva i crocevia al confine con i dolci pendii della terra delle Pagode. Alcuni, fatte perdere le loro tracce, poi lasciarono le terre di Alemar e si nascosero altrove, ma la maggior parte degli uomini dell'Est decisero di rimanere a sdebitarsi presso coloro che, senza far domande, non avevano esitato ad offrire ai perseguitati protezione dall'Impero prima e un alloggio accogliente poi.

Così, nel corso di lunghi decenni, le due stirpi si mescolarono indissolubilmente finché fu scelto come capocarovana Kichirou Shamisen, un uomo dagli occhi a mandorla e dai lunghi capelli neri e lisci, generoso, discreto e giusto come i suoi antenati dei Colli di Giada, ma anche chiassoso e amante delle piacevolezze della vita come ogni buon alemarita.

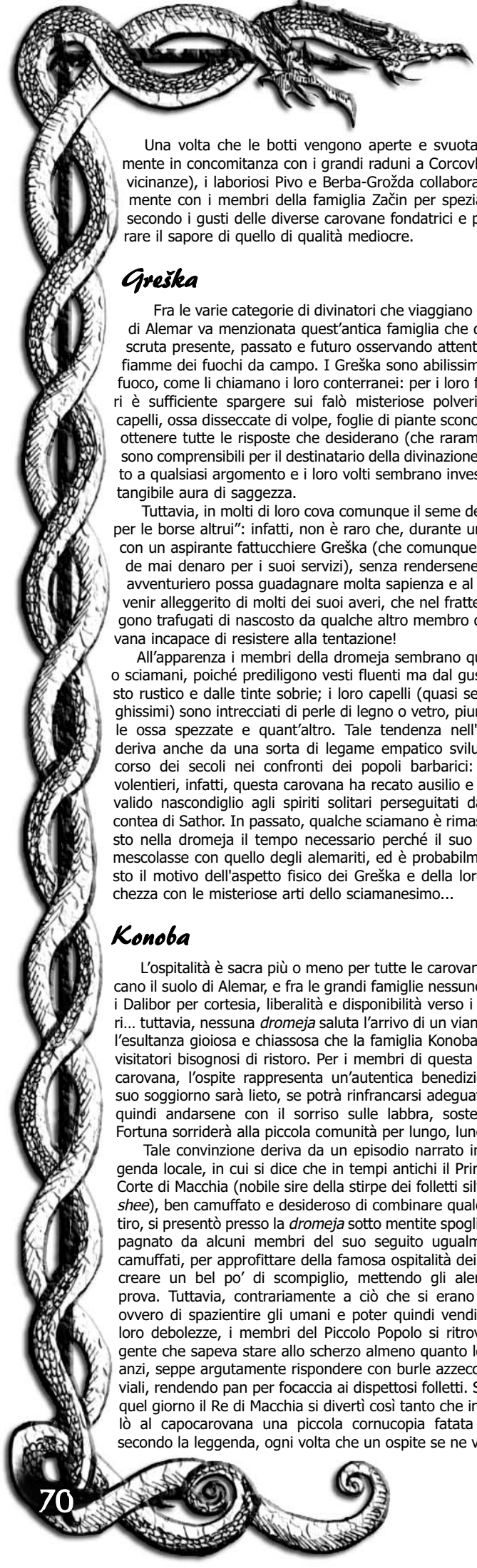
Oggi la carovana, ingranditasi fino a diventare una *dromeja* e guidata saggiamente da Nejc Shamisen, percorre ancora lo stesso tragitto di un tempo, si spinge talvolta verso i nuovi villaggi sorti all'ombra del ricordo delle antiche pagode distrutte, predilige i crocevia di collina e conduce un'esistenza piuttosto ritirata: oltre che per gli itinerari poco battuti dalle altre carovane, la famiglia Shamisen è nota anche per la sua indole tranquilla, riservata e discreta e per una tendenza insolita per le genti di Alemar, ovvero un insospettabile rispetto per una non ben specificata "legge interiore", forse riconducibile (in parte) alla grande tradizione del Bushido.

Berba-Grožda

Nonostante Alemar non sia una terra di coltivazioni intensive fisse, alcune zone lungo i crocevia sono misteriosamente caratterizzate da lunghi filari di vitigni bassi e robusti semina-scosti da ciuffi di rose selvatiche e ginestre o da rozzi terrazzamenti ricoperti da olivi contorti che sembra impossibile possano prosperare in modo naturale e senza alcuna cura dell'uomo.

Infatti non è così: la numerosissima *dromeja* Berba-Grožda, infatti, si occupa da sempre della cura dei vigneti selvatici, degli oliveti e della raccolta di grappoli d'uva e olive. Per far questo, la famiglia passa in un accampamento comune solo quattro mesi all'anno in tutto. Dopo un attento e sapiente calcolo basato sui cicli naturali, sul clima dell'anno in corso e su diverse pratiche divinatorie specifiche, appena inizia il periodo della potatura i vari rami della famiglia si dividono in una miriade di *kampa prikolica*, i carri si separano ai crocevia e ognuno va ad occuparsi della sistemazione delle piante in una zona diversa di Alemar nei tempi e per i lavori stabiliti. Poi, prima del periodo autunnale, tutta la carovana si riunisce per pianificare la raccolta e poi si suddivide nuovamente, distribuendosi dove c'è più bisogno.

Per questa attività così particolare, i Berba-Grožda sono in ottimi rapporti con la famiglia Pivo, che si occupa della fase di distillazione dei mosti, della spremitura dell'uva e della sistemazione del vino in grandi botti che vengono stipate in ampie grotte sotterranee segrete vicino Corcovlad e sorvegliate a turno da piccole *kampa prikolica* legate o direttamente derivanti dalla carovana dei Berba-Grožda, perché nessuno si avvicini al vino che fermenta e possa contaminare quel liquido soave (così amato dalle genti di Alemar!) con fuzuka della peggior specie.



Una volta che le botti vengono aperte e svuotate (solitamente in concomitanza con i grandi raduni a Corcovlad o nelle vicinanze), i laboriosi Pivo e Berba-Grožda collaborano attivamente con i membri della famiglia Začin per speziare il vino secondo i gusti delle diverse carovane fondatrici e per migliorare il sapore di quello di qualità mediocre.

Greška

Fra le varie categorie di divinatori che viaggiano nelle terre di Alemar va menzionata quest'antica famiglia che da sempre scruta presente, passato e futuro osservando attentamente le fiamme dei fuochi da campo. I Greška sono abilissimi lettori di fuoco, come li chiamano i loro conterranei: per i loro fattucchiere è sufficiente spargere sui falò misteriose polveri colorate, capelli, ossa disseccate di volpe, foglie di piante sconosciute per ottenere tutte le risposte che desiderano (che raramente però sono comprensibili per il destinatario della divinazione!) in merito a qualsiasi argomento e i loro volti sembrano investiti di una tangibile aura di saggezza.

Tuttavia, in molti di loro cova comunque il seme dell' "amore per le borse altrui": infatti, non è raro che, durante un consulto con un aspirante fattucchiere Greška (che comunque non chiede mai denaro per i suoi servizi), senza rendersene conto un avventuriero possa guadagnare molta sapienza e al contempo venir alleggerito di molti dei suoi averi, che nel frattempo vengono trafugati di nascosto da qualche altro membro della carovana incapace di resistere alla tentazione!

All'apparenza i membri della dromeja sembrano quasi druidi o sciamani, poiché prediligono vesti fluenti ma dal gusto piuttosto rustico e dalle tinte sobrie; i loro capelli (quasi sempre lunghissimi) sono intrecciati di perle di legno o vetro, piume, piccole ossa spezzate e quant'altro. Tale tendenza nell'abbigliarsi deriva anche da una sorta di legame empatico sviluppato nel corso dei secoli nei confronti dei popoli barbarici: spesso e volentieri, infatti, questa carovana ha recato ausilio e fornito un valido nascondiglio agli spiriti solitari perseguitati dalla vicina contea di Sathor. In passato, qualche sciamano è rimasto nascosto nella dromeja il tempo necessario perché il suo sangue si mescolasse con quello degli alemariti, ed è probabilmente questo il motivo dell'aspetto fisico dei Greška e della loro dimestichezza con le misteriose arti dello sciamanesimo...

Konoba

L'ospitalità è sacra più o meno per tutte le carovane che calano il suolo di Alemar, e fra le grandi famiglie nessuno uguaglia i Dalibor per cortesia, liberalità e disponibilità verso i viaggiatori... tuttavia, nessuna dromeja saluta l'arrivo di un viandante con l'esultanza gioiosa e chiassosa che la famiglia Konoba riserva ai visitatori bisognosi di ristoro. Per i membri di questa numerosa carovana, l'ospite rappresenta un'autentica benedizione: se il suo soggiorno sarà lieto, se potrà rinfrancarsi adeguatamente e quindi andarsene con il sorriso sulle labbra, sostengono, la Fortuna sorriderà alla piccola comunità per lungo, lungo tempo.

Tale convinzione deriva da un episodio narrato in una leggenda locale, in cui si dice che in tempi antichi il Principe della Corte di Macchia (nobile sire della stirpe dei folletti silvani *silphshee*), ben camuffato e desideroso di combinare qualche brutto tiro, si presentò presso la dromeja sotto mentite spoglie, accompagnato da alcuni membri del suo seguito ugualmente ben camuffati, per approfittare della famosa ospitalità dei Konoba e creare un bel po' di scompiglio, mettendo gli alemariti alla prova. Tuttavia, contrariamente a ciò che si erano aspettati, ovvero di spazientire gli umani e poter quindi vendicarsi sulle loro debolezze, i membri del Piccolo Popolo si ritrovarono fra gente che sapeva stare allo scherzo almeno quanto loro e che, anzi, seppe argutamente rispondere con burle azzeccate e gioiali, rendendo pan per focaccia ai dispettosi folletti. Si dice che quel giorno il Re di Macchia si divertì così tanto che infine regalò al capocarovana una piccola cornucopia fatata la quale, secondo la leggenda, ogni volta che un ospite se ne va via con-

tento dalla carovana, concede alla famiglia prosperità e eventi lieti per sette volte il tempo che l'ospite si è trattenuto presso di loro. Nessuno ha mai smentito o confermato questa diceria, ma è certo che al collo dell'attuale capocarovana, Bonhomme Konoba, spicca un pendaglio dorato a forma di cornucopia...

Comunque, l'arrivo di un viaggiatore mette in fermento tutta la piccola comunità, che cerca di farlo sentire a suo agio in tutti i modi possibili... ovviamente, secondo i canoni tradizionali di divertimento in voga ad Alemar!

Infatti, è capitato più volte che viandanti provenienti dalle vicine Cime Guardiane, ancora infreddoliti per la neve e abituati a condurre un'esistenza solitaria e silenziosa, venissero trascinati in un vortice di danze, ingozzati di vino speziato e cibi prelibati preparati appositamente per l'occasione e addobbati di amuleti e nastri rossi per propiziare la buona sorte e quindi se ne andassero ancor più stanchi di quando erano arrivati... ma, ovviamente, senza osar lamentarsi di niente per non offendere le premure indiscutibilmente affettuose dell'allegria carovana Konoba!

Prijevara

Coloro che sostengono che gli alemariti non sono altro che una razza di infami truffatori e perdigiorno forse hanno avuto a che fare con la famiglia Prijevara in passato e ancora si rodono il fegato per l'accaduto. Cercar di fare affari con membri di questa dromeja infatti significa davvero rischiare di rimanere scornati, senza più un soldo e senza nulla in mano per accampare pretese di rivalsa o risarcimenti.

Diversamente dalla famiglia Byorkevic, esosi ma sostanzialmente affidabili e corretti, i Prijevara sono truffatori perfidi quanto geniali e fantasiosi e tutti gli affari che propongono sono nient'altro che raggi di della peggior specie: la loro tattica prevede innanzitutto di presentarsi ai probabili acquirenti come ingenuotti, ovviamente nascondendosi sotto un nome falso, e alternare proposte farlocche e ridicole a progetti apparentemente solidi e promettenti che, ad una prima analisi, sembrano quasi poco redditizi per chi li propone e fanno credere agli sprovveduti speculatori che ne ricaveranno profitti stratosferici, in barba agli alemariti... invece, quando ormai il pollo da spennare si è compromesso, i Prijevara si tengono i gli averi del malcapitato e lo lasciano da solo, senza un soldo, a fronteggiare tutte le grane!

A causa di questi loro raggi contorti, della loro untuosità e della palpabile vena maligna che li distingue, spesso gli altri alemariti cercano di evitare di aver rapporti con loro: addirittura, in giro si è arrivati ad insinuare che questa famiglia si fosse imparentata in tempi remoti con qualche perfido azzeccagarbugli di Falsim, ma tutto ciò è sempre stato negato recisamente dai capocarovana Prijevara. Certo è che, nonostante l'avversione naturale delle genti di Alemar nei confronti dei complessi codici e codicilli partoriti dall'amministrazione delle contee vicine, fuori dalla terra natia costoro sembrano gli unici in grado di trovarsi in breve tempo a proprio agio anche nel più inestricabile groviglio di leggi non alemarite, fino a riuscire anche a sfruttarle a loro vantaggio per pararsi le spalle.

Ljekovit

Se gli Yumin-Trabski sono in grado di preparare qualsiasi tipo di rarissima pozione ma usano le loro conoscenze con la dovuta parsimonia, questa dromeja, al contrario, non ha a disposizione tutto il sapere della grande carovana fondatrice: in compenso produce quantitativi di cure a base di erbe che, da sole, potrebbero rifornire le sacche degli avventurieri e dei cerusici di tutta Alemar.

La famiglia Ljekovit conosce solo poche ricette, ma ha disposizione decine di aspiranti *ljekarna* provenienti da tutta la contea che giorno dopo giorno battono le campagne in cerca di piante, radici, frutti e infiorescenze necessarie alla preparazione delle pozioni. Infatti, questa carovana si è assunta anche il compito di insegnare ai fanciulli destinati a intraprendere la via dell'uomo-medicina ad occuparsi della salute dei loro familiari e della carovana in generale, siano essi destinati a una comunità minore o a un *kampa prikolica*.

I Ljekovit sono comunque imparentati alla lontana con gli Yumin-Trabski e fra le due famiglie i rapporti reciproci non sono mai stati tesi, nonostante il diverso impiego delle rispettive conoscenze.

Neistina

Le carovane di confine che spesso si spingono ben oltre Alemar sono quasi sempre piccolissime comitive in cui non sempre è facile rintracciare un'attività predominante sulle altre. La carovana Neistina, tuttavia, annovera fra le sue fila oltre sessanta persone (un'esagerazione, rispetto alla norma!) ed è spesso ricordata perché, fino agli ultimi giorni del dominio dei Quattro Signori del Fato, accolse e diede rifugio a moltissimi profughi.

L'attuale capocarovana, Rasha Neistina, pur rimanendosene ben al di fuori dai campi di battaglia per non compromettere la vita e la libertà della sua gente, non negò mai cure e assistenza ai guerrieri ribelli che si trovavano a dover fuggire dallo sguardo delle truppe dei Quattro, anche se solo per pochi giorni, e ancora oggi vi è molta gente che si ricorda di lui, della sua carovana e del fatto che gli deve la vita e che è pronta a saldare il suo debito in ogni momento.

Ma, da buoni alemariti, i Neistina non si curano di nient'altro che della loro libera esistenza in terre lontane e seguono itinerari sempre nuovi, mantenendosi sempre al margine degli eventi, limitandosi ad osservare da lontano ciò che accade intorno a loro, vivendo nel rispetto delle loro tradizioni e offrendo il loro aiuto a chi è degno di meritare la loro amicizia.

Zmjske

Questa *dromeja* ha avuto origine verso la fine dell'Era Arcaica, più o meno nello stesso periodo in cui gli elfi si stabilirono nelle Foreste della Luna. Dopo aver recato soccorso ai nani, un piccolissimo gruppo di inguaribili viaggiatori tentò di ritornare verso le Foreste del Sole ma, una volta giunto nelle terre di Alemar, ebbe modo di esser ospite di una piccola carovana di nativi e si innamorò del loro stile di vita. Gli elfi decisero di restare con gli alemariti e le due razze si fusero in breve tempo, dando vita a moltissimi individui mezz'elfi, particolarità che ancor oggi caratterizza la comunità.

Noti per essere molto sensibili per quel che riguarda la natura, la musica e l'erranza, gli Zmjske si distinguono anche per la loro grande familiarità con gli animali, tanto da annoverare fra le loro fila numerosi incantatori di serpenti e anche diversi ranger. Il loro itinerario si estende dalle regioni più boschive di Alemar fino ai margini delle Foreste della Luna e sembra che la loro presenza là sia ben vista dai loro antichi parenti, che di tanto in tanto scendono dagli alti rami dei larici sempreverdi per ascoltare i canti e le storie raccontate dai mezz'elfi della famiglia Zmjske...

Letenje

Sfidare le leggi di gravità, la sorte e il rischio è la caratteristica predominante di questa famiglia in cui si dice che i bambini, prima di apprendere a camminare, già sono in grado di eseguire un salto mortale! Infatti, da sempre la carovana Letenje dà i natali a una stirpe di acrobati e giocolieri di una tale grazia, leggerezza e incoscienza da far invidia a qualunque halfling.

Di bassa statura, fisici asciutissimi e muscolosi, questi alemariti si impegnano fin da piccolissimi nell'abituare il loro corpo a qualsiasi tipo di contorsione e apprendono velocemente ad apprezzare il brivido del rischio, fin quando non riescono più a farne a meno. Gli esercizi da loro messi a punto sono sempre più difficili, pericolosi, al limite delle possibilità umane, eppure sembrano eseguirli con una naturalezza fuori dal comune che è apprezzata da ogni parte di Whanel. Infatti, questa *dromeja* viaggia molto, o comunque il desiderio di veder nuove piazze è tale che da essa hanno spesso origine minuscoli *kampa prikolica* pronti a esplorare ogni angolo del globo, anche aggregandosi a circhi, carovane e compagnie di saltimbanchi non alemariti.

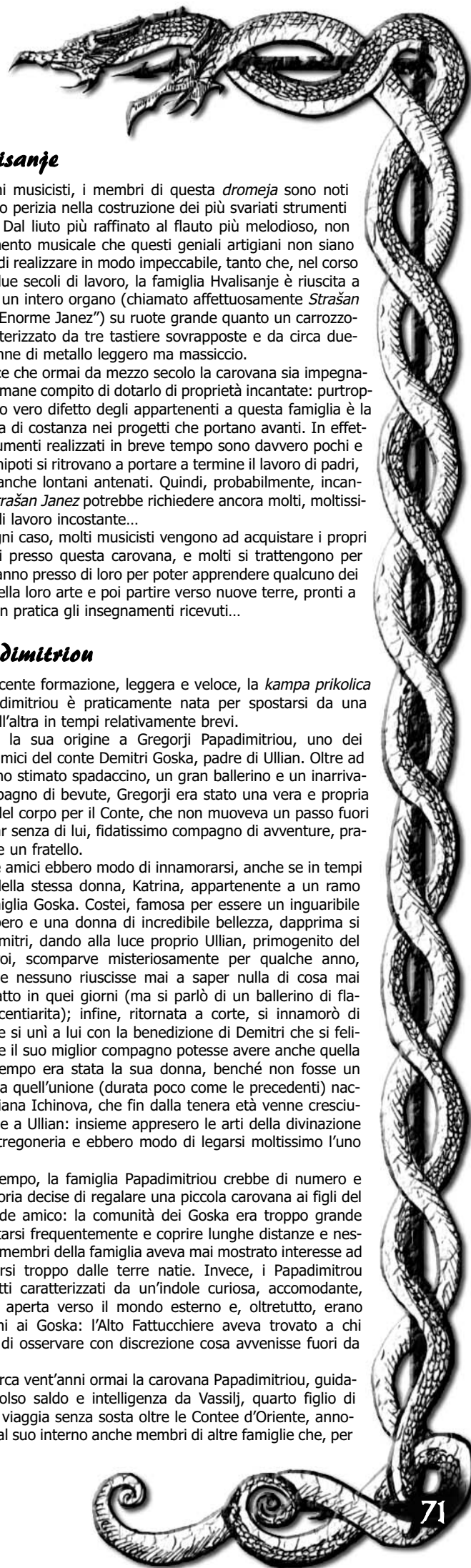
Sjaric

Anche se ad Alemar non è mai troppo difficile trovar da smerciare merce che scotta, i più abili e "onesti" ricettatori reperibili sulla piazza sono senza dubbio i membri della famiglia Sjaric.

Abilissimi nelle trattative (si dice che appartenessero a un ramo caduto in disgrazia della famiglia Byorkevic), riescono a far sparire dalla circolazione qualsiasi tipo di oggetto, immettendolo nuovamente sul mercato dopo averlo sapientemente camuffato e reso impossibile da riconoscere. Forti delle loro ottime doti di gioiellieri, non è infrequente che nella loro carovana qualcosa entri diadema ed esca anello, specchio, bracciale e fibbia per mantelli, grazie alla loro fantasia e perizia nel modificare, scomporre e riassemblare gli ornamenti preziosi.

Si dice che l'unico punto debole di questa grande famiglia sia il demone del gioco: infatti, è noto che i Sjaric non riescano a resistere quando vengono sfidati a dadi e, cosa assai strana per degli alemariti, per di più in contatto con la malavita di tutto il Sud, non è nelle loro abitudini barare.

Così, spesso, per ottenere dei forti sconti sulla merce, i loro clienti tentano di invogliarli a farsi una partitina a dadi: certo è che, in caso di vittoria dei Sjaric, il prezzo da pagare per i perdenti è molto, molto, molto alto...



Hvalisanje

Ottimi musicisti, i membri di questa *dromeja* sono noti per la loro perizia nella costruzione dei più svariati strumenti musicali. Dal liuto più raffinato al flauto più melodioso, non c'è strumento musicale che questi geniali artigiani non siano in grado di realizzare in modo impeccabile, tanto che, nel corso di circa due secoli di lavoro, la famiglia Hvalisanje è riuscita a costruire un intero organo (chiamato affettuosamente *Strašan Janez*, "l'Enorme Janez") su ruote grande quanto un carrozzone, caratterizzato da tre tastiere sovrapposte e da circa duecento canne di metallo leggero ma massiccio.

Si dice che ormai da mezzo secolo la carovana sia impegnata nell'immane compito di dotarlo di proprietà incantate: purtroppo, l'unico vero difetto degli appartenenti a questa famiglia è la mancanza di costanza nei progetti che portano avanti. In effetti, gli strumenti realizzati in breve tempo sono davvero pochi e spesso i nipoti si ritrovano a portare a termine il lavoro di padri, nonni o anche lontani antenati. Quindi, probabilmente, incantare lo *Strašan Janez* potrebbe richiedere ancora molti, moltissimi anni di lavoro incostante...

In ogni caso, molti musicisti vengono ad acquistare i propri strumenti presso questa carovana, e molti si trattengono per qualche anno presso di loro per poter apprendere qualcuno dei segreti della loro arte e poi partire verso nuove terre, pronti a mettere in pratica gli insegnamenti ricevuti...

Papadimitriou

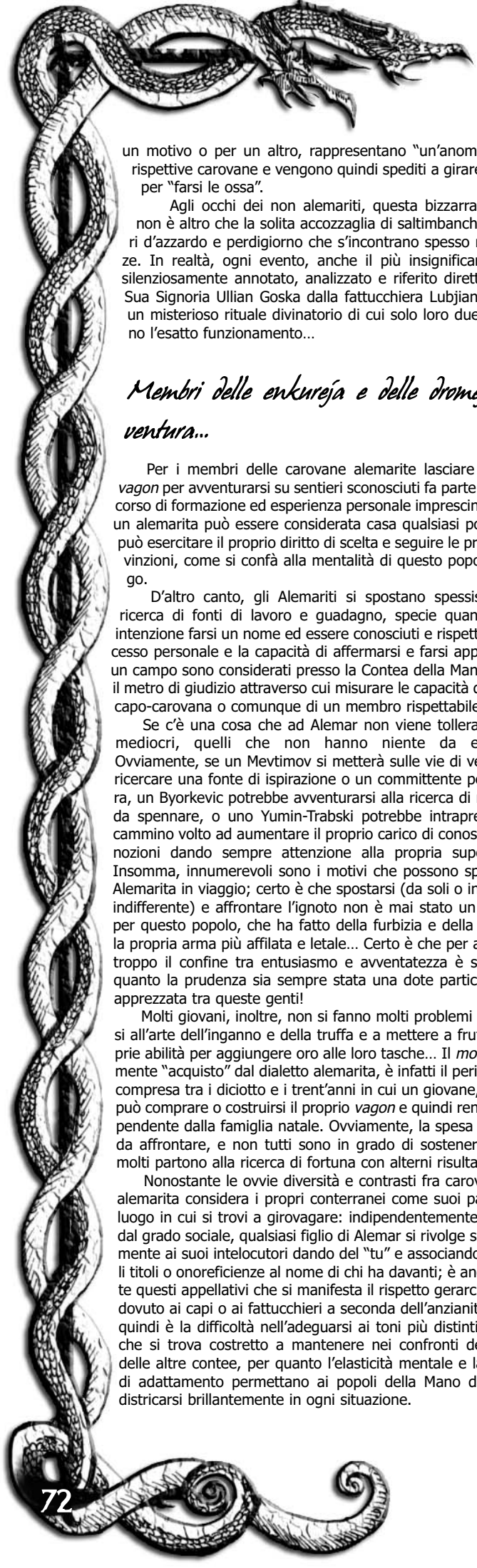
Di recente formazione, leggera e veloce, la *kampa prikolica* dei Papadimitriou è praticamente nata per spostarsi da una Contea all'altra in tempi relativamente brevi.

Deve la sua origine a Gregorji Papadimitriou, uno dei migliori amici del conte Demetri Goska, padre di Ullian. Oltre ad essere uno stimato spadaccino, un gran ballerino e un inarrivabile compagno di bevute, Gregorji era stato una vera e propria guardia del corpo per il Conte, che non muoveva un passo fuori da Alemar senza di lui, fidatissimo compagno di avventure, praticamente un fratello.

I due amici ebbero modo di innamorarsi, anche se in tempi diversi, della stessa donna, Katrina, appartenente a un ramo della famiglia Goska. Costei, famosa per essere un inguaribile spirito libero e una donna di incredibile bellezza, dapprima si unì a Demetri, dando alla luce proprio Ullian, primogenito del Conte. Poi, scomparve misteriosamente per qualche anno, senza che nessuno riuscisse mai a saper nulla di cosa mai avesse fatto in quei giorni (ma si parlò di un ballerino di flamenico scentiarita); infine, ritornata a corte, si innamorò di Gregorji e si unì a lui con la benedizione di Demetri che si felicitava che il suo miglior compagno potesse avere anche quella che un tempo era stata la sua donna, benché non fosse un Goska. Da quell'unione (durata poco come le precedenti) nacque Lubjiana Ichinova, che fin dalla tenera età venne cresciuta insieme a Ullian: insieme appresero le arti della divinazione e della stregoneria e ebbero modo di legarsi moltissimo l'uno all'altra.

Col tempo, la famiglia Papadimitriou crebbe di numero e Sua Signoria decise di regalare una piccola carovana ai figli del suo grande amico: la comunità dei Goska era troppo grande per spostarsi frequentemente e coprire lunghe distanze e nessuno dei membri della famiglia aveva mai mostrato interesse ad allontanarsi troppo dalle terre nate. Invece, i Papadimitriou erano tutti caratterizzati da un'indole curiosa, accomodante, scaltra e aperta verso il mondo esterno e, oltretutto, erano fedelissimi ai Goska: l'Alto Fattucchiere aveva trovato a chi chiedere di osservare con discrezione cosa avvenisse fuori da Alemar.

Da circa vent'anni ormai la carovana Papadimitriou, guidata con polso saldo e intelligenza da Vassilj, quarto figlio di Gregorji, viaggia senza sosta oltre le Contee d'Oriente, annoverando al suo interno anche membri di altre famiglie che, per



un motivo o per un altro, rappresentano "un'anomalia" nelle rispettive carovane e vengono quindi spediti a girare il mondo per "farsi le ossa".

Agli occhi dei non alemariti, questa bizzarra carovana non è altro che la solita accozzaglia di saltimbanchi, giocatori d'azzardo e perdigiorno che s'incontrano spesso nelle piazze. In realtà, ogni evento, anche il più insignificante, viene silenziosamente annotato, analizzato e riferito direttamente a Sua Signoria Ullian Goska dalla fattucchiara Lubjiana, tramite un misterioso rituale divinatorio di cui solo loro due conoscono l'esatto funzionamento...

Membri delle enkureja e delle dromeja alla ventura...

Per i membri delle carovane alemarite lasciare il proprio vagon per avventurarsi su sentieri sconosciuti fa parte di un percorso di formazione ed esperienza personale imprescindibile. Per un alemarita può essere considerata casa qualsiasi posto in cui può esercitare il proprio diritto di scelta e seguire le proprie convinzioni, come si confà alla mentalità di questo popolo girovago.

D'altro canto, gli Alemariti si spostano spessissimo alla ricerca di fonti di lavoro e guadagno, specie quando è loro intenzione farsi un nome ed essere conosciuti e rispettati; il successo personale e la capacità di affermarsi e farsi apprezzare in un campo sono considerati presso la Contea della Mano del Fato il metro di giudizio attraverso cui misurare le capacità di un buon capo-carovana o comunque di un membro rispettabile.

Se c'è una cosa che ad Alemar non viene tollerata, sono i mediocri, quelli che non hanno niente da esprimere. Ovviamente, se un Mevtimov si metterà sulle vie di ventura per ricercare una fonte di ispirazione o un committente per un'opera, un Byorkevic potrebbe avventurarsi alla ricerca di nuovi polli da spennare, o uno Yumin-Trabski potrebbe intraprendere un cammino volto ad aumentare il proprio carico di conoscenze e di nozioni dando sempre attenzione alla propria superstizione! Insomma, innumerevoli sono i motivi che possono spingere un Alemarita in viaggio; certo è che spostarsi (da soli o in gruppo è indifferente) e affrontare l'ignoto non è mai stato un problema per questo popolo, che ha fatto della furbizia e della scaltrezza la propria arma più affilata e letale... Certo è che per alcuni purtroppo il confine tra entusiasmo e avventatezza è sottile, per quanto la prudenza sia sempre stata una dote particolarmente apprezzata tra queste genti!

Molti giovani, inoltre, non si fanno molti problemi a dedicarsi all'arte dell'inganno e della truffa e a mettere a frutto le proprie abilità per aggiungere oro alle loro tasche... Il *moč*, letteralmente "acquisto" dal dialetto alemarita, è infatti il periodo di età compresa tra i diciotto e i trent'anni in cui un giovane, se vuole, può comprare o costruirsi il proprio vagon e quindi rendersi indipendente dalla famiglia natale. Ovviamente, la spesa è onerosa da affrontare, e non tutti sono in grado di sostenerla, così in molti partono alla ricerca di fortuna con alterni risultati.

Nonostante le ovvie diversità e contrasti fra carovane, ogni alemarita considera i propri conterranei come suoi pari in ogni luogo in cui si trovi a girovagare: indipendentemente dall'età e dal grado sociale, qualsiasi figlio di Alemar si rivolge spontaneamente ai suoi interlocutori dando del "tu" e associando eventuali titoli o onoreficienze al nome di chi ha davanti; è anche tramite questi appellativi che si manifesta il rispetto gerarchico che è dovuto ai capi o ai fattucchieri a seconda dell'anzianità. Grande quindi è la difficoltà nell'adeguarsi ai toni più distinti e formali che si trova costretto a mantenere nei confronti dei membri delle altre contee, per quanto l'elasticità mentale e la capacità di adattamento permettano ai popoli della Mano del Fato di districarsi brillantemente in ogni situazione.

Territori e luoghi principali

Il territorio di Alemar si estende ampiamente occupando la posizione più orientale tra quella delle sette Contee. I suoi territori vanno dalle scoscese Cime Guardiane a settentrione sino alle lande desertiche e inospitali del Deserto Nero a meridione, dalle ampie vallate occidentali sino al limitar delle accoglienti Foreste della Luna e degli esotici Colli di Giada a oriente.

Il territorio di Alemar è occupato principalmente da foreste incontaminate, dalla bellezza selvaggia, contrassegnate da splendidi scorci collinari e montuosi tra le più estese zone di pianura lussureggiante.

Ben visibili sono i segni dell'antica stirpe dei profughi del Deserto Grigio, che hanno lasciato tracce della loro presenza innalzando in luoghi preferibilmente assolti alti obelischi o menhir di pietra decorati con i tre occhi, simbolo del nume angelico Hor-yama. Più a meridione, invece, dove le selve iniziano a lasciare il passo alle sabbiose distese del Deserto Nero, si possono trovare gruppi di tre rocce innalzate a formare una sorta di porta o dolmen, atti a simboleggiare una sorta di difesa dalle schiere non morte e dal vento mortifero che spirava da quella regione.

In Alemar non esistono insediamenti fissi, data la natura nomade di questa stirpe, ma esistono tuttavia luoghi rinomati e degni di considerazione, elementi essenziali per la vita di questo popolo errabondo. I *krozān*, o *crocevia*, sono zone note a tutte le carovane al convergere di più strade; si tratta di ampie radure, adatte ad ospitare persino le decine di *vagon* di un'*enkureja*, tenute in modo tale da poter essere ciclicamente utili ad ogni carovana in sosta in tale luogo. Infatti ospitano gli unici alberi da frutto, vigne o campi coltivati che possano venir trovati ad Alemar; qualunque carovana sostasse in tale zona può usufruire dei frutti della terra, ma deve impegnarsi a portare avanti la coltivazione affinché le carovane che seguiranno al suo soggiorno possano godere degli stessi vantaggi. Il sostentamento del popolo alemarita deriva anche da questo equilibrio e dal rispetto reciproco che ogni carovana deve mostrare alle altre.

Proprio per la loro natura nomade, gli Alemariti si sono impegnati molto a costruire una rete di strade efficienti e confortevoli. Sentieri e carraie battibili sono la norma all'interno del territorio alemarita, ed ognuna di esse può accogliere radure adatte tanto alla sosta delle carovane quanto all'incontro con eventuali convogli mercantili stranieri. In questi luoghi gli Alemariti lasciano segnali in modo da poter indicare agli altri dove potranno trovare acqua pura, cacciagione, piante commestibili e quant'altro possa essere utile. Questi messaggi sono totalmente in codice, con uno schema tramandato tra i fattucchieri delle varie carovane, affinché nessuno straniero possa approfittare e abusare di queste fonti vitali.

Quando una carovana prende sosta in una radura può fermarsi da pochi giorni fino ad un paio di mesi, a seconda delle esigenze e delle dimensioni; per prima cosa si verifica la sicurezza del luogo, sia da pericoli naturali che di altra natura, poi si piazzano i fermi alle ruote dei *vagon* orientandoli con la porta d'ingresso verso est, in modo che possano accogliere la prima luce del divino Elios, atta a scacciare il Fuzuka. Ogni fase successiva dell'insediamento, sino alle scatenate feste della prima sera, segue le rigide regole della ferrea superstizione alemarita, con il capo-carovana a coordinare i lavori ed il fattucchiere intento a controllare la regolarità dell'opera. Al momento della ripartenza, ci si premura di lasciare i giusti messaggi per la successiva carovana di passaggio e si fa rotta verso il punto successivo assegnato. L'inadempienza di queste norme tradizionali può, nel migliore dei casi, causare solo un leggero ritardo nel piano di marcia di una carovana, nel peggiore può creare disamore e malanimo tra le varie famiglie, che talvolta può sfociare in violenti diverbi e intralci reciproci!

Corcoolad, daoni krozān (il Primo Crocevia)

Corcoolad è probabilmente uno dei pochi luoghi in tutta Alemar in cui è possibile reperire una carovana in ogni momento. Difatti, questo crocevia è famoso per la sua estensione, capace di accogliere più di cento *vagon* assieme e di ospitare i membri di tutte le sette *enkureja* in occasione dell'annuale Concilio che si tiene per la festa di Mezz'estate.

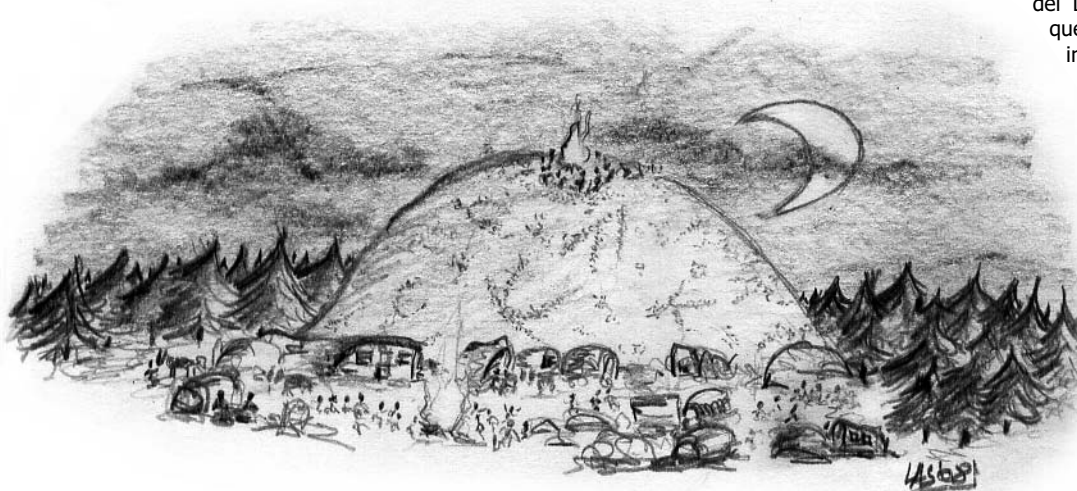
Appare come una radura delicatamente ritagliata nella fitta boscaglia, con un piccole colle che spunta al centro, incorniciato da siepi di biancospino e sorbo selvatico lavorate a disegnare simboli scaramantici contro il Fuzuka. Corcoolad è difatti il centro nevralgico della politica alemarita.

Qui ogni anno le Carovane maggiori si riuniscono per tre giorni di feste scatenate ed estenuanti, durante le quali i fattucchieri rievocano le antiche tradizioni e incitano a celebrare la bellezza del passato, lo splendore del presente e la speranza nel futuro. In questo tempo, intanto, i sette capi-carovana delle *enkureja*, tra cui anche l'Arcifattucchiere in carica, si riuniscono sulla sommità del colle, in cui è allestito un semplice falò

da campo, e discutono sugli avvenimenti accorsi ad ognuna delle loro famiglie o alle *dromeja* di cui si fanno portavoce, cercando di trovare soluzioni comuni ed efficaci rimanendo comunque nel pieno rispetto della tradizione.

Inoltre, si prende in considerazione la pianificazione dei tragitti che ogni carovana deve compiere con l'assegnazione dei crocevia; in questo momento ognuno può presentare richieste per viaggiare in zone particolari, dettate da vari interessi, e sta solo all'Arcifattucchiere dare l'ultima parola riguardo chi e dove si sposterà. È molto raro che si discuta di provvedimenti di qualche tipo nei confronti di individui, in quanto il potere decisionale e giuridico di ogni carovana è autonomo e se ne fa carico solo il capo-carovana coadiuvato dal fattucchiere; più frequente è la discussione riguardo al comportamento di una famiglia, nel caso in cui siano sopravvenute mancanze alle norme tramandate che possano mettere in pericolo loro stessi o l'equilibrio della società alemarita, e successivamente si discutono eventuali punizioni, che vanno da sanzioni monetarie,

*una sfrenata notte d'estate
presso il crocevia fatato di Corcovlad*



azioni di ammenda, sino a non essere tenuti di conto nell'assegnazione dei tragitti o, come è avvenuto solamente in un paio di casi nella millenaria storia della Mano del Fato per infrazioni gravissime e imperdonabili, all'esilio da Alemar, accompagnato da pesanti maledizioni e invocazioni di Fuzuka verso gli esiliati.

Al termine del Concilio, dopo l'ennesimo brindisi collettivo e la benedizione di Ellesham celebrata dai fattucchieri, ogni *enkureja* si incammina sulla propria strada. Tuttavia, Corcovlad non resta mai sguarnita, in quanto le carovane minori per il resto dell'anno sostano spesso qui, curando la sacralità del luogo e controllando che non venga in qualche modo intaccato.

Boska, il Santuario della Memoria

Se Corcovlad è la capitale morale di Alemar, presso Boska lo spirito della Contea è particolarmente saldo e vitale. Probabilmente l'unico vero insediamento fisso di tutta Alemar, è un piccolo borgo costruito in comunione con la natura circostante (probabilmente influenzato dall'arte elfica delle vicine Foreste della Luna), con piccoli canali decorati da siepi molto simili a quelli rintracciabili nei Colli di Giada.

Qui la memoria del popolo alemarita è esaltata e resiste salda come in nessun altro luogo; si possono udire storie incredibili, leggende sconosciute, avvenimenti dimenticati, il tutto per rafforzare la convinzione che solo il rispetto della tradizione può esorcizzare il Fuzuka e mantenere il popolo alemarita libero dalla contaminazione e dal malaffare che potrebbero venire dalle terre straniere. In questo luogo, per le Calende Bianche e per le Calende Nere, ovvero sia all'inizio della primavera e dell'autunno, si riuniscono tutti i fattucchieri che possono raggiungere Boska, per una singola giornata di discussione e confronto.

All'interno del Consulto dei Fattucchieri tutti hanno lo stesso diritto di parola, anche se le fattucchiere hanno un maggior potere ed esercitano una forte influenza rispetto ai loro colleghi uomini; si discute di quello che riguarda l'incedere del tempo e del Fato, e di come il popolo alemarita e le sue usanze si debbano rapportare o adeguare a ciò. Vengono commentate e discusse le decisioni del Concilio di Corcovlad, ed in casi particolari il Consulto può proporre o fermare le nuove mozioni dell'assemblea dei capi-carovana.



Per i giorni del Consulto dei fattucchieri Boska si popola con un centinaio di persone aggiuntive, a sommarsi allo sparuto gruppo di sacerdoti che amministra speciali funzioni per gli stranieri di passaggio, ai mercanti di vario genere, ai boscaioli e ai mastri carrai che in questo borgo si adoprano alla costruzione della maggior parte dei *vagon* che solcano le terre alemarite. Boska vanta anche un piccolo nucleo di armigeri a sua difesa, a più riprese coadiuvato dall'arrivo di seguaci alfieri di Urama che vedono in quest'opera sia la difesa di quanto Alemar rappresenta per loro sia la possibilità di perseguire il loro ideale belligerante.

Krozān di Occhiocupo

Il crocevia di Occhiocupo rappresenta il punto di sosta sicura più meridionale di tutta Alemar, quello più vicino alle sabbie del Deserto Nero. Già in questa regione le foreste iniziano a far largo a una brughiera brulla e rada, con alberi sporadici e sparuti arbusti, contrassegnata da grosse rocce scure e distese di rena scura.

Questo crocevia deve il proprio nome ad una grossa roccia, probabilmente un vecchio menhir eroso dal tempo, su cui vige l'unica icona di un occhio verticale dalle tinte fosche. Probabilmente doveva essere una rappresentazione dei tre occhi di Urama, ma in tale modo ha assunto una connotazione ben più macabra e inquietante.

Solo piccoli gruppi di crepuscolari osano spingersi in questo luogo, ritenendolo un luogo di culto per Kainus Yano, intendendolo come l'occhio che guarda verso la morte; anche i gruppi delle leghe del crepuscolo sono sufficientemente pazzi da spingersi oltre questo punto, a difesa della loro contea contro eventuali creature rinate dal Deserto Nero e desiderose di sangue. Si vocifera, però, che in questo crocevia si celebrano per le Calende Nere anche orribili feste da parte del Popolo Oscuro, i folletti Tah-shee, che in questo luogo commemorano con i loro crudeli ludi l'avvento della stagione fredda.

Krozān di Miloshenko

Il crocevia di Miloshenko è ubicato al confine occidentale di Alemar, nelle vicinanze di una delle oasi di acqua dolce più incantevoli dell'intera Alemar. Oltre ad ospitare le carovane di passaggio, in questo luogo sorge una sorta di "casa di piacere", gestita da un tale **Juber Salkov**, un vecchio umano dal passato incerto.

C'è chi dice che sia un veterano della guerra contro i Quattro Signori del Fato ritiratosi, altre voci affermano che invece sia un disertore dell'esercito falconita rifugiatosi in cerca di protezione. Fatto sta che nella sua piccola "impresa" smercia droghe e alcolici di ogni tipo e provenienza, da consumare nel luogo, e si mormora che gestisce anche un giro di schiavi di incerta origine, costretti anche a prostituirsi.

Alcuni eventi che hanno causato screzi con le Contee vicine, come la sparizione sospetta di alcuni ospiti, hanno portato più di una volta il Concilio a pensare sulla sua cacciata, aggiungendo inoltre il sospetto che in realtà sia una spia al soldo di chissà chi. Solo le ingenti somme di denaro che elargisce alle carovane come dazio per la sua permanenza e il fatto che molti dei prodotti in vendita nella casa di piacere siano di fattura alemarita (quindi rappresentino altri guadagni per gli artigiani che li hanno prodotti) hanno convinto i capi-carovana ad attendere su eventuali sanzioni e a tollerare questo precario equilibrio...

Personalità locali

Conte della Mano del Fato, Principe Liberomercatore e Arci-Fattucchiere Ullian Goska

Se la famiglia Goska raffigura la carovana più rappresentativa dell'intera comunità alemarita, *Velik-Baba* (letteralmente "grande mago", l'appellativo con il quale gli alemariti si rivolgono al proprio conte) Ullian può essere considerato invece come un caso molto particolare nei confronti della sua gente. Dove i suoi consanguinei sono eccessivi, egli è moderato; è silenzioso, riservato, i suoi gesti sono pacati e compassati, non è in alcun modo incline a manifestazioni eccessive di qualsiasi suo sentimento o pensiero.

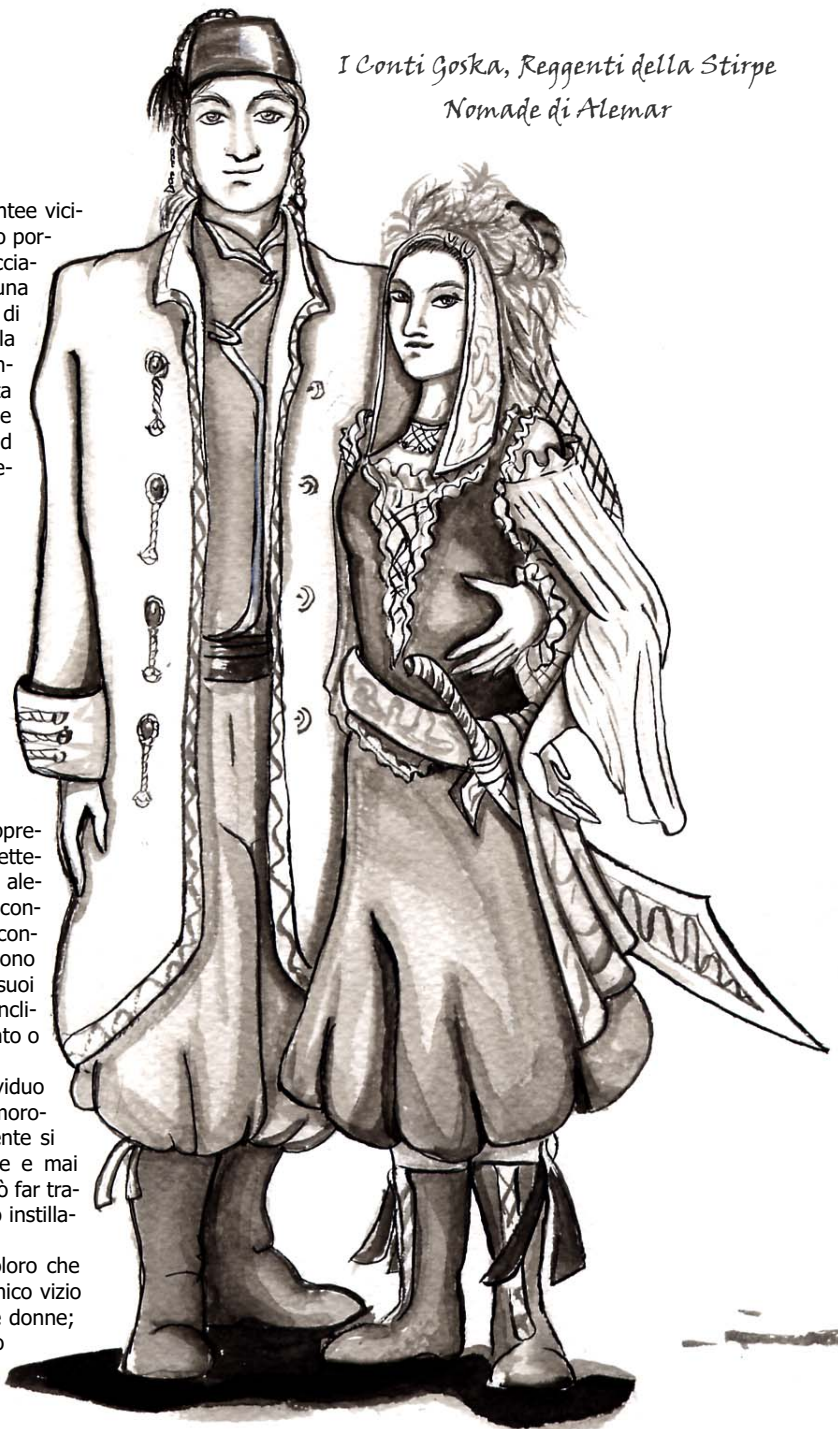
Chi lo giudica a prima vista può pensare ad un individuo senza alcun mordente o interesse, e sbaglierebbe clamorosamente. Dietro il sorriso sornione e lo sguardo tagliente si cela un intelletto vivo e attivo, una curiosità invisibile e mai paga; il suo modo di esprimersi educato e composto può far trasparire per brevi istanti ironia tagliente e provocatoria o instillare nei cuori un rispetto e un timore genuino.

Tanto è capace di farsi amare e considerare da coloro che stima, quanto di intimorire o irritare i suoi detrattori. Unico vizio che Ullian sembra condividere con la sua stirpe sono le donne; sembra che ben poche fanciulle che egli ha incontrato non abbiano prima o poi ricevuto le profferte del Conte, e molte sono cadute sotto i suoi modi affabili e coinvolgenti.

Rapido però com'è a gettarsi tra le braccia del gentil sesso, altrettanto facilmente se ne stanca; in questo momento, difatti, è già al settimo matrimonio, ed è sposato con la lontana parente Katrinalea Goska, ed oltre a sei ex mogli (la seconda e la quinta tristemente decedute, le altre abbandonate con gentilezza ma senza troppe cerimonie) vanta anche un ragguardevole numero di amanti ed avventure di una sera...

Figlio primogenito di Demitri Goska e di Katrina, danzatrice appartenente anch'essa ad un ramo dei Goska, Ullian dimostrò sin da giovanissimo un acume fuori dal comune, sebbene non fosse rumoroso e irrequieto come gli altri suoi coetanei; preferiva ascoltare e comprendere le mille e più storie leggendarie della sua terra, apprendere i miti e le tradizioni del popolo alemarita anziché dedicarsi ai giochi tipici della sua età.

Inoltre sembrava che Ellesham lo avesse benedetto con la più inusitata e sfacciata fortuna, che gli permetteva di riuscire anche nelle scelte che ai più sembravano azzardate. Il rispetto e la profonda conoscenza della tradizione alemarita, uniti sia alle straordinarie doti arcane (in special modo divinatorie e abiurative), sia alla buona sorte, sia alla famiglia di nobile lignaggio hanno fatto in modo che la scelta di Ullian come Conte durante gli ultimi tre Concili di Corcovlad sia stata caldeggiata praticamente da tutti; persino la congrega dei Fattucchieri, di cui Ullian



faceva parte, ha sempre benedetto con i migliori auspici l'elezione in carica di questo bizzarro soggetto, che ha da poco superato la soglia dei quarant'anni.

La sua guida si è rivelata difatti saggia e assennata, e eventuali problemi sono stati sempre affrontati con calma e senza melodrammi; ogni scelta è stata attentamente vagliata e sottoposta all'attenzione di tutti, così che le decisioni fossero frutto di una mente collegiale seppur diretta da un abile osservatore.

Contessa della Mano del Fato e Fattucchiera Katrinalea Goska

Settima e corrente coniuge del Conte Ullian Goska, *Kohorta-Baba* (letteralmente "maga complice", appellativo riservato al coniuge del conte) Katrinalea è una donna dal carattere focoso e impulsivo, indomabile come le forze che animano la terra di Alemar.

Imparentata alla lontana con Ullian, inquieta e curiosa viaggiatrice da giovane, è stata una delle donne che ha reagito più energicamente alle sue avances, fatto che ha affascinato estremamente il Conte e lo ha indotto a lasciare la sesta moglie per sposare Katrinalea.

Di indole istintiva e passionale, la giovane (quasi quindici anni di età la separano dal marito) è l'esatto opposto del proprio compagno; dove il Conte è riflessivo e pacato, Katrinalea non riesce a trattenere le proprie opinioni e spesso esplode in crisi d'ira di cui nessuno vorrebbe essere oggetto. Tagliente e velenosa, si rifugia spesso in esclamazioni nel più

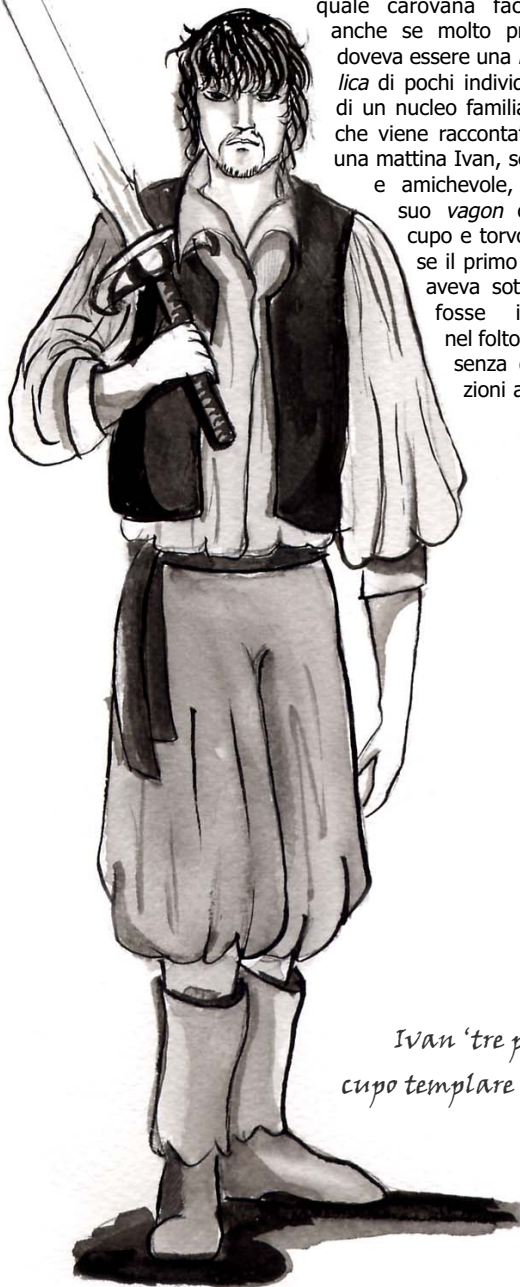
stretto dialetto alemarita per nascondere volgarità o gravi mancanze di diplomazia nei confronti degli ospiti della carovana Goska, in special modo nelle rare volte in cui è costretta ad entrare in contatto con viandanti o emissari sathoriani; in quei momenti la stizza che può dimostrare verso chiunque altro si trasforma in un odio malcelato e viscerale, tanto da doversi allontanare per non provocare incidenti o per non essere costretta ad estrarre la scimitarra che cinge sempre al fianco e brandisce con perizia.

Nonostante i problemi che la giovane moglie talvolta gli causa e che entrambi non siano propriamente esempi di fedeltà reciproca, Ullian stima e adora profondamente l'indole sanguigna ed istintiva di Katrinalea, in cui riconosce l'ideale fuoco che arde nelle genti alemarite. La donna è inoltre un'abile fattucchiera, esperta nell'arte della iattura, con cui colpisce talvolta sia chi in qualche modo l'ha offesa o chi insidi eccessivamente da vicino il suo coniuge...

Nonostante non sia molto portata per la musica, Katrinalea è attualmente in possesso di *Crvena Zmaj* ("dragone rosso"), un antichissimo violino dalla storia bizzarra che sembra godere di un'anima propria: infatti, si dice che sia lo strumento stesso a scegliere il suo possessore, e non possa tollerare di esser toccato da altri. Non si sa per quale motivo tale strumento fatato abbia scelto proprio una mano così mediocre: certo è che Katrinalea è morbosamente attaccata a lui, tanto da far venire il dubbio che *Crvena Zmaj* venga prima di ogni altra cosa, illustre consorte compreso!

Ivan "Tre Passi"

Una delle figure indubbiamente più ammirate e decantate nell'intera Contea di Alemar è quella di Ivan, un irrequieto guerriero seguace del selvaggio culto di Urama. Non si sa di quale carovana facesse parte, anche se molto probabilmente doveva essere una *kampa prikolica* di pochi individui, poco più di un nucleo familiare; la storia che viene raccontata vuole che una mattina Ivan, sempre solare e amichevole, uscisse dal suo *vagon* con sguardo cupo e torvo, impugnasse il primo bastone che aveva sottomano e si fosse incamminato nel folto della foresta senza dare spiegazioni a nessuno.



Ivan 'tre passi',
cupo templare di Urama

CB
XX 08

Illustrazioni di Cristina Bonelli



Da quel giorno Ivan vaga per le strade di Alemar, e sotto di lui si sono riuniti altri combattenti affascinati dal suo tenebroso carisma. Ivan è un individuo taciturno, i cui occhi scrutano continuamente l'orizzonte e l'intero corpo sembra vibrare in attesa di qualcosa. Le poche parole che pronuncia sono veri e propri inni; incita i suoi uomini a vivere come vogliono e a morire come vogliono, poiché l'unica cosa importante è quello che succede *"tra quel salto nel buio che è venire al mondo e quell'ardente fiamma che è la propria fine"*. La battaglia, il cambiare il proprio destino a tutti i costi, vivere ogni istante al massimo delle proprie possibilità come se fosse l'ultimo; questi sono gli ideali che predica ogni giorno e che dettano la sua esistenza.

Ivan e il suo gruppo di combattenti, i *pellegrini del vespro*, erano irrequieti per la Contea di Alemar difendendo le carovane dalle insidie e dai pericoli che possono trovare nel loro percorso, senza chiedere alcun compenso. Lo spiccato individualismo di ogni membro di questa banda rende la vista di una loro battaglia un vero e proprio spettacolo, in quanto ognuno utilizza uno stile di combattimento proprio e personale: guerrieri con taglienti scimitarre e fluidi movimenti, combattenti con grosse e pesanti spade di fattura barbarica, spadaccini dalle lame dritte e dalle movenze imprevedibili addestrati lungo le strade.

Dal canto suo, Ivan raccoglie in sé parte dell'antica cultura marziale delle popolazioni desertiche che dettero in passato origine alla stirpe nomade di Alemar... per certo sul suo petto spicca la profonda ustione rituale del *Gas-Mazel* (che nel dogma di Urama è noto come *sentiero del fato*); un giuramento che vincola per sempre l'uomo ad un cupo fatalismo e ad una spirale di burrascosi eventi (ritenuti i "nodi" fondamentali attraverso i quali il *karma*, ovvero del destino, viene concepito).

Il soprannome "Tre passi", datogli dai suoi uomini, indica la distanza minima che Ivan pretende da ogni persona in qualsiasi momento... oltre tal limite è infatti racchiuso il suo *thanpura* (circolo della morte), ovvero la zona delimitata dall'estensione del suo braccio e della sua lama assieme, all'interno della quale si corre il rischio di trovar una prematura fine...

Mastro Corcoran Ildebrand Carabac, Arcibardo di Alemar

Si dice che sia impossibile calcare il suolo alemarita senza incontrare almeno una volta mastro Corcoran, anche volendo evitarlo; appare dal nulla, nei posti più impensati, praticamente immemore di come sia arrivato in quel luogo, immerso nei suoi pensieri ad alta voce.

In molti credono che sia protetto dalle forze del "Piccolo Popolo", altrimenti non si spiegherebbe come non sia ancora finito sbranato da qualche belva o sul fondo di qualche burrone, sbadato com'è. Di certo la chioma rossa, la battuta sempre pronta e il carattere mercuriale e altalenante, che fluttua dalla gioia incontenibile agli scatti d'ira e alle urla isteriche senza motivo apparente in tempi brevissimi, danno da pensare che egli faccia parte della stirpe *fey-sha*, di coloro che hanno nelle loro vene il sangue dei folletti o che sono stati da essi allevati. Tra i vari racconti che mastro Corcoran dà della sua vita, uno che ripete più spesso degli altri vuole che suo padre, mastro Serj Ildebrand Eptamov, fosse anch'egli di stirpe *fey-sha* e che abbia volontariamente affidato il figlio primogenito (ovvero Corcoran) alle cure del Piccolo Popolo.

Fatto sta che mastro Corcoran non si dimostra certo secondo a nessuno per quello che riguarda la conoscenza delle mille storie e leggende che danno vita alla tradizione di Alemar, e le racconta con enfasi e trasporto, come se egli stesso le stesse vivendo in prima persona e volesse coinvolgere anche gli altri in tale sensazione. Una tale abilità e bravura non potevano non esser ammirate dalle genti alemarite, tanto che proprio per lui è stato rispolverato il vetusto titolo di **Arcibardo** di Alemar, onorificenza che viene sporadicamente data ai migliori narratori nativi della Contea della Mano del Fato.

3.4 Valli barbariche d'Oriente

"... la forza dell'orso, la sagacia del lupo e le ali del vento... sii pago di questi doni e di altro fardello non caricarti spalle!"

Motto di uno sciamano delle cime d'Oriente

Spiriti solitari

La lunga catena montuosa delle Cime Guardiane si fa particolarmente più impervia ed inospitale man mano che ci si sposta verso est. La landa selvaggia che si staglia a settentrione delle contee d'Oriente è pertanto formata da strette valli vergini, che rapidamente lasciano il passo a scoscesi declivi serrati nella perenne morsa dei grandi ghiacciai (chiamati *frostschilld* nel vernacolo barbarico).

Un simile territorio non lascia spazio alle grandi civiltà e questo nei secoli ha portato allo sviluppo di comunità tribali assai ristrette, ciascuna contraddistinta da tradizioni etniche estremamente schive e conservatrici.

Inoltre, mentre le cime occidentali posseggono un clima sufficientemente mite per tutto l'arco dell'anno, i valichi dell'Est sono flagellati da inverni terribilmente rigidi e costringono pertanto i nativi a sopravvivere sfruttando risorse assai esigue.

Sono dunque queste le origini della stirpe barbarica delle valli orientali: spiriti solitari che affondano le proprie radici in un suolo sterile ed impietoso.

La selezione naturale ha permesso solo alle creature più vigorose di stabilirsi qui e la razza umana risulta tutt'altro che favorita! Fatta eccezione per i predatori animali o mostruosi (quali tigri dai denti a sciabola, grizzly di caverna, idre dei ghiacci e poderosi yeti carnivori), le specie dominanti risultano in primis i *frosthob* e i temutissimi giganti.

Frosthob: I *frosthob* sono un bellicoso ceppo di hobgoblin che si sono da secoli adattati al gelo dei crinali. Si ritiene che questa schiatta ebbe origine dai superstiti di un'armata della Tirannia (l'impero originale degli hob), la quale si spinse entro le Foreste della Luna e venne poi decimata dagli elfi... gli hob sbandati finirono per smarrirsi nell'entroterra delle Cime Guardiane. Quanti tra loro resisterono persero poco a poco il lume dell'intelletto, acquisendo in cambio un irriducibile istinto ferale e capacità d'adattamento.

I *frosthob* risultano quasi del tutto insensibili al freddo (avendo sviluppato un'epidermide cerulea e isolante) e cacciano in branco come lupi. Una tipica battuta comprende circa dieci elementi; questi avanzano con postura ingobbita (spesso sfruttando gli arti anteriori per procedere su terreni tortuosi) e una volta circondata una preda la assalgono in massa.

Le armi dei cacciatori sono rudimentali lance, clave o manufatti in metallo razzati alle proprie vittime... In ogni caso gli artigiani adunchi, le grottesche escrescenze ossee facciali e le zanne acuminate permettono loro di finire velocemente una qualunque creatura abbrancata.

Normalmente i *frosthob* non scendono mai a valle e questo ha contribuito a render la loro minaccia praticamente sconosciuta presso i villaggi delle contee. D'altro canto i barbari che ancor abitano le cime li considerano una piaga della peggior specie!

I giganti: Sono due le stirpi principali di giganti originarie delle cime orientali. La leggenda narra che quando il sangue degli immortali titani (coinvolti nella remota *Seconda Guerra*) piovve sulla pallida pietra dei monti nacquero i burberi *ruckson* (giganti delle rocce) e quando invece toccò i limpidi ghiacciai si innalzarono da questi i voraci *icesson* (giganti dei ghiacci).

I *ruckson* sono colossi dal corpo tozzo e granuloso, intolleranti dell'altrui compagnia (persino quella dei loro stessi simili)! Un *ruckson* adulto si insedia in una zona di poco più di due miglia di estensione e rimane lì per la maggior parte dell'anno (giacché la sua peculiare dieta gli permette di sfamarsi con rocce grezze). La fama d'irascibili e spietati esseri che i *ruckson* hanno mutuato nel tempo deriva solo dalla loro feroce territorialità... infatti i giganti attaccano a vista ogni essere grande quanto un uomo che invada il loro dominio. La rappresaglia del *ruckson* ha solitamente principio col lancio di macigni pesanti oltre un quintale, seguiti da furiosi fendenti vibrati con tronchi d'abete divelti... ben pochi possono dir d'esser scampati ad un simile frangente!

Non si sa quanto mastro Corcoran abbia preso questa carica sul serio, certo è che il poter udire uno dei suoi canti epici e leggendari è considerato un vero privilegio. In occasione di alcune festività molte carovane lo vanno a cercare, per poter godere della sua compagnia; è stato trovato in situazioni paradossali, come intento a parlare alle radici degli alberi o alle fronde degli alberi, o anche a sorridere e piangere con il volto verso la luna, cantando storie dolci e tristi per i suoi interlocutori invisibili...

Magistra Galbadia Luminata, alchimista della via trascendentale

Massima autorità riconosciuta tra gli alchimisti di Alemar, la magistra Galbadia Luminata (appellativo che nell'antico vernacolo significa "illuminata", ovvero di brillante intelletto) ha raggiunto in pochi ed intensi anni di studio la perizia e la sapienza che molti hanno racimolato solo in intere decadi di esperimenti e tentativi. Se questo sia dovuto ad un genio fuori dal comune, ad una predisposizione naturale all'Arte alchemica o ad una spiccata dose di incoscienza non è facile da capire. La sua fama è costellata tanto di successi e creazioni sbalorditive che da disastrosi insuccessi dettati dalla curiosità di scoprire sin dove si poteva spingere. Galbadia fa parte del ristrettissimo numero degli alchimisti che seguono la **via trascendentale**: cammino ascetico che reca l'alchimista alla purificazione spirituale tramite la purificazione della materia. Persino all'interno di *enkureja* più portate all'arte alchemica, come gli Yumin-Trabski, la concezione dell'alchimia della magistra Galbadia è ritenuta estrema e utopistica (e in generale assai antiquata).

A questo si associa la sua triste nomea di sperimentatrice... sebbene le sue creazioni siano riconosciute come praticamente perfette ed indiscutibili, è talvolta capitato di vederla andarsene alla chetichella lasciandosi alle spalle laboratori alchemici in fiamme o *vagon* detonati completamente a causa di tentativi mal riusciti o di una curiosità fin troppo fervida. Non per questo è meno amata dalle genti alemarite che si imbattono in questa ragazza solare ed allegra, curiosa come un halfling e capace di diventare seria solo di fronte al proprio lavoro. Si dice che adesso stia cercando di conquistare il primo segreto dell'Alchimia, la *pietra filosofale* (o *crisopea*), il primo obiettivo (o segreto aureo) di ogni alchimista trascendentale... e innanzi ad uno scopo così ambizioso non sono pochi quanti vedono profilarsi grossi guai all'orizzonte!

Motti ed opinioni esterne su Alemar

"Chiunque si trovi innanzi al pittoresco spettacolo della società di Alemar rimane incantato come un bambino innanzi ad una suggestiva fiaba... mi chiedo solo se un adulto possa trovar tutto questo altrettanto interessante..."

Eberardo Caniscalchi, Conte di Falsim

"Alemar?!... mi chiedo se le panzane della stirpe nomade servano per celar al mondo la loro inutilità, o se piuttosto servano a persuader LORO stessi di aver un qualche ruolo nel mondo... dopotutto basta guardar oltre l'ebbro velo dei lazzi e della caciara per scorgere la VERITÀ!"

Viligelmo Longini, Conte di Sathor

"... sono stato presso Alemar e ho apprezzato un popolo assai prodigo dei suoi schietti doni... e tutti loro serbano per se stessi solo il più prezioso... la libertà!"

Kanzor, Re Eterno

"Le genti di Alemar ricevono per prime il benevolo bacio del sole che nasce ad est... mai un suolo più fecondo avrebbe potuto render omaggio a quel calore e beneficar i suoi figli con frutti di 'sì rara virtù..."

Salazar Batista, Arcipriore d'Oriente

Solo gli "scaldi" e sciamani *belasson* (vedi sotto) sembrano nutrire una qualche fatata influenza sui bruti ruckson. Talvolta intere squadre di questi micidiali colossi sono state viste assalire i nemici dei barbari, mentre in lontananza un ignoto individuo li comandava con stentoree frasi incomprensibili.

Molto più terrificante è la stirpe dei sanguinari giganti dei ghiacci. Più piccoli rispetto ai loro consanguinei ruckson, gli *icesson* hanno l'aspetto di slanciati bruti dalla pelle nivea e dalle folte chiome canute.

Un *icesson* consuma in media due quintali di carne al giorno e caccia pertanto senza alcuna requie... il gigante predilige prede di eccezionale stazza e la stirpe è stata in passato responsabile dell'estinzione di intere razze animali quali i *dracodonti* (sorta di pachidermi corazzati delle Cime Guardiane).

Una manciata di giganti dei ghiacci che adocchia un piccolo clan barbarico può farne scempio in una singola notte! Solo l'abitudine di cadere in un sonno letargico tra primavera ed autunno mitiga a stento la portata della loro minaccia.

Serrata tra i perigli della patria natia e l'ingerenza delle podestà civili (in particolare modo la contea di Sathor), la società dei barbari delle cime orientali è una pittoresca realtà avviata al crepuscolo... Questa stirpe è formata da uomini e donne di eccezionale taglia (oltre 1,80 m. in media) e incredibile robustezza. Un barbaro adulto sopporta dolore, fame e privazioni d'ogni genere con indescrivibile stoicismo.

Il loro carattere è ben descritto da un'azzeccata espressione locale che recita "... *siamo fuoco seppellito nel ghiaccio*...". Mostrano un cipiglio freddo ed impenetrabile innanzi agli altri (ritenendo una debolezza esternare le proprie emozioni), ma dentro di loro arde un temperamento forte e mercuriale. Solo i più leali compagni conoscono l'affetto del barbaro e solo i più atavici nemici ne sperimentano l'indomabile furia.

La tipica sacca barbarica non enumera mai più di tre o quattro famiglie e solitamente si insedia al margine di ogni zona in cui vi sia selvaggina e un rifugio naturale (grotta o forra rocciosa). I barbari sfruttano le risorse di un luogo per un periodo limitato e quindi si spostano altrove... quest'usanza deriva sia da ragioni puramente pratiche (come favorire il ripopolamento della cacciagione e non attrarre a lungo andare l'attenzione di predatori), che da antiche tradizioni come la *beltana*.

Beltana (che significa letteralmente *via del vento* nel vernacolo barbarico) è forse una delle poche ideologie che ancor fa presa comune in ogni nucleo tribale. La tradizione si basa sui seguenti capisaldi:

✧ Deve vigere innanzi tutto assoluto rispetto del patrimonio naturale (in particolare modo delle esigue risorse dei monti)... i vecchi druidi e sciamani barbari vegliano su quest'aspetto con particolare rigidità; quanti vengono sorpresi a rovinare senza criterio flora e fauna sono puniti con tremenda ferocia.

✧ In secondo luogo vi è il divieto di reclamare ogni territorio come proprio per oltre una luna. I barbari credono che nessun uomo possa arrogarsi un qualche diritto sulla terra (ovvero, nessun essere mortale può dominare beni immortali). Pertanto i clan selvaggi si muovono costantemente, mossi dall'erranza ("... *l'uomo non è fatto per metter radici come l'immobile pianta*!...")

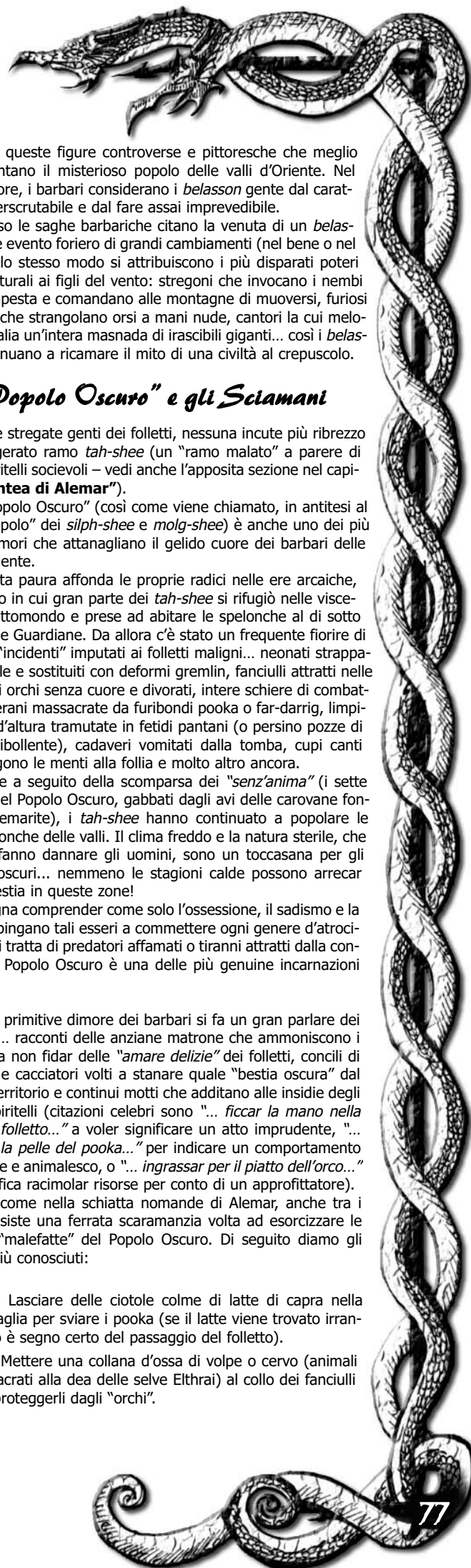
Questo aspetto dell'ideale ha acuito la forte inimicizia tra i barbari e le podestà civili che nutrono mire espansionistiche nelle valli d'Oriente (con la **Contea di Sathor** in testa). Mischie sanguinose tra le milizie coloniali e le irriducibili orde barbariche hanno fin troppo spesso insanguinato il suolo innevato dei valichi!

Vi sono poi alcuni nativi che perseguono la via della *beltana* in una visione assai estrema... costoro ripudiano non solo il legame con la terra ma anche quello con i propri consanguinei (ritenendo che l'uomo debba ergersi libero sopra ogni vincolo).

Tali individui sono noti tra le tribù come *belasson* (o "*figli del vento*"): un insieme di eremiti misantropi, bardi (o "*scaldi*") errabondi, guerrieri di ventura e pazzi lunatici.

È un fatidico giuramento, chiamato "*voto del vento*", a dar principio alla solitaria esistenza di un novello *belasson*... alla base del voto vigono spesso le più disparate motivazioni: puro desiderio di segregazione, necessità di quiete, prostrazione morale a seguito di una grave perdita e persino condanna all'esilio (gli esuli degni d'un qualche "onore" ricevono infatti la possibilità di formulare il voto prima d'esser allontanati dalla propria tribù).

Il voto del vento si fonda essenzialmente sul rinnegare legami di qualunque genere. I *belasson* non possono quindi esser ammessi in una comunità, non possono vincolarsi ad altri giuramenti (inclusi quelli nuziali), rifiutano le legge costituita e non danno alcun valore alla lealtà reciproca.



Sono queste figure controverse e pittoresche che meglio rappresentano il misterioso popolo delle valli d'Oriente. Nel loro folklore, i barbari considerano i *belasson* gente dal carattere imperscrutabile e dal fare assai imprevedibile.

Spesso le saghe barbariche citano la venuta di un *belasson* come evento foriero di grandi cambiamenti (nel bene o nel male). Allo stesso modo si attribuiscono i più disparati poteri sovranaturali ai figli del vento: stregoni che invocano i nembi della tempesta e comandano alle montagne di muoversi, furiosi guerrieri che strangolano orsi a mani nude, cantori la cui melodia ammalia un'intera masnada di irascibili giganti... così i *belasson* continuano a ricamare il mito di una civiltà al crepuscolo.

Di "Popolo Oscuro" e gli Sciamani

Tra le stregate genti dei folletti, nessuna incute più ribrezzo del famigerato ramo *tah-shee* (un "ramo malato" a parere di molti spiritelli socievoli – vedi anche l'apposita sezione nel capitolo "**Contea di Alemar**").

Il "Popolo Oscuro" (così come viene chiamato, in antitesi al "buon popolo" dei *silph-shee* e *molg-shee*) è anche uno dei più antichi timori che attanagliano il gelido cuore dei barbari delle valli d'Oriente.

Questa paura affonda le proprie radici nelle ere arcaiche, dal tempo in cui gran parte dei *tah-shee* si rifugiò nelle viscere del Sottomondo e prese ad abitare le spelonche al di sotto delle Cime Guardiane. Da allora c'è stato un frequente fiorire di macabri "incidenti" imputati ai folletti maligni... neonati strappati alle culle e sostituiti con deformi gremlin, fanciulli attratti nelle dimore di orchi senza cuore e divorati, intere schiere di combattenti veterani massacrati da furibondi pooka o far-darrig, limpide fonti d'altura tramutate in fetidi pantani (o persino pozze di sangue ribollente), cadaveri vomitati dalla tomba, cupi canti che spingono le menti alla follia e molto altro ancora.

Anche a seguito della scomparsa dei "*senz'anima*" (i sette principi del Popolo Oscuro, gabbati dagli avi delle carovane fondatrici alemarite), i *tah-shee* hanno continuato a popolare le buie spelonche delle valli. Il clima freddo e la natura sterile, che sovente fanno dannare gli uomini, sono un toccasana per gli spiritelli oscuri... nemmeno le stagioni calde possono arrecar loro molestia in queste zone!

Bisogna comprender come solo l'ossessione, il sadismo e la malizia spingano tali esseri a commettere ogni genere d'atrocità. Non si tratta di predatori affamati o tiranni attratti dalla conquista; il Popolo Oscuro è una delle più genuine incarnazioni del Male!

Nelle primitive dimore dei barbari si fa un gran parlare dei *tah-shee*... racconti delle anziane matrone che ammoniscono i bambini a non fidar delle "*amare delizie*" dei folletti, concili di guerrieri e cacciatori volti a stanare quale "bestia oscura" dal proprio territorio e continui motti che additano alle insidie degli infami spiritelli (citazioni celebri sono "... *ficcar la mano nella tana del folletto*..." a voler significare un atto imprudente, "... *indossar la pelle del pooka*..." per indicare un comportamento irrazionale e animalesco, o "... *ingrassar per il piatto dell'orco*..." che significa racimolar risorse per conto di un approfittatore).

Così come nella schiatta nomade di Alemar, anche tra i barbari esiste una ferrata scaramanzia volta ad esorcizzare le invisibili "malefatte" del Popolo Oscuro. Di seguito diamo gli esempi più conosciuti:

✧ Lasciare delle ciotole colme di latte di capra nella boscaglia per sviare i pooka (se il latte viene trovato irrancidito è segno certo del passaggio del folletto).

✧ Mettere una collana d'ossa di volpe o cervo (animali consacrati alla dea delle selve Elthrai) al collo dei fanciulli per proteggerli dagli "orchi".

- ✦ Condire la carne con abbondanti dosi di finocchio selvatico (molti tah-shee non ne sopportano l'odore).
- ✦ Costruire scudi di legno di sorbo selvatico (anatema di molti folletti malevoli).
- ✦ Passare un rametto di biancospino tra i capelli di un morto (onde rimuovere le oscure presenze legate alla sua anima).
- ✦ Piantare sette chiodi di bronzo nel corpo di un defunto (per impedir che venga animato dai malefici dei tah-shee).
- ✦ Indossare un vello di capra o pecora nera.

Coloro che più efficacemente osteggiano gli spiriti oscuri sono gli anziani sciamani (la cui maggioranza appartiene al ceppo dei belasson).

Avendo sviluppato un'intima comunione con la propria terra natia, gli sciamani possono infatti presagire in qualche modo la presenza dei tah-shee e conoscono numerosi mezzi per disfarsi di loro. Si narra che parecchi di questi eremiti possano ascoltare le stridule chiacchiere del Popolo Oscuro semplicemente poggiando un bastone di salice (tearstaff) a terra e accostando l'altra estremità all'orecchio.

Molte comunità afflitte dal flagello dei folletti maligni sono più che liete di ospitare uno sciamano tra loro (sebbene l'avvento di costoro sia del tutto imprevedibile)... il vecchio incantatore compirà i suoi scongiuri senza che nessuno osi vietargli qualcosa; ogni nativo mostrerà un reverenziale rispetto nei suoi confronti.

Se lo sciamano riesce a dissipare la minaccia, il capo della tribù sarà tenuto ad offrirgli un pezzetto d'argento grezzo (tradizione presente anche ad Alemar) e nessuna altra ricompensa sarà accettata.

Non tutti gli sciamani si ergono però contro il Popolo Oscuro. Le storie barbariche parlano con vergogna di quanti hanno infine ceduto alle seducenti profferte dei tah-shee, vendendo loro l'anima!

Gli sciamani oscuri sono i criminali più temuti e detestati nelle valli d'Oriente, soggetti bollati d'infamia e perseguitati a vista dai propri simili. Così come gli eremiti virtuosi bandiscono i folletti maligni dal mondo, allo stesso modo gli sciamani oscuri ne favoriscono la venuta.

La stessa cupa maledizione del Popolo Oscuro finisce immancabilmente per affliggere uno sciamano oscuro... la luce e il calore del sole gli incutono dolore (costringendolo a viver in grotte profonde per la maggior parte del tempo), predilige sempre più cibo macabro (come carne cruda o putrida) e una malsana perversione intacca la sua mente recandogli inevitabilmente alla pazzia.

Non a caso, molti di questi empi individui finiscono per divenir peggiori degli spiriti oscuri a cui sono asserviti!

Personalità locali

Sciamano crepuscolare, Saltan Notchenko

Sebbene quasi nessuno possa vantare conoscenze certe del suo passato, è opinione diffusa che il celebre sciamano Saltan abbia avuto origine presso le carovane orientali della terra di Alemar.

Come molti membri della sciagurata razza crepuscolare, anch'egli è stato probabilmente allontanato dalla propria comunità al manifestarsi della maledizione... per il giovane fanciullo sono quindi principianti duri anni di stenti, privazioni e cruda discriminazione.

Non è difficile pensar come egli decise di trovar la quiete nel pur inospitale grembo ghiacciato delle valli d'Oriente, ma è del tutto impossibile comprender cosa lo condusse al suo mesto fato attuale.

Nemmeno i più schivi belasson si mostrano alienati come Saltan, in qualsiasi frangente egli pare tagliato fuori dalla realtà e posseduto da turbolente irrequietudini. Il carattere dello sciamano è del tutto incostante; talvolta si chiude in una muta catatonica ed è impossibile rivolgergli la parola, altre volte di colpo sbotta in terribili sfoghi d'aggressività e altre volte ancora crolla in improvvise crisi di disperazione... ma solo una è l'ombra che Saltan si trascina alle spalle: la paura, il più bieco e genuino terrore!

Sempre e continuamente egli si volge attorno come se temesse d'esser scrutato da occhi malevoli; nonostante il suo sguardo rimanga fisso come pietra, le mani tremano scosse da un inarrestabile fremito.

Chi può dir quali cupi segreti gli spiriti evocati abbiano sussurrato alla sua mente? Chi può saper quali infami ricordi opprimano il suo animo? Chi può dir quali orripilanti insidie egli scorga tra le nebbie del futuro?

Sebbene il timore sia un indiscutibile segno di debolezza presso le comunità barbariche, mai nessun capoclan o confratello sciamano ha osato tacciar di viltà Saltan Notchenko. Il suo sangue freddo rimane tale innanzi al più terribile dei giganti o al più bellicoso degli eserciti... la dannata paura che lo tormenta scaturisce da un abominevole fardello profondamente radicato, un fardello che egli non ha mai confidato ad anima viva.

Al di là della sua singolare afflizione, Saltan dimostra un talento celebre tanto presso i barbari quanto presso le popolazioni limitrofe. Riesce a sopravvivere nelle più atroci condizioni (si narra che sia spesso stato avvistato sui pinnacoli squassati dal letale vento invernale, anche noto come Respiro di Shiva), è artefice di potenti sortilegi e più di ogni cosa spicca per le sue eccezionali doti di veggente.

Sulla faccia porta tatuati i tre occhi del nume Urama (che presso Alemar rappresenta l'antica trinità di conoscenza, potenza e destino) e quando sfiora con la mano un individuo talvolta borbotta contorti deliri da cui emergono rivelazioni del suo passato, presente e futuro.

Attualmente Saltan è stato spesso avvistato al margine delle contee d'Oriente e pare che molti individui della zona abbiano ricevuto la sua visita. Costoro hanno spesso ricevuto prodigiosi favori dallo sciamano (quali guarigioni miracolose e provvidi auspicci) e in cambio egli ha sempre preteso solo delle monete d'argento secondo l'antico costume della sua confraternita...



*Saltan Notchenko,
il cui fato è celato
nel più fitto mistero*

CAPITOLO 4

OPZIONI PER IL GRU

4.1 Talenti di retaggio regionale

"... dimmi dove l'albero mette radici e ti dirò che sapore hanno i suoi frutti..."

Saltan Notchenko, Sciamano crepuscolare

I talenti di **retaggio regionale** rappresentano un bagaglio di conoscenze, risorse ed esperienza sociale, che un personaggio ha tratto dopo una lunga permanenza in territorio specifico delle coste orientali.

Il retaggio nasce dall'esser inseriti in una peculiare civiltà e mutuare di conseguenza una formazione affine a questa. Talvolta solo i nativi di una zona posseggono un passato tale da giustificare questo tratto; non va tuttavia escluso che chi proviene da altre terre del Vecchio Mondo possa essersi stabilito abbastanza a lungo in un posto da ereditarne il relativo retaggio.

Il **retaggio regionale** NON rispecchia necessariamente l' "abitante medio" di una terra, ma piuttosto quelli che sono i soggetti di maggior spicco entro la sua società.

Esistono tre diversi livelli del talento di retaggio regionale e possono esser acquisiti rispettando le seguenti restrizioni:

Il primo livello del talento DEVE esser acquisito quando il personaggio è al 1° livello d'esperienza (poiché rappresenta le "origini" del personaggio stesso) – in pratica, se non si acquisisce un talento di retaggio regionale sin dall'inizio, non lo si potrà MAI acquisire in seguito.

I livelli successivi del talento possono esser acquisiti rispettivamente al 5° e al 10° livello d'esperienza e rappresentano una sempre più profondo vincolo con la propria realtà territoriale.

Ovviamente NON si possono acquisire talenti di retaggio di categoria diversa da quella iniziale (es. un nativo di Falsim non può acquisire un talento di retaggio tipico di Sathor).

Talenti di retaggio di Falsim

Il retaggio di Falsim è legato alla sorprendente autorità degli oratori che si stagliano al vertice della contea. I personaggi legati a questa estrazione possono render la propria parola un'arma ben più temibile di una spada affilata!

Primo grado – "Acchiappagonzi"

Il personaggio è cresciuto apprendendo (tramite un'istruzione accademica o informale) i rudimenti della fine arte oratoria, tipica degli eruditi dottori della legge di Falsim. Sfruttando un discorso ricco di argomenti persuasivi e ampollosa dialettica, il personaggio può soggiogare al suo volere le menti più vulnerabili.

Effetti in gioco: Il personaggio deve intavolare una discussione pacifica e della durata minima di circa 1 minuto con una creatura prima di sfruttare il talento. Quindi il personaggio può indicare la creatura e chiamarle contro **CHARME** – il talento può esser sfruttato solo 1 singola volta al giorno.

Pre-requisiti: PG di 1° livello.

Costo in PT: 5

Secondo grado – "Tagliente provocazione"

Facendo leva sui più reconditi puntigli del proprio interlocutore, il personaggio è in grado di fargli saltar la mosca al naso con una singola secca provocazione.

Effetti in gioco: Il personaggio deve formulare ad alta voce la frase "Giacché la tua pochezza è evidente, cedi all'ira immantinentemente!" e quindi può indicare una creatura entro 6 m., chiamando **ODIO** – il talento può esser sfruttato solo 1 singola volta al giorno.

Pre-requisiti: Acchiappagonzi, (PG di 5° livello o superiore).

Costo in PT: 5

Terzo grado – "Parola del gufo"

L'arte oratoria del personaggio è cresciuta al punto di rivaleggiare con quella dei più eminenti dottori "gufi" di Falsim. Le parole melliflue del personaggio possono far breccia anche nella volontà più forte.

Effetti in gioco: Il talento funziona esattamente come la sua versione inferiore Acchiappagonzi, ma permette l'utilizzo della chiamata **DOMINIO** – il talento può esser sfruttato solo 1 singola volta al giorno.

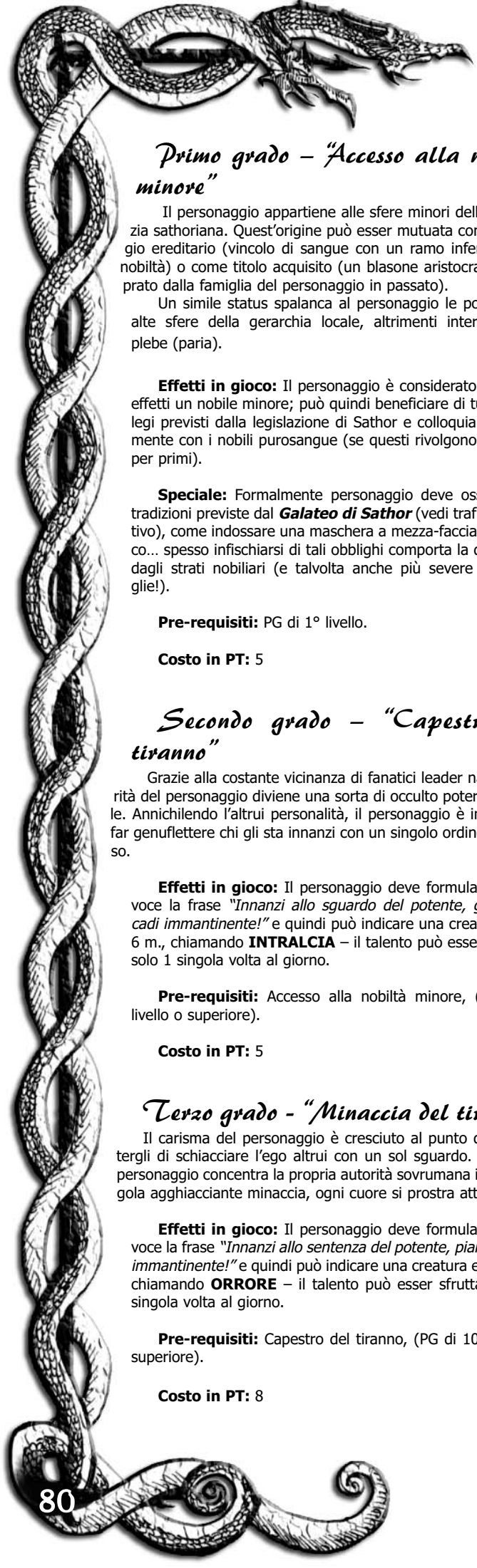
Pre-requisiti: Tagliente provocazione, (PG di 10° livello o superiore).

Costo in PT: 7

Talenti di retaggio di Sathor

Il retaggio di Sathor fornisce un primo aggancio all'elitaria aristocrazia della terra delle Sette Corone. Il personaggio diviene partecipe di una contorta trama di intrighi, segreti e seducenti promesse di potere!





Primo grado – “Accesso alla nobiltà minore”

Il personaggio appartiene alle sfere minori dell'aristocrazia sathoriana. Quest'origine può esser mutuata come privilegio ereditario (vincolo di sangue con un ramo inferiore della nobiltà) o come titolo acquisito (un blasone aristocratico comprato dalla famiglia del personaggio in passato).

Un simile status spalanca al personaggio le porte per le alte sfere della gerarchia locale, altrimenti interdette alla plebe (paria).

Effetti in gioco: Il personaggio è considerato a tutti gli effetti un nobile minore; può quindi beneficiare di tutti i privilegi previsti dalla legislazione di Sathor e colloquiare direttamente con i nobili purosangue (se questi rivolgono lui parola per primi).

Speciale: Formalmente personaggio deve osservare le tradizioni previste dal **Galateo di Sathor** (vedi trafiletto relativo), come indossare una maschera a mezza-faccia in pubblico... spesso infischiarci di tali obblighi comporta la decadenza dagli strati nobiliari (e talvolta anche più severe rappresaglie!).

Pre-requisiti: PG di 1° livello.

Costo in PT: 5

Secondo grado – “Capestro del tiranno”

Grazie alla costante vicinanza di fanatici leader nati, l'auto-rità del personaggio diviene una sorta di occulto potere palpabile. Annichilendo l'altrui personalità, il personaggio è in grado di far genuflettere chi gli sta innanzi con un singolo ordine imperioso.

Effetti in gioco: Il personaggio deve formulare ad alta voce la frase *“Innanzitutto allo sguardo del potente, genuflessi cadì immantinente!”* e quindi può indicare una creatura entro 6 m., chiamando **INTRALCIA** – il talento può esser sfruttato solo 1 singola volta al giorno.

Pre-requisiti: Accesso alla nobiltà minore, (PG di 5° livello o superiore).

Costo in PT: 5

Terzo grado – “Minaccia del tiranno”

Il carisma del personaggio è cresciuto al punto di permettersi di schiacciare l'ego altrui con un sol sguardo. Quando il personaggio concentra la propria autorità sovrumana in una singola agghiacciante minaccia, ogni cuore si prostra atterrito.

Effetti in gioco: Il personaggio deve formulare ad alta voce la frase *“Innanzitutto alla sentenza del potente, piangi e fuggi immantinente!”* e quindi può indicare una creatura entro 6 m., chiamando **ORRORE** – il talento può esser sfruttato solo 1 singola volta al giorno.

Pre-requisiti: Capestro del tiranno, (PG di 10° livello o superiore).

Costo in PT: 8

Talenti di retaggio di Alemar

Il retaggio di Alemar consente una sempre più intima comunione con la tradizionale superstizione della “stirpe nomade”. Rifuggendo le insidie della malasorte e cercando i favori della fortuna con ogni espediente, i figli della carovane possono “gabbare” il fato stesso e trarsi sempre d'impaccio.

Primo grado – “Arte del baro”

L'arte di saper barare non è interpretata negativamente dai nativi di Alemar, ma viene piuttosto considerata un talento scaltro e rinomato! Il personaggio sa sfruttare un'insieme di sagaci sotterfugi e persino gesti scaramantici per piegare l'azzardo a proprio favore.

Effetti in gioco: Il personaggio può sfruttare un tentativo di “barare” solo nei seguenti frangenti:

- ✦ Quando tira un dado.
- ✦ Quando estrae un oggetto a caso da un mucchio/recipiente (es. estrarre una carta da gioco da un mazzo, estrarre pietre runiche dalla sacca di un veggente barbaro, etc.).

Il personaggio innanzi tutto deve chiamare “ARTE DEL BARO” e quindi può fare quanto segue:

- ✦ Può girare il dado sulla faccia desiderata (solo un singolo dado).
- ✦ Può rimettere l'oggetto pescato nel mucchio/recipiente ed estrarne un secondo (può ripetere solo una volta l'estrazione).

Il talento può esser sfruttato solo 1 singola volta al giorno.

Speciale: Un personaggio in possesso del talento che assiste ad un tentativo di “barare”, diviene subito conscio dell'inganno (potendo reagire a propria discrezione).

Pre-requisiti: PG di 1° livello.

Costo in PT: 5

Secondo grado – “Esorcizzare il Fuzuka”

Saper sfuggire al capestro della malasorte (popolarmente incarnata dalla figura del *Fuzuka*, o Re Ombramorte) è una prerogativa dei nomadi alemariti. Il personaggio sa come svincolarsi dagli influssi negativi di ogni forma di maleficio.

Effetti in gioco: Il personaggio può contro-chiamare **INEFFICACE** quando subisce gli effetti di una **maledizione** – Il talento può esser sfruttato solo 1 singola volta al giorno.

Pre-requisiti: Arte del baro, (PG di 5° livello o superiore).

Costo in PT: 8

Terzo grado – “Bacio di Ellesham”

I più celebri carovanieri e fattucchiere di Alemar sanno presagire ogni pericolo e immanabilmente sfuggono ai guai peggiori. Il personaggio riceve un fugace “sesto senso” per le minacce incombenti e può quindi evitarle per puro miracolo!

Effetti in gioco: Il personaggio può contro-chiamare **INEFFICACE** quando subisce un attacco fisico (sferrato con un'arma, con un artiglio, o con il tocco) in mischia o a distanza – Il talento può esser sfruttato solo 1 singola volta al giorno.

Pre-requisiti: Esorcizzare il Fuzuka, (PG di 10° livello o superiore).

Costo in PT: 8

APPENDICI

IL REGIUM CODEX E IL LOCALIS CODEX

Il **regio codice** (o *regium codex*) è il fondamento della legislazione nelle varie regioni di Whanel fedeli al Regno Eterno.

In qualità di istituzione garante della libertà e della prosperità dei popoli del Vecchio Mondo, il Regno non desidera imporsi come autorità "super partes" ma solo come promotore di rapporti positivi tra le varie civiltà. In base a tali presupposti, i più eruditi magistrati hanno stilato una serie di punti-chiave della legge che ogni podestà autonoma avrebbe dovuto adottare (il *regium codex* per l'appunto).

Così si sarebbe venuto a creare un riferimento unico per le varie amministrazioni e ciò avrebbe assicurato la sopravvivenza dei capisaldi etici ed ideologici della nuova era.

Le maggiori unità politiche di Whanel parteciparono alla stesura del *codex* nei primi anni del Regno. In questa sede fu massiccio l'intervento della potente Gilda dei **Liberimerccatori**, che in virtù della propria influenza economica si impose decisamente nella parte del codice relativa al commercio e alla gestione dei capitali.

I venerabili azzecgarbugli di **Falsim** furono certo l'asso nella manica della Gilda e la loro superiore competenza in fatto di scienze giuridiche permise loro di manipolar ad arte vari punti del *codex* (assicurando alle contee del Sud favori legali assai significativi).

Il **codice locale** (o *localis codex*) è invece la porzione di legislazione che esula dal regio codice e che costituisce l'insieme delle leggi territoriali di una certa podestà.

I punti del codice locale hanno valenza solo entro i confini di una certa giurisdizione e pertanto sono fortemente dipendenti dal potere centrale di questa. L'autonomia delle nazione del Regno ha reso i codici locali di gran lunga preponderanti rispetto al *regium codex*. Così, nonostante le basi della legge appaiano chiare e illuminate, spesso i cavilli locali danno strada ai più biechi soprusi...

In questa sezione si riportano gli articoli più significativi del *regium codex* e del *localis codex* di ciascuna delle contee d'Oriente. I personaggi degli eventi GRV TdA sono caldamente invitati a consultare i codici per comprendere le restrizioni giuridiche del contesto di gioco.

Regium Codex

1. Su diritti e doveri del regio suddito

Articolo primo - "Ogni suddito del Regno Eterno è libera persona tra libere genti. Havvino i gradi nobiliari e istituzionali a garantir sempre il rispetto della vita e dell'individuo. Havvi chicchessia a rispettar l'altrui libertà in ogni frangente."

L'articolo ribadisce il valore fondamentale della libertà (anteponendolo persino alla gerarchia aristocratica e politica). Alcuni codici locali (come quello di Falsim e Sathor) hanno tuttavia re-introdotta la schiavitù legittima, aggirando abilmente questo punto del codice (facendo decader lo status di sudditi del Regno per gli schiavi).

Articolo secondo - "La protezione dei regi confini cade su ogni suddito del Regno. In caso di imminente aggressione esterna, ogni milite di carriera o individuo abile alle armi è tenuto a risponder alle pubbliche coscrizioni."

L'articolo impone alle varie podestà di fornire apporto militare in caso di minaccia ostile incombente. Il Regno ha la facoltà di coscrivere anche sudditi non facenti parte della regia milizia per far fronte a simili frangenti.

Articolo terzo - "L'arbitrio nella scelta di fede è diritto inoppugnabile dell'individuo. Havvi ogni podestà secolare a rispettar l'autonomia ecclesiastica. Havvi ogni autorità celeste a rinunziar all'influenza secolare."

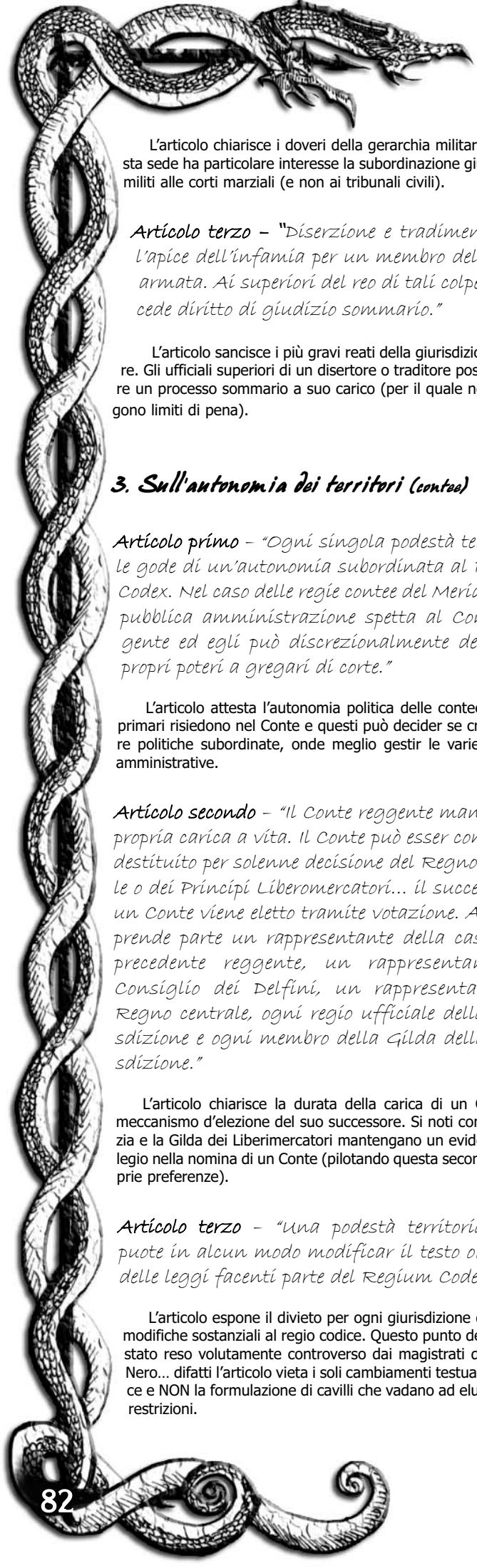
L'articolo impone alle egide politiche il rispetto dell'autonomia delle varie chiese e al clero la rinunzia ad ogni privilegio politico (sancendo una netta demarcazione tra potere secolare e celeste). Nell'anno XVII del Regno la gelida cerchia inquisitoria della **Rosa Damoclis** (fondata dal monaco auspex Jerolamus Jarrett) ha progressivamente scansato questo limite, conferendo a se stessa un eccezionale peso in ambito giuridico (con il diritto di gestire in proprio i procedimenti a carico di sospetti d'eresia).

2. Sulla regia armata

Articolo primo - "Ogni suddito che abbia superato il tredicesimo anno d'età ha la facoltà di presentar richiesta d'arruolamento alla regia milizia. La durata minima della leva è di anni cinque. Nei primi due anni di servizio il milite cadetto percepirà il soldo di cinque scaglie d'argento al mese. Alla sua qualifica come milite a pieno titolo il milite riceverà paga di una corona d'oro al mese."

L'articolo presenta i dettagli fondamentali dell'affiliazione alla regia armata. Da notare come l'età minima di arruolamento abbia subito varie modifiche nei vari codici locali (inclusendo spesso diversi limiti per razze particolarmente longeve come nani ed elfi).

Articolo secondo - "Ogni membro della regia armata sottostà agli obblighi della sua gerarchia interna. Diritti e doveri del milite saranno subordinati all'egida marziale del Regno."



L'articolo chiarisce i doveri della gerarchia militare. In questa sede ha particolare interesse la subordinazione giuridica dei militi alle corti marziali (e non ai tribunali civili).

Articolo terzo – “Diserzione e tradimento sono l'apice dell'infamia per un membro della regia armata. Ai superiori del reo di tali colpe si concede diritto di giudizio sommario.”

L'articolo sancisce i più gravi reati della giurisdizione militare. Gli ufficiali superiori di un disertore o traditore possono indurre un processo sommario a suo carico (per il quale non si pongono limiti di pena).

3. Sull'autonomia dei territori (contee)

Articolo primo – “Ogni singola podestà territoriale gode di un'autonomia subordinata al Regium Codex. Nel caso delle regie contee del Meridione, la pubblica amministrazione spetta al Conte reggente ed egli può discrezionalmente delegare i propri poteri a gregari di corte.”

L'articolo attesta l'autonomia politica delle contee. I poteri primari risiedono nel Conte e questi può decider se creare figure politiche subordinate, onde meglio gestir le varie esigenze amministrative.

Articolo secondo – “Il Conte reggente mantiene la propria carica a vita. Il Conte può esser comunque destituito per solenne decisione del Regno centrale o dei Principi Liberomercatori... il successore di un Conte viene eletto tramite votazione. A questa prende parte un rappresentante della casata del precedente reggente, un rappresentante del Consiglio dei Delfini, un rappresentante del Regno centrale, ogni regio ufficiale della giurisdizione e ogni membro della Gilda della giurisdizione.”

L'articolo chiarisce la durata della carica di un Conte e il meccanismo d'elezione del suo successore. Si noti come la milizia e la Gilda dei Liberimercatori mantengano un evidente privilegio nella nomina di un Conte (pilotando questa secondo le proprie preferenze).

Articolo terzo – “Una podestà territoriale non puote in alcun modo modificar il testo originale delle leggi facenti parte del Regium Codex.”

L'articolo espone il divieto per ogni giurisdizione di apporre modifiche sostanziali al regio codice. Questo punto del codice è stato reso volutamente controverso dai magistrati dell'Albatro Nero... difatti l'articolo vieta i soli cambiamenti testuali del codice e NON la formulazione di cavilli che vadano ad eluder le sue restrizioni.

Articolo quarto – “I beni materiali di una podestà ricadono sotto la sua diretta amministrazione.”

L'articolo attribuisce ad ogni podestà il diritto di amministrare i propri beni interni. In questo caso una podestà ha la facoltà di ceder in usufrutto una porzione di terra o altro bene immobile, ma mantiene comunque il diritto di imporre le proprie leggi e tassazione su questo.

4. Sul commercio e sulle finanze

Articolo primo – “Tramite votazione maggioritaria del proprio concilio interno, la Gilda ha facoltà d'apporre il veto su ogni transazione economica intrapresa entro i confini delle regie contee del Meridione.”

L'articolo è il pilastro dell'egemonia economica dei Liberimercatori nel Sud. Con questa legge la Gilda controlla ogni sviluppo d'affari nelle contee e può facilmente stroncare la creazione di scomodi monopoli commerciali.

Articolo secondo – “Ogni podestà ha il diritto di fissare le gabelle doganali e la tassazione su terre e botteghe locali. Il piano d'esazione deve esser comunicato agli uffici della Gilda all'inizio della prima luna dell'anno. La Gilda si riserva il diritto di rifiutare i piani ritenuti inadeguati.”

L'articolo concede ad ogni giurisdizione autonomia nel fissare la propria tassazione interna. La Gilda esercita un fitto controllo sulle tasse territoriali e le pilota in modo da favorire i commerci più proficui.

Articolo terzo – “La Gilda può nominar taluni beni come “merci di sommo interesse” e vetar su queste ogni tassazione su certe podestà.”

L'articolo consente alla Gilda di bollare alcuni prodotti come “merci di sommo interesse” ed esentar questi da ogni tassazione locale.

Articolo quarto – “La Gilda può nominar taluni beni come “merci proibite” e interdìr queste ad ogni mercato legittimo. In origine il Regium Codex prevede come merci proibite l'estratto di Loto Nero, l'Oppio Blu e la Polvere di Sangue. Chiunque verrà sorpreso in flagrante possesso di merci proibite, incorrerà in una pena minima di anni tre ai lavori forzati.”

L'articolo consente alla Gilda di proibire il traffico di alcune merci e punisce severamente ogni forma di spaccio. Attualmente sono bandite dal mercato le pericolose droghe note come oppio blu e polvere di sangue (spesso causa di shock letali) e la famigerata tossina nota come Loto Nero (in grado di provocar vere e proprie stragi se mal serbata).

Articolo quinto – “La regia corona è il soldo ufficiale nelle podestà del Regno. I cambi con altra valuta sono fissati stagionalmente dai contabili della Gilda. La produzione e la diffusione di conii falsificati sono punite con una pena minima di tre anni ai lavori forzati.”

L'articolo uniforma l'utilizzo della regia moneta nella giurisdizione delle contee (sempre sotto la vigile influenza della Gilda). Si fa cenno anche alla pena prevista per lo spaccio di denaro fasullo.

5. Sui delitti e sulle pene

Articolo primo - "I seguenti reati sono passibili dell'accusa di alto tradimento: aggressione volontaria a danno di uno dei Sovrani o di un Alto Magistrato del Regno, cospirazione con fazioni nemiche in tempo di ostilità, organizzazione illecita di culti filo-imperiali. La pena per i reati è la morte, salvo solenne intercessione dei Sovrani."

L'articolo descrive gli atti ritenuti più gravi nella legislazione del Regno. Solo in questo caso il regio codice prevede esplicitamente la condanna capitale.

Articolo secondo - "I seguenti reati sono bollati come "infami" nelle giurisdizioni del Sud e sottoposti quindi al giudizio diretto del Conte o di un giudice da lui delegato: offesa alla corona, cospirazione, omicidio di un sott'ufficiale o ufficiale della regia milizia, soprusi (rif. Art. primo, sezione 1) illegittimi di massa, protezione o occultamento di un reo dei suddetti crimini."

L'articolo descrive i reati "civili" più gravi e quindi sottoposti all'esame diretto da parte del reggente di una contea.

Articolo terzo - "I seguenti reati sono bollati come "aurei" nelle giurisdizioni del Sud e sottoposti al giudizio diretto della Gilda o di un giudice da questa delegato: contrabbando, pirateria, falsificazione, disposizione illecita di capitali di misura pari o superiore a 1000 corone, istituzione di monopoli illeciti."

L'articolo descrive i reati "economici" più gravi e quindi sottoposti al giudizio diretto dei Liberimercatori. In tal modo la Gilda può contrastare (o persino agevolare) le attività criminose più redditizie. Si noti come nell'elenco dei reati aurei sia contemplata anche la pirateria (considerata non a caso la peggior piaga per il commercio marittimo).



Localis Codex di Falsim

1. Sui diritti fondamentali

Articolo primo - "Un individuo incapace di provar il proprio status di probo suddito o interdetto per legge ad ogni privilegio sociale e materiale, è a tutti i sensi estromesso dall'ambito legittimo del Regno. Di conseguenza costui vede decadere ogni diritto previsto dal Regium Codex entro i confini della regia podestà di Falsim."

L'articolo è il "sommo cavillo" che consente ai magistrati di Falsim di privare un esule, derelitto o reo di crimine grave della tutela prevista dal regium codex (e quindi imporre su di lui il capestro della schiavitù).



Articolo secondo - "Un analfabeta non può contrattare autonomamente per forma scritta. Egli può diversamente istruire un mandatario legale scelto tra i ranghi della magistratura inferiore. Il mandatario rappresenta il committente innanzi alla legge e ha il diritto d'esiger da questi un corrispettivo in ragione dei propri servizi."

L'articolo attesta i privilegi concessi agli eruditi (i dottori di legge in particolare) entro la società di Falsim. Un analfabeta è estromesso alla maggior parte delle iniziative legali e deve avvalersi dei servizi di un magistrato per poter gestire affari o esigenze giuridiche.

In calce all'articolo secondo viene previsto un "comma" assai particolare:

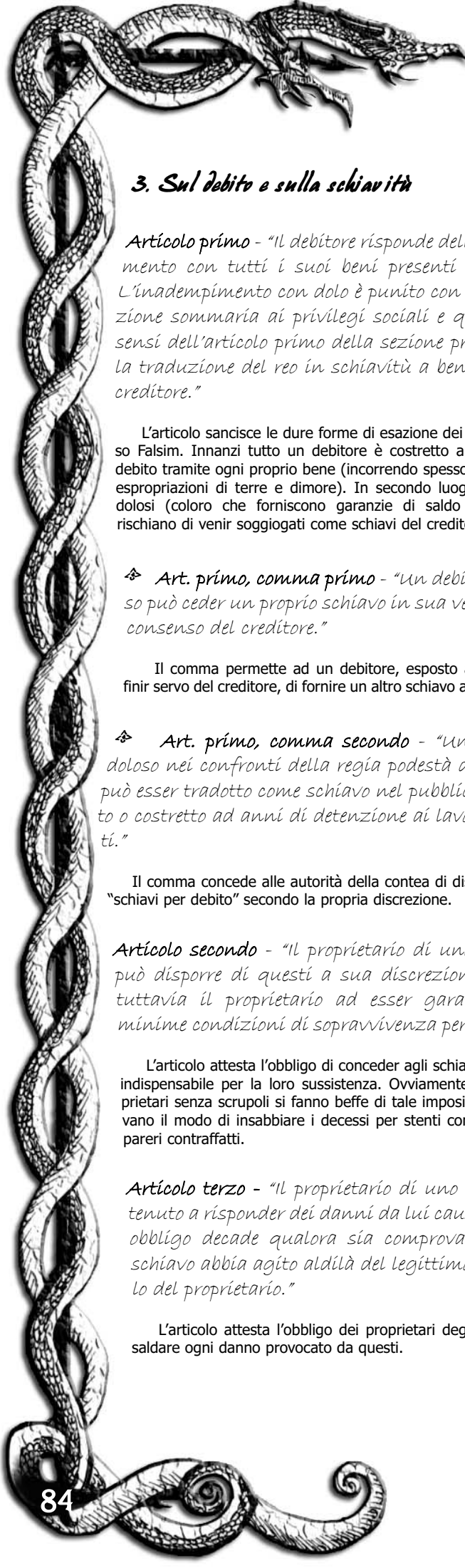
❖ **Art. secondo, comma primo** - "Non si considera analfabeta ai sensi di legge un individuo in possesso di titolo nobiliare, grado di ufficiale nella milizia o patrimonio personale superiore alle 1000 corone."

Il comma salvaguarda nobili, autorità militari e possidenti dalle restrizioni previste per gli analfabeti (fornendo ai ceti altolocati la garanzia di poter sempre partecipare in prima persona alla vita giuridica).

2. Sulla forma contrattuale

Articolo primo - "Il contratto ha forza di legge tra le parti. È richiesto atto notarile nei seguenti casi: compravendita di titolo nobiliare, alienazione di immobile o nave con albero, surrogazione consensuale nel rapporto di schiavitù verso un creditore, successione a titolo ereditario. La formula scritta privata ha validità e forma prova in tutti gli altri casi. La carica di garante può essere rivestita da un magistrato in carica della podestà di Falsim. La sua testimonianza è probatoria per ogni rapporto contrattuale stipulato per forma orale."

L'articolo descrive i vincoli legali associati ai contratti. Secondo il celebre aforisma "verba volant, scripta manent", gli accordi scritti sono quelli più solidi ed inoppugnabili (nonché immuni a testimonianze faziose dei garanti contrattuali).



3. Sul debito e sulla schiavitù

Articolo primo - "Il debitore risponde dell'adempimento con tutti i suoi beni presenti o futuri. L'inadempimento con dolo è punito con l'interdizione sommaria ai privilegi sociali e quindi, ai sensi dell'articolo primo della sezione prima, con la traduzione del reo in schiavitù a beneficio del creditore."

L'articolo sancisce le dure forme di esazione dei debiti presso Falsim. Innanzi tutto un debitore è costretto a saldare un debito tramite ogni proprio bene (incurrendo spesso in onerose espropriazioni di terre e dimore). In secondo luogo i debitori dolosi (coloro che forniscono garanzie di saldo inesistenti) rischiano di venir soggiogati come schiavi del creditore.

✦ **Art. primo, comma primo** - "Un debitore doloso può ceder un proprio schiavo in sua vece, previo consenso del creditore."

Il comma permette ad un debitore, esposto al rischio di finir servo del creditore, di fornire un altro schiavo al suo posto.

✦ **Art. primo, comma secondo** - "Un debitore doloso nei confronti della regia podestà di Falsim può esser tradotto come schiavo nel pubblico mercato o costretto ad anni di detenzione ai lavori forzati."

Il comma concede alle autorità della contea di disporre degli "schiavi per debito" secondo la propria discrezione.

Articolo secondo - "Il proprietario di uno schiavo può disporre di questi a sua discrezione. Havvi tuttavia il proprietario ad esser garante delle minime condizioni di sopravvivenza per il servo."

L'articolo attesta l'obbligo di conceder agli schiavi il minimo indispensabile per la loro sussistenza. Ovviamente molti proprietari senza scrupoli si fanno beffe di tale imposizione e trovano il modo di insabbiare i decessi per stenti con l'ausilio di pareri contraffatti.

Articolo terzo - "Il proprietario di uno schiavo è tenuto a risponder dei danni da lui causati. Tale obbligo decade qualora sia comprovato che lo schiavo abbia agito al di là del legittimo controllo del proprietario."

L'articolo attesta l'obbligo dei proprietari degli schiavi di saldare ogni danno provocato da questi.

4. Sulla pirateria e sul contrabbando

Articolo primo - "Ogni nave con albero non registrata presso gli uffici doganali del Sud o che non batta le regie insegne è considerata imbarcazione pirata. Ogni membro di suddetta nave è reo di pirateria e sottoposto alla pena di detenzione forzata per anni tre, traduzione nel pubblico mercato degli schiavi o morte per impiccagione."

L'articolo obbliga ogni naviglio che solchi le acque di Falsim ad esser registrato presso le istituzioni portuali e a batter opportune insegne di riconoscimento.

Articolo secondo - "Ogni nave che rechi un carico di valore superiore alle 100 corone d'oro è tenuta a presentare un'ufficiale bolla da bastimento, vidimata dagli uffici doganali del Sud. Ogni membro di una nave che trasporti illecitamente merci è reo di contrabbando e sottoposto alla pena di detenzione forzata per un numero di anni variabile da tre a trenta."

L'articolo obbliga le navi che trasportano merci a presentare documenti che attestino l'avvenuto controllo da parte delle autorità doganali.

Articolo terzo - "Ogni nave o schiera di almeno 10 individui che batta il simbolo noto come "jolly-roger" per mare o per terra è considerata rea di pirateria e perde ogni privilegio legale, fatta esclusione per il diritto ad equo giudizio (rif. Art. primo, sezione 4)."

L'articolo bolla il "jolly-roger" (teschio con tibie o sciabole incrociate: popolare simbolo della filibusta) come prova materiale dell'appartenenza ad una ciurma pirata.

Talvolta alcuni ignari viandanti indossano per vezzo monili riportanti l'immagine del jolly-roger e finiscono così per passar un brutto quarto d'ora presso le casematte delle guarnigioni doganali di Falsim (vedi comma sotto):

✦ **Art. terzo, comma primo** - "L'ostentazione del jolly-roger sottoforma di effigie non più grande di dieci pollici è passibile di sospetto di attività pirata. Si applica una sanzione minima di 3 corone d'oro per il porto di icona fuorilegge."

Il comma impedisce l'ostentazione pubblica dell'icona favorita dalla filibusta (nonostante numerosi contrabbandieri smercino monili e vessilli con la macabra effigie del jolly-roger).

Articolo quarto - "Si proibisce ad ogni individuo di occultar in pubblico la propria identità con l'ausilio di bavagli, cappe, cosmesi o stregoneria. Ogni reo di simile atto è sottoposto alla pena della fustigazione, in misura di sette nerbate."

L'articolo impedisce di occultare le proprie fattezze in pubblico. Principalmente questa restrizione è concepita per contrastare atti di brigantaggio, pirateria ed aggregazione illecita.

✦ **Art. quarto, comma primo** - "Non deve sottostare agli obblighi dell'articolo quarto ogni individuo in possesso di titolo nobiliare o membro della regia milizia."

Questo comma è stato concepito per autorizzare il porto di maschere o camuffamenti da parte di aristocratici (come i gelidi nobili di Sathor) o corpi militari del Regno.

Articolo quinto - "la pronunziatazione di falsa identità viene sanzionata con una pena sommaria che varia dalle tre lune ai tre anni di detenzione forzata. Ogni reo di simile atto è sottoposto alla pena della fustigazione, in misura di sette nerbate."

L'articolo quinto, sulla falsariga del quarto, sanziona la diffusione verbale di falsa identità.

Articolo sesto - "Ogni nave in possesso di una carta di corsa rilasciata da podestà diverse da quella di Falsim è tenuta a registrarsi presso gli uffici doganali dell'Albatro Nero."

L'articolo obbliga le navi corsare a registrare la propria presenza presso le acque marittime di Falsim. Alcune contee del Meridione permettono a ex-ciume pirata di collaborare con la marina del Regno, dietro il rilascio di una "carta di corsa". La podestà di Falsim serba poca o nulla fiducia nei confronti dei corsari e pertanto mantiene su questi un rigido controllo.

5. Sulla stregoneria ed effetti magici

Articolo primo - "l'utilizzo di qualsiasi forma di magia, volta a manipolar atti legali o procedimenti giudiziari, è sottoposto alla multa minima di 100 corone d'oro e alla detenzione forzata per un periodo minimo di tre lune. In ogni caso le prove indiziarie ottenute tramite l'ausilio della magia non hanno alcun valore in ambito giuridico e non si dovrà far menzione di queste negli atti processuali."

L'articolo punisce severamente l'esercizio della magia in ambito legale. Per spiegar tale risoluzione, basti ad esempio pensare a come l'ammaliamento potrebbe favorire condizioni favorevoli nelle contrattazioni d'affari (accantonando l'esigenza di abili mediatori). Inoltre alcune forme di stregoneria (come la divinazione) forniscono mezzi che possono facilmente soppiantare il valore della sapienza e della dialettica nei vari procedimenti. Pertanto i severi "gufi" di Falsim difendono così gelosamente la loro stimata egida giuridica.

✧ *Art. primo, comma primo* - "L'utilizzo di incantesimi coercitivi (come la forma di stregoneria nota quale "ammaliamento") è tollerato solo nell'esigenza di scongiurare un pericolo imminente o previa autorizzazione dei membri della Corte Suprema di Falsim."

Il comma permette un limitato utilizzo dei sortilegi d'ammaliamento (s subordinandolo comunque al consenso delle alte sfere della magistratura).

✧ *Art. primo, comma secondo* - "L'utilizzo di incantesimi divinatori è tollerato solo come forma di intrattenimento e può assumere peso legale solo per intercessione dei membri della Corte Suprema di Falsim"

Come nel primo comma, questo punto permette l'utilizzo dei sortilegi di divinazione solo dietro consenso dell'alta magistratura.

Localis Codex di Sathor

1. Sui Nobili e paria

Articolo primo - "un individuo privo di titolo nobiliare è inquadrato nella società di Sathor come "paria" e risponde alla legge in virtù di tale status. Allo stesso modo un nobile di rango inferiore al Lord è inquadrato come "minore". Solo un membro purosangue della Nobiltà, che abbia conseguito rango pari o superiore al Marchese, può conferir ad un nobile minore un titolo maggiore."

L'articolo getta le basi della rigida struttura sociale di Sathor, marcando i tre ceti principali (paria, nobili minori e nobili maggiori). Ogni singolo ceto gode di privilegi assai differenti innanzi alla legge locale.

✧ *Art. primo, comma primo* - "Quanti non sono in possesso della qualifica di sudditi del Regno sono considerati paria entro Sathor, ma non godono altrimenti di qualsiasi tutela legale."

Questo comma pone quanti sono esclusi dalla giurisdizione del Regno Eterno (come barbari, schiavi ed esuli) persino al disotto della plebe nella società sathoriana. Tali individui (anche noti come reietti) sono virtualmente inermi innanzi ad ogni azione che le autorità locali desiderino intraprendere a loro danno.

✧ *Art. primo, comma secondo* - "Ogni individuo che risponde ai requisiti contemplati nel comma primo dell'Art. 1 (sezione 1) è obbligato a registrarsi presso gli uffici doganali al momento di varcare i confini della regia podestà di Sathor. Costoro saranno inoltre obbligati ad ostentare un simbolo di riconoscimento apposito (fregio) fintanto che si troveranno nel territorio della giurisdizione delle Sette Corone. Quanti verranno colti privi di registrazione preliminare o del segno indossato saranno sanzionati con la fustigazione nella misura minima di sette nerbate e l'esilio a tempo indeterminato, oppure con la traduzione nel pubblico mercato degli schiavi."

L'articolo sancisce le degradanti condizioni legali degli schiavi sathoriani. Queste legge sancisce una sorta di "diritto di vita e di morte" per i padroni di schiavi di origine nobile (che possono giustiziare lo schiavo in caso questi tenti di fuggire).

A voler calare ancor più la pubblica umiliazione dei reietti, questi sono costretti ad esibire un vistoso pendaglio (chiamato fregio) fintanto che si trovano entro il territorio di Sathor. Molti fieri membri della stirpe barbarica hanno rifiutato di sottomettersi ad una simile imposizione, finendo così per ingrassare le file degli schiavi della contea.

❖ **Art. primo, comma terzo** - "Su ogni reo delle colpe contemplate nel comma secondo dell'Art. 1 (sezione 1) sarà apposto con marchio a fuoco il simbolo del fregio."

All'apice dell'odio xenofobo dei sathoriani vi è la marchiatura dei reietti dissidenti e quanti portano sulla pelle il fregio sono vittime della più cieca discriminazione.

Articolo secondo - "Un nativo di Sathor ha diritto di esser giudicato da un magistrato di pari rango o superiore. Il nobile purosangue che presiede la giurisdizione del reo ha in ogni caso la facoltà di nominare un giudice di sua preferenza."

L'articolo impone che ogni imputato sia giudicato da un proprio pari (togliendo influenza ai magistrati dei ceti inferiori) e concede ai nobili reggenti un potere pressoché assoluto sui vari procedimenti giuridici.

Articolo terzo - "Ogni individuo entro i confini giurisdizionali di Sathor è tenuto a rispettare il codice del "Galateo". Quanti verranno colti a infrangere tale codice subiranno la pena sommaria della fustigazione, in misura minima di sette nerbate."

L'articolo impone il rispetto delle opprimenti restrizioni sociali previste nell'antico "Galateo" (vedi apposita appendice nella sezione dedicata a Sathor del cap. 3).

❖ **Art. terzo, comma primo** - "Il nobile purosangue che presiede una certa giurisdizione ha facoltà di conceder solenne indulgenza a quanti infrangono il "Galateo" nel suo territorio."

Questo comma permette ad un nobile reggente di esentare un individuo dalle restrizioni dell'articolo terzo. Solitamente i nobili purosangue sfruttano questa facoltà per agevolare ambasciatori o ospiti in visita, poco avvezzi ai dettami del galateo.

Articolo quarto - "Uno schiavo è paria privo di privilegio di tutela legale o pubblica. Il proprietario di uno schiavo può disporre di questi a sua discrezione. Un individuo in possesso di titolo nobiliare ha diritto di giudizio capitale sommario sui propri schiavi, in caso di flagrante tentativo di fuga."

2. Sull'aggressione e sul tradimento

Articolo primo - "I massimi reati contemplati nel codice di Sathor sono aggressione e tradimento. Sono considerati atti d'aggressione: l'invasione in armi dei nostri confini, illegittima violenza a danno di nostri compatrioti, danni premeditati a istituzioni politiche. Sono considerati atti di tradimento la diserzione sotto le armi, fomentazione di ideologie illecite (tramite parola, scritti o altri mezzi), qualsiasi forma di aggregazione illecita o cospirazione (che enumeri individui in misura pari o superiore a due) e la truffa interna presso il Banco Longini - chiunque sia reo di tali esecrabili colpe sarà sanzionato con la morte per impiccagione o per taglio della gola, salvo solenne indulgenza dell'Illustrissimo Conte reggente."

L'articolo descrive le più gravi colpe in auge presso la contea. Sathor punisce severamente ogni attentato alle autorità dominanti, insurrezione o propaganda sovversiva. Con spietata efficienza i militi della tetra Compagnia della Morte si fanno esecutori di questa legge e consegnano ogni mese al patibolo decine di presunti ribelli.

3. Sulla gestione dei beni e dei capitali

Articolo primo - "Solo un individuo in possesso di titolo nobiliare gode di pieno diritto di amministrazione su terre proprie. Un paria può goder di possedimenti terrieri solo per fitto, mezzadria o lascito del nobile locale."

L'articolo affida il beneficio della proprietà terriera ai soli cittadini di origine nobile. La maggior parte dei paria può coltivare la terra solo dietro concessione di un aristocratico.

❖ **Art. primo, comma primo** - "Un Lord Banchiere, incaricato dal regio Banco Longini ha sempre la facoltà di espropriare terre concesse in usufrutto ad un paria, per formali cagioni di pubblica utilità. Il Banco non ha alcun dovere di preavviso e rifonderà il paria nella misura minima di 1 corona d'oro."

Il comma concede agli amministratori dell'erario di Sathor di espropriare le terre di un paria in caso queste siano richieste per cause di "pubblica utilità" (spesso inventate ad arte). Il gramo risarcimento raramente copre il paria della perdita.

Articolo secondo - "L'amministrazione di capitali a titolo di prestito o stanziamento fondiario in misura superiore alle 10 corone d'oro è concessa alla sola istituzione del regio Banco Longini. Quanti contravverranno a tale imposizione saranno accusati di usura e sanzionati con la totale espropriazione dei beni e la detenzione forzata per un periodo minimo di tre anni."

L'articolo permette la gestione di capitali di grossa entità (per prestito o cospicue manovre finanziarie) al solo Banco Longini. Questo ovviamente impedisce a piccoli usurai e imprenditori di metter i bastoni tra le ruote al massiccio apparato economico della casata reggente di Sathor.

Articolo terzo - "Allo scader dei termini previsti per il saldo di un prestito, il debitore sarà tenuto a dissolvere i propri sospesi con ogni suo capitale e possedimento stabile. In caso di impossibilità materiale di dissolvere il sospeso, il debitore perderà ogni privilegio legale e sarà tradotto nel pubblico mercato degli schiavi."

Al pari di Falsim, il codice di Sathor riserva rigide imposizioni e severe sanzioni a debitori insolventi.

✦ *Art. terzo, comma primo - "Il Banco Longini ha la facoltà di anticipare o ritardare (di un numero di mesi variabile da uno a dodici) i termini previsti per il saldo di un prestito. In caso di pendenze legali a carico del debitore, il Banco Longini ha la facoltà di richiedere l'immediato saldo dei suoi sospesi."*

Il comma permette al banco Longini di manipolar con una certa discrezione la riscossione dei sospesi dei debitori sathoriani. Quanti non sono in possesso di uno status legale integerrimo rischiano poi di incorrere in immediate esazioni (del tutto prive di preavviso).

Articolo quarto - "Il nudo possesso di capitali contanti nella misura superiore alle 500 corone d'oro è concesso al solo Banco Longini e ai membri della nobiltà maggiore presso la podestà di Sathor. Quanti verranno trovati in possesso di somme illecite saranno sanzionati con la totale espropriazione dei beni."

L'articolo impedisce la concentrazione di grandi capitali in oro nelle mani di paria o nobili minori. In tal modo l'aristocrazia purosangue di Sathor detiene la propria egida finanziaria sul resto dei ceti sociali.

4. Sul controllo pubblico e sui privilegi militari

Articolo primo - "Ai membri della Compagnia della Morte è concesso privilegio di accesso ad ogni proprietà e luogo circoscritto della podestà di Sathor. Un Comandante Inquisitore della Compagnia mantiene tale privilegio anche nei confronti delle proprietà di membri della nobiltà maggiore."

L'articolo concede alla famigerata **Compagnia della Morte** (letale polizia politica della podestà sathoriana) il diritto di condurre indagini all'interno di ogni possedimento della contea.

Articolo secondo - "Ai membri della Compagnia della Morte è concesso diritto di trarre in arresto un individuo, anche in assenza di flagranza di reato. Solo un individuo in possesso del rango di nobile gode di immunità all'arresto in caso di non comprovata colpevolezza. I militi o gli ufficiali responsabili dell'arresto rispondono innanzi alla legge di ogni azione intrapresa a danno del presunto reo."

L'articolo permette alla famigerata **Compagnia della Morte** di arrestare (senza il beneficio di prove oggettive di colpevolezza) quanti sono sospetti di attività illecite. Ciò consente ai fedelissimi armigeri della contea di condurre in disparte i propri sanguinosi interrogatori e far sparire individui "scomodi" senza troppo clamore.

Articolo terzo - "Un membro della regia milizia di Sathor è sempre subordinato ad un soldato della Compagnia della Morte di pari grado. Qualora un membro della Compagnia si opponga agli ordini diretti di un ufficiale della milizia comune, egli verrà comunque giudicato e sanzionato dalle corti marziali interne della Compagnia."

L'articolo assicura un eccezionale privilegio gerarchico ai militi della **Compagnia della Morte**. Virtualmente un semplice cadetto della Compagnia può opporsi agli ordini diretti di un blasonato ufficiale ed esser giudicato dal proprio corpo (che spesso trova il modo di far cadere le accuse a carico dei propri membri più rispettati).

Articolo quarto - "Ai membri della Compagnia della Morte si concede lo IUS VECORDIS, ovvero il diritto di giustiziare sommariamente i disertori colti in flagranza di reato entro i confini della regia podestà di Sathor o presso le sue colonie esterne."

L'articolo concede ai militi della **Compagnia della Morte** il celebre "privilegio" di emettere sommaria sentenza capitale a danno dei disertori.

Articolo quinto - "Un ufficiale della Compagnia della Morte può imporre il coprifuoco (in fasce orarie stabilite a priori) entro una contrada, anche contro il benessere del nobile reggente. Solo un nobile del rango di Marchese o superiore può porre veto a tale imposizione."

Il coprifuoco è uno dei mezzi più efficaci che la Compagnia sfrutta per controllare aree ritenute covo di schiere ribelli.

Articolo sesto - "Un Comandante Inquisitore della Compagnia della Morte ha la facoltà di bollare opere scritte come "contrarie all'ordine pubblico". Opere così giudicate dovranno esser immediatamente sottoposte a sequestro o distrutte. Chi verrà sorpreso in possesso di copie o testi affini ad opere contrarie all'ordine pubblico sarà sanzionato con la detenzione forzata nella misura minima di tre anni."



L'articolo calpesta impietosamente il diritto d'espressione tramite manoscritti. Spesso le ideologie contrarie all'egida nobiliare di Sathor sono diffuse tramite documenti di letterati dissidenti e pertanto il controllo al riguardo è eccezionalmente severo.

5. Sulla stregoneria ed effetti magici

Articolo primo - "Un paria che causi danno o dolo tramite magia sarà sanzionato con la fustigazione nella misura minima di sette nerbate, con l'asportazione della lingua o con la detenzione forzata per un periodo minimo di un anno."

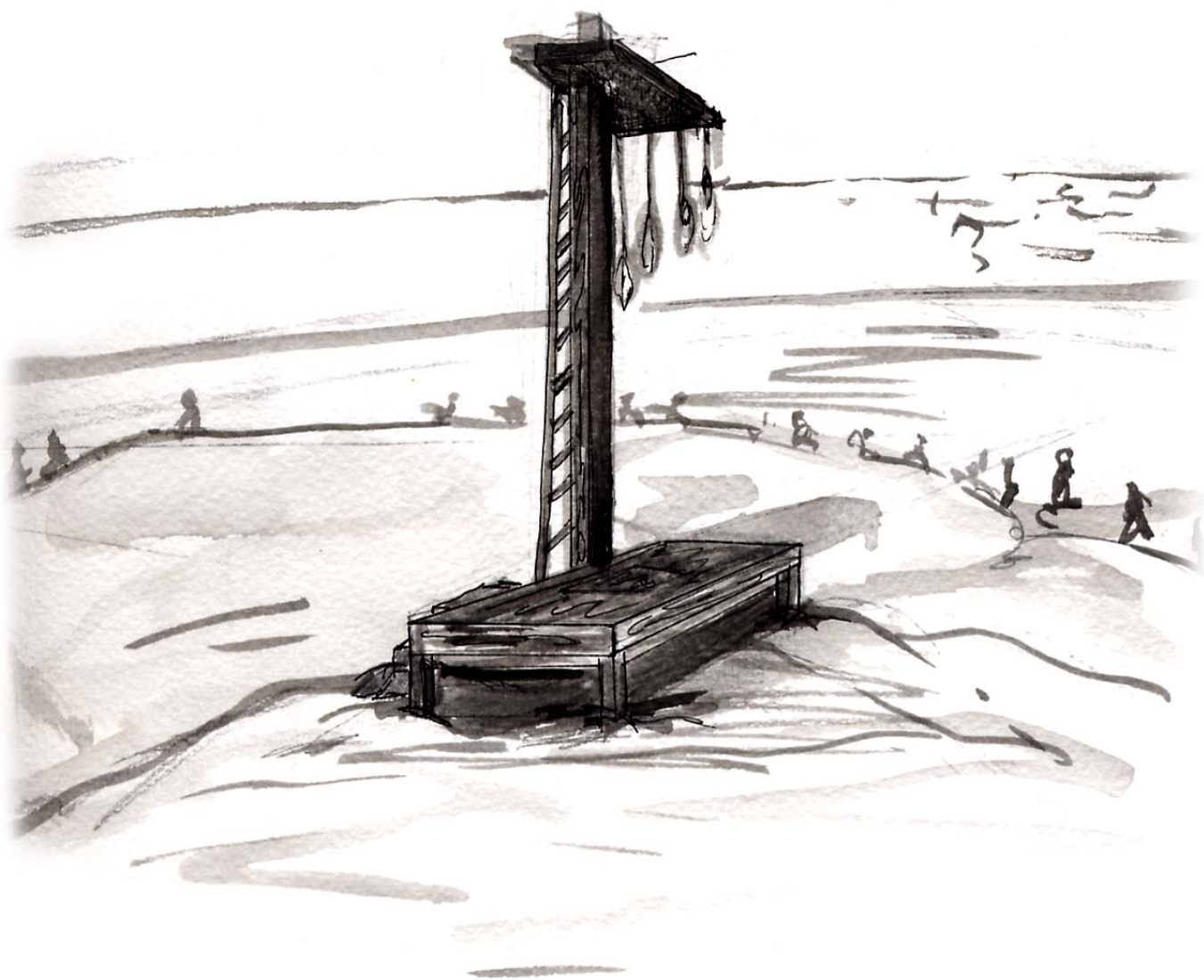
L'articolo rende l'uso della magia assai poco appetibile per i membri del volgo. In tal modo l'elitaria nobiltà mantiene una netta supremazia nelle arti stregate (coltivate con particolare zelo dalle casate purosangue).

Articolo secondo - "Un paria non può mercificare manufatti magici entro i confini della regia podestà di Sathor. I rei di traffico illecito saranno espropriati dei manufatti suddetti e sanzionati con una multa minima di 10 corone."

L'articolo limita fortemente il traffico di oggetti incantati entro Sathor (relegandone il possesso ai ceti superiori della società).

Articolo terzo - "Un individuo che sfrutti (senza autorizzazione alcuna) sortilegi divinatori a danno di un membro della nobiltà maggiore sarà sanzionato con la detenzione forzata nella misura minima di tre anni o con la morte per impiccagione."

I torbidi segreti della nobiltà purosangue di Sathor sono custoditi gelosamente e si applicano sanzioni severissime a danno di chi tenta di scrutarli tramite la divinazione.



La 'cravatta del diavolo':

cupo epilogo delle vite di molti pendaagli da forca del Meridione...