

Associazione Le Terre degli Angeli

PUGATI DEL SUP

Valli dell'Orifiamma

Ambientazione per il GRV



CREDITS

♣ COORDINAMENTO ♣

Andrea Botarelli

♣ TESTI ♣

Cristina Bonelli, Andrea Botarelli,
Stefano Camaiani, Elisa Lastrucci,
Alessandro Marmorini, Luca Pecchi,
Marco Piloni, Francesco Primitivi,
Claudia Scorzoso, Elena Sposati,
Giulia Sposati

♣ REVISIONE ♣

Marco Bindi, Irene Grazzini, Giulio Polvani,
Francesco Primitivi

♣ EDITING ♣

Elisa Lastrucci

♣ MAPPE ♣

Elena Sposati

♣ COPERTINA E CORNICI ♣

Cristina Bonelli

♣ ILLUSTRAZIONI ♣

Alberto Acquaviva, Mariacaterina Belli,
Matteo Bennati, Cristina Bonelli,
Andrea Botarelli, Martino Campagnoli,
Elisa Lastrucci, Chiara Leidi, Marco Piloni,
Elena Sposati

♣ COSTUMI ♣

C.K. Yano

♣ OPZIONI DI GIOCO ♣

Tutto lo Staff Arbitri delle TdA

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

E, ovviamente, grazie all'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 2012 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 ai Ducati qui trattati,
vi rimandiamo al manuale cartaceo completo.*

© per i testi: gli autori

© per le illustrazioni: gli autori

Per informazioni:

Associazione Le Terre degli Angeli
www.terredegliangeli.com

CAPITOLO 1

INTRODUZIONE A WHANEL

1.1 Cosmologia

*Di ciò che avvenne giunsa a me l'eco,
nella sabbia delle ere sta sepolto,
ma certo lo testimonio è con meco,
giacchè dimentico ne è sol lo stolto.*
*Due furono i principi, uno lor legame,
Alhazhar Guerriero di nero mantato,
di caos icona e vincitor di oghi certame,
Nhea feconda di plumo immacolato,
di lezze custode, rifugio d'oghi speme.*
*Uno da il potere, l'altra lo plasma,
così di Isharur si forma la landa perfetta,
'sì non c'è di vecchiaia lo fantasma,
ben morte a vita convien che sia stretta.*
*Di quei tempi lo numero si smarrisce,
giacchè facil è quando regha 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 e nel vacuo cielo si spande,
la fine è qui di oghi 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 oghi cosa ad ammorbare,
ciò che la piaşa tocca ancor più ferisce,
nel crepuscolo cade così oghi sperare.*
*Alhazhar urla allor con sommo stridore,
Nhea ai cieli 'sì 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.

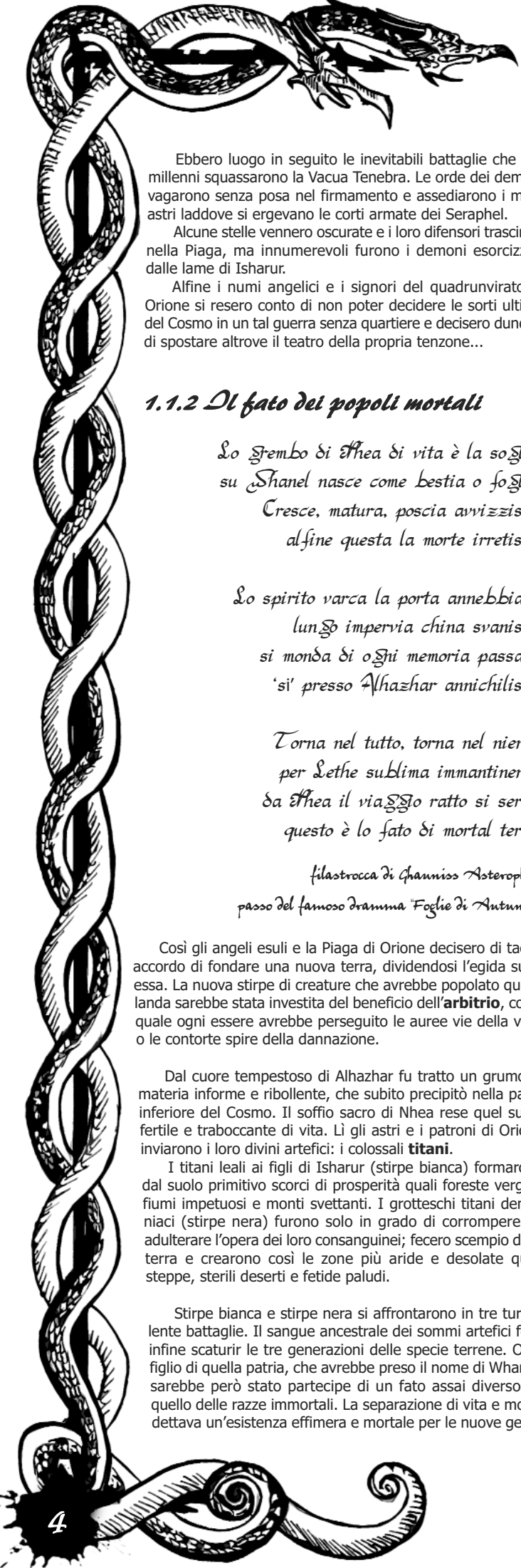
La fenditura del Cosmo iniziò a mescolare una linfa tenebrosa e da questa si erse la stirpe dei demoni. Abomini mossi dal solo intento di rompere e rendere aberrante ogni residuo del creato... Nessuno può immaginar quale volontà ancestrale fosse responsabile della loro comparsa. Ogni recesso del Cosmo toccato dal plasma nero, noto come **Landa del Crepuscolo**, venne oscurato e ammorbatto 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 **quadruncirato 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 quadrunvirato 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 annebbiata,
lungo impervia china svanisce,
si monda di ogni memoria passata,
'sì' presso Alhazhar annichilisce.*

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

*filastrocca di Chauniss 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 Guf (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 rancori 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: Quest'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 oscurate, 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 giunger 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 oserrebbe 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	Segnaci tipici
ALHAZHAR	L'Angelo Nero	Classi o mestieri: Combattenti - Militi Gruppi territoriali: Barbari delle Cime Guardiane (GARDAN), Militi della Legione degli Orfani (THERSA).
NHEA	L'Angelo Bianco	Classi o mestieri: Alchimisti (apotecari), Paladini - Cerusici Gruppi territoriali: Cavalieri Ospedalieri (THERSA)
ELIOS	Padre Dorato	Classi o mestieri: Paladini - Genti rurali, Cerusici Gruppi territoriali: Nativi del Deserto Grigio (ATHAR)
ALDEBARAN	Il Giudice Cieco	Classi o mestieri: Combattenti, Paladini - Giudici Gruppi territoriali: Esorcisti del "flagello purpureo" (THERSA)
LUCE DEL NORD	Nobilis Aster	Classi o mestieri: Combattenti, Paladini - Giramondo, Giudici Gruppi territoriali: Cavalieri della Rosa dei Venti (tutti i Ducati), Inquisitori della Rosa Damoclis (tutti i Ducati)
CROCE DEL SUD	Ninfa della Buona Sorte	Classi o mestieri: Raminghi - Artisti, Giramondo, Ubriaconi Gruppi territoriali: Scaldi dei clan (GARDAN)
ELTHRAI	Custode delle Selve	Classi o mestieri: Sciamani, Raminghi - Cacciatori Gruppi territoriali: Sciamani delle Cime Guardiane (GARDAN)
SIRIO	L'Occhio Onnisciente	Classi o mestieri: Alchimisti, Stregoni - Dotti Gruppi territoriali: Nativi del Deserto Grigio (ATHAR), Sentinelle Arcane (ATHAR)
KAINUS YANO	Il Tanatosarca	Classi o mestieri: Paladini - Esorcisti, Imbalsamatori Gruppi territoriali: Gregari della Sorellanza del Requiem (THERSA)
DHAZKA	Dio del Dolore	Classi o mestieri: Combattenti, Sciamani - Assassini, Carnefici, Demonologi Gruppi territoriali: Sciamani delle Cime Guardiane (GARDAN)
AHRA	Dio della Carneficina	Classi o mestieri: Combattenti - Despoti, Militi Gruppi territoriali: Duci della Tirannia (THERSA)
GATHOR	Dio della Magia Nera	Classi o mestieri: Alchimisti, Stregoni - Dotti, Negromanti Gruppi territoriali: Predoni del Deserto Grigio e Niger Magister (ATHAR)
JABIR	Sommo Tentatore	Classi o mestieri: Raminghi, Stregoni - Sicari, Spie Gruppi territoriali: Predoni del Deserto Grigio e Niger Magister (ATHAR)
CULTI ELEMENTALI	I Culti del Calderone	Classi o mestieri: Sciamani - Artigiani Gruppi territoriali: Sciamani delle Cime Guardiane (GARDAN), Messi dell'Orifiamma (GARDAN)
HOR YAMA	L'Unico Dio	Classi o mestieri: Combattenti - Giramondo, Profeti Gruppi territoriali: Nativi del Deserto Grigio (ATHAR)



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 potere di Alhazhar è libero eppur prigioniero. Chi lo venera non accetta nessun limite o coercizione, ma al tempo stesso è schiavo di una personalità lunatica ed inquieta.

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 del vivere e a considerarlo 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.

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.

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 sfiorante 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.

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.

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 alacramente per porre rimedio a tali minacce.

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.

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 città 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.

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.

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 del 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.

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 e la spada dritta da cavaliere, simbolo del potere della verità e della giustizia.

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 particolare 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.

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).

ELTHRAI

Custode delle Selve

La candida dea della Luna risiede sull'Astro Spento che rischiara 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 sulle anime a lui 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.



KAINUS YANO

Di Tanatosarca

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.

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

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 ed esplicative sono all'ordine del giorno.

I chierici cercano di far da mecenati ai discepoli desiderosi di apprendere e spesso il culto di Sirio ha 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.

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

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, in caso di estrema necessità, armate di eroi morti si sarebbero levate dalle sabbie scure del Deserto Nero per sterminare i nemici della stabilità 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 (di conseguenza 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.

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.

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 cresce 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.

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.

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 (opportunità che tra gli angeli gli era stata negata a causa della 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 gioco 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.

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.

GHATOR

Dio della Magia Nera

Fra i due signori demoniaci che unirono il loro sangue con i due angeli corrotti formando le quattro divinità infernali, Ghator 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, pongono patti in cui i soggetti si offrono alla fede del Male in cambio delle inarrestabili potenze che esso può donare.

Inoltre, i discepoli di Ghator 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 Ghator tra le sue file.

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



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 allorché 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 fini 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.

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

CULTI ELEMENTALI

Numi del Calderone

I quattro Elementi (acqua, aria, fuoco e terra) sono da tempo immemore le "radici" del Creato e nel burrascoso Calderone che risiede sepolto nelle viscere del Sottomondo è stata plasmata ogni vita e forma delle vaste lande di Whanel.

Sarebbe comunque improprio definire "divinità" le potenze elementali in quanto queste non trascendono la natura terrena ma ne sono bensì parte integrante. Non a caso molte delle prime forme di culto nate in seno alle società primitive veneravano entità "tangibili" e tra queste erano spesso annoverati gli Elementi stessi o le espressioni più mirabili del loro selvaggio potere (ad esempio laghi cristallini, furiose tempeste, colate di magma incandescente e spelonche ampie come cattedrali).

Dalla schiva casta dei druidi agli sciamani delle irrequiete tribù nomadi, dai secoli arcaici alla novella Era del Regno, la fede negli Elementi ha sempre avuto un forte ascendente sugli uomini e sebbene al giorno d'oggi venga ormai coltivata in ben pochi ambiti, per essa vige un reverenziale rispetto. La natura governa infatti la vita di chicchessia e nessuno può sfidar con leggerezza le sue ancestrali radici senza subirne le terribili conseguenze...

I culti elementali si prefiggono pertanto lo scopo di "interpretare" i continui mutamenti delle essenze del Calderone e di capir come questi possono influenzare il volto del Creato; al contempo questi enigmatici asceti cercano di stabilir costantemente un'intima "comunione" con gli Elementi, traendo da essi viva forza per corroborare il proprio corpo e il proprio animo.



Il credo elementale conosce ben pochi dogmi, costumi e formalismi; fedeli e sacerdoti a stento si riconoscono l'uno dall'altro e la loro devozione traspare più nella pratica quotidiana che in preghiere o cerimonie. Allo stesso modo molti dei luoghi consacrati agli Elementi sono spesso perfettamente inseriti in scorci naturali ed è quindi assai arduo riconoscerli a prima vista.

Attualmente la maggior parte delle sacche superstiti dei culti elementali gravitano attorno alle zone più remote e incontaminate di Whanel e questo include anche luoghi sperduti dei Ducati come gli aridi deserti dell'Ovest e la gelida steppa dell'Est. È tuttavia presso la florida nazione di Gardan che sopravvive una delle più strenue forme di fede negli Elementi, la quale sin dagli albori ha influenzato miti, tradizioni e persino istituzioni civili del Ducato (è questo il caso del severo Ordine dell'Orifiamma).

Sebbene sia già stato spiegato che non esistono veri e propri "dei elementali", i culti talvolta identificano le quattro portentose energie primigenie in numi che si rifanno ai quattro Uramar più anziani (angeli draconici o *deva* che custodiscono il Calderone) o a creature mitologiche (come nel caso delle leggendarie bestie protettrici di Gardan):

✠ **Culto dell'Aria:** Legato all'Uramar **Auriel** e al fiero **Grifone**, il culto dell'Aria esalta la libertà degli esseri e promuove un'esistenza svincolata da qualsivoglia legame.

☼ **Culto dell'Acqua:** Legato all'Uramar **Idros** e al saggio **Visicorno**, il culto dell'Acqua stima sopra ogni cosa le illuminate virtù del raziocinio e la capacità di adattamento (propria dei liquidi che "assumono la forma" del recipiente in cui sono versati).

☼ **Culto del Fuoco:** Legato all'Uramar **Fieran** e alla nobile **Fenice**, il culto del Fuoco sostiene l'esigenza di purificarsi e rinnovarsi attraverso continui cambiamenti, anche se questi devono avvenire tramite drastiche scelte o violenti turbamenti.

⚔ **Culto della Terra:** Legato all'Uramar **Skrum** e al possente **Rubisonte**, il culto della Terra stima i valori e gli ideali che, al pari delle solide rocce, durano nel tempo e apprezza quanti sanno difender le proprie posizioni con ferrea caparbia.

Costumi del clero: I sacerdoti dei culti elementali raramente indossano vesti cerimoniali e preferiscono perlopiù onorare i propri numi indossando abiti o monili affini ad essi. I seguaci di Auriel prediligono i gioielli in **ambra** (materiale associato alla folgore delle tempeste), quelli di Idros recano spesso con sé piccole fiale colme di **acqua di sorgente**, quelli di Fieran portano talismani intagliati in **basalto** o altre rocce laviche e quelli di Skrum amano invece le **gemme grezze** che non siano state 'adulterate' tramite gli artifici dell'uomo.

Il singolare culto di Hor-Yama è un'antica professione di stampo "monoteistico" nata in seno alle misteriose tribù desertiche e recentemente tornata in auge presso le Valli dell'Orifiamma (in particolare nel Ducato di Athar). Ispirandosi al mito dell'unità originale di Isharur, in cui lo spirito divino era racchiuso in un nucleo centrale posto al centro del Cosmo, le genti delle grandi dune presero a venerare un unico dio che accorpava in sé le alterne sfumature proprie degli Astri.

Hor-Yama è pertanto descritto come un colossale angelo, i cui tre occhi e mani riuniscono in un sol corpo le varie potenze del *karma*; così l'occhio dritto (Oyg-Koha) detiene l'essenza della vita, l'occhio manco (Oyg-Kenen) il lume della sapienza, la mano dritta (El-Savunma) il diritto di giudicare, la mano manca (El-Amansiz) la forza per dar seguito alle proprie decisioni e infine il mistico occhio centrale (Oyg-Mazel) l'imperscrutabile volere del fato. Alcuni seguaci dell'unico dio si limitano a trarre ispirazione ed esempio solo da alcune porzioni del suo essere (es. i magistrati pregano per aver il discernimento di El-Savunma, i dotti per ricevere l'illuminazione dell'Oyg-Kenen e così via), ma la base più radicale e estremista del culto da sempre si è prodigata per confutare l'idea che l'essenza di Hor-Yama possa esser scissa in entità autonome. Per questi fedeli fanatici e intransigenti ogni uomo deve impegnarsi per recuperare quella che fu la somma unità di Isharur e ciò richiede in primis che l'identità divina sia riconosciuta come una e una soltanto.

Ovviamente tale ideologia si è spesso scontrata con quella dei culti politeistici che invece accettano il fatto che la devastazione del paradiso primigeno abbia comportato la genesi di un pantheon in cui ogni nume brilla di "*luce propria*". Talvolta queste divergenze sono state risolte attraverso accese disquisizioni filosofiche, ma in altri casi sono sfociate in gravi atti di violenza e tuttora nelle grandi cittadine del Leone Dorato vige un clima assai teso tra i culti. Appare inoltre abbastanza controverso l'atteggiamento deferente finora mantenuto dagli inquisitori della Rosa Damoclis nei confronti dei seguaci di Hor-Yama, sebbene non pochi giudichino al limite dell'"eresia" la loro visione di fede.

Costumi del clero: I sacerdoti dell'unico dio si riconoscono spesso per una fascia nera (*Ikon-Mazel*) indossata sulla fronte in cui è ricamato l'occhio verticale dell'Oyg-Mazel e per loro esser privati di tale ornamento è considerato un affronto a dir poco imperdonabile. Oltre l'Ikon-Mazel molti dei pellegrini più devoti del culto sono soliti tatuarsi gli ideogrammi dell'Oyg-Kenen e dell'Oyg-Koha sugli zigomi e quelli di El-Amansiz e El-Savunma sul dorso delle mani. Sopra ogni cosa i sacerdoti di Hor-Yama esprimono la propria determinazione nelle promesse o nei giuramenti e sebbene sia arduo persuaderli ad abbracciarne uno, dopo averlo fatto essi lo considereranno alla stregua di un vincolo indissolubile.

Dogmi delle Classi

Dogma degli Angeli Peri

- ♦ Accettare ogni evento, inclusa la morte, con rigido fatalismo.
- ♦ Affrontare le battaglie senza remore o esitazioni.
- ♦ Non atteggiarsi con eccessiva formalità o rigore, rispettando la libertà d'azione e pensiero.

Dogma dei Cavalieri

- ♦ Onorare le tradizioni dei Ducati e proteggere il loro popolo in ogni frangente.
- ♦ Formulare sempre giudizi imparziali e privi di faziosità.
- ♦ Riferire il vero senza omissioni in ogni frangente.
- ♦ Impugnare solo armi "cortesie" (spada lunga, spada bastarda, spadone, stella del mattino, lancia, lanciaio).

NOTA: Il dogma dei Cavalieri è un'estensione di quello dei paladini.

Dogma di Dragoni di Glada (o del Bushido)

- ♦ Giurare fedeltà ad un signore e rispettare le sue volontà in ogni frangente.
- ♦ Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.
- ♦ Accettare ogni evento, inclusa la morte, con rigido fatalismo.
- ♦ Togliersi spontaneamente la vita (*harakiri*) se si commette un gesto iniquo, disonorevole o contrario al volere del proprio signore.

Dogma dei Paladini

- ♦ Combattere con costanza e intransigenza ogni forma di male o ingiustizia.
- ♦ Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.
- ♦ Recare aiuto ai bisognosi e adoperarsi costantemente per favorire il bene comune.

Dogmi delle Divinità

Dogma di Aldebaran

- ♦ Formulare sempre giudizi imparziali e privi di faziosità.
- ♦ Combattere con costanza e intransigenza ogni forma di male o ingiustizia.
- ♦ Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.

Dogma di Aïra

- ♦ Anteporre la propria autorità a qualsiasi altro obiettivo e adoperarsi per ottenere una posizione di supremazia con ogni mezzo.
- ♦ Servire i forti e sottomettere i deboli.
- ♦ Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.

Dogma di Alhazhar

- ♦ Accettare ogni evento, inclusa la morte, con rigido fatalismo.
- ♦ Affrontare le battaglie senza remore o esitazioni.
- ♦ Non atteggiarsi con eccessiva formalità o rigore, rispettando la libertà d'azione e pensiero.

Dogma di Auriel (culto elementale dell'Aria)

- ♦ Rifiutare i vincoli e gli accordi eccessivamente duraturi (questo in generale comprende ogni patto destinato a perdurare per un tempo indefinito o superiore ad un singolo anno).
- ♦ Agire con inganni e sotterfugi per ottenere i propri obiettivi.
- ♦ Non atteggiarsi con eccessiva formalità o rigore, rispettando la libertà d'azione e pensiero.

Dogma della Croce del Sud

- ♦ Onorare la bellezza in ogni sua forma e agire con ottimismo e spensieratezza.
- ♦ Non atteggiarsi con eccessiva formalità o rigore, rispettando la libertà d'azione e pensiero.
- ♦ Agire con inganni e sotterfugi per ottenere i propri obiettivi.

Dogma di Dhazka

- ♦ Trarre piacere dall'altrui sofferenza e prodigarsi per provocarla.
- ♦ Sfruttare la paura come mezzo per esercitare la propria influenza sugli altri.
- ♦ Non atteggiarsi con eccessiva formalità o rigore, rispettando la libertà d'azione e pensiero.

Dogma di Elios

- ♦ Recare aiuto ai bisognosi e adoperarsi costantemente per favorire il bene comune.
- ♦ Rispettare e proteggere la vita in ogni sua forma.
- ♦ Combattere ogni spirito o entità maligna.

Dogma di Elthrai

- ♦ Rispettare e proteggere la natura incontaminata.
- ♦ Non atteggiarsi con eccessiva formalità o rigore, rispettando la libertà d'azione e pensiero.
- ♦ Recare aiuto ai bisognosi e adoperarsi costantemente per favorire il bene comune.

Dogma di Fieran (culto elementale del Fuoco)

- ♦ Dare sempre libero sfogo alle proprie emozioni, evitando di reprimerle con eccessive inibizioni.
- ♦ Affrontare le battaglie senza remore o esitazioni.
- ♦ Non atteggiarsi con eccessiva formalità o rigore, rispettando la libertà d'azione e pensiero.

Dogma di Shator

- ♦ Acquisire sapienza per accrescere il proprio potere accantonando ogni scrupolo etico o morale.
- ♦ Appropriarsi di ogni manufatto magico in favore del proprio culto.
- ♦ Portare avanti i propri scopi con discrezione e agire in segreto ove possibile.

Dogma di Hor-Yama

- ♦ Credere in un unico nume indivisibile che racchiude in sé ogni potere dello spirito divino.
- ♦ Esser in grado di affrontare qualunque situazione senza dipender dal sostegno altrui (*dogma della Podestà*).
- ♦ Accrescere costantemente il proprio sapere senza dare adito a preconcetti o superstizioni (*dogma della Conoscenza*).
- ♦ Accettare ogni evento, inclusa la morte, con rigido fatalismo (*dogma del Fato*).

Dogma di Idros (culto elementale dell'Acqua)

- ♦ Controllare sempre le proprie pulsioni ed evitare di ceder ad eccessivi sfoghi di emotività.
- ♦ Accettare ogni evento, inclusa la morte, con rigido fatalismo.
- ♦ Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.

Dogma di Jabir

- ♦ Manipolare o indurre in tentazione gli altri per ottenere un vantaggio in ogni frangente.
- ♦ Agire con inganni e sotterfugi per ottenere i propri obiettivi.
- ♦ Portare avanti i propri scopi con discrezione e agire in segreto ove possibile.

Dogma di Kainus-Yano

- ♦ Onorare i defunti e placare le anime inquiete.
- ♦ Accettare ogni evento, inclusa la morte, con rigido fatalismo.
- ♦ Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.

Dogma della Luce del Nord

- ♦ Combattere con costanza e intransigenza ogni forma di male o ingiustizia.
- ♦ Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.
- ♦ Recare aiuto ai bisognosi e adoperarsi costantemente per favorire il bene comune.

Dogma di Thea

- ♦ Rispettare e proteggere la vita in ogni sua forma.
- ♦ Recare aiuto ai bisognosi e adoperarsi costantemente per favorire il bene comune.
- ♦ Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.

Dogma di Sirio

- ♦ Acquisire sapienza per favorire scopi virtuosi e illuminati.
- ♦ Non atteggiarsi con eccessiva formalità o rigore, rispettando la libertà d'azione e pensiero.
- ♦ Recare aiuto ai bisognosi e adoperarsi costantemente per favorire il bene comune.

Dogma di Skrum (culto elementale della Terra)

- ♦ Non rinnegare o contravvenire ad un patto una volta che questo è stato sancito.
- ♦ Formulare sempre giudizi imparziali e privi di faziosità.
- ♦ Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.

Era Arcaica (0-10415 (MEEEEDP) 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 pronuncia 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 maledificio 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.

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 di 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 iniziò 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 quadrivirato 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.

1.3 Storia dei Ducati del Sud

«... il tempo è patriota d'o'ghi luogo ed estraneo d'o'ghi 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 dei Ducati dell'Orifiamma.

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

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.

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. 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 Alhazar, solleva innumerevoli combattenti ribelli contro l'Impero. L'uomo, di nome **Kanzor**, incarna una forza d'animo tale da sollevare la speranza sopita da secoli dei sudditi imperiali.

Al suo fianco stanno coloro che gli anni venturi vedranno emergere 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 Soprafoglia), il *krajin* rinnegato **Kainus-Yano** (futuro semidio dei Sepolcri) e il valghast superstita **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 infine lo sguardo al firmamento.

Era del Regno (0-25 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'eminenti **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'organizzare 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 futuri 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'infittirsi 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, muoverà un carattere ancor più cupo ed irrequieto.

È nell'anno 25 dell'Era del Regno che ha inizio il tempo odierno della campagna di GRV ambientata nei Ducati dell'Orifiamma.



*Durante gli anni dell'Impero gli immondi
Demonologi piagarono le genti mortali
unendosi fisicamente ai demoni di Orione*



1.3.1 Cronologia attuale delle Valli dell'Orifiamma

La cronologia fornisce un sommario dei fatti salienti occorsi negli anni dell'Era del Regno presso i Ducati del Sud:

Anno 1

GARDAN - Alan Marlour, con la benedizione del futuro Duca, guida un gruppo di veterani reduci dell'assedio di Falcon alla volta di Colbrumoso. L'obiettivo: una sacca di cultisti in fuga. Così ebbe inizio la storia di quelle che sarebbero divenute le **Zanne dell'Orsa**.

Anno 2

THERSA - Lord Edwyn Schwarzrose, il "senza cappa", perisce dissanguato dopo aver subito una grave ferita sul fronte di Hockturm. La giovane primogenita **Lady Wilhelmina** succede alla reggenza della casata della Rosa Nera, ma subito viene persuasa da alcuni avidi vassalli a ceder loro il diritto sovrintendenza.

Anno 3

ATHAR - Viene rifondato ufficialmente l'Ordine delle **Criniere di Fuoco** da parte del Duca Amjad.

GARDAN - Per volontà del Duca Erik MacDussel vengono costituiti l'**Ordine dell'Orifiamma** e l'**Ordine delle Zanne dell'Orsa**.

Anno 5

ATHAR - Viene sferrato uno dei più violenti attacchi dei Niger Magister nella Signoria dei Dalmasca e questo provoca la distruzione di molti edifici e la morte di numerosi athariani, tra cui la moglie del Duca **Adeela Samira ibn Yusar**.

GARDAN - La milizia guardiana, guidata dallo stesso Duca Erik MacDussel nonché dal suo fidato Gran Conestabile Lord David Kerr, sventa un'intricata cospirazione ordita dalla crudele congrega Urovich, sciamani corrotti che avevano gravemente piagato le tribù barbariche alleate del Ducato dell'Orsa.

THERSA - Lady Wilhelmina torna al cospetto dei sovrintendenti, ponendo fine al loro dominio sulla casata Schwarzrose. In seguito la fiera templare decide di condividere la sua autorità con le altre cinque figlie di Lord Edwyn e si forma così la celebre **Sorellanza del Requiem**.

Anno 6

ATHAR - Come risposta all'attacco dei Niger Magister dell'anno V, viene istituito l'Ordine delle **Sentinelle Arcane**, con immediata costruzione delle cinque Cerchie Arcane, una per ogni Signoria.

Anno 7

THERSA - Elke Richstofen rischia d'esser sacrificata dagli stessi genitori nel corso di un'empia cerimonia officiata presso Dumwald. La bambina si salva solo grazie all'intervento del Duca coadiuvato dai templari della Rosa Insanguinata, ma la traumatica esperienza gli causerà in seguito una grave forma di pazzia.

Anno 8

THERSA - La Marchesa **Katrina Steiner**, prima consorte del Duca Kaspar Von Hassel, si toglie la vita. Il Duca, per rispetto alle secolari tradizioni di Thersa, seppellisce la salma dell'amata moglie sotto un anonimo cumulo di rocce nella terra di nessuno.

GARDAN - Con la fine delle varie opere di restaurazione del Ducato, vengono a nuova luce gli **Ysbryd**, i celebri menhir impiegati dai saggi cultisti dell'Orifiamma.

Un Ysbryd, potente luogo di culto dedicato ai numi elementali



Anno 9

Presso Ifazhar viene varata la "**riforma del nuovo sangue**" in base alla quale gli aspiranti cavalieri verranno valutati non più sulla base di rigidi dogmi o tradizioni quanto piuttosto in ragione della bontà della loro "vocazione".

THERSA - Il Duca Kaspar Von Hassel convola a nozze con la seconda consorte, la Marchesa **Ophelia Schwarzrose**.

Anno 10

GARDAN - Viene fondata l'**Accademia dei Mestieri** ad opera del Bùnaidh Benedict Cleeland.

Anno 12

THERSA - Lady **Gillian Pappenheim** è la prima donna a ricever l'investitura da cavaliere nei ranghi dell'ordine della Rosa dei Venti.

Anno 14

THERSA - Il villaggio natale di **Vladilena Krutchow** viene distrutto ed ella è l'unica superstita. La fanciulla in seguito si vota al nume del caos Alhazhar ed entra nell'ordine d'arme degli Angeli neri.

Anno 16

ATHAR - **Ali Rashed ibn Amjad Komein**, fratello minore di Karim, parte per entrare nella **Legione dell'Ultima Alba** e ne assume il comando, perdendo così ogni suo titolo nobiliare.

GARDAN - **Yara Irvonen Mattisenmaki** succede al padre Mikko alla guida del protettorato di Kaalon, in seguito ad un violento attacco subito dalla sua tribù, sventato grazie all'intervento del giovane caporale del Regno **Garreth Kerr** e del suo seguito. La visita a Lancoe nello stesso anno investe ufficialmente Yara della carica di ambasciatrice dei Clan barbarici delle Cime Guardiane, rinsaldando la storica alleanza col Ducato dell'Orsa.

Anno 17

ATHAR - Il Giorno Settimo della Luna di Kainus-Yano, **Karim Rashed ibn Amjad Komein** parte per intraprendere il Cammino del Leone e fa ritorno dopo circa 6 mesi insieme a **Jaina Intissar ibn Kamal**.

Anno 18

ATHAR - Ha luogo il matrimonio tra **Karim** e **Jaina**, che sancisce l'unione di popoli che da interi secoli erano caduti nell'oblio dell'indifferenza. Per consolidare in via definitiva l'unione tra il Ducato ed i popoli del deserto, Karim decide di iniziare la ristrutturazione di **Canaham**, la Città Fortificata.

Il Giudice Inquisitore Yasir Khalid ibn Abhner irrompe con un manipolo di templari nelle catacombe della città di Hur-ebat, dove si nascondeva la Setta delle Nere Serpi, attuando la cosiddetta Purga degli Aspidi e impedendo così quello che sarebbe stato un catastrofico spargimento del **Morghig**.

Scappa però (con alcune fiale del morbo) il capo della setta, una sacerdotessa di Dazkha conosciuta come l'Untrice.

THERSA - Mastro **Massimiliano Mirastella** arriva presso il Ducato di Thersa.

Anno 19

ATHAR - Dopo insistenti richieste da parte di Jaina, Karim decide di accordare la costruzione di un tempio dedicato ad Hor-Yama, che prende il nome di Dimora Ancestrale, eleggendo il Califfo **Kenso** a capo di esso. Questa nuova figura religiosa affianca il Pontifex Belim Fas ibn Qays Has-san nel suo ruolo di guida spirituale del popolo athariano.

Il **Morghig** travolge il Ducato di Athar, causando innumerevoli morti, tra cui **Amjad Rashid ibn Jaffar Komein**, al quale succede il figlio Karim come Duca.

GARDAN - La folgorante ascesa di **Aulay Kentrigan Columnear** conosce il suo apice con la nomina a Bùnaidh del clan nonché a Sommo Giudice dell'Ordine dell'Orifiamma.

Olivia Cleeland succede al padre Benedict alla guida del Clan nonché dell'Accademia dei Mestieri.



Anno 20

THERSA - Il brutale marito della Marchesa **Romilda Schwarzrose** viene ucciso a seguito di un'imboscata nella foresta di Dumwald.

Anno 21

ATHAR - Presso il Santuario di Roccaspina, Padre Kallim Thuar e l'arcanista Saalim Nashan ibn Maghindar evidenziano un principio attivo nella linfa delle Foglie Esperides in grado di arginare l'infezione del **Morghig** (purtroppo senza riuscire a trovare il modo per curarne i sintomi).

THERSA - La **riforma del Concilio Permanente di Thersa** viene varata col beneplacito del Gran Diacono **Martin Pappenheim**. Un terzo dei seggi del Concilio spetta agli esponenti della Rosa Damoclis e questo assicura all'inquisizione una forte influenza nella Chiesa e nella magistratura di Thersa.

GARDAN - La Baronessa **Logan Elestran MacDussel** ritorna dopo una lunga erranza, che l'ha vista per più di un anno lontano da casa. Con lei il gioviale Bjorn Leithannen, eccelso cacciatore e spadaccino di prim'ordine, incontrato nel corso del suo peregrinare. Seguendo la tradizione dell'Omaggio, Logan porta in dono al padre un anello rinvenuto presso un'ignota catacomba e una cospicua quantità di feticci ferali: ciò le vale la nomina ad "Asso" dell'Ordine della Spina d'Acciaio.

Anno 22

ATHAR - In seguito ad una violenta rivolta del Circolo Arcano nella Signoria dei Malasir, muore il Gran Conestabile **Shen Hermal ibn Muf Dalmasca**. In sua sostituzione il Rahis Karim nomina Jaina.

THERSA - **Elke Richstofen** viene dimessa dal lazzaretto di Schlagenturm e affidata alle cure degli *auspex* della Rosa Damoclis. La donna viene guarita dalla sua follia e di viene quindi lo spietato "mastino" dell'Inquisizione.

Anno 23

THERSA - Il secondogenito del Duca, Barone **Klaus Von Hassel**, subisce una cocente sconfitta nella popolare lizza di Hockturm. A seguito di questo la reputazione di viltà del giovane nobile si diffonde in ogni dove.

Anno 24

GARDAN - Presso la grande Giostra di Oldmory ha inizio la faida dei "**tre duellanti**".

THERSA - La Marchesa Romilda Schwarzrose presenta ufficialmente la cerchia dei "missionari" innanzi alla corte della Torre Scarlatta. Gli esperti cerusici si affiancano ai cavalieri Ospedalieri nel recare assistenza ai borghi thersiani.





Eventi dell'anno 25

Luna della Luce del Nord

GARDAN - Il primo "**marchingegno**" dell'Era Arcaica viene rinvenuto ai piedi di un ghiacciaio di Gardan.

Luna di Aldebaran

THERSA - L'Ufficio di Coscrizione di Thersa registra un anomalo aumento degli effettivi di molte masnade militari presso il protettorato del Nordenmark. Alcuni ufficiali della Torre Scarlatta sospettano che piccole schiere mercenarie si stiano unendo di nascosto alle masnade più grosse per evitare l'onere del contratto d'arme contemplato nella Carta Ducale.

Luna degli Elementi

ATHAR - Un giovane ragazzo devoto a Hor-Yama viene picchiato davanti alla Dimora Ancestrale. Nessuno conosce i responsabili ma i credenti più facinorosi del culto monoteista interpretano l'avvenuto come una provocazione lanciata dai fedeli politeisti e reagiscono con una serie di azioni vandaliche volte a danneggiare alcuni degli edifici religiosi più rinomati del Ducato.

Luna di Elthrai

ATHAR - L'Ordine delle **Sentinelle Arcane** è in subbuglio presso la grande città di Tebu. Pare che la causa di tal fermento siano alcuni incantatori iscritti nella Lista del Sangue e responsabili di pratiche magiche illecite che di recente sono riusciti a lasciare i confini di Athar.

Luna di Nhea

THERSA - Sono passate ormai due lune dall'ultimo assalto dell'orda della Tirannia contro l'Estvallo di Thersa. Una schiera della Legione degli Orfani, guidata dal Gran Conestabile Vladilena Krutchow, si spinge ben dieci miglia oltre l'ultimo confine della terra di nessuno senza incontrare resistenza da parte degli hob. Mai prima d'ora il flagello dell'Est era rimasto per così tanto tempo relegato entro i propri rifugi della grande steppa e la cosa desta non poche preoccupazioni nello Stato Maggiore della Torre Scarlatta.

GARDAN - Una grave tragedia colpisce, sul far dell'estate, la reggenza di Gardan: prima il Gran Conestabile poi il Duca stesso scompaiono in misteriose circostanze, lasciando i figli dell'Orsa orfani delle guide che li avevano condotti fuori dai bui secoli dell'Impero. A loro succedono i figli **Logan Elestran Mac Dussel** come Duchessa e **Garreth Kerr** come Gran Conestabile.

Luna di Sirio

Gli araldi delle Valli dell'Orifiamma annunciano che il prossimo Regio Conclave si terrà presso la **Pieve del Trilapio**, un'antica chiesa situata nel remoto feudo coloniale di **Helbronn**. In una solenne cornice presieduta dalle alte corti dei Ducati vige la comune speranza di recar nuova "linfa" alle schiere del Settentrione e al contempo aleggia la fosca ombra dell'inquietudine per i fatti occorsi nelle ultime lune.

Avversari provvisti tanto di forza quanto di tattica, gli Hobgoblin rappresentano da sempre la minaccia più presente per il Ducato di Thersa



CAPITOLO 2

INTRODUZIONE AI DUCATI

2.1 – Il territorio

2.1.1 Uno sguardo alle Valli dell'Orifiamma

I pittoreschi Ducati del Sud, altresì noti come "Valli dell'Orifiamma", comprendono alcune delle nazioni più vaste ed antiche del vecchio mondo. Qui giunsero nei remoti secoli dell'Era Arcaica i primi coloni che in seguito avrebbero fondato la fiorente società feudale del Settentrione. Queste genti provenivano in pari misura dalle lontane terre dell'ovest, dalle sconosciute Cime Guardiane o dai brulli Altipiani dell'est e sebbene le loro radici etniche fossero indubbiamente diverse, tra loro nacque un'illuminata alleanza destinata a plasmare il più solido e irriducibile reame di Whanel.

Nonostante molti di questi popoli successivamente scelsero di migrare verso la più fertile regione costiera (fondando i Ducati del Nord), le sacche più tradizionaliste rimasero indissolubilmente vincolate alle Valli dell'Orifiamma e lì edificarono pietra su pietra la propria patria.

Ancor oggi gli scorci di queste contrade riflettono quella che fu la gloria originale dei Ducati nel loro periodo di massimo splendore e al contempo rendono un'indelebile testimonianza degli orrori della scellerata epoca imperiale. Con la nascita del Regno Eterno i discendenti delle casate fondatrici si sono impegnati alacremente per restaurare e salvaguardare il loro prezioso patrimonio nazionale e dopo oltre venti anni la loro opera inizia a mostrare i primi risultati tangibili.

Percorrendo il suolo delle Valli da ovest ad est il territorio mostra tanto negli spazi selvaggi quanto nelle aree civilizzate molteplici differenze.

Si principia dunque dalle aride sabbie del Deserto Grigio che segnano l'estremo margine sud-occidentale del Settentrione e che lambiscono per buona parte il confine del fiero Ducato del Leone Dorato di **Athar**. Man mano che ci si sposta verso oriente le dune assolate e gli ammassi di roccia bruna spazzati dal vento si fanno sempre più verdeggianti, introducendo così il turbolento nucleo centrale athariano nel quale si intrecciano numerose vie mercantili e dove quotidianamente ferve un'attività febbrile.

Le selve si fanno quindi sempre più folte e dominate da grosse distese di alberi ad alto fusto che poco a poco recano nel grande Ducato dell'Orsa Bianca di **Gardan**. In queste zone prevale una natura rigogliosa e incontaminata, divisa tra interminabili foreste di conifere e impervie colline erbose tagliate da limpidi torrenti. Nell'estrema punta meridionale dei Ducati si stagliano alte cime montuose ai cui piedi si adagiano i colossali ghiacciai (*frostschild*) che nelle lune d'inverno si espandono fino ad inghiottire interi valichi e strade.

Procedendo ancora verso est i boschi sempreverdi cedono il passo a piante decidue come querce o castagni e così si giunge nel cupo Ducato della Torre Scarlatta di **Thersa**. Qui lo stato di perenne belligeranza ha lasciato profonde cicatrici nella stessa terra che spesso appare costellata di macchie bruciate, vie piagate dalle pesanti ruote dei carri da guerra e lugubri resti di armi spezzate sparsi in ogni dove. Il paesaggio tende ad apparir ancor più decadente quando infine ci si avventura nella crudele steppa thersiana, una sconfinata piana flagellata da gelide bufere e solcata da lunghi crepacci che fa da propaggine al famigerato dominio della Tiranania hob.

Anche le costruzioni di cittadine, villaggi e manieri tendono a mostrar una netta impronta del luogo ove sorgono. Presso Athar la civiltà si divide tra gli accampamenti nomadi in cui i carovanieri dimorano in tende sontuose e i colossali insediamenti noti come "città-stato" (*sajiba*), ossia agglomerati di palazzi, tempi, botteghe e casupole ammassati in un unico dedalo compatto sormontato dalle onnipresenti torri a minareto che fungono da punto di avvistamento per individuar eventuali presenze nemiche.

A Gardan prevalgono invece piccoli centri abitati o castelli ben integrati col resto della natura e consolidati sfruttando gli eccezionali baluardi che essa stessa può offrire (come massicci speroni rocciosi, alture dalle ripide pareti e impenetrabili barriere di rovi o biancospino).

Thersa presenta invece paesi di modeste dimensioni posti a breve distanza da inespugnabili rocche o rifugi sotterranei (spesso ricavati nelle catacombe che accolsero gli esuli nel corso dell'Era dei Quattro). Il confine con la steppa locale è segnato dall'inespugnabile cinta dell'Estvallo, una muraglia lunga oltre duecento miglia e munita di tozzi bastioni (*barbacani* o *barge-kenning*) che forma il più imponente complesso fortificato dei Ducati.

2.1.2– Il bestiario

La fauna mostruosa delle Valli dell'Orifiamma appare non meno varia del loro territorio ed è ben rappresentata nelle pagine del celebre "diario venatorio" di **Bjorn Laithannen**, indubbiamente il più intrepido e avventuroso cacciatore dei Ducati. Di seguito si riporta un breve estratto del diario, suddiviso nelle sue principali categorie.

Creature dei monti

Brachar

Molti dei vecchi cacciatori di Gardan amano biasciare fole che hanno per protagonista il Brachar o "canuto eremita" che, stando a ciò che mi è stato riferito, è una sorta di poderoso gigante che vive nei crinali innevati delle grandi Cime. Si narra che questi esseri altro non siano che guerrieri errabondi o saggi solitari, regrediti allo stato di uomini-bestia dopo aver passato molte decadi lontano da ogni forma di civiltà.

Se si dà credito a siffatte storie è altresì facile capir perché la creatura viene spesso dipinta come un brutto schivo ed irascibile, il cui unico interesse è cacciar gli intrusi che invadono il suo vasto territorio. Ho trascorso un intero inverno sulle tracce del Brachar senza riuscir ad acciuffarlo ma la mia caccia ha tuttavia fornito interessanti prove della sua esistenza... ho infatti reperito sulla neve fresca orme di misura pressoché doppia rispetto a quelle dell'uomo e vi erano persino rudimentali trappole realizzate con tronchi e budella d'animali disposte su anfratti o sentieri. Da principio pensavo che qualcuno avesse piazzato quei tranelli per procacciarsi cibo e in seguito, con mio disappunto, ho dovuto constatare che invece ero IO ad esser la preda del loro ignoto artefice. Quei primitivi marchingegni celavano infatti un evidente intento omicida e la letale astuzia con cui erano stati creati ha dissipato ogni dubbio sull'intelligenza e, soprattutto, sulla pericolosità del Brachar.

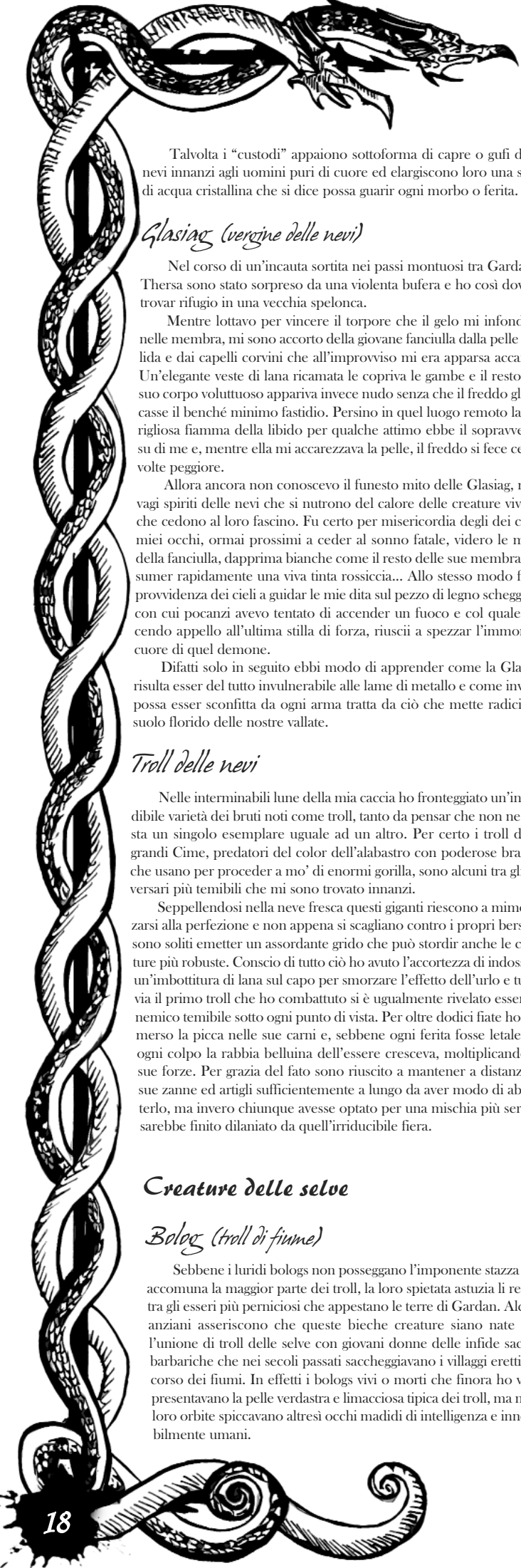
Temo che dovrò attendere ancora molto prima di poter reclamare l'immacolata pelle del "canuto eremita" che, come narra la leggenda, può protegger dal gelo più pungente.

Custodi delle Valli

Quanti osano avventurarsi sui tortuosi ammassi di ghiaccio dei *frostschild* prima o poi odono il mito dei "custodi", che si dice abbiano donato la vita alle floride Valli dell'Orifiamma. Questa storia è particolarmente cara alle anziane comari di Gardan le quali narrano di benigni titani che all'alba dei tempi si coricarono ai piedi delle grandi Cime, tramutandosi negli immensi ghiacciai da cui scaturisce la limpida acqua che benedice il suolo dei Ducati.

Una sera ho avuto modo di ascoltare altri aneddoti legati ai "custodi" da una gioviale taverniera che per un'intera sera mi ha deliziato con la sua birra scura e le sue pittoresche fiabe. Ho così appreso come al sopraggiungere dell'inverno e dell'estate i "custodi" siano soliti cambiar posizione sui loro 'giacigli', spiegando così i cambiamenti di forma a cui sono soggetti i *frostschild* e perché quanti calcano la loro superficie provvedano ad avvolger con fasce di lana i loro calzari e gli zoccoli dei loro destrieri per evitare di turbar il sonno degli antichi titani.





Talvolta i “custodi” appaiono sottoforma di capre o gufi delle nevi innanzi agli uomini puri di cuore ed elargiscono loro una stilla di acqua cristallina che si dice possa guarir ogni morbo o ferita.

Glasiag (vergine delle nevi)

Nel corso di un'incauta sortita nei passi montuosi tra Gardan e Thersa sono stato sorpreso da una violenta bufera e ho così dovuto trovar rifugio in una vecchia spelonca.

Mentre lottavo per vincere il torpore che il gelo mi infondeva nelle membra, mi sono accorto della giovane fanciulla dalla pelle pallida e dai capelli corvini che all'improvviso mi era apparsa accanto. Un'elegante veste di lana ricamata le copriva le gambe e il resto del suo corpo voluttuoso appariva invece nudo senza che il freddo gli recasse il benché minimo fastidio. Persino in quel luogo remoto la pericolosa fiamma della libido per qualche attimo ebbe il sopravvento su di me e, mentre ella mi accarezzava la pelle, il freddo si fece cento volte peggiore.

Allora ancora non conoscevo il funesto mito delle Glasiag, malvagi spiriti delle nevi che si nutrono del calore delle creature viventi che cedono al loro fascino. Fu certo per misericordia degli dei che i miei occhi, ormai prossimi a ceder al sonno fatale, videro le mani della fanciulla, dapprima bianche come il resto delle sue membra, assumer rapidamente una viva tinta rossiccia... Allo stesso modo fu la provvidenza dei cieli a guidar le mie dita sul pezzo di legno scheggiato con cui pocanzi avevo tentato di accender un fuoco e col quale, facendo appello all'ultima stilla di forza, riuscii a spezzar l'immondo cuore di quel demone.

Difatti solo in seguito ebbi modo di apprendere come la Glasiag risulta esser del tutto invulnerabile alle lame di metallo e come invece possa esser sconfitta da ogni arma tratta da ciò che mette radici sul suolo florido delle nostre vallate.

Troll delle nevi

Nelle interminabili lune della mia caccia ho fronteggiato un'incredibile varietà dei bruti noti come troll, tanto da pensar che non ne esista un singolo esemplare uguale ad un altro. Per certo i troll delle grandi Cime, predatori del color dell'alabastro con poderose braccia che usano per proceder a mo' di enormi gorilla, sono alcuni tra gli avversari più temibili che mi sono trovato innanzi.

Seppellendosi nella neve fresca questi giganti riescono a mimetizzarsi alla perfezione e non appena si scagliano contro i propri bersagli sono soliti emetter un assordante grido che può stordir anche le creature più robuste. Consco di tutto ciò ho avuto l'accortezza di indossare un'imbottitura di lana sul capo per smorzare l'effetto dell'urlo e tuttavia il primo troll che ho combattuto si è ugualmente rivelato esser un nemico temibile sotto ogni punto di vista. Per oltre dodici fiati ho immerso la picca nelle sue carni e, sebbene ogni ferita fosse letale, ad ogni colpo la rabbia belluina dell'essere cresceva, moltiplicando le sue forze. Per grazia del fato sono riuscito a mantener a distanza le sue zanne ed artigli sufficientemente a lungo da aver modo di abbatterlo, ma invero chiunque avesse optato per una mischia più serrata sarebbe finito dilaniato da quell'irriducibile fiera.

Creature delle selve

Bolog (troll di fiume)

Sebbene i luridi bologs non posseggano l'imponente stazza che accomuna la maggior parte dei troll, la loro spietata astuzia li rende tra gli esseri più perniciosi che appestano le terre di Gardan. Alcuni anziani asseriscono che queste bieche creature siano nate dall'unione di troll delle selve con giovani donne delle infide sacche barbariche che nei secoli passati saccheggiavano i villaggi eretti nel corso dei fiumi. In effetti i bologs vivi o morti che finora ho visto presentavano la pelle verdastria e limacciosa tipica dei troll, ma nelle loro orbite spiccavano altresì occhi madidi di intelligenza e innegabilmente umani.

Le orride congetture sulle origini di questi mostri sono avvalorate dal fatto che spesso hanno rapito fanciulle dei nostri villaggi per ingravidarle con la loro abominevole prole e non a caso pare che possano riprodursi solo in tal modo (tutti i bologs conosciuti sono maschi sterili). La loro statura può esser inferiore o di poco superiore a quella di un uomo, ma la loro forza, soprattutto quella che posseggono nelle contorte dita con cui strangolano le proprie prede, risulta esser a dir poco micidiale. Ogni bolog possiede una qualche deformità fisica (perlopiù gobbe ricurve, sozzi bubboni o persino arti aggiuntivi) e si esprime a malapena in lingua comune storpiando la maggior parte delle parole.

Mentre la maggior parte degli altri troll sono predatori solitari, i bologs hanno formato quella che può esser considerata una parvenza di “società” che trova rifugio nelle spelonche fluviali di Gardan. Nelle loro fetide tane ho trovato pelli, lische di pesce e ossa trasformati in rozzi pupazzi e col tempo ho appreso che questi macabri manufatti vengono barattati tra le varie bande bologs o addirittura ceduti agli uomini. Si vocifera infatti che i fantocci dei bologs siano intrisi di un occulto potere magico, il cui segreto è gelosamente custodito da questa malvagia razza. Tramite questi empì oggetti è possibile scagliare un maleficio che può infliggere strazianti sofferenze ad una vittima designata e molti scellerati li hanno pertanto sfruttati per metter in atto nefande vendette.

Non posso nasconder la vergogna che provo nel saper che molti miei compatrioti hanno stretto questi infami sodalizi, arrivando addirittura a ceder loro le proprie figlie vergini in cambio della turpe stregoneria dei bologs e al medesimo tempo non avrò pace fino a che la testa dell'ultimo di loro non avvizzirà appesa alla mia sella!

Folletti (i custodi e i solitari)

La maggior parte delle genti fatate che compongono il cosiddetto Piccolo Popolo vive attualmente nelle vaste foreste d'Oriente e la sorte dei pochi che ancor vagano nelle nostre lande è legata alla celebre leggenda della dea delle selve El-thrai.

Quando il benevolo padre Elios sottrasse all'estrema punta del Settentrione parte del suo calore vitale per ravvivare la luce della figlia, offuscata dalle blasfeme orde di Orione, i folletti che abitavano i Ducati migrarono a sud in cerca di zone in cui il sole splendeva ancora con forza. Una minima parte di quegli spiriti tuttavia scelse di rimaner per alterni motivi: in particolare, alcuni erano vincolati a luoghi sacri della natura incontaminata quali limpide sorgenti, radure lussureggianti o antichi menhir e vollero restar accanto ad essi per proteggerli nei secoli a venire. Di loro si parla come i “custodi” e chiunque abbia un po' di sale in zucca si guarda bene dal mancar di rispetto alle loro dimore, certo che ogni profanazione verrà punita senza pietà alcuna.

Druidi e sciamani a volte collaborano coi custodi per salvaguardar le preziose risorse naturali e anche i cacciatori scavezzacollo come me hanno tratto beneficio dall'omaggiar questi esseri. Tutto avvenne quando in una notte d'autunno marciai nei boschi ad est di Gardan mentre una pioggia dannata mi infradiciava le vesti rendendole più pesanti del piombo. Fu allora che vidi un giovane capriolo con la zampa stretta in un laccio teso da qualche bracconiere e sebbene la sua carne avrebbe potuto sfamarmi dopo due giorni di digiuno, c'era qualcosa nell'intenso lucore dei suoi occhi che mi empì di insolita compassione... decisi dunque di tagliar via il legaccio e dopo che l'animale fu balzato via tra le fronde, mi rannicchiai in un tronco di castagno per concedermi un paio d'ore di sonno. Al mio risveglio scopri, con mia gran sorpresa, che gli abiti che avevo addosso erano asciutti come se qualcuno li avesse appesi innanzi ad un vivido fuoco e ai piedi dell'albero in cui mi ero coricato c'erano noci, mele mature e una brocca colma di latte fresco. Consumai quel provvido banchetto senza mai aver modo di conoscer chi me l'aveva elargito e pur tuttora serbo per lui sincera gratitudine.

Ben più cupa è invece la storia dei “solitari”, esseri dall'indole burbera, schiva e talvolta persino maligna, che non si unirono agli altri folletti giacché per loro non provavano che odio e repulsione. La bruttura delle anime dei solitari si riflette nell'aspetto tutt'altro che gradevole e ricordo come la mia nutrice Brionna fosse solita riempir le sue fole con le loro immagini grottesche per indurmi a restar nel letto che spesso disertavo per lanciarmi nelle mie scorribande notturne.

Gremlin, mannari, orchi, spettri o streghe sono solo una manciata dei molteplici nomi attribuiti a queste entità che nessuno mai si augurerebbe di incrociar sul proprio cammino. Fortunatamente i solitari, così come il loro stesso nome suggerisce, non lasciano quasi mai le proprie tane (che spesso sono buie grotte, torbidi stagni, vecchi ruderi o composanti abbandonati). Se tuttavia qualcuno è così incauto o sventurato da finir nelle loro grinfie, rischia di andar incontro ad un'infausto destino. I solitari infatti possono tormentare gli intrusi dei loro territori per interi giorni e notti, affliggendoli ora dopo ora con terrificanti miraggi ed incubi.

I crudeli folletti possono assorbir l'anima delle vittime attraverso la paura che ne ottenebra cuore e quando alline sopraggiunge la morte, per loro ha principio una dannazione ancor peggiore... il solitario può infatti soggiogare gli spiriti di coloro che uccide e costringerli a servirlo per l'eternità. Nel corso di una sortita a fianco degli esorcisti del flagello purpureo siamo discesi in una vetusta cripta infestata da un solitario e prima che riuscissimo a bandir quel demone siamo stati costretti ad affrontare le putride carcasse rianimate di quanti ci avevano preceduto. Tra essi stava un giovane paladino di soli sedici anni, un mio buon amico, e ancor oggi la fosca disperazione che vidi in quegli occhi privi di vita è indelebilmente impressa nelle mie memorie.

I gob (o goblin) sono una razza strettamente imparentata con i terribili hob della Tirannia e sebbene non posseggano la metà della forza o della ferocia dei loro terribili cugini, i danni che finora hanno causato ai Ducati non possono certo esser ignorati.

Questi umanoidi di non più di tre o quattro piedi sono quanto di più vile, infido e bieco si possa immaginare e possiamo ringraziare gli usurpatori che l'Impero ha messo al governo dei feudi del Settentrione se a queste canaglie è stato permesso di invadere molte delle nostre brughiere. I gob infatti sono considerati poco più che schiavi nelle orde della Tirannia e il meglio che può capitargli è esser usati come carne da macello nel corso degli assalti che gli hob periodicamente scagliano contro le mura dell'Estvallo.

Non è quindi arduo comprender perché molti di loro preferiscano darsi al brigantaggio e gozzovigliar a spese delle nostre povere genti. In ogni caso i razziatori gob non possono beneficiar del prezioso arsenale della Tirannia e quindi devono sopperir alla carenza di armi e corazze trincerandosi dietro le spalle di più temibili bruti (come ogre, troll e bologs) oppure costruendo letali congegni. Le trappole dei gob sono ciò in cui più si esprime la nequizia di quest'abbietta stirpe ed io stesso li ho visti piazzar fanciulli mutilati in una radura per poi tempestar di frecce i soccorritori, passar interi mesi ad indebolire una rupe con picconi per farla franare su un villaggio, o appicare incendi nelle macchie per poi depredare le case dei valligiani costretti a partire per domare le fiamme.



Leone cervino

Il grande leone cervino è una delle bestie più celebri della mitologia silvana dei Ducati. Emblema della grande casata Gesseb di Kharas, questa fiera è stata cacciata dai più illustri cavalieri delle passate epopee e anche il sottoscritto si è messo sulle sue tracce due anni addietro.

La leggenda narra di un possente leone di montagna che nel tempo perduto dell'Era Arcaica si scontrò con una vecchia cerva argentea consacrata alla dea El-thrai. Le due bestie per sette giorni e sette notti si affrontarono in un prodigioso duello e infine gli artigiani dell'uno e le corna aguzze dell'altra portarono entrambi alla morte.



La patrona dei boschi non volle che quell'espressione di schietto ardore andasse smarrita e quindi fuse assieme gli animali morenti perché la loro vita residua bastasse a sostenere un unico corpo. Da allora il leone cervino, un gigantesco felino cornuto di oltre mille libbre, si cela nelle più folte foreste del nucleo dei Ducati. Pare che ogni esemplare possa unirsi una sola volta nella vita con un compagno o compagna (che può indistintamente esser un leone o un cervo) e c'è solo una possibilità su due che la prole concepita sia un ibrido fertile.

Da questo ben si può evincer la ragione della rarità di questa creatura e persino io ho rinunciato a cacciarla dopo essermi cimentato nell'impresa. Dopo oltre due settimane di inseguimento ebbi modo di stringerne una spalla al muro... già tre dei miei spiedi spuntavano dal suo fianco ed essa mi aveva ferito fino a spillar quasi un terzo del sangue che avevo in corpo. Nel momento in cui il nostro sguardo si incrociò ebbi una certezza: l'ultimo assalto sarebbe stato fatale per entrambi. Per la prima volta nella mia vita posai la lancia di fronte alla mia preda ed essa fuggì dopo avermi rivolto un'ultima penetrante occhiata.

Creature del deserto e della steppa

Arpia

Nate da uno stuolo di vanesie fanciulle che nell'antichità furono maledette dal dio Elios per la loro vacuità, le arpie sono tra i mostri più spregevoli e pericolosi che si possano incontrare nell'arido suolo del deserto. Alcuni stormi di questi abominevoli rapaci con la testa antropomorfa dimorano presso le alture a nord-ovest di Athar e minacciano costantemente il transito delle carovane sulle vie locali.

La tattica favorita delle arpie consiste nel calar su piccoli branchi di animali o gruppi d'uomini scaricandogli addosso luridi escrementi, per poi aggredire quanti rimangono nauseati dal loro fetore. Per esperienza personale posso affermare che non c'è nulla di più vomitevole della puzza emanata dalle eiezioni delle arpie e se non avessi sfruttato un'ingegnoso trucco suggeritomi da un pastore athariano sarei rimasto a carponi sulla sabbia intento a svuotar lo stomaco, lasciando quelle infami bestie libere di dilaniarmi. In particolare quel saggio uomo mi consigliò di inalare un estratto di citronella e dragoncello non appena le arpie avessero principiato ad attaccarmi, giacché quell'aroma penetrante ha il potere di smorzare il loro lezzo.

Un altro strattagemma assai efficace contro questi volatili è quello di appender piccoli cristalli di quarzo sulla punta della propria spada o picca: le arpie amano infatti gli oggetti luccicanti al pari delle gazze e spesso si tuffano in picchiata su di essi anche se ciò può costar loro la vita.

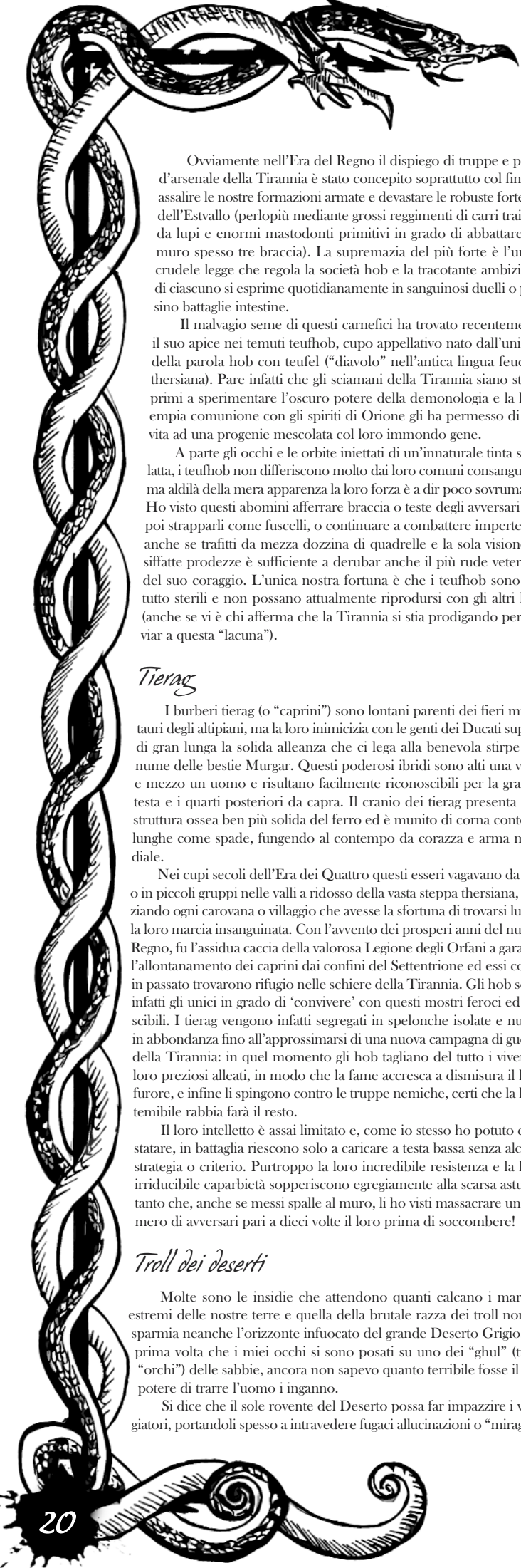
Hob e Teufhob

Flagello di Thersa e di tutto il fianco orientale dei Ducati, gli hob della Tirannia sono indiscutibilmente la più grossa piaga che tuttora affligge il vecchio mondo.

Il tipico esemplare di questa stirpe spietata e bellicosa supera quasi sempre i sei piedi di altezza e la sua eccezionale costituzione corporea lo rende ben più prestante e robusto della maggior parte degli uomini. Fisicamente e mentalmente gli hob sono macchine da guerra efficienti e irriducibili in grado di marciare per giorni senza cibo o riposo, affrontare lunghe settimane di combattimento in condizioni estreme e sopportare il dolore delle ferite più gravi.

La loro ferrea determinazione li porta a resistere sempre e comunque, anche se ridotti in netta inferiorità numerica e nelle loro schiere vige una straordinaria disciplina basata sul tagliente carisma e sulla capacità di intimidazione dei condottieri (duci). Anche nel progresso marziale questi demoni dalla pelle verde uguagliano i migliori strateghi e artigiani dei Ducati, potendo beneficiare di armi e armature di rimarchevole qualità.





Ovviamente nell'Era del Regno il dispiego di truppe e pezzi d'arsenale della Tirannia è stato concepito soprattutto col fine di assalire le nostre formazioni armate e devastare le robuste fortezze dell'Estvallo (perlopiù mediante grossi reggimenti di carri trainati da lupi e enormi mastodonti primitivi in grado di abbattere un muro spesso tre braccia). La supremazia del più forte è l'unica crudele legge che regola la società hob e la tracotante ambizione di ciascuno si esprime quotidianamente in sanguinosi duelli o persino battaglie intestine.

Il malvagio seme di questi carnefici ha trovato recentemente il suo apice nei temuti teufhob, cupo appellativo nato dall'unione della parola hob con teufel ("diavolo" nell'antica lingua feudale thersiana). Pare infatti che gli sciamani della Tirannia siano stati i primi a sperimentare l'oscuro potere della demonologia e la loro empia comunione con gli spiriti di Orione gli ha permesso di dar vita ad una progenie mescolata col loro immondo gene.

A parte gli occhi e le orbite iniettati di un'innaturale tinta scarlatta, i teufhob non differiscono molto dai loro comuni consanguinei, ma al di là della mera apparenza la loro forza è a dir poco sovrumana! Ho visto questi abomini afferrare braccia o teste degli avversari per poi strapparli come fucilli, o continuare a combattere imperterriti anche se trafitti da mezza dozzina di quadrelle e la sola visione di siffatte prodezze è sufficiente a derubar anche il più rude veterano del suo coraggio. L'unica nostra fortuna è che i teufhob sono del tutto sterili e non possono attualmente riprodursi con gli altri hob (anche se vi è chi afferma che la Tirannia si stia prodigando per ovviare a questa "lacuna").

Tierag

I burberi tierag (o "caprini") sono lontani parenti dei fieri minotauri degli altipiani, ma la loro inimicizia con le genti dei Ducati supera di gran lunga la solida alleanza che ci lega alla benevola stirpe del nume delle bestie Murgar. Questi poderosi ibridi sono alti una volta e mezzo un uomo e risultano facilmente riconoscibili per la grande testa e i quarti posteriori da capra. Il cranio dei tierag presenta una struttura ossea ben più solida del ferro ed è munito di corna contorte lunghe come spade, fungendo al contempo da corazza e arma micidiale.

Nei cupi secoli dell'Era dei Quattro questi esseri vagavano da soli o in piccoli gruppi nelle valli a ridosso della vasta steppa thersiana, razziando ogni carovana o villaggio che avesse la sfortuna di trovarsi lungo la loro marcia insanguinata. Con l'avvento dei prosperi anni del nuovo Regno, fu l'assidua caccia della valorosa Legione degli Orfani a garantir l'allontanamento dei caprini dai confini del Settentrione ed essi come in passato trovarono rifugio nelle schiere della Tirannia. Gli hob sono infatti gli unici in grado di 'convivere' con questi mostri feroci ed irascibili. I tierag vengono infatti segregati in spelonche isolate e nutriti in abbondanza fino all'approssimarsi di una nuova campagna di guerra della Tirannia: in quel momento gli hob tagliano del tutto i viveri ai loro preziosi alleati, in modo che la fame accresca a dismisura il loro furore, e infine li spingono contro le truppe nemiche, certi che la loro temibile rabbia farà il resto.

Il loro intelletto è assai limitato e, come io stesso ho potuto constatare, in battaglia riescono solo a caricare a testa bassa senza alcuna strategia o criterio. Purtroppo la loro incredibile resistenza e la loro irriducibile caparbieta sopperiscono egregiamente alla scarsa astuzia, tanto che, anche se messi spalle al muro, li ho visti massacrare un numero di avversari pari a dieci volte il loro prima di soccombere!

Troll dei deserti

Molte sono le insidie che attendono quanti calcano i margini estremi delle nostre terre e quella della brutale razza dei troll non risparmia neanche l'orizzonte infuocato del grande Deserto Grigio. La prima volta che i miei occhi si sono posati su uno dei "ghul" (trad. "orchi") delle sabbie, ancora non sapevo quanto terribile fosse il suo potere di trarre l'uomo in inganno.

Si dice che il sole rovente del Deserto possa far impazzire i viaggiatori, portandoli spesso a intravedere fugaci allucinazioni o "miraggi".

I troll di queste zone sono in grado di creare col loro soffio piccoli vortici di sabbia e quando il lume diurno si riflette sui minuscoli granelli sospesi nell'aria, si forma una trama luccicante che può obnubilare lo sguardo. Molti, sopraffatti dal calore e dalla sete, finiscono per scorgere immagini irreali in queste nubi di scintille e si avvicinano imprudentemente ad esse, finendo così dritti nelle fauci del troll.

Questi predatori presentano un corpo dall'aspetto scheletrico ed avvizzito, contraddistinto da un'estrema fragilità: quando ho lottato contro uno di loro una singola botta è stata sufficiente per amputargli una delle lunghe zampe. In ogni caso la loro apparente vulnerabilità cela l'ennesimo tranello e me ne sono reso ben conto nel momento in cui ho visto la grinfia che pocanzi avevo troncato serrarsi sulla mia gamba, dilaniandola fino all'osso! Gli arti mozzati del troll del deserto (inclusa la loro testa) possono infatti muoversi autonomamente anche se separati dal resto del corpo e quindi affannarsi nello smembrarli può solo peggiorare le cose. L'acqua pura è invece un'arma letale contro di loro e può danneggiarli al pari dell'acido più potente... ovviamente va ricordato che pochi sono propensi a sprecare il bene più prezioso che esiste da questi parti, foss'anche per sbarazzarsi dei terribili ghul!

Creature del Sottomondo

Draco

Ormai il mito dei colossali dragoni che nell'epoca arcaica solcavano i feudi dei nostri padri, divenendo antagonisti dei più celebri eroi delle epopee equestri, può dirsi quasi del tutto estinto... e debbo usar il termine "quasi" in ragione delle fosche storie udite presso alcune vecchie miniere e nelle spelonche che i pastori usano come dimora durante le stagioni della transumanza. Ancor oggi coloro che si avventurano nei bui cunicoli di questi luoghi riferiscono spaventosi aneddoti riguardo ai presunti incontri con gli abominevoli drachi e anche nei periodi di magra i capifamiglia non esitano a separarsi da parte del proprio cibo per calarlo al crepuscolo nei pozzi che scendono nelle più viscere del Sottomondo. Ciò che ho udito è tanto inquietante quanto confuso, quindi tenterò di redigere una breve nota sulle origini di questi esseri cercando di far ordine tra le varie versioni discordanti che mi sono giunte.

Pochi dei draghi che in passato furono feriti fatalmente dai cavalieri perirono sul suolo dei Ducati e la maggior parte dei "grandi vermi" esangui, incalzati dagli inseguitori, riuscirono a strisciare nel dedalo di tenebra delle loro inaccessibili tane. Si dice che nulla tormenti di più il cuore di queste antiche bestie se non l'amara prospettiva di veder l'intera loro esistenza svanire nel nero abisso della morte e pertanto spesso compiono gesti estremi per far in modo che almeno un frammento della loro essenza possa perdurare nel tempo a venire. Per questo motivo può capitare che un drago morente chieda ai suoi più fidi servi o gregari umani di nutrirsi del suo stesso sangue o carne prima che siano spogliati di ogni fiamma vitale. Questo raramente ha effetto su quanti si nutrono del corpo del grande verme, ma molte decadi o persino secoli dopo uno dei loro discendenti mostra entro l'adolescenza i segni del suo "retaggio" divenendo così un draco.

Difficile dire quale sia l'aspetto fisico di questi esseri; ho sentito spesso far menzione di imponenti giganti con testa, coda e persino ali di drago, ma molto più spesso i drachi possiedono solo un singolo tratto corporeo che li identifica come tali (chiazze di pelle squamosa, un'escrescenza posteriore appena simile ad un'appendice caudale, oppure occhi mistici e penetranti). Per certo tutti concordano sulla personalità dei drachi, descrivendoli come individui eccezionalmente solitari, orgogliosi e, purtroppo, inevitabilmente folli. Come può difatti la mente di un uomo reggere il peso dell'immane reminiscenza del progenitore draconico? Il "parassita" che possiede l'animo del draco lo spinge a covar sentimenti, ambizioni e brame che trascendono di gran lunga quelle dei nostri simili e quindi la loro ragione finisce per disgregarsi, lasciando spazio solo ad un io perverso ed aberrante.

Non so dir se ciò che ho incontrato presso la grande cava di carbone a Gardan fosse un esemplare di questa specie o un altro ignoto spirito del sottosuolo. Alcuni dei braccianti delle squadre di estrazione avevano preso a venerarlo come una sorta di empio patrono, arrivando ad affrontarci coi picconi in pugno nel momento in cui ci siamo spinti nelle cupe gallerie per snidarlo. Nel corso di quella dissennata scararmuccia il mostro è calato su di noi, trucidando quattro dei miei compagni senza che io altri avessimo il tempo di tirar un singolo fiato. Al posto delle mani aveva tre tozze dita grifagne provviste di artigli rossicci e ovunque il suo tocco si posava divampava un fuoco che puzzava di zolfo. In breve le gerle colme di lignite che stavano addossate alle pareti si tramutarono in un rogo rabbioso, saturando l'aria di un fumo soffocante. Mentre gli ultimi miei fratelli d'arme cadevano come mosche, riuscii ad immerger la spada nel suo torace e il metallo divenne di colpo incandescente, costringendomi a mollare la presa... gli ultimi colpi del mostro si abbattono come una tempesta sul mio scudo, slogandomi ambo le spalle e infine lo vidi crollare in un baratro, avvolto in una fiaccola splendente. Fui il solo a sortir fuori da quell'inferno e tuttora ancor temo che il diavolo che vi regnava possa fare ritorno.

Limaccioso

Nel grembo della terra laddove ogni luce muore anche la materia più infima può celar perigli terrificanti. Molte sinistre leggende sostengono che i peccati commessi dalle genti della "superficie" tendano ad affondare al pari di laidi escrementi nei più profondi strati del suolo, impregnando la torbida fanghiglia che si raccoglie nelle conche delle tetre caverne. Dopo molte decadi l'inerte melma può ottenere una specie di "anima maligna" e inizia così a strisciare in cerca di prede da irretire. Se un uomo ha la sventura di piombare in una pozza di questo oscuro liquame o se ingerisce una porzione d'acqua contaminata da esso, costui finisce per tramutarsi in un esecrabile parodia di se stesso. Nel giro di poche ore il fango scioglie le budella del soggetto, lasciandone intatto solo l'involucro esterno, manovrandolo come un oscena marionetta. Pochi sono in grado di distinguere un limaccioso dall'individuo originale e la sua condizione è rivelata solo dal tono di voce lievemente gorgogliante o dall'alone opaco che progressivamente ne copre le pupille.

L'abbietta entità che possiede il corpo dell'uomo lo sfrutta quindi per commettere atrocità di ogni genere e in breve nella sua contrada natia ha luogo una raccapricciante sequela di omicidi. L'unico vero limite del fango stregato è costituito dall'impossibilità di mantener intatto il corpo che lo ospita per un tempo indefinito e quando questo inizia ad imputridire, allora deve sbrigarsi a cercare una nuova 'dimora'. Una volta mi sono trovato sulle tracce di un gruppo di letali assassini che avevano mietuto quasi mezzo centinaio di vittime sul confine orientale di Athar. Da principio credevo si trattasse di una setta filoimperiale e solo dopo molti giorni d'indagine ho scoperto che in realtà si trattava dell'infame opera di un singolo limaccioso... la dannata fanghiglia aveva nascosto ben sei cadaveri in punti diversi della zona e penetrava in essi a tempi alterni, cambiando così la sua identità in continuazione.

Per quanto ne so l'acquasanta è l'unico anatema che può dissolvere il potere sacrale del limaccioso, ma per ottenere questo è necessario far in modo che il corpo infettato ne ingerisca una grossa quantità.

Saghann

Quando gli anziani di Thersa parlano dei "mangiatori di morti", nell'aria aleggia sempre un frammisto di paura e vergogna. Nel tribolato Ducato della Torre Scarlatta le lune di carestia si accompagnano spesso a quelle di guerra e il popolo è costantemente costretto ad arrangiarsi per vincer i crudeli morsi della fame.



Talvolta però la fede non è sufficiente a placare il languore degli uomini e così alcuni prendono a contemplare gesti a dir poco estremi per sopravvivere... è dunque per me arduo scrivere come in un remoto passato alcune famiglie ridotte allo stremo abbiano deciso di cavar fuori i cadaveri inumati nelle fosse comuni per pascersi di essi. La maggior parte di coloro che compiono un simile gesto finirono poi per togliersi la vita, commettendo quello che presso Thersa è tuttora considerato esser il più grave dei peccati. La morte non bastò tuttavia a cancellar lo straziante rimorso che gravava su questi miserabili, tanto che l'ombra della loro contrizione li trasformò nei mostruosi saghann.

Queste carcasse animate non sopportano la luce del sole e pertanto passano la maggior parte del tempo celati in buche, grotte o loculi di cimiteri abbandonati. Quando cala la notte i mangiatori di morti vagano in cerca di quello che fu il loro "cibo fatale", divorando le salme appena sepolte o lasciate negli obitori delle cappelle più isolate. Pare che il macabro pasto non rechi il benché minimo sollievo agli saghann, anzi acuisce la loro sofferenza al punto tale da farli piangere amaramente.

Paradossalmente è proprio il "frutto del dolore" dei mangiatori di morti a offrir ciò che serve per distruggerli... se infatti si raccolgono le lacrime dello saghann e con esse si impasta una delle scure pagnotte di segale, note Thersa come il "pane dei morti", l'essere non resisterà alla tentazione di assaggiarla e non appena lo farà crollerà per sempre stecchito.

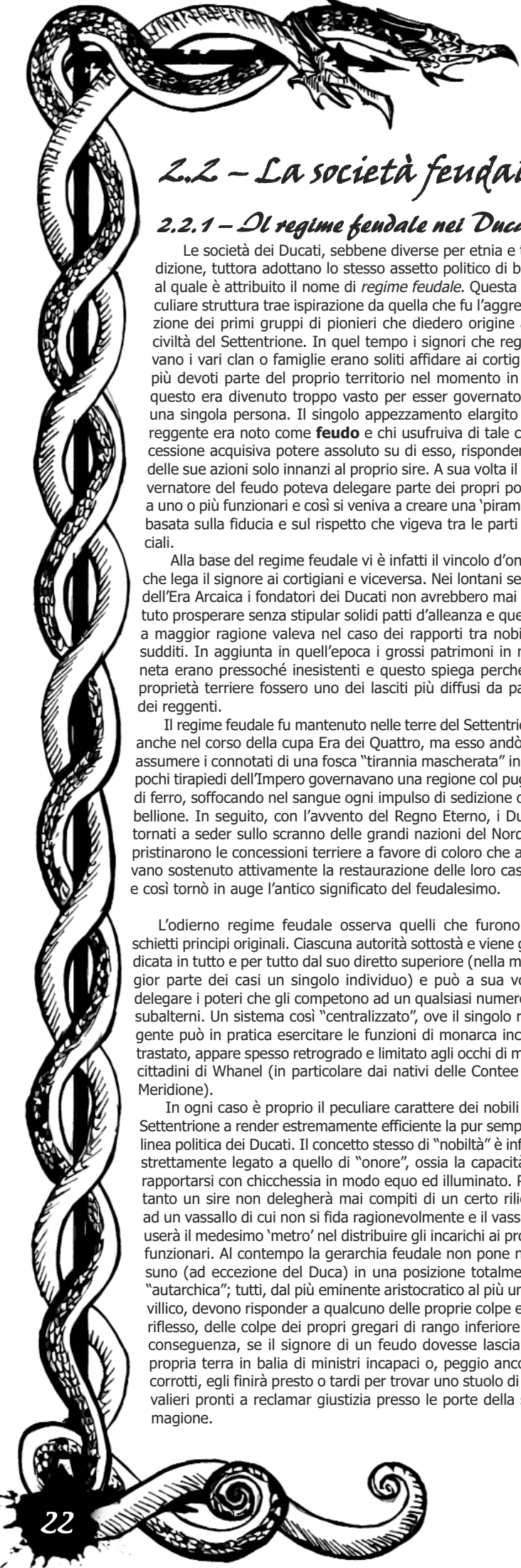
Signore delle mosche

Studiando presso le biblioteche dei dotti maestri athariani ho avuto modo di apprendere come la casta dei "signori delle mosche" fosse in origine un gruppo di druidi che anticamente rivolsero la propria attenzione alla salvaguardia delle creature più minute del Creato, accostandosi con reverenziale rispetto agli sciami degli insetti che strisciano, volano e nuotano. Alcuni di questi uomini stabilirono una comunione così intima con l'aliena mente dei parassiti da lasciarsi per sempre alle spalle ogni emozione o sentimento. La maggior parte di costoro si guardò bene dall'accostarsi di nuovo ad ogni forma di civiltà, scegliendo di passare il resto della propria esistenza in luoghi remoti e incontaminati.

Sono comunque persuaso che alcuni signori delle mosche possano esser presenti entro i Ducati e sebbene non vi siano intenti malvagi alla base del loro cammino ascetico, l'avversione che essi nutrono verso la nostra società può renderli estremamente pericolosi. Tre anni addietro fui attratto presso la zona settentrionale di Gardan da strane storie che citavano violenti attacchi di api e infestazioni di formiche. Seguendo i nugoli di insetti ad una certa distanza giunsi alfine in una fitta macchia in cui a malapena potevo avanzare; il balsamo aromatico che mi ero spalmato addosso bastava appena a proteggermi da morsi e punture, ma in serbo per me vi era qualcosa di ben più temibile... all'improvviso un giovane dalla pelle scura mi balzò contro, brandendo una strana arma realizzata con una sorta di feticcio chitinoso simile alla tenaglia di uno scarabeo gigantesco.

Alle sue spalle stava un individuo anziano col volto increspato da rughe e circondato da miriadi di parassiti d'ogni genere; costui si limitò a guardarci mentre ci battevamo e non mosse un sol ciglio nemmeno quando passai a fil di spada il suo compagno. Nel momento in cui mi gettai su di lui, il suo corpo si ruppe in mille e più frammenti e subito questi si tramutarono in grassi lombrichi che nel giro di pochi attimi si dispersero nel bosco. Da allora non ho mai avuto la soddisfazione di chiuder la sfida principiata in quel di e tuttavia dubito che la confraternita a cui quell'uomo apparteneva contasse solo lui e l'accollito caduto sotto la mia lama.





2.2 - La società feudale

2.2.1 - Il regime feudale nei Ducati

Le società dei Ducati, sebbene diverse per etnia e tradizione, tuttora adottano lo stesso assetto politico di base al quale è attribuito il nome di *regime feudale*. Questa peculiare struttura trae ispirazione da quella che fu l'aggregazione dei primi gruppi di pionieri che diedero origine alla civiltà del Settentrione. In quel tempo i signori che reggevano i vari clan o famiglie erano soliti affidare ai cortigiani più devoti parte del proprio territorio nel momento in cui questo era divenuto troppo vasto per esser governato da una singola persona. Il singolo appezzamento elargito dal reggente era noto come **feudo** e chi usufruiva di tale concessione acquisiva potere assoluto su di esso, rispondendo delle sue azioni solo innanzi al proprio sire. A sua volta il governatore del feudo poteva delegare parte dei propri poteri a uno o più funzionari e così si veniva a creare una 'piramide' basata sulla fiducia e sul rispetto che vigeva tra le parti sociali.

Alla base del regime feudale vi è infatti il vincolo d'onore che lega il signore ai cortigiani e viceversa. Nei lontani secoli dell'Era Arcaica i fondatori dei Ducati non avrebbero mai potuto prosperare senza stipular solidi patti d'alleanza e questo a maggior ragione valeva nel caso dei rapporti tra nobili e sudditi. In aggiunta in quell'epoca i grossi patrimoni in moneta erano pressoché inesistenti e questo spiega perché le proprietà terriere fossero uno dei lasciti più diffusi da parte dei reggenti.

Il regime feudale fu mantenuto nelle terre del Settentrione anche nel corso della cupa Era dei Quattro, ma esso andò ad assumere i connotati di una fosca "tirannia mascherata" in cui pochi tirapiedi dell'Impero governavano una regione col pugno di ferro, soffocando nel sangue ogni impulso di sedizione o ribellione. In seguito, con l'avvento del Regno Eterno, i Duchi tornati a seder sullo scranno delle grandi nazioni del Nord ripristinarono le concessioni terriere a favore di coloro che avevano sostenuto attivamente la restaurazione delle loro casate e così tornò in auge l'antico significato del feudalesimo.

L'odierno regime feudale osserva quelli che furono gli schietti principi originali. Ciascuna autorità sottostà e viene giudicata in tutto e per tutto dal suo diretto superiore (nella maggior parte dei casi un singolo individuo) e può a sua volta delegare i poteri che gli competono ad un qualsiasi numero di subalterni. Un sistema così "centralizzato", ove il singolo reggente può in pratica esercitare le funzioni di monarca incontrastato, appare spesso retrogrado e limitato agli occhi di molti cittadini di Whanel (in particolare dai nativi delle Contee del Meridione).

In ogni caso è proprio il peculiare carattere dei nobili del Settentrione a render estremamente efficiente la pur semplice linea politica dei Ducati. Il concetto stesso di "nobiltà" è infatti strettamente legato a quello di "onore", ossia la capacità di rapportarsi con chichezza in modo equo ed illuminato. Pertanto un sire non delegherà mai compiti di un certo rilievo ad un vassallo di cui non si fida ragionevolmente e il vassallo userà il medesimo 'metro' nel distribuire gli incarichi ai propri funzionari. Al contempo la gerarchia feudale non pone nessuno (ad eccezione del Duca) in una posizione totalmente "autarchica"; tutti, dal più eminente aristocratico al più umile villico, devono risponder a qualcuno delle proprie colpe e, di riflesso, delle colpe dei propri gregari di rango inferiore. Di conseguenza, se il signore di un feudo dovesse lasciar la propria terra in balia di ministri incapaci o, peggio ancora, corrotti, egli finirà presto o tardi per trovar uno stuolo di cavalieri pronti a reclamar giustizia presso le porte della sua magione.

Al feudo si affianca l'istituzione dell'**allodio**, anch'essa retaggio del periodo di estremo disordine dell'epoca imperiale. L'allodio in pratica permette al beneficiario il diritto di amministrare una terra senza però conseguire "obblighi feudali" nei confronti di un Duca o vassallo. In pratica colui che regge un terreno in allodio (un Barone o Marchese) non è tenuto a giurar formalmente fedeltà ad un signore e non subisce alcuna forma di controllo diretto da parte dei suoi messi. Questa concessione si applica perlopiù nell'ambito delle **colonie** e dei **protettorati**, ovvero nel caso di tutti quei territori "satellite" che costellano i confini di un Ducato. Nella fattispecie le colonie sono le regioni conquistate nel corso di campagne di espansione intraprese dal Ducato, mentre i protettorati sono piccole sacche civilizzate che si sono alleate col Ducato per goder della sua maggiore podestà politica e militare.

Dato che la corte ducale avrebbe serie difficoltà nel mantener aggregati al suo nucleo centrale i tanti staterelli che gli gravitano attorno, essa preferisce accordar loro il diritto di allodio. Questa scelta permette al Ducato di tener in piedi i propri domini coloniali (che pagano tasse e gabelle al pari dei feudi), senza tuttavia privarli della propria autonomia locale.

Per contro l'allodio ha lo svantaggio di render assai blanda la vigilanza sull'operato del sire che ne detiene il potere. Non sfugge il fatto che molti nobili privi di scrupoli, o persino ex-seguaci dell'Impero, siano riusciti a metter al sicuro le proprie fortune nelle colonie più remote o isolate, laddove la loro condotta dispotica ed opprimente tende sovente a passar inosservata.

2.2.2 - Alta corte e bassa corte

La società feudale fa perno sulla propria corte centrale, o **alta corte**, dalla quale il signore reggente (Duca) segue le attività ordinarie e gli eventi speciali che occorrono nel suo reame. L'alta corte annovera i nobili che condividono responsabilità estese all'intero ambito nazionale e che quindi si fanno quotidianamente carico delle sorti della propria madrepatria.

Direttamente al comando del Duca (o come recita un motto popolare "*sotto la cappa del sire*") vi sono gli **alti ministri** a cui spetta il compito di coordinare le più alte istituzioni dello stato. La tradizione vuole che in ogni Ducato vi siano almeno un **Gran Conestabile**, il quale serba potere esecutivo in ambito civile e militare, e un **Guardasigilli**, o Sommo Giudice, che detiene invece le redini del potere giudiziario. Il Gran Conestabile si occupa costantemente di attuar gli ordini diretti dell'alta corte, lavorando a stretto contatto coi vassalli e con lo stato maggiore dell'armata ducale. Il Guardasigilli deve invece provvedere a garantire la legittimità dell'opera di ogni pubblico funzionario, deferendo ogni caso di malgoverno al **tribunale cortese** (che egli presiede assieme al Duca).

Attorno al Duca e ai suoi ministri stanno i **consiglieri**, scelti tra i più leali signori feudali e tra i più potenti Marchesi delle colonie. I consiglieri hanno diritto di parola nell'alta corte e partecipano attivamente nello stabilir importanti decreti o disegni di legge. Risulta difficile sperar che la propria voce giunga al Duca se non si è inclusi nell'elitaria rosa dei consiglieri e quindi un simile ruolo è ambito tanto per chi coltiva sincera devozione quanto per chi è mosso dalla mera sete di potere.

Al di fuori della reggenza del Ducato sorgono le **basse corti** che esercitano autorità su singoli feudi, colonie o protettorati di minor entità. In questo caso è il sire che detiene la proprietà della terra a formar autonomamente la propria corte (vedi "**Struttura del feudo**"). Questo è il caso dei **Vassalli** che hanno ricevuto dal Duca una concessione feudale o dei **Baroni** che beneficiano del diritto di allodio.

I cortigiani dei signori feudali, o **funzionari**, amministrano i poteri dietro sua delega esattamente come avviene per i ministri e i consiglieri del Duca. In ogni caso i funzionari locali tendono a ricoprire mansioni molto più "di nicchia" e che solitamente ricalcano quelle che sono le esigenze specifiche del territorio in cui vivono. Viaggiando tra vari feudi può quindi capitare di imbattersi in individui insigniti di titoli o incarichi assai 'particolari' (come gli "*hüterin der samen*" o "*guardasementi*" che presso Thersa vigilano i preziosi campi di frumento a ridosso della steppa).

NOTA – Il giuramento cortese

Nel momento in cui un cittadino entra a far parte di una bassa corte o dell'alta corte del Ducato, egli è tenuto a prestar giuramento innanzi a colui che in futuro chiamerà "signore" (es. il Duca che concede un lascito feudale ad un nuovo Vassallo). Questo avviene nel corso di una breve cerimonia formale che trae ispirazione da quelli che sono i tre antichi cardini del dogma cavalleresco (*Virtus*, *Aster* e *Iter*, ossia: virtù, fede e patriottismo). L'uomo in questione si pone di fronte al sire ed egli deposita al suo fianco dritto la propria arma e al suo fianco manco una copia della *carta* legislativa che vige in loco.

Per prima cosa l'uomo si genuflette e toccando l'arma con la mano destra giura sul "ferro" (simbolo dell'onore cortese), quindi tocca la *carta* con la mano sinistra e giura sulla "legge" (simbolo della lealtà e della giustizia), infine si prostra e baciando il suolo giura sulla sua "terra" (simbolo della devozione alla patria). Aldilà del valore simbolico di ogni gesto, l'atto di inginocchiarsi e quindi prostrarsi rappresenta un voto di assoluta abnegazione da parte del cittadino e lo richiama a quell'umiltà da cui egli non potrà mai esimersi nel ricoprire la sua carica nobiliare. I tre giuramenti sono accompagnati dalle tradizionali invocazioni verbali:

PASSO I

Giuro sul Ferro. Possa esso trafiggermi se tradirò il mio onore.

PASSO II

Giuro sulla Legge. Possa essa condannarmi se tradirò i miei voti.

PASSO III

Giuro sulla Terra. Possa essa inghiottirmi se tradirò la mia patria.

2.2.3 – Struttura di un feudo

Come illustrato precedentemente, ogni singolo feudo, colonia o protettorato è retto da una bassa corte presieduta da un Vassallo o Barone. A seconda dell'estensione, dell'ubicazione, delle risorse e dei costumi locali della terra in questione, il signore stabilisce il numero dei propri cortigiani e gli incarichi di ciascuno di essi.

La gerarchia del feudo segue la struttura piramidale del Ducato e quindi ancora una volta al suo apice vi sarà un governo di aristocratici (il "Sir" e i suoi funzionari) che si occupano di supervisionare l'intera regione. Le due massime cariche che affiancano il sire sono solitamente ispirate agli alti ministri ducali; vi sarà quindi un'autorità militare (**Gran Maresciallo**) deputata al comando della milizia feudale e un sommo magistrato (**Cancelliere**) chiamato a dirimere le più spinose questioni di giustizia. Il resto della nobiltà è poi costituito dai cosiddetti **Valvassori**, ossia leali gregari a cui il signore ha concesso di amministrare parte del feudo e che mutuano in misura più ristretta gli stessi diritti e doveri del loro sire. Ovviamente la presenza dei Valvassori è strettamente influenzata dall'effettiva grandezza del feudo e dall'atteggiamento politico del signore; pertanto sarà arduo che un piccolo feudo venga frazionato in appezzamenti destinati a Valvassori o che un sire poco avvezzo a condividere con altri il suo potere personale sia propenso a nominarli.

Le contrade del feudo sono invece controllate dai **funzionari plebei**, ovvero cittadini provenienti dal volgo a cui il signore o uno dei suoi Valvassori ha assegnato specifiche mansioni istituzionali. È questo il caso dei **pretori**, eminenti dotti che seguono le controversie legali della contrada, dei **conestabili**, sottufficiali o armigeri volontari che organizzano le difese locali, e dei **borgomastri**, diplomatici a cui invece spetta la briga di rendere regolarmente conto alla corte feudale di quanto avviene nella contrada.

Attorno a cortigiani e funzionari si radunano i **villici** del volgo, o plebe, che coltivano varie arti e mestieri per sbarcare il lunario. Tra costoro i più benestanti sono indubbiamente i **mastri di bottega**, esperti artigiani che possiedono un rinomato esercizio a cui si accostano frotte di facoltosi clienti e apprendisti ansiosi di esser assunti per un periodo di tirocinio. Subito dopo vengono i **fittavoli**, i quali coltivano un podere del sire o di un Valvassore versando a lui un tributo annuale (solitamente un decimo dei profitti in raccolto e prodotti o, più raramente, una cifra in denaro). La sorte più grama è quella dei **servi** che lavorano come garzoni nelle botteghe, come braccianti nelle terre altrui o, se sono particolarmente fortunati, presso la corte del signore.



Merita una menzione la tassazione tipica del regime feudale. Qualsiasi terra concessa per diritto feudale o in alodio deve contribuire all'erario nazionale con una gabella annua la cui entità è stabilita in base a quanto sancito nella **carta ducale** (vedi appendice "**La legge nei Ducati**"). La riscossione delle gabelle spetta solitamente ai consiglieri dell'alta corte o ai cavalieri della Rosa dei Venti e in caso di inadempienza degli oneri tributari per oltre due anni, il sire di turno viene destituito e la sua terra viene quindi accorpata nei feudi vicini (solo il Duca può ritirare tale provvedimento).

Di conseguenza i signori feudali devono costantemente cercare di render remunerativi i loro possedimenti terrieri e ogni loro cortigiano o suddito è a sua volta tenuto a pagar imposte periodiche secondo la **carta feudale**. Di consueto le tasse sono riservate solo a nobili e plebei che godono di proprietà fruttifera (valvassori, mastri di bottega e fittavoli), mentre i servi si limitano a ricever un modesto salario oppure vitto ed alloggio in cambio del proprio lavoro. Può tuttavia capitare che un sire poco accorto o avido imponga tasse anche sui servi, costringendoli ad arrangiarsi con mezzi d'ogni sorta (spesso illeciti) per far fronte alle continue vessazioni.

La *carta* feudale contempla anche le sanzioni che spettano a chi contrae un debito nei confronti del signore e a seconda della clemenza di questo i sudditi morosi possono andar incontro a semplici periodi di corvée al servizio della corte o persino alla cupa prospettiva dell'esilio!

2.3.1 – Istituzioni militari

2.3.1 – La regia militata

« 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 scovare i più determinati invasori.

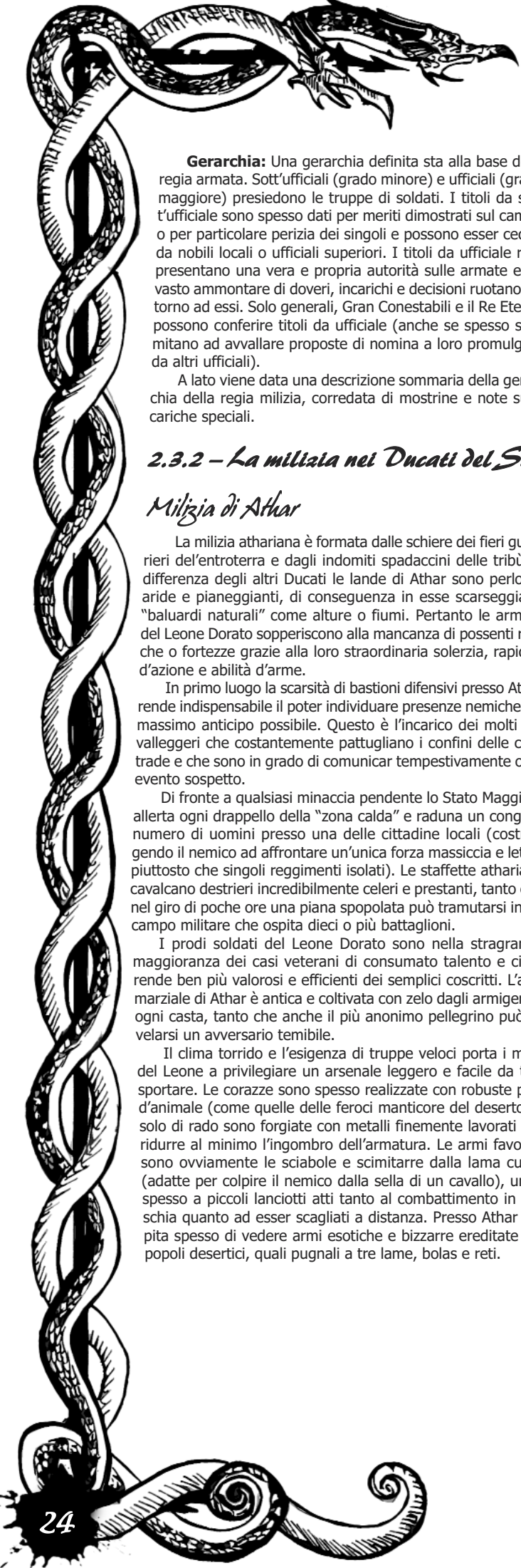
Kanzor ha rapidamente sparso nomine ad ufficiale tra i veterani della sua compagine ribelle; a questi ha affidato il duplice compito di istituire guarnigioni in varie zone e vergare i passi di codici marziali per disciplinare le future truppe.

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.

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 rendono 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 ruotano attorno ad essi. 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.

2.3.2 – La milizia nei Ducati del Sud

Milizia di Athar

La milizia athariana è formata dalle schiere dei fieri guerrieri dell'entroterra e dagli indomiti spadaccini delle tribù. A differenza degli altri Ducati le lande di Athar sono perlopiù aride e pianeggianti, di conseguenza in esse scarseggiano "baluardi naturali" come alture o fiumi. Pertanto le armate del Leone Dorato sopperiscono alla mancanza di possenti rocche o fortezze grazie alla loro straordinaria solerzia, rapidità d'azione e abilità d'arme.

In primo luogo la scarsità di bastioni difensivi presso Athar rende indispensabile il poter individuare presenze nemiche col massimo anticipo possibile. Questo è l'incarico dei molti cavalleggeri che costantemente pattugliano i confini delle contrade e che sono in grado di comunicar tempestivamente ogni evento sospetto.

Di fronte a qualsiasi minaccia pendente lo Stato Maggiore allerta ogni drappello della "zona calda" e raduna un congruo numero di uomini presso una delle cittadine locali (costringendo il nemico ad affrontare un'unica forza massiccia e letale piuttosto che singoli reggimenti isolati). Le staffette athariane cavalcano destrieri incredibilmente celeri e prestanti, tanto che nel giro di poche ore una piana spopolata può tramutarsi in un campo militare che ospita dieci o più battaglioni.

I prodi soldati del Leone Dorato sono nella stragrande maggioranza dei casi veterani di consumato talento e ciò li rende ben più valorosi e efficienti dei semplici coscritti. L'arte marziale di Athar è antica e coltivata con zelo dagli armigeri di ogni casta, tanto che anche il più anonimo pellegrino può rivelarsi un avversario temibile.

Il clima torrido e l'esigenza di truppe veloci porta i militi del Leone a privilegiare un arsenale leggero e facile da trasportare. Le corazze sono spesso realizzate con robuste pelli d'animale (come quelle delle feroci manticores del deserto) e solo di rado sono forgiate con metalli finemente lavorati per ridurre al minimo l'ingombro dell'armatura. Le armi favorite sono ovviamente le sciabole e scimitarre dalla lama curva (adatte per colpire il nemico dalla sella di un cavallo), unite spesso a piccoli lanciotti atti tanto al combattimento in mischia quanto ad esser scagliati a distanza. Presso Athar capita spesso di vedere armi esotiche e bizzarre ereditate dai popoli desertici, quali pugnali a tre lame, bolas e reti.

Milizia di Gardan

Proprio come la sua società, l'armata di Gardan si basa sui nuclei familiari che compongono l'ossatura dei clan. Ogni linea di sangue si occupa di formare un certo numero di militi per presidiare i propri insediamenti e per rimpolpare l'esercito ducale nei rari casi in cui questo viene chiamato ad affrontare gravi pericoli. Si può quindi capire come i singoli soldati provenienti dalle varie famiglie tendano a possedere doti ed equipaggiamenti assai differenti.

Lo Stato Maggiore dell'Orsa Bianca non cerca di appianare tali disparità, anzi, esorta le schiere a mantener intatte le proprie tradizioni guerresche originali.

Un tipico accampamento gardanita appare pertanto come un'accozzaglia di tende decorate dalle insegne dei vari manipoli e attorno a cui stanno poderosi combattenti che si rivolgono occhiate torve l'un l'altro come schivi plantigradi. Le competizioni tra clan sono frequenti persino nel corso delle adunate d'arme e stupisce come quest'atmosfera di estrema rivalità possa concedere alla milizia dell'Orsa una qualche forma di 'coesione'.

In realtà è il profondo rispetto per l'altrui valore a legar questi guerrieri così diversi tra loro. Un gardanita difficilmente proverà affetto per chi non appartiene alla sua comunità natia, ma sarà altresì pronto a riconoscere la virtù di chi combatte al suo fianco. Proprio per questo l'orda dei clan, apparentemente eterogenea e disorganizzata, cambierà radicalmente volto nel momento in cui si scaglierà come un sol uomo contro il nemico. Ogni milite trarrà ispirazione dal compagno che gli sta accanto e al contempo cercherà di superarlo in tutto e per tutto.

La vicinanza di Gardan alle Cime Guardiane e agli impareggiabili fabbri della "lega dell'acciaio" concede loro quelle che sono le armi più rinomate. Le lunghe spade a doppio filo, le grosse asce bipenni e i massicci magli da guerra sono impiegati per sfruttare al meglio l'eccezionale forza fisica dei figli dell'Orsa e sebbene la loro stazza li faccia apparire pesanti e poco maneggevoli, il superbo acciaio di cui sono fatti li rende tanto versatili quanto micidiali.

Milizia di Thersa

Lo stato di assedio permanente che il Ducato della Torre Scarlatta subisce sin dalla sua restaurazione ha creato al suo interno la struttura che ad oggi è considerata la più solida ed efficiente dell'intero Settentrione. Non c'è spazio per individualismo o diatribe nella milizia locale, giacché una singola falla nell'inviolabile sistema difensivo thersiano causerebbe inevitabilmente il crollo dell'intera nazione e delle terre limitrofe. L'istituzione del "diritto di coscrizione" (vedi) permette allo Stato Maggiore di Thersa di arruolar con soluzione immediata ogni uomo abile alle armi nei casi d'emergenza e questo significa che almeno un terzo della popolazione svolge servizio militare in pianta stabile nelle fortezze dell'Estvallo. Le chiamate alle armi giungono senza preavviso e con una frequenza spaventosa, tanto che tutti devono esser in grado di rispondere senza indugi e con la massima autonomia. Dal Lord più blasonato al più umile villico, tutti presso Thersa sono soliti dormire con l'arma pronta a fianco del proprio giaciglio (tanto che in queste lande vige il detto: "Spada e lancia sono la seconda sposa dei figli della Torre").

Tutto questo si riflette nello spirito di onnipresente cameratismo che contraddistingue le truppe thersiane. Uomini e donne provenienti da contrade distanti decine di miglia l'una dall'altra si trovano così a chiamarsi "fratelli" sotto i vessilli dell'Estvallo, cooperando con un'intesa a dir poco rimarchevole.

La strategia bellica ha raggiunto l'apice del suo sviluppo in questo Ducato e le decisioni di ogni ufficiale seguono schemi complessi e risolutivi, frutto di un'esperienza marziale vecchia di secoli. Anche un semplice soldato veterano di Thersa può svolger le veci di duce in caso di bisogno e trasformar in men che non si dica un gruppo raffazzonato di coscritti in un drappello compatto e ben schierato.

La Torre Scarlatta non gode di ingenti quantità di metalli grezzi e quindi questi vengono perlopiù importati da Gardan per esser poi affidati agli armaioli thersiani. Questi esperti artigiani hanno studiato per lunghi anni l'arsenale dei vari popoli di Whanel, cercando di concepir oggetti che si prestassero al meglio alle esigenze dei loro compatrioti impegnati sul fronte insanguinato dell'Estvallo. In particolare la celebre armatura di Thersa "tutta bianca" (ovvero interamente costituita da piastre d'acciaio) offre una superba protezione, soprattutto se unita agli ampi scudi di quercia rinforzata allineati in un'impenetrabile formazione serrata. Dato che anche gli accerrimi nemici della Tirannia sono soliti indossare robuste corazze, le armi preferite da fanti e cavalieri sono quelle con elevato potere d'impatto o penetrazione come mazze ferrate (dette "stelle del mattino"), flagelli, asce e picche.

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 1000 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

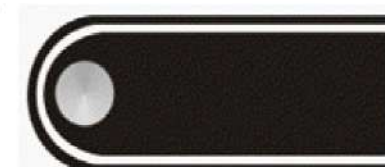
Sott'ufficiale a cui viene assegnata la guida di un piccolo drappello o contingente d'arme.



Un'ala d'argento

Soldato

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



(nessuna insegna)



2.4 – Sistema monetario

Di seguito vengono descritte le monete normalmente impiegate presso i Ducati dell'Orifiamma:

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 esser 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 e 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 chiara fama possono annoverarne molte nella propria bisaccia. Una corona vale 10 scaglie.

Piastra di platino: 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 un costoso processo alchemico (*albificazione*). Una singola manciata di talenti rappresenta l'intero patrimonio di un ricco possidente. Un talento vale 10 piastre.

2.5 – Ricorrenze nei Ducati

Banchetto dei Leoni (Athar - Luna della Luce del Nord): Agli inizi dell'anno la potente corte del Leone Dorato è solita allestire un sontuoso banchetto in cui sono ammesse le delegazioni straniere. Protagonisti indiscussi di quest'occasione sono la sobria atmosfera dei convivi athariani in cui un'incredibile varietà di portate si alterna a fitte discussioni diplomatiche e le suggestive epopee guerresche narrate dai cantori e veterani presenti. Spesso capita che ai racconti d'arme seguano veri e propri duelli combattuti tra superbi campioni del Ducato e in più di un frangente simili tenzoni hanno reclamato un tributo di sangue.

Concistoro di Fininverno (Sede neutrale – Luna degli Elementi): Il vocabolo "concistoro" indica un concilio cortese di grande importanza e sin dall'Era Arcaica segna il primo incontro politico che nell'arco dell'anno vede riunite le massime sfere dei Ducati dell'Orifiamma. Al termine della gelida stagione invernale ogni terra inizia a scuotersi dal "torpore" e a guardare a quelli che saranno i suoi più alti obiettivi nelle lune venture. Il Concistoro offre pertanto un contesto di inegabile rilevanza per le alte corti di Athar, Gardan e Thersa, che assieme cercheranno di coltivare idee ed intenti illuminati. Se il Regio Conclave (vedi) è rivolto al "futuro", portando le corti ad aprirsi alle nuove generazioni, il Concistoro rimane invece vincolato al passato e celebra le più radicate tradizioni dei vari Ducati. Non a caso la sede scelta per ospitare l'evento è solitamente un edificio assai antico in cui ogni singola pietra è madida di storia e leggende.

Benedizione delle Serpi (Thersa – Luna di Nhea): Questa sacra cerimonia si svolge solitamente nel cuore della città-ospedale di Schlagenturm e nel corso di essa tutti i guaritori sono chiamati a rinnovare il solenne "voto delle serpi" presso gli altari degli Astri. Questo giuramento obbliga cerusici e sacerdoti a preservare la vita con ogni mezzo e in ogni circostanza, dando un significato nobile e elevato alla propria "missione". Anche i semplici cittadini e pellegrini di buon cuore partecipano attivamente a questa ricorrenza, prestando gratuitamente servizio presso i lazzaretti thersiani.

Festa dello Zenit (Gardan – Luna di Sirio): La festa dello Zenit cade in occasione del solstizio d'estate e mette in risalto il clima di prospera giovialità che si accompagna all'avvento della stagione calda. Dalle grandi fortezze ai piccoli borghi si celebra l'incipiente abbondanza di messi omaggiando gli spiriti della natura che ancora una volta hanno concesso il loro benessere; i nobili organizzano dunque sontuosi banchetti a proprie spese, invitando tutta la popolazione a partecipare con danze popolari scatenate e bandendo ogni moderazione all'insegna del divertimento. In molti passi e nei borghi più vicini alle Cime Guardiane, inoltre, si svolgono incontri fra le popolazioni locali e le tribù barbariche alleate che scendono dalle montagne, incoraggiate dal bel tempo. In queste occasioni si rinnova il "patto dell'acciaio", l'intesa che lega le genti di Gardan con i clan barbarici in un sodalizio di reciproco aiuto e rispetto.

Conclave del Regno (Sede neutrale – Luna di Ellesham): I Ducati sono stati tra le prime nazioni del Regno Eterno ad aderire all'ambizioso disegno del Conclave. Quando l'estate volge al termine le più eminenti Signorie di una vasta giurisdizione si riuniscono in un luogo situato nella "terra di nessuno" e lì ammettono al proprio cospetto gli uomini di ventura e i cortigiani d'ogni cittadinanza ed estrazione sociale. Questo ha spesso consentito ai Ducati di ottenere nuovi validi gregari e di racimolare preziose informazioni su quanto avviene negli orizzonti più remoti. Gli esponenti del Cavalierato tendono ad esser particolarmente attivi in questo ambito e il loro "*banco della chiamata*" si accompagna spesso ad un'imponente giostra equestre o lizza d'arme.

Fiera degli Auspici (Athar – Luna del Mago): A ridosso dell'autunno le fiorenti cittadine athariane ospitano la grande fiera degli Auspici, un colossale simposio di mercanti, dotti e diplomatici nel corso del quale la popolazione del Ducato arriva quasi a raddoppiare! In questo periodo stupisce l'eccezionale varietà di manufatti provenienti da ogni cantone del vecchio mondo che è possibile reperire, tanto che un motto locale recita: "*Ciò che non si trova sui deschi presso la fiera degli Auspici si trova solo nelle fole dei bardi...*". Durante la fiera si svolgono anche numerosi seminari di usufruttori di magia del Settentrione e le autorità devono pertanto mantenere una fitta vigilanza onde evitar catastrofici incidenti derivati da pratiche mistiche imprudenti o illecite.

I giorni del Salice (Thersa – Luna di Kainus-Yano): Il salice piangente nelle lande di Thersa simboleggia la pia devozione (*pietas*) nei confronti dei martiri della patria. Nei primi di della cupa luna dei morti per otto giorni e otto notti si susseguono liturgie dedicate alla memoria degli estinti e ogni uomo, donna, nobile e plebeo osserva riti assai desueti. Molti indossano fasce o nastri scarlatti che simboleggiano il valore del sacrificio, le taverne servono la rossa birra "*spezial*" e le madri cucinano il "pane dei morti", impastando assieme alla farina una goccia di sangue offerta da ogni membro della famiglia.

Festa del Nadir (Gardan – Luna di Alhazhar): La festa del Nadir ha luogo nel solstizio d'inverno e si contrappone nettamente a quella dello Zenit (vedi). I mesi freddi sono alle porte e i figli dei clan devono guardar con estrema serietà e accortezza ai rigori che li attendono. I festini sono pertanto pacati e taciturni, lasciando spazio ai saggi consigli degli anziani piuttosto che alla frivola spensieratezza dei giovani. I capi dei vari clan indicano solennemente la "benedizione dell'Orsa"; in questa occasione vengono ricordati i caduti in battaglia e si chiede il loro aiuto nel supportare le nuove generazioni. I Cavalieri erranti dell'Ordine della Spina d'Acciaio si ritrovano presso uno dei vari bastioni gardaniti (uno diverso ogni anno) per rinnovare i loro voti. Non mancano tuttavia lieti intermezzi come la degustazione delle bevande poste a invecchiare agli inizi dell'anno (come si suole dire a Gardan: "*Ciò che accoglie la botte della Luce del Nord è destinato a rinfrancare la bocca di Alhazhar*").

CAPITOLO 3

LA CHIESA

3.1 – La Chiesa nei Ducati

3.1.1 – Il ruolo della fede nei Ducati

Nei primi anni della novella Era del Regno un ricco ambasciatore delle Contee del Sud ebbe modo di presenziare al grande Sinodo che si tenne tra Gardan e Thersa e alla fine della sua visita affermò: *"I Ducati sono retti da spade forgiate nella fiamma della fede...."*. Questa citazione rende bene l'idea dell'importanza che la devozione ricopre nella vasta società del Settentrione e spiega perché oggi, come in passato, potere secolare e potere ecclesiastico si contendono l'autorità sui popoli locali.

La fede riveste indubbiamente un ruolo di primo piano in molte nazioni del vecchio mondo ma solo nei Ducati appare indissolubilmente legata a contesti come tradizioni, folklore, istituzioni e civiltà. L'influenza dei numi divini in terra è percepita tanto dai maestosi signori quanto dai più umili villici e quasi nessuno da queste parti osa staccarsi dall'uscio di casa senza prima aver dato uno sguardo al cielo. Alcuni sostengono che ciò trovi spiegazione nelle antiche radici dei culti locali (i popoli del Nord fondarono le prime forme di "religioni organizzate") e altri malignano invece che si tratti semplicemente di un eccesso di bigottismo o superstizione derivante dalla carenza di razionalità e senso pratico. Sarebbe tuttavia improprio affermare che i nativi dei Ducati sono tutti quanti integerrimi esempi di fede o nient'altro una banale accozzaglia di baciapile: come molte altre ideologie, la fede spicca in queste lande tanto per le sue virtù quanto per i suoi eccessi.

In primo luogo risulta inconfutabile il contributo che la fede ha dato nel sostenere e favorire la prosperità dei Ducati. Solo la grande tempra spirituale che caratterizza le genti del Settentrione ha permesso loro di affrontare le sfide imposte dalla storia come l'ardua opera di colonizzazione di un territorio selvaggio e inospitale, il cupo esilio nelle catacombe e la mesta restaurazione degli antichi reami dopo l'avvento dell'Era del Regno.

L'accettazione di entità soprannaturali che vegliano sull'agire dell'uomo infonde costantemente un senso di speranza (la "provvidenza divina" che promette aiuto anche a chi ha smarrito ogni appiglio), umiltà (l'idea di esser tutti uguali innanzi all'imparziale "giudizio" degli dei) e ambizione (il desiderio di ottenere gli agognati "premi" che gli dei concedono ai loro più leali seguaci). Ovunque si respira un'atmosfera trascendentale e solenne e anche i più scettici non possono far a meno di concludere che davvero c'è un potere "tangibile" nel vivo credo che ispira i figli dei Ducati.

Purtroppo il rovescio della medaglia è costituito dal preconconcetto e dal fanatismo che sovente si accompagnano alla visione di fede. La chiesa locale ha infatti un atteggiamento estremamente dogmatico e questo spesso si riflette di pari passo nella politica conservatrice che vige su corti o feudi. I culti dei Ducati tendono a prender "alla lettera" la dottrina tramandata dai padri e ogni deviazione da questa è guardata con sospetto o, talvolta, persino con disprezzo. Col tempo questo ha imposto alle diocesi del Settentrione una facciata fin troppo austera e retrograda, unico neo in quello che sarebbe altrimenti il punto di riferimento per la fede su Whanel.

L'estremo campanilismo e chiusura del clero ha poi recato molti dei suoi esponenti a travisare il messaggio degli Astri. Questa è stata l'origine delle fasce religiose più invase e intransigenti, pronte a ignorare anche i più biechi soprusi in nome del volere dei numi. Questi episodi di "estremismo" sono stati alimentati dall'atteggiamento fin troppo accademico dei popolani nei confronti degli uomini di fede, che col tempo ha permesso a fanatici evangelisti di raccogliere un gran numero di proseliti.

Come già si è accennato in precedenza, il rapporto tra governo e chiesa è al centro di uno dei più accesi dibattiti dell'era moderna. Sebbene la legislazione dei Ducati non contemplasse in origine nessun ruolo "formale" delle personalità religiose in seno alle corti, queste hanno sempre mantenuto una posizione di netto privilegio nei confronti delle istituzioni secolari.

Basti pensare al fatto che buona parte delle massime cariche in feudi, colonie e nazioni è ricoperta dai prelati e sebbene questi abbiano l'obbligo di separare il ruolo ecclesiastico da quello politico, è altresì impossibile pensare che possano formulare decisioni del tutto svincolate dal loro credo. Gli stessi membri del Cavalierato che presiedono la maggior parte delle reggenze sono fedeli agli Astri e uno dei tre ordini equestri (i Templari) dipende direttamente dall'autorità della Chiesa.

La più recente svolta in tale contesto è costituito dalla riforma *"Ius Caeli super Terram"* (trad. *"diritto del cielo sulla terra"*) tramite la quale il nascente ordine inquisitorio della Rosa Damoclis ha ottenuto speciali poteri giuridici per casi di eresia o blasfemia. L'introduzione di questa storica modifica costituzionale sulla "carta cardinale" ha permesso per la prima volta alla Chiesa di acquisir ufficialmente una porzione del potere secolare.

3.1.2 – La missione dell'Ecclesiarchia

L'impegno dei vari culti sul territorio dei Ducati emerge al giorno d'oggi in numerosi ambiti. Le chiese del Settentrione sono state le prime ad aderire al disegno dell'Ecclesiarchia, la quale riunisce tutte le professioni di fede sotto un unico vessillo.

Dopo una singola decade, questo ha permesso al clero del Nord di dar vita ad un'organizzazione estremamente capillare ed efficiente. Dopo la fondazione del Regno Eterno molte persone hanno vestito la tonaca unendosi alle file dei sacerdoti e anche quanti hanno scelto la vita laica collaborano attivamente con la Chiesa prestando ad essa servizi e consulenze. Ogni culto cerca a sua volta di ripagare lo zelo dei seguaci portando avanti iniziative tese all'aggregazione e al benessere sociale.

Gran parte degli esponenti del clero è infatti schierata in "prima linea" nelle opere dedicate al sostegno del volgo e ciascuno, a modo suo, cerca di dar un contributo concreto ai propri concittadini. Addentrando per le vie dei Ducati è così possibile imbattersi in un benevolo cappellano di Elios che costruisce un muricciolo rurale per i contadini locali, in un devoto sacerdote della Luce del Nord che aiuta i funzionari di una città a dirimere complesse questioni di ordine pubblico, in un taciturno chierico di Kainus Yano che custodisce il cimitero di un borgo, in una pia guaritrice di Nhea che presiede un lazzaretto di infermi e via dicendo.

Quanti invece prediligono un incarico "interno" nella Chiesa si cimentano nel curare la sua amministrazione o nel portare avanti un'esistenza da studiosi o asceti. È questo il caso dei priori, degli scribi e dei contabili che devono vegliare sui vasti possedimenti del clero... Non si dimentichi infatti che nel Settentrione una buona parte delle terre coltivate, appezzamenti boschivi ed edifici è concesso in usufrutto all'Ecclesiarchia da Duchi e signori feudali. Un simile patrimonio accresce considerevolmente il peso che le cerchie ecclesiastiche hanno entro lo stato e chiunque ne è responsabile deve disporre senza dare adito a favoritismi o ingiustizie di sorta (cosa che purtroppo non sempre avviene).

Il clero funge anche da cardine culturale dei Ducati e non a caso le più famose biblioteche, scuole e laboratori sorgono entro le mura di abbazie e monasteri. La quiete della vita religiosa favorisce l'apprendimento e quanti non sono avvezzi alle arti d'arme o agli intrighi cortesi trovano spesso modo di appagare la propria sete di sapere presso le accademie della Chiesa.



Questa è la sorte che spetta a molti figli secondogeniti o 'indesiderati' dei lord del Settentrione, per i quali l'unico sbocco per emergere è costituito dal vestir l'abito talare e ambir al titolo di mentore o archivista. Ogni culto ovviamente porta avanti le attività di studio in base ai suoi peculiari interessi e la formazione stessa degli allievi è fortemente plasmata dall'atteggiamento dei sacerdoti che fungono da precettori. Alcuni esempi calzanti sono costituiti dai seminari di teologia promossi dalla chiesa della Luce del Nord in cui ogni singola ora di lezione segue un 'rituale' preciso e rigoroso, oppure dalle occulte pratiche di magia del culto di Sirio, o ancora dai magisteri di legge del clero di Aldebaran. Ciò che accomuna i discepoli della Chiesa è in ogni caso il processo di indottrinamento che si affianca a quello di erudizione, poiché nei Ducati è arduo accostarsi al sapere senza subir al contempo il forte ascendente della fede.

Nemmeno il rude contesto militare può dirsi 'immune' all'influenza dell'Ecclesiarchia. In molti campi armati sorgono infatti padiglioni sacri in cui risiedono arditi combattenti dei culti guerreschi, fieri cavalieri templari, nonché esperti monaci che operano in qualità di genieri, cerusici e speciali. Quanti sanno di rischiare la loro vita in battaglia spesso si affidano alla misericordia divina e praticamente in ogni Ducato vi sono figure ecclesiastiche preposte a seguir le manovre delle guarnigioni locali (benedicendo i militi prima di uno scontro, portando conforto ai feriti e celebrando trionfi o esequie con solenni funzioni).

3.1.3 – Gerarchia dell'Ecclesiarchia

Lo schema che segue descrive la struttura gerarchica tipica dell'Ecclesiarchia nei Ducati. L'unità principale del clero è la **diocesi**, che ha il compito di controllare e coordinare i culti che agiscono in una vasta regione (formata solitamente da tre o più feudi oppure da una delle maggiori cittadine del Ducato).

Ogni diocesi è solitamente divisa in due distinti "rami" con mansioni diverse. Il primo ramo è rappresentato dall'**abbazia** centrale della diocesi, affidata al relativo **abate** e incaricata di curare l'amministrazione interna della chiesa (censimento dei prelati, archivio delle attività liturgiche e gestione dell'erario ecclesiastico). L'abate inoltre presiede il **tribunale ecclesiastico**, ossia l'organo giuridico che si occupa di dirimere i casi di esclusiva competenza del clero (furto di beni ecclesiastici, atti di negligenza da parte dei sacerdoti, crimini di eresia, etc.).

Il secondo ramo della diocesi è rappresentato dai **monasteri** e dalle **matriarche** o **patriarchi** che li governano. I monasteri sono luoghi di culto in cui il dogma di fede si accompagna ad una pratica costante al servizio della società locale. Queste istituzioni sono il vero e proprio "braccio" della Chiesa e da loro partono iniziative di assistenza ai bisognosi, questue per raccogliere fondi, missioni di proselitismo nelle zone selvagge e persino le campagne militari del clero (nei monasteri sorgono anche i quartieri generali dell'ordine Templare). In aggiunta i monasteri si occupano di serbare l'immane patrimonio culturale della Chiesa e tra le loro mura sono ospitate le più importanti collezioni di documenti o opere d'arte della diocesi.

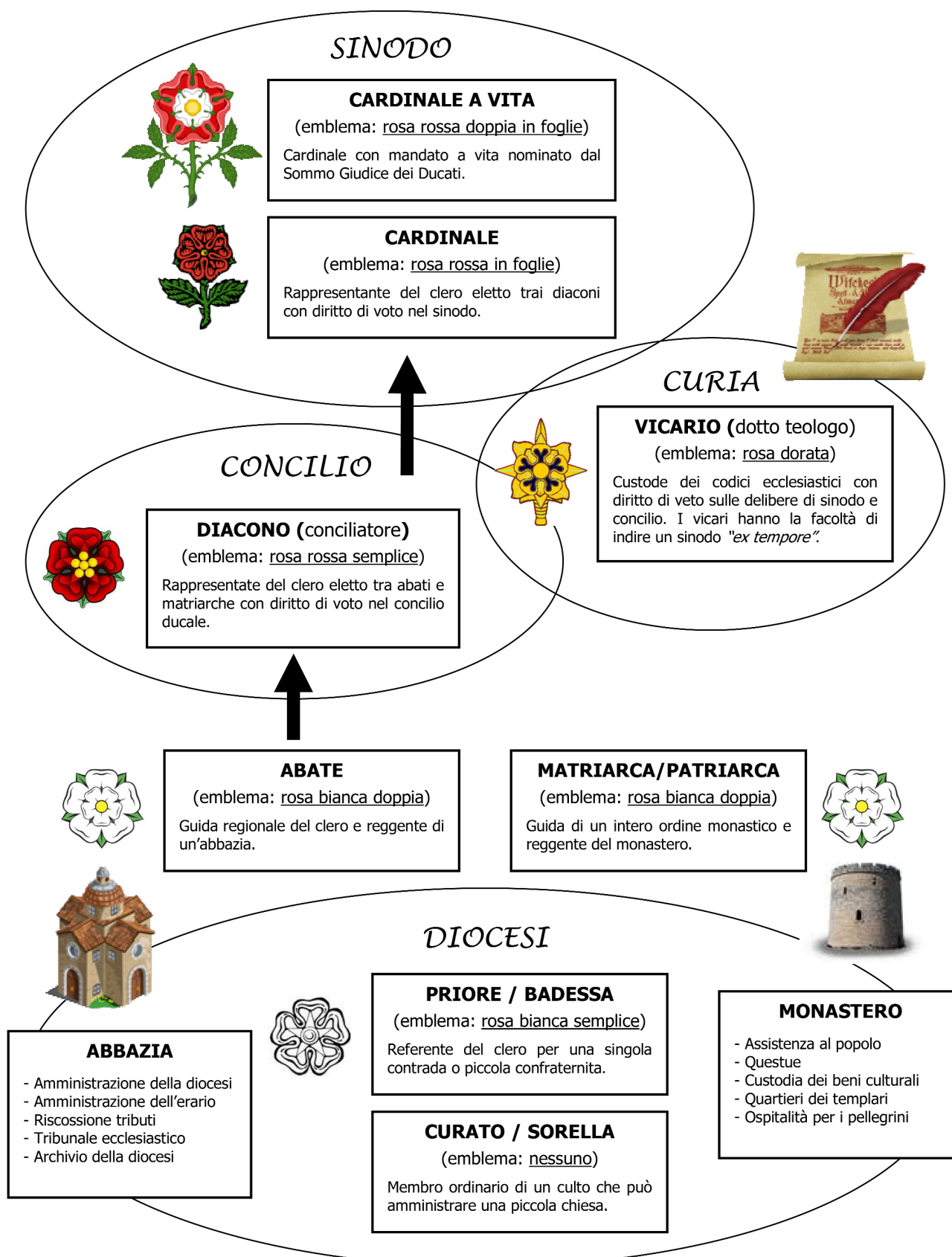
Alle dirette dipendenze di abbazie e monasteri vi sono poi i **priori**, che amministrano il clero in una zona ristretta (es. un feudo) e le **badesse** (ruolo esclusivamente ricoperto da prelati di sesso femminile), che invece vegliano su un singolo ordine monastico. Priori e badesse agiscono rispettivamente come 'intermediari' di abati e matriarche/patriarchi e i loro incarichi sono pertanto simili a quelli dei propri superiori.

Il gradino più basso della diocesi include ovviamente tutti i sacerdoti privi di autorità particolare (**curati** o **sorelle**) i quali a seconda del caso possono divenir custodi di un piccolo tempio, viaggiare come pellegrini oppure svolger mestieri specifici in abbazie o monasteri.



Il Culto di Xainus Yano è molto diffuso presso Thersa, dove il culto dei morti è pratica comune nella vita quotidiana

GERARCHIA TIPICA DELL'ECCLESIARCHIA NEI DUCATI



3.1.4 – Figure autorevoli

Aldilà delle autorità ecclesiastiche dei singoli Ducati del Sud (presentate nei capitoli dedicati a Athar, Gardan e Thersa), nel mondo di Whanel vi sono alcune personalità che siedono all'apice dell'Ecclesiarchia:

Giudice Cardinale Andrej Alevic di Tuskgar

In passato il rango di Giudice Cardinale indicava la somma guida spirituale dei popoli del Settentrione e tale carica è stata mantenuta nei Ducati anche dopo la fondazione dell'Ecclesiarchia del Regno. L'attuale detentore del titolo è il severo e irreprensibile Andrej Alevic che, come impone la tradizione, è stato scelto tra i confratelli del "santuario dell'oblio" di Tuskgar, un ordine di clausura in cui ciascun membro è tenuto a dimenticare in tutto e per tutto la vita passata al momento di votarsi al servizio della fede. Alcuni affermano che Andrej sia stato ammesso nel santuario dopo essersi macchiato di gravi crimini (c'è chi sostiene che egli fosse uno dei "bravi" dell'Est), ma innanzi alla strenua devozione del Giudice Cardinale nessuno oserebbe dir alcunché sulla sua attuale reputazione.

Arcinquisitore Jerolamus Jarrett

Pochi individui sono rispettati e temuti come il padre fondatore e reggente della Rosa Damoclis. In un'ascesa senza precedenti nei ranghi della chiesa fratello Jerolamus passò dall'esser un semplice pellegrino devoto al Nobilis Aster a occupar un ruolo di prestigio tra i riformatori del sinodo e quindi a vestir le insegne di supremo inquisitore. Il vigile sguardo dell'Auspex abbraccia ogni luogo dei Ducati e si dice che non vi sia prete, diacono, cardinale o vicario in grado di tenergli nascosto un qualche segreto.

Somma Pontefice Elanei

Consorte del Re Eterno Kanzor e indiscussa reggente dell'Ecclesiarchia, la caritatevole Elenai incarna meglio di chiunque altro l'ideale di "fede globale" proprio della nuova chiesa. L'encomiabile impegno della Somma Pontefice ha contribuito a minimizzare i contrasti e a gettare le basi per una larga comunione d'intenti tra i culti. Negli ultimi anni Elanei ha palesato grande preoccupazione per il clima di onnipresente sospetto che vige nel Settentrione a seguito dell'irrefrenabile affermazione delle cerchie inquisitorie.

Le diocesi godono di grande autonomia nel Ducato ma esiste tuttavia un ufficio chiamato **concilio** che funge da riferimento per la comunità ecclesiastica di una nazione. Al concilio spetta il delicato compito di stabilire i codici che regolamentano l'attività dei vari culti (una sorta di onere "legislativo"), di moderare eventuali diatribe o scismi e di mantenere i rapporti col potere secolare. I membri del concilio sono detti **diaconi** o "conciliatori" e ciascuno viene eletto con mandato triennale dai più anziani decani di ogni diocesi (che scelgono un candidato tra le file di abati, patriarche e patriarchi). Il concilio si riunisce in assemblea plenaria (*concilio ducale*) solo una volta all'anno, salvo situazioni di particolare contingenza, ma esistono tuttavia eccezioni come il "*concilio permanente*" di Thersa i cui funzionari sono chiamati a presiedere i loro doveri civili a tempo pieno.

Esiste infine un'istituzione straordinaria che ha la facoltà di guidare Ecclesiarchia dell'intero Settentrione. Quest'organo è il sommo **sinodo** in cui ogni quattro anni confluiscono i più eminenti diaconi (eletti in seno al proprio concilio) col titolo di **cardinali**. Le deliberazioni del sinodo hanno valenza in ogni diocesi e solitamente sono destinate a cambiar radicalmente il "volto" della Chiesa nel territorio dei Ducati. Un sinodo è inoltre un'occasione assai propizia per favorir gli incontri tra religioni diverse e la vasta area consacrata ove questo si svolge ospita pulpiti e aule ove i sacerdoti promuovono il proprio messaggio di fede innanzi a confratelli di ogni culto.

I membri del sinodo che sono artefici di riforme particolarmente significative possono ricevere, ad assoluta discrezione del Giudice di Tuskgar, il rango onorifico di **cardinali a vita** ed ottener così diritto di voto permanente nei raduni del clero.

L'operato dei concili e del sinodo viene controllato costantemente dalla **curia**, una sorta di "senato ecclesiastico" svincolato dalle diocesi e con pari rappresentanza in ogni Ducato. I **vicari** della curia si occupano principalmente di trascrivere con scrupolosa precisione le deliberazioni dei diaconi o cardinali e di registrarle in un archivio pubblico a disposizione di ogni prelato. La curia ha però anche il diritto di respingere le riforme ritenute in contrasto con le tradizioni e gli interessi dell'Ecclesiarchia e in questo esercita il suo più grande potere.

In caso di gravi crisi la curia può indire un sinodo "*ex tempore*", convocando l'assemblea dei cardinali prima che sia scaduto il quadriennio di rito (come avvenuto in occasione dell'approvazione della famigerata riforma "*ius caeli super terram*").

In qualche modo gli austeri vicari fanno classe a se nella chiesa e il loro ruolo di giudici imparziali li porta spesso ad esser estremamente schivi e riservati. Alcuni nel clero considerano la curia come un vero e proprio "ago della bilancia" in quanto solo il suo insindacabile parere può 'pilotare' i decreti e si vociferava che in passato alcuni alti prelati abbiano cercato di accattivarsi le simpatie di un vicario per soddisfare i propri scopi.



Uno dei solenni monasteri innalzati nei pressi della rigogliosa foresta di Dumwald, al confine occidentale di Thersa

3.2 La Rosa Damoclis

3.2.1 – Le origini dell'Inquisizione

In precedenza è stata presentata la struttura della Chiesa nei Ducati e i principali valori che ne caratterizzano l'opera odierna. In ogni caso non si deve dimenticare che gli attuali culti sono stati edificati sulle ceneri della scellerata epoca imperiale e nemmeno i più devoti seguaci degli Astri possono dirsi del tutto 'intonsi' dall'ombra del male che fu.

Anno XVII dopo la fondazione del Regno. Le empie icone falconite sono state rimosse da abbazie e monasteri del Settentrione e i mistici emblemi dei numi del firmamento hanno preso il loro posto. Ovunque tuttavia si stagliano i resti di mostruosi idoli sacrileghi e nelle spelonche del Sottomondo sopravvivono sacche di turpi adoratori della Piaga.

Due decenni non sono certo bastate per cancellar l'oscuro giogo dell'Impero e molti di coloro che prima servivano Quattro hanno rapidamente "cambiato veste" divenendo leali sudditi dei Duchi. Chi può tuttavia dir con certezza a chi appartiene la fedeltà di questi individui? Anime nere e ammorbate dalla corruzione giacciono celati sotto le scintillanti panoplie d'arme di fieri Baroni, sotto le zimarre di velluto di ricchi mercanti e talvolta persino sotto le immacolate tonache di alti prelati.

Al contempo il dubbio, l'avidità, l'ambizione e il vizio fanno scempio del florido volto dei Ducati seminando scandalo tanto nelle corti quanto nelle dimore della fede. Improvvisati profeti berciano i loro dissennati sermoni nelle piazze dei villaggi, cercando di attirare le 'pecore' del volgo e di impastoiarle all'altare dell' "unico vero dio"... pingui abati fanno incetta delle decime dovute al clero e si crogiolano innanzi ai loro straripanti forzieri... potenti diaconi o cardinali tramano torbidi complotti nelle buie cripte di vaste cattedrali... lascivi monaci sfruttano i sacramenti per ottenere i favori di giovani popolane, oppure si ingozzano di carni succulente e vino invecchiato mentre i villici patiscono la fame...

In questo quadro dalle tinte cupe e aberranti un umile sacerdote erabondo della Luce del Nord presenta ai vicari della curia i sorprendenti risultati ottenuti nell'individuare i focolai di blasfemia nelle terre del Nord.

Le sconcertanti rivelazioni di costui, corroborate da prove spesso inconfutabili, inducono tale preoccupazione nell'Ecclesiarchia da render necessaria l'immediata convocazione di un sinodo "ex tempore".

Il giovane sacerdote, seguito da un cospicuo numero di pellegrini, viene ammesso al cospetto del collegio cardinalizio e lì egli parla senza nascondere alcunché della dissolutezza che imperversa nella Chiesa. Le sue argomentazioni sono troppo schiette e cristalline per poter essere ignorate e così, quando viene avanzata la proposta di istituire un nuovo ufficio inquisitorio per far fronte all'immondo cancro che affligge i Ducati, essa viene accolta con parere praticamente unanime.

Il sacerdote non si accontenta però di questo e desta ulteriore scalpore chiamando in causa gli esponenti del potere secolare. Per la prima volta i reggenti delle antiche casate, i magistrati e i comandanti degli ordini equestri prendono parte al conclave del sinodo e alla fine anche loro devono inchinarsi innanzi alle ragioni dell'uomo che ha messo a nudo gli orrori del Settentrione. Viene così stilata la storica riforma "*Ius Caeli super Terram*" (trad. "*diritto del cielo sulla terra*") e tramite questa l'inquisizione viene investita di speciali poteri giuridici che, in alcuni ambiti, la pongono addirittura al di sopra dello stato feudale. Con l'integrazione nella "carta cardinale" la riforma diviene effettiva e così la nascente cerchia ecclesiastica ottiene gli 'strumenti' necessari per iniziare la sua crociata contro le tenebre.

Il protagonista di tale aneddoto altri non è che Jerolamus Jarrett, l'algido Arcinquisitore del Settentrione e in queste righe si descrive l'origine del sacro ordine inquisitorio della Rosa Damoclis. Nel giro degli ultimi sette anni questa schiera di persecutori di ogni sorta di eresia o empietà si è affermata in ogni contrada dei Ducati, acquisendo un'autorità pressoché incontrastata.

Sebbene il fondatore della Rosa Damoclis sia ligio ai dettami del Nobilis Aster, la missione dell'inquisizione coinvolge rappresentanti di quasi ogni culto degli Astri (in particolar modo le religioni più austere e intransigenti) e si estende in ogni branca dell'Ecclesiarchia.

Col tempo la riforma concepita da Jerolamus si è arricchita di nuovi emendamenti che hanno ulteriormente esteso il mandato di cacciatori, cercatori, giudici e *auspex*. Dai grandi santuari capitolari alle modeste cappelle di campagna, dalle tumultuose città agli sperduti borghi di confine, lo spietato pugno dell'inquisizione si abbatte senza sosta su ogni nefandezza... vera o presunta che sia.



3.2.2 – Il dogma inquisitorio

«*Non innocentia, sed multiplices ordines
redentionis.*»

"Non esiste l'innocenza, ma solo diversi gradi di
redenzione."

«*Salus animae illam corporis antecedit.*»

"La salute dell'anima è anteposta a quella del corpo."

«*Ignorantia excusatio non est.*»

"L'ignoranza non è una scusante."

I tre aforismi che introducono il paragrafo furono scritti da Jerolamus Jarrett prima ancora della fondazione della Rosa Damoclis e in seguito divennero il fulcro del dogma inquisitorio.

Il primo principio su cui si basa l'inquisizione è che ogni essere vivente è affetto dal male in una certa misura. Questo è il fosco concetto del "peccato originale" che legittima il diritto di indagare e giudicare chiunque, indipendentemente dalla sua reputazione passata e presente. La natura maligna di un individuo può in ogni momento esser ridestata dalla tentazione, pertanto l'intera stirpe umana si divide nettamente in quanti cercano l'ardua via della redenzione e in quanti invece sprofondano inesorabilmente nell'abisso della corruzione. I "redenti" sono dunque coloro che, avendo riconosciuto le proprie inclinazioni peccaminose, cercano costantemente di far ammenda per affrancarsi dalle proprie colpe, mentre i "macchiati" sono quanti consapevolmente o inconsapevolmente persistono nell'indulgere in atti deprecabili.

Il secondo principio afferma invece che la salvezza (*salute*) dello spirito deve esser preferita in tutto e per tutto a quella del corpo. La carnalità è infatti indissolubilmente legata al peccato originale e quindi l'uomo non può in nessun modo liberare il suo "involucro vivente" dal germe del Male. L'anima è invece parte dell'essenza "eletta" che appartiene ai reami divini ed è quindi imperativo che ciascuno la purifichi da ogni 'contaminazione'. Ovviamente l'anima potrà svincolarsi dal primo e ultimo dei mali (il peccato originale) solo tramite la morte, il momento in cui sarà sancito il trionfo dello spirito sulla carne o la sua definitiva dannazione.

Il terzo principio sostiene infine che quanti sono ignari dei propri errori non sono di per sé innocenti. Gli inquisitori sono infatti persuasi che il male prescinde dalla consapevolezza della colpa e a sostegno di tale tesi adducono numerosi esempi come i crimini dettati dall'istinto o da altre pulsioni irrazionali (inclusa la pazzia), le sciagure derivanti dall'eccessiva superficialità o indulgenza e i reati commessi in ragione di ideologie illecite.

L'impegno quotidiano dei membri della Rosa Damoclis viene stabilito in virtù di questi semplici fondamenti, il cui significato letterale non ammette interpretazioni o eccezioni di sorta. Il dovere primario dell'inquisitore è pertanto quello di cercare il Male in ogni dove, senza preconcetti o riserve. Dopo che l'origine del Male è stata rinvenuta, quanti sono travati da esso devono quindi esser avviati nel duro cammino dell'espiazione che inevitabilmente li porterà ad esser mondati dalla corruzione.



NOTA – Gli “strumenti” dell’Inquisizione

Come si evince dai lugubri passi di questo capitolo, gli agenti della Rosa Damoclis possiedono un’abilità fuori dal comune nell’influenzare le proprie vittime tramite l’intimidazione e la tortura. Nel corso degli anni il macabro bagaglio di esperienza degli inquisitori è cresciuto a dismisura e nelle loro tetrore sale essi hanno concepito un’immane quantità di infallibili metodi e micidiali congegni per ‘accompagnar’ i peccatori sull’impervia strada della redenzione.

Contrariamente a quanto molti pensano, il supplizio corporale è solo uno dei tanti mezzi dell’inquisizione e solitamente si ricorre ad esso solo quando si ha a che fare con soggetti la cui mente è troppo semplice o resistente per cedere alle pressioni mentali.

Durante la fase preliminare di un processo inquisitorio o nei primi mesi dell’espiazione, il rigido regime di isolamento è spesso sufficiente per demolire la volontà di un individuo. Il prigioniero viene privato delle proprie vesti, dei propri effetti personali, persino del suo stesso nome e costretto a vagar nudo come un verme in celle scarsamente illuminate larghe poco più di sei piedi. Le mura delle carceri sono volutamente poco spesse e costruite accanto alle cappelle ove i supplici borbottano senza sosta cupe litanie in cui si inneggia all’orrendo tormento che attende quanti si sono allontanati dalla via dei giusti. Del tutto ignaro della sorte che lo attende, divorato dalla paura e frastornato dalle incessanti preghiere, il detenuto abbandona presto ogni speranza e piomba nell’inferno della depressione. Quanti sopportano tutto questo finiscono poi nelle mani dei giudici e dei carnefici e hanno così modo di sperimentare quanto di peggio la Rosa Damoclis può offrire...

In questa nota vengono presentati alcuni dei più popolari strumenti che l’inquisizione usa a danno di quanti per colpa o sventura finiscono nelle sue grinfie.

Il cilicio: Il cilicio è una banda di pelle provvista di piccole punte metalliche che solitamente viene stretta attorno ad un arto come atto penitenziale.

Il formicaio: Questo supplizio è stato inventato dai feroci predoni del Deserto e quindi i primi a impiegarlo sono stati gli inquisitori athariani. Il prigioniero viene sepolto in una porzione di suolo in cui brulicano formiche o altri insetti sotterranei (come le termiti) e solo la testa viene lasciata scoperta. I morsi dei parassiti difficilmente causano ferite letali, ma sovente basta la sensazione repellente che questi suscitano strisciando sulla pelle del soggetto per spezzare la sua resistenza.

Il rogo: Metodo di esecuzione inquisitorio per antonomasia, il rogo è ormai entrato nell’immaginario collettivo di quanti hanno conosciuto l’ascesa della Rosa Damoclis. I preparativi per il supplizio sono fortemente influenzati da credenze o superstizioni del luogo ove questo si tiene; le consuetudini più diffuse contemplano l’impiego di legno di sorbo o salice (piante note per esser anatemi contro le forze delle tenebre), la posizione del condannato che deve star sempre eretto o supino (in modo da esser “rivolto” verso il cielo) e l’usanza di raccogliere le ceneri del rogo per gettarle in un fiume (onde impedir che i nefandi residui del peccatore possano “metter radici” nella nuda terra e diffonder così il germe del male).

Il ghiaccio e il fuoco: Si pensa che siano stati i culti elementali tipici della tradizione sciamanica di Gardan a ispirare questa bizzarra forma di tortura. Il prigioniero viene legato saldamente ad un orcio di bronzo e piazzato in uno scosceso crinale ove soffia il gelido vento del Nord. Nell’orcio vengono poi gettate pietre roventi e queste tramite il metallo diffondono un insopportabile calore sulle braccia e sul petto del soggetto, il cui dorso è invece morso dall’atmosfera pungente. L’alternanza di caldo e freddo estremo offusca i sensi del prigioniero e può condurlo in breve alla pazzia.

Il supplizio dell’acqua: L’ingestione forzata di grandi quantità d’acqua può esser usata allo scopo di indurre un prigioniero a confessare e in un’inquietante visione allegorica viene associata all’atto di ‘lavare’ il peccatore dalle immonde pulsioni che si annidano in lui.

Il supplizio della sega: Retaggio delle spietate barbarie imperiale, questo supplizio ha luogo appendendo per i piedi il condannato e tagliandolo in due con una lunga sega da tronchi. Questa pena è riservata a giudici fraudolenti (la simmetria del taglio simboleggia il dovere di imparzialità a cui costoro hanno mancato) o a responsabili di gravi scismi nel clero (in questo caso si tratta di una sorta di “contrappasso” in cui quanti hanno lacerato la comunità ecclesiastica finiscono essi stessi per esser squarciati a loro volta).

La corda: Tortura tanto semplice quanto efficace, il supplizio della corda viene largamente utilizzato nel corso dei processi inquisitori. Il prigioniero viene legato con le mani dietro la schiena e quindi sospeso per mezzo di un argano. Lo sforzo a cui sono sottoposti muscoli e articolazioni causa atroce sofferenza e il carnefice può aumentarla ulteriormente rilasciando e bloccando tempestivamente la ruota dell’argano (provocando così un violento strattone che spesso sloga gomiti e spalle).

L’ustione: La tortura inflitta per mezzo di tizzoni o ferri roventi presenta un’evidente analogia col rogo e anch’essa è dunque accostata alle proprietà purificatrici delle fiamme.

La cappa: In molti casi i cacciatori dell’ordine coprono il volto degli eretici appena catturati con una cappa scura e i giudici li lasciano così nel corso degli interrogatori e del processo. Il contatto con la ruvida stoffa, la difficoltà a respirare, la cecità e il disorientamento sono una tortura psicologica molto più incisiva di quanto non possa sembrare e questa favorisce anche il supplizio fisico vero (l’essere percossi o seviziati senza saper come e quando questo avverrà accresce notevolmente l’angoscia del condannato).

La cucitura: Alcuni malignano che gli inquisitori di Thersa abbiano recentemente copiato uno dei più famigerati metodi di tortura della Tirannia. In effetti la “cucitura” ricorda molto la crudele usanza degli hob di perforare i corpi dei prigionieri e quindi far passare corde nelle ferite per legarli ai propri carri da guerra a mo’ di osceni ‘trofei’. Mediante un ago da sutura il carnefice fa passare più e più volte un filo sottile e resistente nella pelle del soggetto e può così bloccare i suoi arti in pose innaturali. La vittima cucita viene quindi costretta a giacer come un’orrenda bambola di pezza, consentendo agli inquisitori di interrogarla o condizionarla senza l’ausilio di vincoli come corde, catene o sbarre.

La fustigazione: Il supplizio inflitto mediante fruste, nerbi e flagelli viene sfruttato dagli inquisitori tanto come strumento di tortura quanto per riti di penitenza. La tipica sferza dei seguaci della Rosa Damoclis è formata da una serie di lunghe corregge di cuoio alla cui estremità sono legate vertebre di capra (meglio se si tratta di un esemplare bianco e privo di macchie). La capra è infatti un simbolo di saggezza nei Ducati e il ‘contatto’ con le sue ossa avrebbe lo scopo di inculcar maggiore discernimento in quanti aspirano alla redenzione.

La ruota di frattura: In alcune efferate esecuzioni pubbliche gambe e braccia del soggetto vengono storpiate ed egli viene poi legato ad una ruota di carro. La morte per emorragia interna, setticemia o inedia può sopraggiungere anche dopo molti giorni e per tutto questo tempo il condannato rimane agonizzante, divorato da mosche e corvi ed esposto allo sguardo inorridito dei passanti.

Le travi dei sussurri: Questo ingegnoso stratagemma viene sfruttato nel corso degli interrogatori di gruppi di eretici. Un singolo prigioniero viene portato al cospetto del giudice in una camera apparentemente sigillata, mentre i suoi compagni rimangono chiusi nella cella adiacente. L’architettura della volta e delle travi della camera è tale da trasmettere le vibrazioni delle voci fino alla sala vicina e quanti si trovano in essa possono pertanto udire distintamente la conversazione. Colui che viene interrogato ignora che i complici lo stanno ascoltando e non esita quindi a incolparli per salvarsi la pelle. Quando poi i compagni saranno interrogati a loro volta, sentendosi traditi, spiffereranno ciò che sanno sul conto del primo e in tal modo gli inquisitori otterranno una confessione completa. Il trucco delle travi si presta a molte altre varianti come ad esempio interrogare un prigioniero mentre un affezionato compare viene torturato nella sala dei sussurri (il primo, udendo le urla del secondo, sarà costretto a vuotare il sacco per far cessare il supplizio).

L'ordine della Rosa Damoclis nel GRU

Un personaggio giocante che ha intenzione di aderire ai ranghi dell'inquisizione nel corso della cronaca potrà interagire coi membri dell'ordine, oppure agir a propria discrezione per dimostrare il suo zelo. Ovviamente quanti sono membri attivi del clero (sacerdoti o paladini) sono i candidati più adatti per entrar a far parte degli uffici della Rosa Damoclis, ma la sfera d'azione degli inquisitori è così vasta da richiedere ogni sorta di abilità o potere (guerrieri per rimpinguar le schiere combattenti, dotti per sostenere gli studi dei cercatori, incantatori per contrastar le insidie della magia nera, artigiani per procurare nuove provvigioni, etc.).

L'unico requisito che tutti gli adepti devono possedere è un'incondizionata lealtà alla causa dell'ordine e questo nella maggior parte dei casi significa accettar i duri compromessi imposti dal dogma. Non si dimentichi che non c'è posto per dubbio, pietà o perdono nell'adempimento della missione inquisitoria e quanti prendono parte ad essa presto o tardi potrebbero trovarsi a dover condannare i loro stessi compatrioti, compagni o persino parenti! Una simile scelta di vita è "estrema" sotto molti aspetti e quindi è necessario che chiunque decida di intraprenderla sia pienamente consapevole delle conseguenze che ciò comporterà.

I novizi dell'ordine verranno probabilmente integrati in una piccola unità di **supplici** e in seguito, a seconda dei propri meriti e capacità, potranno ambire al ruolo di **cacciatori**, **cercatori** o **giudici**. Solo gli inquisitori il cui curriculum annovera molti anni di servizio impeccabile e encomiabile vengono infine iniziati alla prestigiosa cerchia degli *auspex* e ammessi al cospetto dell'Arcinquisitore.

Dogma dell'ordine

In quanto neofiti i PG supplici non sono costretti a rispettare il dogma inquisitorio (vedi), ma nel momento in cui vengono promossi ad un rango superiore esso diviene parte integrante del loro allineamento etico e morale. Il **dogma** della Rosa Damoclis impone i seguenti obblighi:

- Combattere con costanza e intransigenza ogni forma di male o ingiustizia.
- Formulare sempre giudizi imparziali e privi di faziosità.
- Rispettare e seguire alla lettera le disposizioni dei confratelli superiori dell'ordine.

Privilegi dell'ordine

I riconoscimenti dell'inquisizione sono solitamente concessi per mezzo di "marchi" imposti a fuoco sulla pelle degli accoliti più meritevoli. Ancor una volta la crescita spirituale dell'uomo si concretizza attraverso la sofferenza fisica e questo truce rituale serve a riaffermare l'indiscutibile dottrina dell'ordine.

• Marchio del cacciatore

Il marchio del cacciatore esprime la spiccata solerzia e determinazione dell'inquisitore nel perseguire le proprie "prede".

• Marchio del cercatore

Il marchio del cercatore esprime la sottigliezza dell'acume dell'inquisitore nel racimolar indizi e nel formular deduzioni utili alla propria causa.

• Marchio del giudizio implacabile

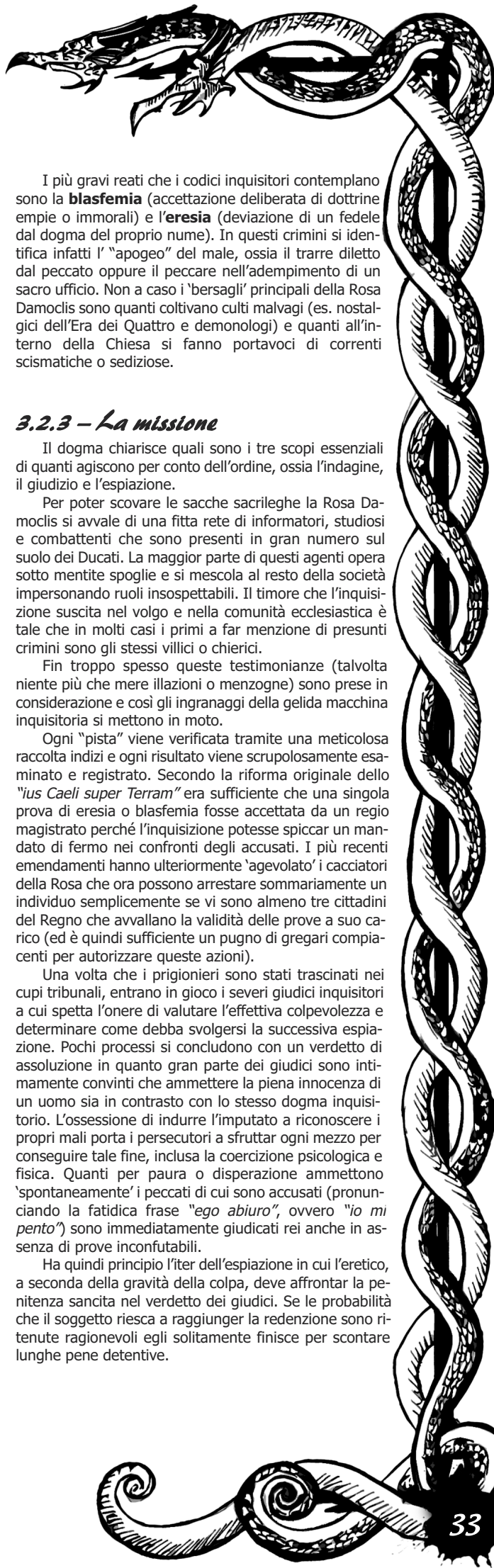
Il marchio del giudizio esprime l'eccezionale forza di volontà dell'inquisitore che in virtù di questa è in grado di atterrire e di strapar la verità a coloro che persegue.

• Marchio della sentenza ineluttabile

Il marchio della sentenza rappresenta una sorta di potere mistico a cui l'inquisitore può attingere per 'purificare' quanti sono "aldilà di ogni speranza di redenzione".

• Marchio dell'occhio degli dei

Prerogativa dei soli *auspex* più anziani e devoti, il marchio dell'occhio divino racchiude in sé una capacità di discernimento e preveggenza a dir poco sovrumana. Grazie a questa prodigiosa percezione l'inquisitore può individuar la cupa ombra del male in ogni dove e presagire i pericoli che incombono sulla sua persona.



I più gravi reati che i codici inquisitori contemplano sono la **blasfemia** (accettazione deliberata di dottrine empie o immorali) e l'**eresia** (deviazione di un fedele dal dogma del proprio nume). In questi crimini si identifica infatti l' "apogeo" del male, ossia il trarre diletto dal peccato oppure il peccare nell'adempimento di un sacro ufficio. Non a caso i 'bersagli' principali della Rosa Damoclis sono quanti coltivano culti malvagi (es. nostalgici dell'Era dei Quattro e demonologi) e quanti all'interno della Chiesa si fanno portavoce di correnti scismatiche o sediziose.

3.2.3 – La missione

Il dogma chiarisce quali sono i tre scopi essenziali di quanti agiscono per conto dell'ordine, ossia l'indagine, il giudizio e l'espiazione.

Per poter scovare le sacche sacrileghe la Rosa Damoclis si avvale di una fitta rete di informatori, studiosi e combattenti che sono presenti in gran numero sul suolo dei Ducati. La maggior parte di questi agenti opera sotto mentite spoglie e si mescola al resto della società impersonando ruoli insospettabili. Il timore che l'inquisizione suscita nel volgo e nella comunità ecclesiastica è tale che in molti casi i primi a far menzione di presunti crimini sono gli stessi villici o chierici.

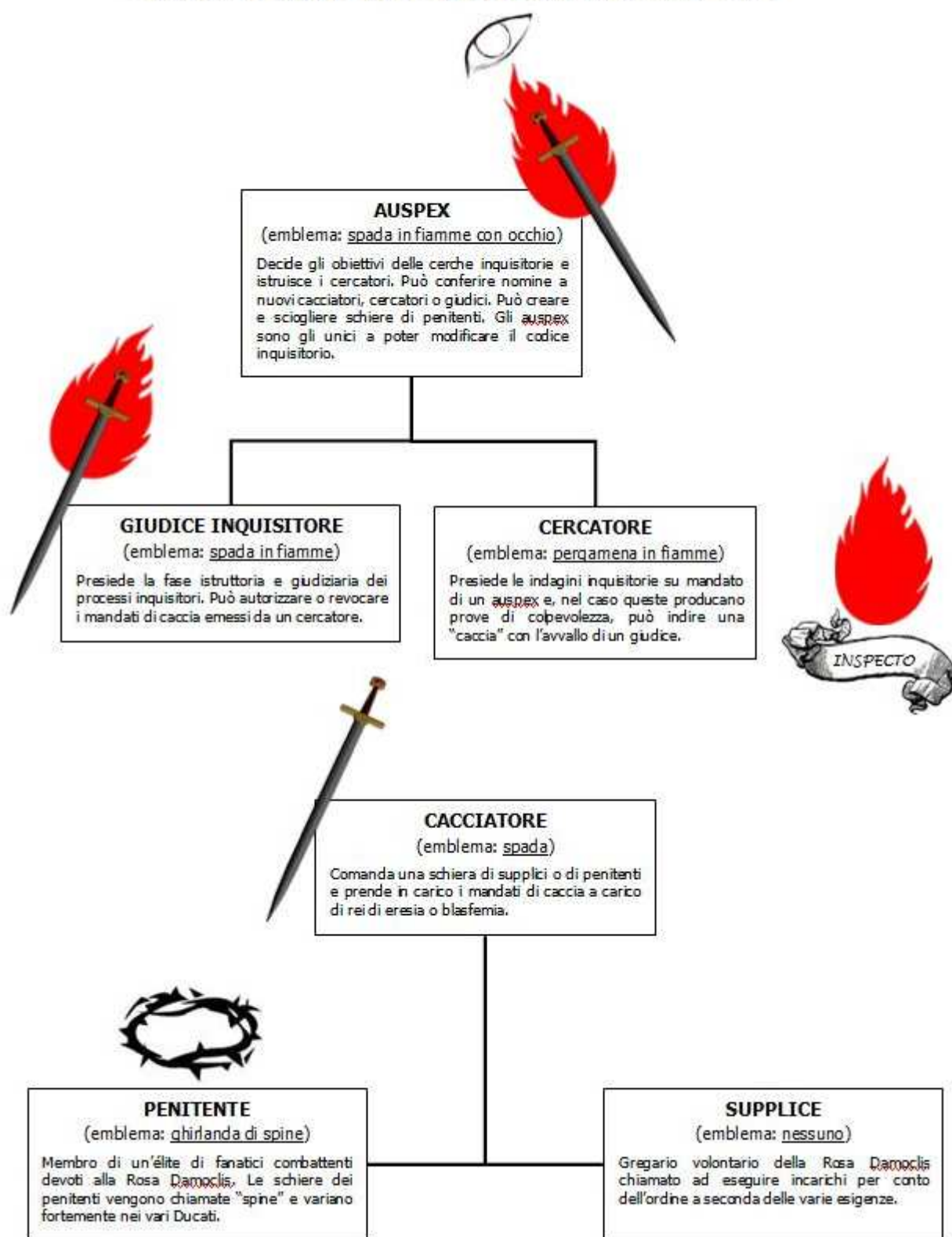
Fin troppo spesso queste testimonianze (talvolta niente più che mere illazioni o menzogne) sono prese in considerazione e così gli ingranaggi della gelida macchina inquisitoria si mettono in moto.

Ogni "pista" viene verificata tramite una meticolosa raccolta indizi e ogni risultato viene scrupolosamente esaminato e registrato. Secondo la riforma originale dello "*Ius Caeli super Terram*" era sufficiente che una singola prova di eresia o blasfemia fosse accettata da un regio magistrato perché l'inquisizione potesse spiccar un mandato di fermo nei confronti degli accusati. I più recenti emendamenti hanno ulteriormente 'agevolato' i cacciatori della Rosa che ora possono arrestare sommariamente un individuo semplicemente se vi sono almeno tre cittadini del Regno che avvallano la validità delle prove a suo carico (ed è quindi sufficiente un pugno di gregari compiacenti per autorizzare queste azioni).

Una volta che i prigionieri sono stati trascinati nei cupi tribunali, entrano in gioco i severi giudici inquisitori a cui spetta l'onere di valutare l'effettiva colpevolezza e determinare come debba svolgersi la successiva espiazione. Pochi processi si concludono con un verdetto di assoluzione in quanto gran parte dei giudici sono intimamente convinti che ammettere la piena innocenza di un uomo sia in contrasto con lo stesso dogma inquisitorio. L'ossessione di indurre l'imputato a riconoscere i propri mali porta i persecutori a sfruttare ogni mezzo per conseguire tale fine, inclusa la coercizione psicologica e fisica. Quanti per paura o disperazione ammettono 'spontaneamente' i peccati di cui sono accusati (pronunciando la fatidica frase "*ego abiuro*", ovvero "*io mi pento*") sono immediatamente giudicati rei anche in assenza di prove inconfutabili.

Ha quindi principio l'iter dell'espiazione in cui l'eretico, a seconda della gravità della colpa, deve affrontare la penitenza sancita nel verdetto dei giudici. Se le probabilità che il soggetto riesca a raggiungere la redenzione sono ritenute ragionevoli egli solitamente finisce per scontare lunghe pene detentive.

GERARCHIA DELLA ROSA DAMOCLIS





Nel corso della prigionia i sacerdoti della Rosa Damoclis sottopongono l'eretico al lento e straziante processo di "ricondizionamento" in cui tramite privazioni, lavori forzati, penitenze corporali e un drastico lavaggio mentale (realizzato tramite continue umiliazioni e snervanti sessioni di preghiera) si cerca di estirpar ogni pulsione maligna. Quanti riescono a sopravvivere a simili soprusi sono spesso ridotti a "larve umane" in bilico sul baratro della follia. Il ricondizionamento rende molti completamente succubi dell'autorità dell'inquisizione ed è così che l'ordine ottiene i suoi più fanatici adepti.

Di fronte a tali atrocità la sentenza capitale che spetta agli "imperdonabili" (vale a dire quanti sono giudicati incapaci di poter ottenere la redenzione in vita) sembra quasi un destino migliore. Il metodo di esecuzione favorito dall'inquisizione è ovviamente il rogo (a causa del simbolico potere "purificatore" attribuito al fuoco), ma i condannati che nel corso del processo sono apparsi particolarmente 'reticenti' possono subire supplizi ancor più lunghi e strazianti come flagellazione, storpiatura o squartamento. Nella durezza di queste pene ricorre sempre e comunque il concetto di "mortificazione" del corpo in favore della liberazione dello spirito.

Le risorse a disposizione dell'inquisizione sono ingenti e molteplici anche senza tener conto delle decime che ad essa spettano in qualità di organo facente parte dell'Ecclesiarchia. Ogni stanziamento della Rosa Damoclis dispone di alloggi per gli accoliti, onde permetter loro di portar avanti la propria missione senza doversi vincolare all'ospitalità di nobili o altri esponenti del clero.

Le armerie di questi tempi-tribunali sono ben fornite e il numero di guardie preposte alla loro difesa è tale da scoraggiare ogni tentativo di aggressione. Alle aule giudiziarie (spesso simili a depositi di carnefici) sono affiancati gli ampi archivi in cui giorno dopo giorno i cercatori portano avanti un'attività febbrile. Buona parte dell'opera degli inquisitori ha tuttavia luogo fuori dalle mura consacrate ed è quindi più che plausibile incontrare cacciatori o giudici che viaggiano a molte miglia di distanza dalle sedi di loro competenza. La ricerca e affiliazione di nuovi membri è uno degli incarichi che i pellegrini della Rosa Damoclis sono chiamati a svolgere più di frequente. L'insieme di candidati da cui i reclutatori sono soliti attingere è più vasto di quanto si possa credere e annovera soggetti deboli e 'malleabili' come preti delusi, soldati bigotti, furfanti pentiti, orfani e derelitti di ogni genere.

3.2.4 – Gerarchia

Il sacro ordine della Rosa Damoclis risponde ad una gerarchia assai rigida in cui ciascuno è inquadrato secondo precisi doveri e finalità. All'apice di questa struttura si ergono gli enigmatici **auspex**, una casta elitaria di sacerdoti contraddistinti da eccezionale ingegno e prodigiosi poteri divinatori. Sfruttando molte fonti di informazione e passando in rassegna i rapporti dei propri subalterni, gli **auspex** si prefiggono l'ambizioso scopo di tracciare un' "immagine" quanto più possibile precisa e veritiera del diffondersi del Male nelle lande del Settentrione. Grazie alle loro singolari doti e conoscenze questi schivi profeti si ritengono capaci di pronosticare con esattezza dove e quando avranno luogo le più esecrabili blasfemie o eresie e in base a questo fissano di volta in volta gli obiettivi dell'inquisizione. Solo gli **auspex** possono promuovere modifiche sostanziali ai codici inquisitori (ossia le leggi derivanti dalla riforma "*ius Caeli super Terram*" e dai suoi emendamenti) e quindi la missione dell'ordine viene plasmata in base ai loro voleri.

Sebbene egli stesso voglia esser trattato alla stregua di un 'semplice' **auspex**, il sommo **Arcinquisitore** Jerolamus Jarrett incarna un ruolo di indiscussa supremazia in seno alla Rosa Damoclis e ogni membro dell'ordine lo segue con totale dedizione, additandolo come l'autentica incarnazione del dogma inquisitorio.

Su diretto mandato degli **auspex** operano i **cercatori** e i **giudici**.

I cercatori sono stitici topi di biblioteca che vivono al limite dell'asocialità, ordinando ed esaminando gli indizi raccolti dagli altri accoliti. Quando un cercatore ritiene che vi siano sufficienti prove per sostenere l'accusa di uno o più individui, egli redige un "mandato di caccia" e lo passa ad un giudice per l'approvazione. L'estrema varietà e complessità degli elementi che emergono dalle cerche inquisitorie impone a quanti si occupano delle indagini di posseder una preparazione quanto più poliedrica possibile e pertanto i cercatori tendono a specializzarsi in diverse arti e scienze. Purtroppo mito e superstizione tendono spesso a contaminare le analisi dei cercatori e può quindi capitare che essi giungano a formulare conclusioni prive di fondamento.

L'ufficio dei giudici forma il vero e proprio "perno" dell'azione inquisitoria e non a caso gli **auspex** scelgono solo i soggetti più duri e risoluti per ricoprire tale posizione. Ai giudici spetta in primis il compito di autorizzare (previo l'avvallo dei testimoni) i mandati dei cercatori e dare così via alla persecuzione dei presunti rei. L'incarico principale dei giudici è comunque quello di seguir lo svolgimento dei processi e sentenziare le dolorose tappe dell'espiazione.

C'è chi dice che l'animo di questi arcigni magistrati sia simile al ghiaccio della grande Banchisa... limpido come cristallo ma privo di qualsiasi scintilla di calore umano.

Gli implacabili **cacciatori** sono coloro che per primi ricevono le disposizioni esecutive sancite da cercatori o giudici e che si occupano di metter in atto ogni mandato di investigazione o cattura. Il loro ruolo di condottieri in "prima linea" delle squadre inquisitorie li porta continuamente a scontrarsi con pericolosi eretici e di conseguenza solo i combattenti più abili, feroci e arditi possono sobbarcarsi un simile fardello. L'arsenale dei cacciatori include spesso armi bizzarre o esotiche concepite per affrontare i più terribili abomini e le peggiori stregonerie (come fiale di acquasanta, reliquie benedette, icone sacre, lame bagnate nell'argento fuso e molto altro ancora).

Sotto il comando dei cacciatori vi sono infine gli accoliti di rango inferiore che si dividono nelle schiere dei **supplici** e dei **penitenti**. I supplici sono quanti si presentano spontaneamente per esser ammessi nell'ordine e che dopo un breve periodo di ritiro spirituale (in cui hanno luogo gli immancabili riti di purificazione) ricevono l'affiliazione. Ai supplici è richiesta assoluta obbedienza tanto nello svolgere semplici incarichi quanto nel prender parte a vere missioni suicide. Giudici e cacciatori si assicurano di sopprimere ogni impulso di insubordinazione tra le file di supplici e eventuali casi di diserzione vengono sanzionati con estremo rigore.

I penitenti appartengono invece all'insieme degli sventurati che hanno subito l'esacerbante processo di ricondizionamento nelle carceri inquisitorie. Coloro che dopo l'iter di espiazione serbano abbastanza vigore fisico e lucidità mentale sono tratti fuori dalle loro luride celle per esser addestrati a servire l'ordine. La melliflua promessa di redenzione ottenebra i sensi dei penitenti, portandoli ad accettar ogni dolore o sacrificio in nome della salvezza della loro anima. Si formano così "automi" svuotati della volontà e pronti a rispondere ad ogni appello dei propri padroni. I manipoli di penitenti si chiamano "spine" e la sola fama di questi 'mastini' invasati e sanguinari è sufficiente per atterrir chiunque.

3.2.5 – Figure autorevoli

Arcinquisitore Jerolamus Jarrett

Padre fondatore della Rosa Damoclis
Sommo *auspex* dell'inquisizione
Anno di nascita: 2988 E.Q.
Età nell'anno XXV del Regno: 37

Il precursore della Rosa Damoclis ha indossato in rare occasioni gli sfarzosi paramenti scarlatti che spettano all'Arcinquisitore del Settentrione e nella maggior parte delle uscite pubbliche l'aspetto umile e dimesso lo porta a confondersi coi molti supplici che ne compongono il nutrito seguito.

Sebbene la sua autorità nelle terre del Nord sia indiscussa, Jerolamus Jarrett non sembra aver rinunciato alla vita modesta che conduceva prima della sua repentina ascesa nei ranghi della Chiesa e tale scelta desta tuttora grande perplessità. Alcuni sostengono che egli agisca in tal modo per sottrarsi alla corruzione che deriva dagli eccessivi poteri e privilegi, mentre altri ipotizzano che si tratti di un'ingegnosa "facciata" che permette al sommo **auspex** di muoversi in ogni luogo (incluse le sedi del proprio ordine) senza attirar attenzioni indiscrete.





Anche il volto di Fratello Jerolamus, più logoro di quanto la sua età non suggerisca e perennemente dominato da un'espressione mesta, sembra tradir debolezza ed induce spesso chi interagisce con lui ad esporsi incautamente.

Ma le mendaci sembianze dell'inquisitore celano un acume quasi sovrumano, corroborato da una determinazione che non si ferma né indugia di fronte a nulla. La mente di Jerolamus risponde a schemi razionali ed asettici, del tutto avulsi da esitazione o sentimenti... egli assorbe ogni dettaglio come un'avida spugna e nel giro di poche ore riesce a sciogliere i misteri più complessi, escogitando poi piani di un'astuzia machiavellica. Girano non poche voci sulle sue presunte doti di premonizione e i molti tentativi di assassinio a cui è miracolosamente scampato hanno alimentato a dismisura la sua fama.

È però la sua flemma glaciale ciò che più fa spavento e i suoi stessi adepti affermano di non averlo mai visto sorridere, soffrire o anche solo agitarsi innanzi alle scene più crude o estreme. C'è chi sostiene di averlo visto osservare i corpi dei condannati che si contorcevano nella vampa del rogo, udire le urla delle vittime chiuse nelle sale di supplizio, o ancora star sotto lo sguardo dei grandi della Sala Cardinale di Ifhazar... in ognuno di questi frangenti negli occhi di Jerolamus non traspariva alcun segno di nervosismo e sulle sue labbra ceree non affiorava la benché minima smorfia.

Un simile atteggiamento sembra in netto contrasto con l'ardente fanatismo degli altri confratelli, ma forse è proprio l'assenza di emozioni e rimpianti che gli permette di dirigere le loro mosse con una così proverbiale efficienza. Nemmeno gli stessi Duchi hanno saputo regger il confronto con l'Arcinquisitore e innanzi alla sua logica stringente e alla sua fine dialettica sono stati costretti finora a ceder su ogni punto.

3.2.6 – Le "spine" nei Ducati del Sud

In ogni Ducato le schiere dei fanatici penitenti al servizio della Rosa Damoclis si fanno carico delle cerche inquisitorie più ardue e perseguono la distruzione di ogni male o eresia senza risparmio di mezzi. Spesso quanti compongono le "spine" sono scelti tra i nativi della zona, quindi i loro peculiari tratti e capacità tendono a variare notevolmente. Di seguito si descrivono tre delle più famigerate "spine" che provengono rispettivamente dalle nazioni di Athar, Gardan e Thersa:

Gli "eterei" (Athar)

I nativi di Athar e i beduini delle grandi tribù parlano della cupa setta degli *eterei* con palpabile timore. Si dice che costoro un tempo fossero avvelenatori e sicari della peggior specie, probabilmente appartenenti ad una delle sacche di predoni che attualmente flagellano il confine orientale del Deserto Grigio. Nella desolazione delle dune o in sperdute spelonche alcuni di questi briganti incalliti coltivano l'arte proibita degli *hashashim*, una forma corrotta di alchimia che tramite un massiccio impiego di rare droghe e tossine si prefigge lo scopo di manipolare la forza e il vigore dell'uomo. Ovviamente molti dei cultori di queste pratiche pagane sono finiti alla sbarra dei tribunali inquisitori e la Rosa Damoclis ha così deciso di sfruttare il loro singolare 'talento' per perseguir i propri scopi.



L'Arcinquisitore Jerolamus Jarrett

Il ricondizionamento degli *hashashim* è stato largamente agevolato dalla loro assuefazione cronica e mantenendoli in uno stato di perenne astinenza (mitigato mediante la somministrazione controllata di stupefacenti) gli inquisitori sono riusciti a ridurli alla loro mercé. I briganti del deserto si sono così tramutati in penitenti, formando la letale "spina" degli *eterei*.

L'inquisizione relega gli *eterei* al margine della società di Athar, bandando che la loro presenza possa passar del tutto inosservata (c'è addirittura chi vocifera che nel corso dell'espiazione la lingua dei penitenti sia asportata per impedir loro di aver contatti con chicchessia). All'interno di angusti rifugi saturati di fumi d'oppio i penitenti attendono, storditi ed estasiati dalle rinfrancati allucinazioni che la droga evoca nella loro mente. Non appena la Rosa Damoclis abbisogna dei servigi di uno degli accoliti della "spina", provvede a propinargli un tonico che subito ridesta i suoi sensi e gli infonde un improvviso sprazzo di energia.

Da quel momento in poi l'*etereo* eseguirà alla lettera le istruzioni ricevute, svolgendo il suo incarico senza minimamente curarsi della propria incolumità.

Le "furie" (Gardan)

L'ira degli irriducibili "berserker" del Settentrione è temuta da ogni loro nemico e l'inquisizione è riuscita nell'intento di farne un'arma per sostenere la propria caccia. Nel corso dei processi a carico di pericolosi razzisti delle Cime Guardiane, i giudici della Rosa Damoclis hanno potuto constatar come questi potessero resistere al dolore fisico e alla pressione mentale semplicemente dando libero sfogo alla propria rabbia belluina.

A quel punto i barbari prigionieri sono stati "addestrati" alla stregua di cani da guardia, facendo in modo che il loro istinto potesse prevalere sulla ragione e al contempo inducendoli a riconoscere la sola autorità dei carcerieri (identificandoli come gli unici in grado di elargire cibo e favori). Quanti sono stati abbastanza forti da resistere a questi stenti sono poi entrati a far parte delle terribili *furie* di Gardan.

L'immagine di questi guerrieri imponenti che arrancano e ringhiano alla stregua di animali, seguendo fedelmente gli inquisitori, può atterrire anche i veterani induriti da lunghi anni di guerra. Tramite semplici rudimenti di ipnotismo e con un opportuno uso della persuasione i custodi delle *furie* possono trattener la collera dei penitenti o far in modo che essa si abbatta sulla sventurata preda di turno.

Gli "sfregiati" (Thersa)

Nelle lande insanguinate di Thersa sono molte le vittime che, dopo ogni cruenta battaglia, rimangono ad agonizzare in bilico tra la vita e la morte. Decine e decine di corpi spezzati e orribilmente mutilati si agitano sul gelido suolo della steppa, attendendo il soccorso dei cerusici o il fatale abbraccio della morte. Quanti riescono a sopravvivere alla carneficina ne escono solitamente storpi o menomati, incapaci di svolgere i più semplici mestieri e costretti a sprofondare nella miseria più nera.

Talvolta gli agenti dell'inquisizione adocchiano uno dei feriti degli schieramenti nemici (es. gli uomini leali ai duci della Tirannia) e lo lasciano nelle casematte della Rosa Damoclis per potergli strappare preziose informazioni sugli adoratori dei numi sacrileghi.



3.3 - I culti dei Ducati del Sud

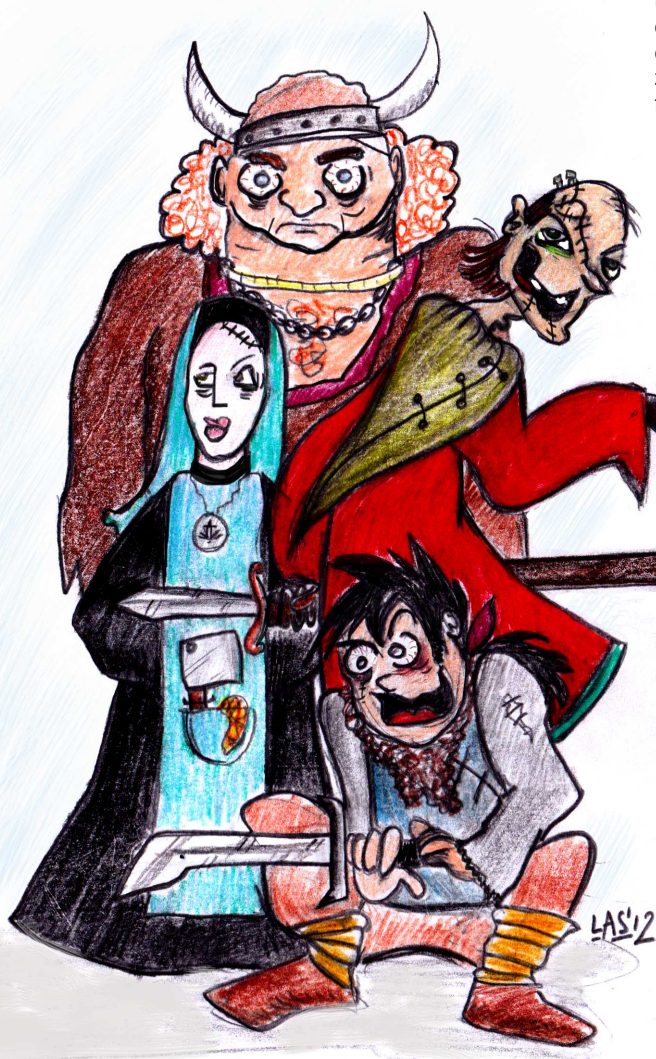
3.3.1 - Culti ad Athar

Il Ducato del Leone affonda le sue radici etniche nell'antica società tribale del Deserto Grigio e quindi molte religioni locali sono le stesse professate dai nomadi delle grandi oasi.

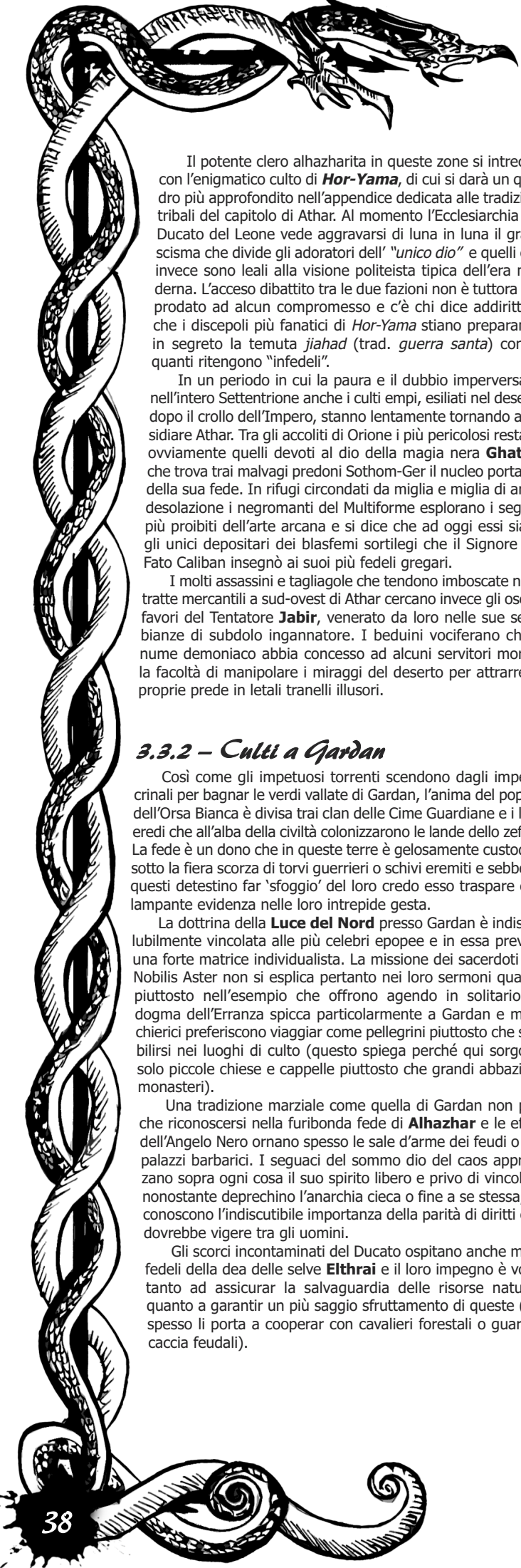
L'onnipotente culto del Nobilis Aster trova il suo cardine nella fiera tradizione equestre di Athar e pertanto i maggiori tempi della **Luce del Nord** sorgono a fianco delle sedi degli ordini cavallereschi. La tipica esaltazione athariana del coraggio coinvolge massimamente i seguaci del nume della giustizia e questi sono spesso chiamati a dar prova del loro valore fungendo da consiglieri o attendenti per conto dei più arditi condottieri.

Il patrono delle genti del Deserto, e in particolar modo dei pacifici Metha-Ar e dei fieri Belgaf-Him, è il dio del sole **Elios**, che nella sua forma di falco o scarabeo dorato veglia su quanti viaggiano attraverso le assolate dune. La chiesa di Elios annovera molti proseliti presso Athar e questi solitamente sono indomiti preti che perseguono la distruzione di spiriti maligni come non-morti e demoni, o abili speziali che sfruttano le rare erbe officinali che crescono nelle poche aree floride del Ducato per realizzare prodigiosi medicamenti. Tra questi merita una menzione particolare la misconosciuta "*confraternita dello scarabeo*", una cerchia nata per far fronte alla tenebrosa insidia dei demonologi che si occupa principalmente di individuare e distruggere gli immondi portali tramite i quali le turpi progenie degli inferi penetrano nelle lande degli uomini.

La seconda divinità delle tribù è **Sirio**, nume della conoscenza, e a lui sono rivolte le preci degli eminenti dotti della Casta della Sapienza. La ricerca del sapere allo scopo di favorire l'illuminazione interiore e il benessere dell'umanità è un ideale che in passato ha contraddistinto l'opera di molti sapienti del Deserto (è il caso della famosa alchimia trascendentale).



Un esempio di accozzaglia di spine, fanatici e scagnozzi al servizio degli emissari della Rosa Damoclis



Il potente clero alhazharita in queste zone si intreccia con l'enigmatico culto di **Hor-Yama**, di cui si darà un quadro più approfondito nell'appendice dedicata alle tradizioni tribali del capitolo di Athar. Al momento l'Ecclesiarchia del Ducato del Leone vede aggravarsi di luna in luna il grave scisma che divide gli adoratori dell' "unico dio" e quelli che invece sono leali alla visione politeista tipica dell'era moderna. L'acceso dibattito tra le due fazioni non è tuttora approdato ad alcun compromesso e c'è chi dice addirittura che i discepoli più fanatici di **Hor-Yama** stiano preparando in segreto la temuta *jihad* (trad. *guerra santa*) contro quanti ritengono "infedeli".

In un periodo in cui la paura e il dubbio imperversano nell'intero Settentrione anche i culti empici, esiliati nel deserto dopo il crollo dell'Impero, stanno lentamente tornando a insidiare Athar. Tra gli accoliti di Orione i più pericolosi restano ovviamente quelli devoti al dio della magia nera **Ghator**, che trova tra i malvagi predoni Sothom-Ger il nucleo portante della sua fede. In rifugi circondati da miglia e miglia di arida desolazione i negromanti del Multiforme esplorano i segreti più proibiti dell'arte arcaica e si dice che ad oggi essi siano gli unici depositari dei blasfemi sortilegi che il Signore del Fato Caliban insegnò ai suoi più fedeli gregari.

I molti assassini e tagliagole che tendono imboscate nelle tratte mercantili a sud-ovest di Athar cercano invece gli oscuri favori del Tentatore **Jabir**, venerato da loro nelle sue sembianze di subdolo ingannatore. I beduini vociferano che il nume demoniaco abbia concesso ad alcuni servitori mortali la facoltà di manipolare i miraggi del deserto per attrarre le proprie prede in letali tranelli illusori.

3.3.2 – *Culti a Gardan*

Così come gli impetuosi torrenti scendono dagli impervi crinali per bagnare le verdi vallate di Gardan, l'anima del popolo dell'Orsa Bianca è divisa tra i clan delle Cime Guardiane e i loro eredi che all'alba della civiltà colonizzarono le lande dello zefiro. La fede è un dono che in queste terre è gelosamente custodito sotto la fiera scorza di torvi guerrieri o schivi eremiti e sebbene questi detestino far 'sfoggio' del loro credo esso traspare con lampante evidenza nelle loro intrepide gesta.

La dottrina della **Luce del Nord** presso Gardan è indissolubilmente vincolata alle più celebri epopee e in essa prevale una forte matrice individualista. La missione dei sacerdoti del Nobilis Aster non si esplica pertanto nei loro sermoni quanto piuttosto nell'esempio che offrono agendo in solitario. Il dogma dell'Erranza spicca particolarmente a Gardan e molti chierici preferiscono viaggiare come pellegrini piuttosto che stabilirsi nei luoghi di culto (questo spiega perché qui sorgono solo piccole chiese e cappelle piuttosto che grandi abbazie o monasteri).

Una tradizione marziale come quella di Gardan non può che riconoscersi nella furibonda fede di **Alhazhar** e le effigi dell'Angelo Nero ornano spesso le sale d'arme dei feudi o dei palazzi barbarici. I seguaci del sommo dio del caos apprezzano sopra ogni cosa il suo spirito libero e privo di vincoli e, nonostante deprechino l'anarchia cieca o fine a se stessa, riconoscono l'indiscutibile importanza della parità di diritti che dovrebbe vigere tra gli uomini.

Gli scorci incontaminati del Ducato ospitano anche molti fedeli della dea delle selve **Elthrai** e il loro impegno è volto tanto ad assicurare la salvaguardia delle risorse naturali quanto a garantir un più saggio sfruttamento di queste (ciò spesso li porta a cooperare con cavalieri forestali o guardacaccia feudali).

Gardan è anche sede di una delle poche sacche di adoratori della **Croce del Sud** che compaiono nel Settentrione. Questi individui gioviali e scanzonati traggono gran godimento dal partecipare ai frequenti festini che allietano villaggi o corti gardanite e molti di loro si dilettono nel comporre poemi eroici, nel distillare inebrianti bevande o nel creare potenti talismani (assai apprezzati dai superstiziosi nobili locali).

Le fedi più antiche a Gardan sono sicuramente quelle professate dagli sciamani dei clan barbari e tra queste la prima menzione spetta ai **culti elementali**. La cosiddetta "tetrarchia" formata da acqua, aria, fuoco e terra, che prende il nome di Orifiamma, traspare in molti miti e leggende della patria dell'Orsa e da questa scaturiscono molti semidei che incarnano l'intimo legame che esiste tra il mondo terreno e i creatori divini.

Alcuni esponenti dei culti sciamanici in passato furono corrotti dal tocco di Orione e presero così a praticare scellerate forme di idolatria affini ai nefandi signori della Piaga. L'abominevole dio **Dhazka** ha mietuto un numero incalcolabile di anime tra gli indigeni di Gardan e dopo la caduta dei Quattro si è preso la sua "vendetta" sulle genti dei Ducati inducendo i propri adepti a spargere letali pestilenze, a compiere atroci massacri e a scagliare terribili malefici.

3.3.3 – *Culti a Thersa*

Nelle piane perennemente squassate dalla battaglia di Thersa la fede è uno dei pochi appigli che restano agli uomini e quindi la stragrande maggioranza dei patrioti della Torre Scarlatta coltiva una fervida devozione nei numi degli Astri.

La comunità thersiana della **Luce del Nord** ha origini che si perdono nei primordi e da sempre il suo integerrimo giudizio ha guidato la reggenza locale in ottemperanza al sacro "dogma di Libra". Il clero del Nobilis Aster onora il legame fraterno che lo unisce agli austeri seguaci di **Aldebaran** e da tempo immemore i due culti agiscono assieme in seno ad una struttura coesa e capillare. I prelati della Luce del Nord sono la viva "coscienza" del Ducato e il loro compito primario è quello di consigliare le autorità ecclesiastiche e civili, aiutandole a superare crisi o controversie. L'impegno del clero aldebaranita è invece di stampo più "pragmatico" e pertanto gli agenti del Giudice Cieco sono schierati in prima linea per sostenere le iniziative della chiesa e, soprattutto, per combattere i suoi più accerrimi nemici. Gli esorcisti del "flagello purpureo" (branca di sacerdoti e templari fedeli ad Aldebaran), al pari dei membri della "confraternita dello scarabeo" di Athar, hanno ottenuto i successi più significativi nella crociata contro la demonologia e il loro silenzioso zelo non conosce paragoni.

Tra i cerusici che servono presso la città-lazzaretto di Schlagenturm c'è una nutrita schiera di discepoli di **Nhea** e l'Angelo Bianco viene venerato anche dal reverendo ordine equestre degli Ospedalieri. L'importanza di assicurare la sopravvivenza dei figli di Thersa nello straziante carnaio dell'Estvallo è un punto su cui non si transige e quindi chi riceve dagli dei il raro dono della guarigione ha l'imperativo dovere di usarlo per salvare i propri consanguinei.

Se da un lato nel Ducato si cerca di preservare ad ogni costo il dono della vita, dall'altro è la fosca ombra della morte a dominare il volto martoriato di questa terra. Il cupo verbo fatalista di **Alhazhar** è sovente l'unico sostegno per quanti hanno smarrito tutto ciò che avevano e solo tuffandosi senza remore nel furibondo caos della battaglia costoro possono lasciarsi alle spalle il grigio spettro della disperazione e del rimpianto. L'Angelo Nero è anche il patrono della *Legione degli Orfani* guidata dalla tenebrosa Vladilena Krutchow e a lui sono affidate le suppliche di quanti si destano all'alba consci di aver scarse probabilità di veder il crepuscolo.

I molti luoghi di sepoltura che costellano le regioni di Thersa sono custoditi dai laboriosi preti di **Kainus Yano** e a loro spetta ovviamente anche l'onere di presiedere le solenni cerimonie funebri che hanno luogo nel buio del vespro. La pia Sorellanza del Requiem mantiene ottimi rapporti con quanti adorano il Sire di Roccanera e questi potranno sempre trovare un sicuro asilo nelle grandi dimore della casata Schwarzkrose.

Sin dall'inizio dell'Era del Regno l'armata thersiana combatte una campagna senza fine che la vede opposta alle brutali orde della Tirannia, ultimo dei grandi baluardi del Male sulle lande di Whanel. Tanto i crudeli hob quanto gli infami uomini che collaborano con la Tirannia servono il culto sacrilego di **Ahra** e questo conferisce un'impronta spietata e militaristica alla loro schiera. I dettami del terribile generale degli inferi sono quelli che più di altri permettono al male di prosperare in una società organizzata che nulla ha da invidiare ai reami dei popoli liberi e che quotidianamente minaccia i confini del Settentrione.

CAPITOLO 4

IL CAVALIERATO

4.1 – Il Cavalierato nei Ducati

*«Vesti un uomo con una fulgida panoplia d'arme,
una spada affilata, un mantello di seta e non avrai
altro che un brutto vana-glorioso.*

*Spo-glia un uomo della malizia, del dubbio e della
menzogna e avrai un cavaliere...»*

Sir Elleron - Cavaliere del Tramontano

*«La virtù non si raggiunge tramite la conquista ma
bensì tramite la rinuncia. Non deve forse l'abile ar-
tigliano rimuovere la materia in eccesso per ottenere la
gemma più raffinata? Allo stesso modo il cesello
dell'onore, della fede e del coraggio forgia il futuro
cavaliere...»*

Sir Millus - Cavaliere del Levante

4.1.1 – Origini e storia del Cavalierato

Nelle due sagge citazioni che introducono questo capitolo è racchiuso il profondo significato degli ideali che reggono le sorti del Cavalierato presso le vaste terre del Nord. In una secolare epopea dalle tinte romantiche si è così delineata la figura odierna del "miles equester", un guerriero senza macchia e senza paura consacrato alla difesa degli uomini e della giustizia. Sebbene quest'immagine poetica rappresenti solo in parte i celebri cavalieri dei Ducati, essa offre comunque un chiaro esempio di quali siano le grandi responsabilità a cui costoro sin dagli albori sono stati chiamati.

L'origine del Cavalierato coincide con la nascita delle prime colonie che nell'Era Arcaica furono fondate nelle fertili vallate del Settentrione. Genti provenienti dalla gelida Banchisa, dalle grandi selve, dai brulli Altipiani e dall'infuocato Deserto si trovarono improvvisamente unite nell'ardua opera di creazione di una nuova civiltà. Per poter far fronte ad un così immane impegno e alle molte insidie del territorio selvaggio, alcuni prodi individui si fecero avanti per guidar i propri consanguinei e strinsero in breve una solida alleanza tra loro. Questi uomini di eccezionale valore e carisma erano persuasi che la futura società avrebbe potuto prosperare solo affidandosi ad illuminate regole in grado di bandir lo spettro dell'anarchia. Fu così che vennero stilate le prime leggi codificate, ciascuna delle quali avrebbe dovuto attenersi al sommo principio di anteporre il bene della comunità a qualsiasi altro diritto o dovere individuale. Allo stesso modo i custodi di ciascun popolo, a cui fu attribuito il nome generico di "paladini", avrebbero dovuto votarsi in tutto e per tutto a questi dettami. Lo zelo dei paladini era corroborato dalla venerazione dei numi degli Astri (in particolar modo la Luce del Nord, altresì nota come *Nobilis Aster*) e pertanto il loro ordine ebbe sin da subito forti connotati religiosi.

Questi furono i precursori del Cavalierato a cui nei tempi a venire spettò il compito di formare i Ducati e amministrarne i vari feudi. Gli otto autori della "carta cardinale" (la prima legislazione dei Ducati) si spartirono con rigida equità le terre disponibili e così crearono le maggiori Signorie del Settentrione, attorno alle quali sorsero poi le Podestà minori e le varie Marche o Baronie.

Nel corso dei secoli il Cavalierato fu riformato sulla base dei suoi tre "cardini" (onore, fede e erranza) e suddiviso nelle distinte cerchie della Rosa dei Venti, dei Templari e degli Erranti. A sua volta ogni cerchia fu influenzata dai peculiari costumi e tradizioni di ogni singola terra, assumendo tratti sempre più particolari. Il saldo legame stipulato tra i cavalieri assicurò per lungo tempo la stabilità delle loro nazioni e fu così che i Ducati giunsero al loro apice agli inizi della fosca Era dei Quattro.

L'ascesa dell'Impero e la conseguente messa al bando dei culti antichi gettò un'ombra nefasta sulle corti del Settentrione. Questo clima di ostilità sfociò in breve in deliberati attacchi contro i cavalieri (vedi cronologia di Whanel) e quindi con la completa soppressione di ogni loro privilegio. Alcuni arditi figli dei Ducati trovarono un'eroica morte scontrandosi con gli sgherri imperiali, ma la maggior parte di loro scelse saggiamente di sopportar l'onta dell'esilio per assicurar la sopravvivenza dei valori del Cavalierato. Per oltre mille anni i cavalieri si rifugiarono così in catacombe sotterranee, allestendo al loro interno chiese, sale d'arme e aule scolastiche in cui serbare una traccia indelebile del proprio ordine. Le sanguinose rappresaglie dell'Impero, il tradimento di uomini senza onore e il peso dell'abbandono misero a dura prova la loro resistenza e non a caso al termine dell'Era dei Quattro nelle catacombe rimaneva solo un ottavo del numero originale di inquilini.

Probabilmente fu solo la straordinaria fede dei cavalieri, sostenuta da eroici esempi del calibro di Sant'Elleron (vedi), a dar loro la forza di impugnare di nuovo le armi e di scendere in battaglia al fianco dei ribelli del Re Eterno Kanzor. Sebbene l'antica forza d'arme si fosse quasi del tutto consumata nei cupi rifugi, i discendenti delle gloriose casate, a malapena capaci di brandir una spada, affrontarono Falcon con un coraggio senza uguali e per certo il loro contributo risultò determinante per sancir il crollo dei Quattro.

Se riscattar i Ducati dalle grinfie dell'usurpatore fu una massacrante impresa, altrettanto difficile fu il successivo iter di restaurazione. L'egida imperiale aveva mutato radicalmente la società del Settentrione, spingendola ad allontanarsi dalla virtù in favore della cupidigia e dell'ambizione. Acclamati "a furor di popolo" i cavalieri riuscirono a riportar le reggenze e i feudi sotto la propria autorità, ma al contempo scoprirono che buona parte dei loro cortigiani coltivava interessi tutt'altro che virtuosi... il moderno Cavalierato dovette quindi confrontarsi con un ritratto assai più tenebroso dell'antica madrepatria; un ritratto costellato di torbidi intrighi, superstiti imperiali, fanatici teocrati e molteplici insidie.





NOTA – I sette compagni di Elleron

Alla leggenda del cavaliere del Tramontano si accompagna quella dei sette compagni d'arme che lo seguirono nella sua onorata impresa. Ciascuno dei seguaci di Elleron ha avuto i suoi natali in uno degli otto Ducati maggiori e questa singolare caratteristica li rende i più celebri "patroni" delle più importanti nazioni del settentrione. Di seguito vengono elencati i nomi dei sette assieme a qualche cenno sulla loro persona e sulle loro gesta:

Sir Edmund l'Ardito, Cavaliere del Maestrale, Patrono di Erigas: Si narra che Sir Edmund spiccasse tra i compagni per l'eccezionale coraggio e ardore in battaglia. Durante la permanenza della compagine nel Deserto Grigio egli si innamorò degli splendidi destrieri allevati dai Belghaf-Him e si dice che fece ritorno tra di loro dopo la morte di Elleron.

Sir Duncan il Torvo, Cavaliere del Ponente, Patrono di Dunhar: Nonostante il suo carattere cupo e schivo Sir Duncan dimostrò sempre un'incrollabile lealtà alla causa di Elleron. Pare che egli non sorridesse mai e che detestasse gli scherzi futili, guadagnandosi così l'ingiusta nomea di "torvo". In ogni caso il cavaliere del Ponente decise di cavalcare assieme a quello del Tramontano verso la trappola dell'Impero e lì perì per impedire ai Quattro di impadronirsi della salma di Elleron. Il suo corpo fu smembrato ed appeso ad una croce di legno sul confine occidentale delle Piane Centrali. Nell'Era del Regno dove giacevano i suoi resti fu costruito il "bastione di Duncan", attualmente la più robusta fortezza dell'Ovestvallo.

Sir Ghassan l'Irruento, Cavaliere del Libeccio, Patrono di Athar: Ghassan fu indubbiamente il più valente guerriero della schiera di Elleron e la sua consumata maestria di spadaccino superava persino quello del cavaliere del Tramontano. Nel corso delle scaramucce combattute contro gli sgherri dell'Impero sul suolo dei Ducati Ghassan era sempre il primo ad attaccar battaglia e l'ultimo a ritirarsi dalla mischia. Egli fu il primo dei sette a cadere, ma la sua fama assicurò numerosi gregari alla compagine.

Lady Lisbeth la Martire, Cavaliere dello Scirocco, Patrono di Thersa: Unica donna nella compagnia (fatta eccezione per il presunto mistero del "cavaliere dello Zefiro"), la benevola Lisbeth servì Elleron e gli altri con straordinaria abnegazione. La sua estrema umiltà la fece forse passar in secondo piano rispetto alle più esuberanti personalità del calibro di Sir Ghassan e Elleron stesso, ma il suo ruolo risultò altresì determinante. Lady Lisbeth si consegnò spontaneamente agli aguzzini imperiali per proteggere la fuga della compagine verso il Deserto e per sei giorni e sei notti subì atroci torture senza emetter un sol fiato. Il suo silenzio permise ad Elleron di continuare per molte lune ancora la sua sacra missione e per questo Lisbeth condivide col cavaliere del Tramontano l'appellativo di "martire" del Cavalierato.

Sir Millus il Mite, Cavaliere del Levante, Patrono di Kharas: Secondo solo ad Elleron nella leggenda, il quieto Millus rappresenta un esempio assai atipico tra i cavalieri. Egli amava infatti la pace e la vita sopra ogni altra cosa e pertanto impugnò la spada solo per necessità, mai per rancore o vendetta. Il suo disprezzo per l'eccessiva belligeranza lo indusse a non vestir mai un'armatura e per questo divenne celebre come "cavaliere senza corazza". La morte di Elleron spense in lui ogni barlume di felicità e da allora visse un'esistenza mesta e solitaria. Nessuno sa quale sia stata la fine di Millus, giacché egli scomparve nel nulla dopo essersi diretto verso l'est di Whanel. Alcuni favoleggiano che egli abbia infine condiviso la stessa sorte dell'amato amico e che ora si riposi al suo fianco nei remoti reami fatati.

Sir Andrzej il Pio, Cavaliere del Grecale, Patrono di Khartas: Andrzej era il membro più dotto e saggio della schiera di Elleron e il cavaliere del Tramontano intrattene con lui illuminate conversazioni nel corso delle sue peripezie. Si dice Sir Andrzej egli avesse stilato una dettagliata cronaca dell'impresa vissuta nella schiera del cavaliere del Tramontano, ma purtroppo quell'inestimabile manoscritto (se mai è esistito) è andato perduto e tuttora rappresenta un agognato tesoro per ogni scudiero o cavaliere.

L'ignoto settimo, Cavaliere dello Zefiro, Patrono di Gardan: Sul fantomatico settimo compagno di Elleron vige il più assoluto mistero. Durante la restaurazione dei Ducati alcuni reduci delle catacombe narrarono che il cavaliere dello Zefiro, proveniente dalle selvagge valli di Gardan, fosse Ulrich il Grosso, un rude e bonario guerriero del clan morto durante i primi anni di viaggio della compagine. Una seconda versione della storia, assai cara ai patrioti dell'Orsa Bianca, sostiene invece che il settimo cavaliere altri non fosse che Lady Mirabel la Rossa, la devota amante di Elleron. Pare infatti che il sincero legame stretto col cavaliere del Tramontano avesse indotto Mirabel a seguirlo anche sulla via del Cavalierato e che essa avesse infine ottenuto l'ordinamento per mano di Sir Millus. La questione del "settimo cavaliere" è indubbiamente uno dei più intriganti enigmi dei Ducati e ancor oggi essa viene seguita con estremo interesse.

4.1.2 – L'epopea di Sant'Elleron

La saga del Cavaliere del Tramontano è indubbiamente la più celebre leggenda equestre narrata nei Ducati e per certo ad essa si ispira ogni probo paladino del Settentrione. Discendente della potente dinastia dei Gramar, Elleron visse agli inizi del terzo millennio dell'Era dei Quattro e come molti altri trascorse la sua giovinezza nell'oscuro ventre delle catacombe. Nell'adolescenza fu istruito da molti validi mentori, divenendo così erudito nella storia antica dei Ducati e nei sommi fondamenti della "carta cardinale". Tuttavia a differenza degli altri Elleron mostrava i segni di una profonda irrequietudine ed era fermamente persuaso che le gesta di un uomo dovessero rispecchiarsi in primis ciò in cui egli credeva. Un dì egli decise di uscir in superficie e calcar la via dell'erranza al pari dei suoi antenati, esibendo con orgoglio le insegne finora rimaste sepolte nel grembo della terra. I custodi delle catacombe tentarono di dissuaderlo dal compier un simile azzardo ma Elleron aveva ormai preso la sua scelta e, così come fece sino alla morte, non tornò mai sui propri passi.

Egli cavalcò per miglia e miglia sotto lo pseudonimo del Tramontano, il freddo vento del Nord che si dice avesse recato ai primi coloni dell'Era Arcaica il sacro verbo del *Nobilis Aster* e in ogni borgo in cui sostò si impegnò per dare ausilio a chiunque ne abbisognasse. Elleron non si scagliò mai in dissennati assalti contro i militi dell'Impero, ma la sua generosa opera riuscì ugualmente a portare beneficio a innumerevoli individui. Proteggere le vittime di inique vessazioni, fornire cibo ai miserabili e guarire i malati furono l'unica e sola occupazione del cavaliere nell'arco di un anno e una sorte benevola gli permise sempre di sfuggir all'ira dei seguaci dei Quattro.



Il suo genuino impegno infiammò il cuore di altri che come lui desideravano riportar in auge l'ardito spirito dei padri dei Ducati e fu così che sette compagni si unirono al Tramontano, componendo un'emblematica schiera di otto valorosi. Tra loro il più noto fu sicuramente Sir Millus, detto il "cavaliere senza corazza", un pacifico mezzelfo benedetto da grande saggezza che in più frangenti riuscì a moderar l'eccessiva irruenza del condottiero. Molte furono le gesta perpetrate dalla compagine nel suolo dei Ducati e si narra che in questo periodo Elleron strinse un'appassionata relazione con Lady Mirabel, fiera dama dell'irriducibile stirpe di Gardan.

In seguito i cavalieri, braccati dall'Impero, furono costretti a ripiegare nelle dune del Deserto Grigio e lì furono ospiti della benevola tribù dei *Belghaf-Him* (falchi dorati). Nemmeno la rara parentesi di pace delle grandi oasi poté però estinguere la vampa che bruciava nell'animo di Elleron ed egli in breve si diresse a sud per continuare la sua missione nelle lontane terre dell'Occaso.

Fu allora che l'infame nequizia dell'Impero palesò il suo volto più mostruoso. Per volere dei Quattro un'abominevole esecuzione di massa fu fissata in un luogo sperduto a poca distanza dalle Foreste del Sole laddove Elleron e i compagni si rifugiavano. Gli stessi Signori del Fato si nascosero nei pressi del patibolo e attesero con glaciale pazienza.

Pur consapevole che potesse trattarsi di un letale tranello, Elleron puntualmente decise di andar in soccorso dei condannati. Né i consigli di Millus né le suppliche di Mirabel poterono allontanare il Tramontano dalla strada intrapresa e fu così che egli giunse a fronteggiar l'ora fatidica. Protetto nel pallido usbergo dei Gramar, con le dita avvinte all'inseparabile ferro e ammantato delle solenni insegne della Rosa dei Venti, un eroe di un tempo perduto si presentò innanzi agli spietati tiranni imperiali e questi lo colpirono senza esitare. Senza badar alla propria incolumità Elleron puntò dritto verso gli innocenti avviati al macello e sbaragliando i carcerieri ottenne di liberarne gran parte. Fu allora che le frecce avvelenate di Lord Ronan si abbattono su di lui, trapassando l'acciaio dei Ducati e il cuore del cavaliere. Ma ai Quattro non fu dato di profanar il corpo di Elleron... tanto i leali commilitoni quanto gli uomini che egli aveva appena salvato gli fecero coraggiosamente scudo, permettendo al suo destriero di galoppar via fino a sparire nel folto della selva.

Pochi giorni dopo Millus ritrovò in una radura il cavallo e le vestigia d'arme di Elleron, ma della salma dell'amico non v'era traccia alcuna. Ancor oggi si crede che il cavaliere del Tramontano sia stato guarito dalle genti fatate dei reami di macchia e che riposi nelle loro sale in attesa di riprendere la sua cerca.

Molti per certo ne piansero la scomparsa e prima tra tutti Mirabel, che in grembo portava suo figlio. Per i quasi nove secoli a venire il mito di Elleron fu tramandato nel buio delle catacombe e con l'avvento dell'Era del Regno egli fu proclamato primo santo e martire del Cavaliato. Egli vive ancora negli altisonanti sermoni dei sacerdoti, nelle suggestive fole dei bardi e nei canti degli Erranti e chiunque conosca il significato del vero onore cavalca al suo fianco.

4.1.3 – I cavalieri nell'Era del Regno

Come già si è accennato, l'immagine odierna del Cavalierato è solo un riflesso sbiadito di quella che fu l'epoca di maggior gloria dei Ducati e della nobiltà equestre. I reduci delle catacombe avevano certo contribuito a salvaguardare il sacro patrimonio dei loro avi, ma sarebbe stato ben poco realistico pretendere che la loro forza e fede potesse di punto in bianco ritornare ad esser pari a quella dei leggendari progenitori.

Fu un miracolo anche solo trovare sufficienti eredi delle antiche casate, veri o presunti che fossero, da far sedere sui fatiscanti scranni dei Duchi; altrettanto difficile fu persuaderli a vestir la corazza e cinger le armi dei cavalieri. Nella nuova era la vita di ventura, le rinunce e i perigli del "miles equester" erano una prospettiva poco attraente per coloro che erano stati feriti dagli orrori dell'Impero e che a stento si preparavano per affrontare un futuro madido di incertezze.

L'ordinamento di nuovi cavalieri fu inoltre ostacolato dall'atteggiamento inizialmente fin troppo "puritano" dei vati incaricati di valutare le virtù dei giovani scudieri. Le rigide tradizioni furono spesso prese alla lettera e le doti sovrumane dei protagonisti delle epopee cavalleresche divennero il metro con cui valutare i cadetti.

Alla luce di questo risulta facile capire perché solo un numero ristrettissimo di individui accettò ed ottenne i voti del Cavalierato nell'arco della prima decade della novella era: in quel tempo persino le alte corti dei maggiori Ducati contavano sulle dita delle mani i propri cavalieri e la maggior parte di loro aveva visto certo fin troppi inverni.

Durante il Gran Concilio del Cavalierato che si tenne nell'anno IX presso la Sala Cardinale di Ifazhar si ebbe quindi la cosiddetta "riforma del nuovo sangue", in base alla quale gli aspiranti cavalieri sarebbero stati ammessi nell'ordine non tanto sulla base di rigidi canoni formali, quanto piuttosto in ragione della bontà della loro "vocazione". I vati si mantennero da allora ligi allo spirito della riforma, premiando in primis l'onore, la fede e il coraggio. Si riuscì così nell'intento di far affluire forze fresche nelle corti, nei quartieri dei templari e tra le schiere degli erranti. Questo cambiamento radicale ovviamente non incontrò le simpatie degli esponenti delle fasce più conservatrici, presso i quali la riforma fu spesso bollata come "del sangue acerbo". In ogni caso di fatto la facciata del Cavalierato nell'Era del Regno era mutata, assumendo connotati assai particolari.

Nelle ultime due decadi tra i cavalieri il numero di giovani leve ha superato di gran lunga quello dei decani. La nuova generazione di paladini non appare più come l'élite uniforme e ligia al dogma del passato, ma è piuttosto una schiera eterogenea in cui ogni membro spicca per le sue peculiari inclinazioni. Sono davvero pochi i cavalieri che oggi osservano alla perfezione ogni singolo aspetto del codice equestre; la maggior parte di loro tende piuttosto ad eccellere in uno di questi e ad esser carente negli altri. L'odierna schiera dei cavalieri è quindi contraddistinta da un continuo chiaroscuro fatto di abili spadaccini fin troppo irruenti, predicatori straordinariamente devoti ma poco audaci e giudici equi ma eccessivamente distaccati. Anche individualismo e cameratismo tendono a contendersi frazioni alterne del Cavalierato ed è quindi possibile incontrar guerrieri alteri e schivi che preferiscono agir come condottieri indiscussi o solitari giramondo, così come combattenti leali ai propri commilitoni e avvezzi a condividere con loro ogni esperienza.

In ogni caso è la "gloria" l'indiscussa ambizione di questi cavalieri dal volto poco 'divino' e parecchio umano. Sebbene il mito del "cavaliere senza macchia e senza paura" appaia più come una meta ideale che come un obiettivo tangibile, i paladini tendono a prodigarsi con ogni mezzo per far in modo che anche una loro singola impresa possa meritare un posto accanto ai nomi dei 'grandi' dei secoli d'oro delle terre del Nord. Che si tratti di sete di fama, di trionfo o di valore civile si può star certi che un cavaliere sarà di gran lunga più propenso a sfidar la sorte rispetto all'uomo comune... e forse è proprio questo atteggiamento eccezionalmente ardito e scavezzacollo a sopperire alle pecche dei "cavalieri moderni" e a farne gli autentici eroi dei Ducati.

4.1.4 – Il dogma del Cavalierato

Il dogma dei cavalieri si basa su quelli che sono i tre "cardini" secolari del culto della Luce del Nord: la virtù (VIRTUS), la fede (ASTER) e l'erranza (ITER).

La virtù rappresenta il concetto dell'"onore equestre", ovvero quella serie di vincoli etici e morali che uniti alle superiori responsabilità del cavaliere ne fanno un individuo che si distingue dalle masse ed è quindi destinato a guidarle. Il cardine dell'onore impone al cavaliere di affrancarsi da ogni comportamento meschino od iniquo e a porsi con "animo nobile" in ogni frangente. Ciò ovviamente si traduce in una sequela pressoché infinita di norme quali l'assoluta lealtà in battaglia, l'onnipresente rispetto nei confronti degli altri e il dovere di prender decisioni solerti in favore del bene comune. Non a caso il termine nobiltà d'animo per i cavalieri tende spesso a coincidere con quello di "nobiltà cortese" e per questo gli individui che spiccano per aver un forte senso dell'onore occupano spesso posizioni autorevoli tra i funzionari di un Ducato o di un feudo.

Se la virtù rappresenta principalmente gli obblighi 'terreni' del cavaliere, la fede ne sancisce invece i doveri 'spirituali'. Questo cardine ricopre tanto la devozione agli ideali del Cavalierato quanto l'abnegazione alla causa della giustizia. Un cavaliere deve sempre anteporre la sua sacra missione ad ogni obiettivo personale e se necessario deve esser pronto a giudicare i suoi fratelli con misura imparziale. I valori della legge costituita e dell'ordine civile sono massimamente stimati dai cavalieri e persino coloro che non svolgono le veci di magistrati a tempo pieno sono spesso chiamati a dirimer controversie di ogni sorta.

*Un prode cavalier della
Rosa amministra
la sua signoria
assiso sul suo scranno*





Canto di Sant'Elleron

Dame e messeri è giunto il momento
Piena di canti risuoni la stanza.
Grande fu l'uomo e grande il cimento

Per tutti esempio di grande speranza
Fu il Cavaliere del Tramontano
Di cui sentiamo ancor la mancanza.

Ma riuscì il Male a cinger sua mano
Pe' mai la tenebra il cuor suo ha velato
ciò che compì non fu mai fatto invano.

Figlio del bene, d'un eroe nato
La Luce benevola su lui brillò
La mano paterna lo tenne celato

All'occhio del Male che via la portò.
Con grande, immensa, incrollabile fede
Le sale di Poldor e lo studio lasciò.

Anima grande che per nulla cede,
Del padre la spada cinse al suo fianco
Già il ridestarsi più da presso vede

Di chi del buio e del Male è ben stanco.
Con la sua forza tutti travolge
Di un gran valore non è mai manco

Presto la gente a lui si rivolge
D'arme il compagno non tarda a arrivar
Fratelli fedeli che il Grande coinvolge

Nel sogno di render a noi libertà.
Maestrale, Libeccio, Grecale e Mistrale
Amici fedeli e di grande lealtà

Decisi a combatter la piaga infernale
Di questa causano tosto il furore
E mentre è odiato e braccato dal Male

Il gran cavaliere incontra l'Amore.
Mirabel fiera e di chioma rossa
Al puro Elleron offre il suo fiore

Ed egli nel cuore riceve una scossa
Che nuovo vi apre all'anima rende.
E fu poi la corsa da tal passion mossa

Che la compagnia, ormai, chi la prende?
Chè fame o sete o calura o stanchezza
Furia di sabbia o nemico che attende

Prezioso non seppe la loro fieraezza.
amici e alleati rivelò il Deserto
E partirsi da lor lasciò grande amarezza.

Ma il viaaggio riprese, e questo ormai è certo,
Nessuno a fermare il passo riusciva
del Cavaliere possente e assai esperto.

La Luce del Nord i suoi passi scandiva,
E il Male capì che una grande minaccia
L'eroe ribelle ormai presa aveva

Distruocere vuol le forti sue braccia
E rapido e infido corre ai ripari.
Ecco che al puro inizia la caccia

Sir Elleron perse tanti suoi cari.
Ma le torture più orribili e atroci
E i colpi più duri, infami e amari

Piente poterono contro le voci
De'li irriducibili figli dell'Astro:
Strinendo else a forma di croci

Di cui ognuno era maestro
Non arretaron di fronte alla Morte
Ed il Cavaliere fu il loro pilastro.

Con grande coraggio e sfidando la sorte,
Mistrale condusse a lui la sua amata.
Benchè la sua fine ormai fosse alle porte,

Ei venne a saper di sua figlia, nata
Dal suo amor, e per lui nuova speranza
Fu, di onestà e virtù rinnovata.

Ma i Quattro vollero che alla sua erranza
Qualcuno infine ponesse rimedio
E con l'inganno e con l'arroganza

Costrinsero il Grande auscir dall'esilio
Se salvar volea la vita ai fratelli.
E lui senz'altro si espose al periglio.

Portando appresso trent'altri ribelli.
Una è la via che va alla Giustizia
Che è una catena e noi siamo li anelli

Tu Cerca la sempre, chè allora la Grazia
Dell'Astro divino su te scenderà.
Ma anche il Male conosce perizia

Arco assassino sbaigliare non sa.
Colpito a morte da un tradimento
Elleron cede alla cruda realtà.

Seppure è riuscito nel glorioso intento
Salvi li amici, furente offensor,
La vita oramai li sfuggì da dentro

Ma sempre saldo rimane il suo onor.
Ma più il suo corpo fu ritrovato
E fu per tutti un grande dolor.

Ma fu poi qualcosa recuperato:
armi e corazza intatte e le insegne
che chissà chi avea assicurato

al suo cavallo per mani più degne.
Dai e poi dai, per quanto sia fiera
Una candela il soffio la spegne

Ma puoi soffiare fino alla sera:
non spenge il fuoco tutto il tuo fiato.
Ricorda: pur nella notte più nera

Brilla una luce e vibra un richiamo
Nei cuori di tutti acceso si è un nome.
Elleron, Cavaliere del Tramontano.

NOTA – Il dogma dei cavalieri in gioco

Il "decalogo" del Cavalierato (vedi) descrive gli aspetti specifici del dogma, ma questi possono esser riassunti in pochi punti fondamentali che serviranno da riferimento per chi interpreta un PG cavaliere nelle sessioni TdA:

- Combattere con costanza e intransigenza ogni forma di Male o ingiustizia.
- Agire con lealtà e rispettare la legge costituita.
- Recare aiuto ai bisognosi e adoperarsi costantemente per favorire il bene comune.
- Onorare le tradizioni dei Ducati e proteggere il loro popolo in ogni frangente.
- Formulare sempre giudizi imparziali e privi di faziosità.
- Riferire il vero senza omissioni in ogni frangente.
- Impugnare solo armi "cortesi" (spada lunga, spada bastarda, spadone, stella del mattino, lancia, lanciaio).

4.2 – Le tre vie

4.2.1 – I paladini

Il termine generico "paladino" identifica ogni cadetto che per decisione spontanea o per vocazione mostra devozione agli ideali del Cavalierato. Tuttavia sarebbe errato affermare che ogni paladino è al contempo un aspirante cavaliere, in quanto talvolta alcuni scelgono di non legarsi formalmente ad un ordine equestre e portano avanti la loro missione di fede in ambiti diversi. Le origini di un paladino possono quindi esser assai diverse tra loro: spesso si tratta di rampolli aristocratici che iniziano il loro apprendistato in veste di scudieri al seguito di un cavaliere, in altri casi sono invece i compagni d'arme del cavaliere stesso che, ispirati dal suo esempio, decidono di condividerne i voti e altre volte ancora si ha a che fare con villici virtuosi la cui genuina abnegazione è sufficiente a conferir loro un autentico valore cavalleresco.

Sulla falsariga di questo anche l'iter di addestramento di un paladino tende a variare notevolmente a seconda della sua estrazione sociale e degli scopi personali. Gli scudieri nobili solitamente trascorrono gli anni del noviziato divisi tra le sale d'arme del proprio feudo e le scuole delle abbazie locali, i paladini con maggior spirito di "avventura" preferiscono invece seguire il proprio mentore nelle vie dell'erranza o sui campi di battaglia e infine coloro che prediligono gli aspetti più ascetici della vita equestre passano molte ore nella quiete delle celle di qualche sperduto monastero.

Questo spiega la sostanziale differenza che può intercorrere tra un paladino e un cavaliere; il primo cura la propria esperienza con una certa arbitrarietà e può quindi trascurare alcuni aspetti propri del Cavalierato in favore di altri (es. la preparazione marziale, lo studio della teologia, la vita cortese, etc.), mentre il secondo è tenuto ad osservar a "tuttotondo" il dogma che professa. Pertanto, se un cavaliere opera costantemente per migliorare la sua perizia militare, la sua competenza legale e il suo impegno civile, un paladino può invece seguir tutti questi obbiettivi o anche uno soltanto a sua esclusiva discrezione (anche se le pressioni della sua casata e dei suoi vati in molti casi possono influenzar simili scelte).

Anche le tradizioni e i costumi dei paladini non rispondono necessariamente ai rigidi canoni tipici dell'araldica dei cavalieri. Gli scudieri nobili seguono a menadito l'etichetta imposta dal galateo cortese e tendono ad esibir con orgoglio i blasoni del proprio Ducato o casata. I paladini errabondi o plebei si distinguono invece a malapena dalla gente comune e i simboli che indossano sono perlopiù semplici icone sacre del proprio patrono o emblemi tipici del folklore popolare (es. vesti di tinte particolari, ciuffi di foglie sempreverdi, piume di volatile, etc.).

Per ciò che concerne il rapporto con gli altri, i paladini cercano sempre di mostrare un atteggiamento assai disponibile tanto nei confronti di chi li ospita quando di chi viaggia con loro. In particolare la maggioranza dei paladini rispetta lo "*munus gratiae*" (trad. dovere di gratitudine) e si prodiga quindi per ripagar puntualmente chiunque gli reca aiuto.

Il dover elargire un pegno concreto della propria gratitudine è un vero e proprio debito d'onore per i paladini, tanto che molti considerano un imperdonabile affronto il fatto che non gli sia permesso di farlo! Ovviamente i servizi resi dipendono dallo status del paladino, quindi è plausibile che un facoltoso signore deleghi tale compito ad armigeri o garzoni, mentre un individuo di umili origini sarà altresì pronto ad offrir il sudore della sua stessa fronte.

I canoni di fede inoltre creano un indissolubile legame tra chiesa e Cavalierato e non a caso i "vati" (gli individui incaricati di esaminare gli aspiranti cavalieri) sono quasi sempre sacerdoti di uno dei culti degli Astri.

Infine l'erranza è senza ombra di dubbio il più particolare e pittoresco dei cardini del dogma cavalleresco. In base ad esso il cavaliere deve esser sempre disponibile a prestare il suo impegno ovunque vi ne sia necessità e senza restrizioni di patria, sire o fazione. Ciò crea l'immagine "cosmopolita" del cavaliere che idealmente serve il mondo intero e non un singolo reame o nazione. Indiscutibilmente la maggior parte dei cavalieri agisce principalmente per conto del proprio Ducato nativo, ma è proprio il cardine dell'erranza a mantenere una fitta rete di alleanza e solidarietà tra le varie Podestà del settentrione. In questo contesto merita una menzione l'ordine degli Erranti i quali, proprio per il netto rifiuto di qualsivoglia vincolo formale, si proclamano talvolta esser i "veri cavalieri".

I tre cardini del Cavalierato si sviluppano in quello che è il "decalogo cardinale", spesso riportato in molti testi sacri o blasoni equestri:

I. Valore, Verità e la via di Damocles. Queste saranno le mie armi; né spada, né lancia o scudo avranno maggior valore per me.

II. Ove scorgerò il seme dell'ingiustizia mi porrò come giudice. Nel nome della Luce del Nord, ogni mia decisione sarà in nome della rettitudine e ogni verdetto fallace sarà il mio disonore.

III. Ogni volta che un mio fratello mi recherà offesa, non verserò il suo sangue e cercherò piuttosto di farmi carico delle sue colpe.

IV. Ove scorgerò l'ombra del Male la mia erranza non avrà fine sinché essa non sarà del tutto purificata.

V. Giudicherò il malvagio. Mi farò carico della sua redenzione. Se egli non rinuncerà al Male mi farò carico della sua morte.

VI. Il cavaliere è l'ultimo dei servi tra le genti di Whanel. Aiuterò il debole e il potente. Di fronte ai miei occhi pari saranno i loro bisogni e le loro colpe.

VII. Rispetto la parola degli anziani. Le tradizioni dei Ducati vivono in me e io vivo attraverso loro.

VIII. Mai farò uso di armi che porteranno morte a distanza. Affronterò ogni mio nemico in leale tenzone e con lo sguardo fisso nel suo.

IX. Il mio sacrificio non rappresenta un vanto, rappresenta un dovere.

X. Nella guerra combatterò il Male. Nella pace veglierò sul Male.

NOTA – Patroni per paladini e cavalieri

Anche se il codice equestre non impone necessariamente un'esplicita professione di fede, la maggior parte degli individui che si accostano all'ardua via del Cavalierato affidano le loro preci ad un patrono divino. Ovviamente sono solo pochi i culti il cui dogma risulta esser in tutto e per tutto conforme alla rigida ideologia che ispira il miles equester e pertanto le schiere del Cavalierato tendono a gravitare attorno alle chiese che ospitano queste religioni. Di seguito vengono presentati i numi del pantheon di Whanel (vedi par. 1.2 "Teologia") che ben si prestano come patroni per gli aspiranti cavalieri o per i cavalieri stessi:

- ♦ **Aldebaran:** I cavalieri del Giudice Cieco sono implacabili giustizieri o esorcisti che combattono il male con alacrità e intransigenza.
- ♦ **Elios:** I cavalieri del Padre Dorato rivolgono spesso la loro benemerita opera a favore delle masse del volgo, combattendo al contempo ogni forma di iniquità.
- ♦ **Kainus-Yano:** I cavalieri del Tanatosarca rivolgono il loro vigile sguardo ai trapassati, traendo ispirazione dagli avi defunti e onorando ogni caduto.
- ♦ **Luce del Nord:** I cavalieri del Nobilis Aster sono, di fatto, i precursori della tradizione equestre nei Ducati e il loro impeccabile onore o limpido animo offre un costante esempio ad ogni uomo probo del Settentrione.
- ♦ **Nhea:** I cavalieri dell'Angelo Bianco sono pii guaritori o devoti protettori che si dedicano strenuamente a preservare la vita altrui.

4.2.2 – La via della Rosa dei Venti

«Che l'Onore regga ogni cuore e ogni spada.»

Motto dell'ordine della Rosa dei Venti

Il sacro ordine della Rosa dei Venti è stata la prima cerchia equestre ad esser fondata agli albori della storia dei Ducati. I cavalieri della Rosa si ispirano sopra ogni altra cosa al cardine della Virtù (VIRTUS) e ciò li inquadra come "guide naturali" di ogni corte o istituzione civile. Questi individui spiccano per lo straordinario carisma, per le indiscusse doti di comando e per l'integerrimo senso dell'onore, offrendosi quotidianamente come esempio di fronte alle masse e svolgendo un'onnipresente opera di salvaguardia dell'ordine pubblico.

L'amministrazione del potere secolare in un feudo o signoria e l'onere delle decisioni più fatidiche in ambito politico e militare ricade spesso sulle spalle di uno o più cavalieri della Rosa; non è quindi difficile capire perché costoro rivestano spesso le veci di funzionari di governo o di ufficiali d'armata in un Ducato. Le responsabilità dei cavalieri della Rosa coinvolgono contesti molto più vasti rispetto alla sfera d'azione dei Templari e degli Erranti, quindi solitamente essi agiscono a stretto contatto con un gran numero di consiglieri, gregari e subalterni. La proprietà terriera è poi una prerogativa dei membri dell'ordine e quindi il Duca tende sempre a conceder loro il controllo di piccoli appezzamenti (in qualità di Valvassori di un sire) o addirittura di interi feudi. Questa concessione non è tuttavia un lascito fine a se stesso quanto piuttosto un ulteriore prova di zelo; il ca-

valiere dovrà infatti render periodicamente conto del suo operato ai vati dell'ordine, dimostrando d'esser un sovrano devoto, equo e vigile in ogni frangente. Sebbene un simile bagaglio di doveri tenda ad allontanare i cavalieri della Rosa da quelle che sono le imprese più 'eroiche' della vita equestre (spesso riservate agli arditi erranti), essi rimangono tuttora la "chiave di volta" del Cavalierato e di ogni landa del Settentrione. Se per i successi e gli sbagli di un templare o di un errante può prosperare o cadere un singolo borgo, tramite le gesta dei cavalieri della Rosa dei Venti è sancito il fato di un'intera nazione!

Il ruolo di prim'ordine dei cavalieri li porta spesso ad esser assai intransigenti tanto verso se stessi quanto nei confronti degli altri. Pertanto un cavaliere della Rosa mal sopporta errori grossolani o comportamenti disdicevoli e tratta con la massima serietà quelli che reputa esser atti disonorevoli. Allo stesso modo il loro atteggiamento è molto austero e c'è poco spazio per lazzi o frivolezze nella loro esistenza. Il fatto che la sorte di un intero popolo, di ingenti risorse e di tradizioni millenarie poggia su di loro, rende i cavalieri della Rosa esageratamente scrupolosi e di rado è concesso loro il beneficio di un singolo sonno tranquillo.

L'immagine che segue illustra e descrive i tre ranghi dell'ordine della Rosa dei Venti così come questi sono universalmente riconosciuti nei confini dei Ducati:

RANGHI DEI CAVALIERI DELLA ROSA



COMANDANTE

(decorato con emblema di 3 spade)

Massima guida politica e militare del cavalierato, chiamato a presiedere le più fatidiche decisioni del suo ordine.



QUARTIERMASTRO

(decorato con emblema di 2 spade)

Esperto cavaliere a cui solitamente è affidato il controllo di un feudo o regione.



ALFIERE

(decorato con emblema di 1 spada)

Recluta del cavalierato a cui spetta il comando di una piccola schiera della milizia ordinaria.

La “Turris Inviolta”

Io, Sir Viktor Schwarzrose, nel pieno possesso delle mie facoltà così dispongo dei beni che la benevolenza degli Astri, la Perizia e la Lealtà mi hanno conferito nel corso di una vita di battaglie e conquiste.

Quando la mia anima tornerà a Loro che a mio padre sia reso l’anello delle spine, che sigilla questo mio testamento come ogni altra parola che pronunzierai per iscritto.

Mi ricordo bene quando lo ricevetti: un ragazzino imberbe con una zazzera bionda sotto un elmo troppo grande, tanti sogni, tante speranze e la bocca piena di onore. Ero quasi contento di essere il minore, così non avrei dovuto badare alle beghe del forte ed avrei girato il mondo per servire i più potenti signori dei Ducati. Se non rischiassi di crepare domani mi verrebbe quasi da ridere.

Invece me ne rimango pensieroso in questa bella camera, tappezzata di arazzi e sete, proprio come un’elegante bara degna di un Cavaliere della Rosa dei Venti.

Che la mia spada sia resa al mio signore, Barone Piotr Shenko, primo del suo Nome, che con essa servo da lunghi anni e con intatto onore. Possa essa tornare a colui che me ne fece dono e che possa onorar il braccio di chi lo servirà dopo di me.

Piotr ... quante battaglie abbiamo combattuto fianco a fianco! Ricordi la campagna dei protettorati? In nome della Giustizia strappammo brano per brano questa terra ai pagani selvaggi, in nome della Civiltà vedevamo realizzarsi un ideale di pace, ed in nome del Duca lavorammo per farla germogliare e prosperare. Ed io ti aiutai, accidenti se lo feci! La difesi contro le pretese dei confinanti, contro gli attacchi degli hob oltreconfine, contro tutto e tutti. Senza requie, senza mai risparmiare una stilla di sangue, e tu lavorasti sodo assicurando un futuro prospero a queste genti ... tanto che il giorno in cui ne diventasti Barone credetti che ogni mio sogno si fosse realizzato.

Fu allora che mi donasti questa lama; ricordo che splendeva al chiarore dell’alba ed i suoi intarsi, come canali di luce, alimentavano il sole nascente. Con quella in mano, e con la pienezza nell’anima, mi inginocchiai e tu accogliesti il Voto di Obbedienza di questo Cavaliere. Voglio che tu la riabbia, e spero che il ricordo di quei giorni, più che il mio sacrificio, possano farti tornare in mente chi eri.

Che il mio scudo torni al mio mentore, Sir Osvald Steiner, che lui in persona fregiò col vessillo della Torre. Sappia il mio Maestro che innumerevoli volte esso mi salvò la vita e, come lui stesso mi insegnò, “mai cedetti”.

Già. “Mai cedetti”, neanche una volta, mio Sir. Neanche quando le battaglie si fecero più rade, neanche quando ogni insegnamento che mi tramandaste dovette esser tradotto in motto e scolpito nel legno di questo palazzo di frontiera, pur di non vederlo svanire dal mio cuore. La penna, piano piano, ha preso il posto della spada. Era soddisfazione ciò che provavate a far tuonare la vostra voce nella coorte, quando poi rimanevate a guardare i culi dei nostri cavalli uscire? Per me stava diventando un lento morire. Ma la Baronia era in pace, i confini erano sicuri e Piotr fu persino convocato nella Capitale! Tuttavia da quando il Duca gli ha ordinato di riportar pace nel feudo confinante tutto è cambiato ...

La mia armatura, baluardo della mia sostanza mortale, torni al precedente proprietario, Reinhard Mann, già Signore del feudo di Herren.

Ma sì, ripigliatela ... sempre che riescano a trovarla. Piombammo sul tuo forte malmesso come un martello sull’incudine. Ero euforico: si tornava sul campo di battaglia, a riportare Pace e Giustizia sul filo della lama! Ti intravedemmo appena sui merli, mentre approntavi una difesa raffazzonata con i tuoi sgherri mercenari; dopo poco te la davi già a gambe, con il forziere e un paio delle tue sguadrine, ma quest’armatura evidentemente ti pesava troppo, vecchio bastardo, così la lasciasti.

Quando i tuoi uomini si avvidero della tua fuga resero le armi. Probabilmente cercavano un nuovo padrone nel promettente Barone Piotr Shenko, così giusto e virtuoso, ma fu proprio allora che vidi per la prima volta cambiare il suo sguardo. Si voltò verso di noi, ricordandoci gli stupri e gli abusi di quel pugno di uomini, privi del responsabile che li aveva ordinati. Ci arringò sul prezzo della Civiltà, ma era il desiderio di Gloria che parlava per sua bocca. Obbedii, naturalmente, e guidai l’assalto come era mio dovere. Fu un massacro, il primo di tanti.

Sotto la gorgiera sarà rinvenuto un amuleto di lapislazzulo, in foggia di torre. Che sia donato in memoria della mia devozione a Lady Helena, nobile consorte del mio Signore.

Così i confini si allargavano come una macchia di sangue sul pavimento, ed i tuoi occhi di cielo si posarono su di me, Helena. Oh, sapevo ben risplendere di ogni gloria sul mio cavallo da guerra, alla testa delle truppe di Piotr e con i vessilli che garrivano al vento. Lo vedevo dal tuo sguardo sognante e dal modo, tutto tuo, di scostare i capelli dal viso quando mi avvicinavo. Vissi i giorni più belli della mia intera esistenza piegando le mie doti strategiche allo scopo di incontrarti, come fosse per caso in giro per il palazzo. Mi nutrivo del tuo pudico rossore e mi dissetavo dei tuoi sorrisi. Così quando mi regalasti questa piccola statuetta a forma di torre mi sentii sulla vetta del mondo.

Mai amai in quel modo, e mai più potrei farlo. Il mio cuore ti appartiene ancora, sebbene irrimediabilmente spezzato. Accadde il giorno in cui Piotr s’invaghì di te e ti ottenne in sposa. Troppo concentrato su se stesso neanche si accorse della mia anima lacerata, e a me non rimaneva altro che l’integrità del mio onore.

Affrettai la preparazione della campagna e partii con i miei uomini, le schermaglie di frontiera non mancavano, ed i ‘nemici della Civiltà’ di turno subirono tutta la mia ferocia. Preferirono chiamarla “Valore” e mi fruttò il titolo di Alfieri.

Ho usato tutta l’audacia in battaglie estenuanti e la strategia in trattative ancor peggiori, nulla sembrava fermarmi, ma se il mio dolore è un efficace sprone, l’ambizione di Piotr è una pessima consigliera.

Stavolta è troppo difficile: quel Barone si cova la sua colonia da quando io e Piotr giocavamo ancora con le spade di legno e non è certo uno sprovveduto. I nostri sono stanchi, e qualcuno di loro vede in queste continue invasioni lo sfilacciarsi dei nobili ideali sbandierati dalla Baronia, ma Piotr non ascolta, stanco delle mie rimostranze ha fatto appello al Voto dell’Obbedienza e con la stessa arma con cui mi votai a lui domani partirò, sotto un’alba rosso sangue.

Ma tu non sarai con me, mio giovane scudiero. Già vedo la tua faccia delusa sotto la stessa zazzera bionda che avevo io un tempo. Tu rimarrai qui e vivrai, ed a te andrà il mio dono più prezioso ...

Al mio scudiero lascio il mio motto: “Mai cedetti”. Possa tu un dì sorgere come Cavaliere, ed in nome della Virtù, della Lealtà e dell’Onore possa tu diventar un uomo migliore di me.

4.2.3 – La via dei Templari

«Che la Fede sia la nostra misura.»

Motto dell'ordine dei Templari

Proprio come l'ordine della Rosa sostiene il potere secolare, l'ordine cavalleresco dei Templari è nato a seguito dell'esigenza di fondare un braccio armato preposto alla difesa e al supporto della Chiesa. Da sempre la venerazione dei divini numi degli Astri è un elemento indissolubile dalla vita equestre e questo in breve ha avvicinato il Cavalierato al clero, unendo queste istituzioni in un'illuminata comunione d'intenti.

I templari cooperano a vari livelli con gli agenti delle sfere ecclesiastiche, condividendo con essi il "potere esecutivo". A questi cavalieri spetta pertanto il compito metter in atto i solenni decreti degli alti prelati, di diffondere gli editti più importanti e in generale di presiedere le attività ordinarie della Chiesa (es. la manutenzione degli edifici liturgici, l'allestimento delle funzioni religiose e il censimento dei proseliti). Ovviamente ciò comporta una partecipazione frequente e regolare alle cerimonie dei vari culti, motivo per cui un templare è chiamato a rispettare ogni visione di fede, anche se diversa da quella che personalmente professa. L'ordine dei Templari inoltre invita i propri membri a non limitarsi ad assistere ai riti mistici e, se possibile, ad aver parte attiva in essi... Un cavaliere templare che si unisce al canto guerresco dei guerrieri alhazhariti prima di una battaglia, che asperge fumi d'incenso su una salma accanto ad un sacerdote di Kainus-Yano, oppure che divide un calice di vino con un'ancella di Ellesham sono quindi immagini più abituali di quanto non ci si aspetti.

La seconda prerogativa dei templari è quella di dare ausilio militare al clero e in particolar modo a quei culti che per mancanza di mezzi adeguati o per il loro atteggiamento pacifico risultano esser inermi di fronte alle minacce incombenti. Per meglio favorir questo scopo i quartieri d'arme dei templari sono spesso eretti a fianco di tempi, abbazie e monasteri e qualsiasi drappello di templari sarà sempre accolto di buon grado in ogni luogo di culto (tanto che persino la più modesta cappella rurale mantiene un piccolo alloggio riservato ai templari di passaggio).



I presidi dell'ordine dei Templari assumono un'importanza strategica in occasione dei più solenni incontri dell'Ecclesiarchia come i Concili e i Sinodi e spesso in queste occasioni i templari sono gli unici a cui è concesso di viaggiare armati entro il "cordone" che delimita l'assemblea clericale.

Infine i templari si occupano in molteplici occasioni di amministrare la giustizia e molti di loro sono magistrati effettivi nei tribunali civili e ecclesiastici. L'intero Cavalierato si rivolge all'ordine dei Templari in caso di gravi diatribe interne e solitamente spetta ad esso avallare o vietare i "duelli d'onore" tra due o più cavalieri.

Altro contesto in cui spicca l'azione dei Templari è quello delle "guerre sante", ovvero le campagne belliche promosse dal clero contro sette blasfeme, sacche di eretici o creature oscure. Sebbene l'ascesa della Rosa Damoclis abbia messo in ombra questo storico ruolo dei Templari, gli Astri infondono ancora i loro portenti nei cavalieri più devoti, rendendoli così il più micidiale anatema di ogni forma di Male. L'esorcismo in particolare è uno dei poteri più rispettati tra i templari e i pochi che ne sono depositari si distinguono per la corda tinta di porpora che cingono in vita, nota come "*flagellum purpureum*" (trad. flagello purpureo).

L'immagine che segue illustra e descrive i tre ranghi dell'ordine dei Templari così come questi sono universalmente riconosciuti nei confini dei Ducati:

RANGHI DEI CAVALIERI TEMPLARI



GRAN MAESTRO

(decorato con stella a 8 punte)

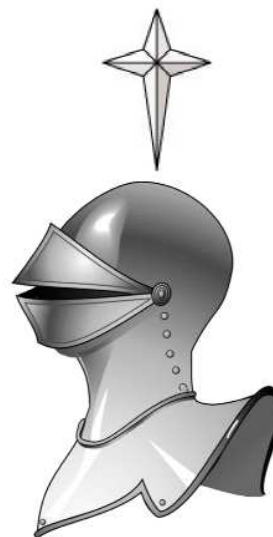
Reggente di un ordine templare ammesso presso i più importanti concili dell'Ecclesiarchia.



MAESTRO

(decorato con stella a 6 punte)

Templare veterano che presiede l'istruzione dei novizi e la difesa di importanti istituzioni del clero.

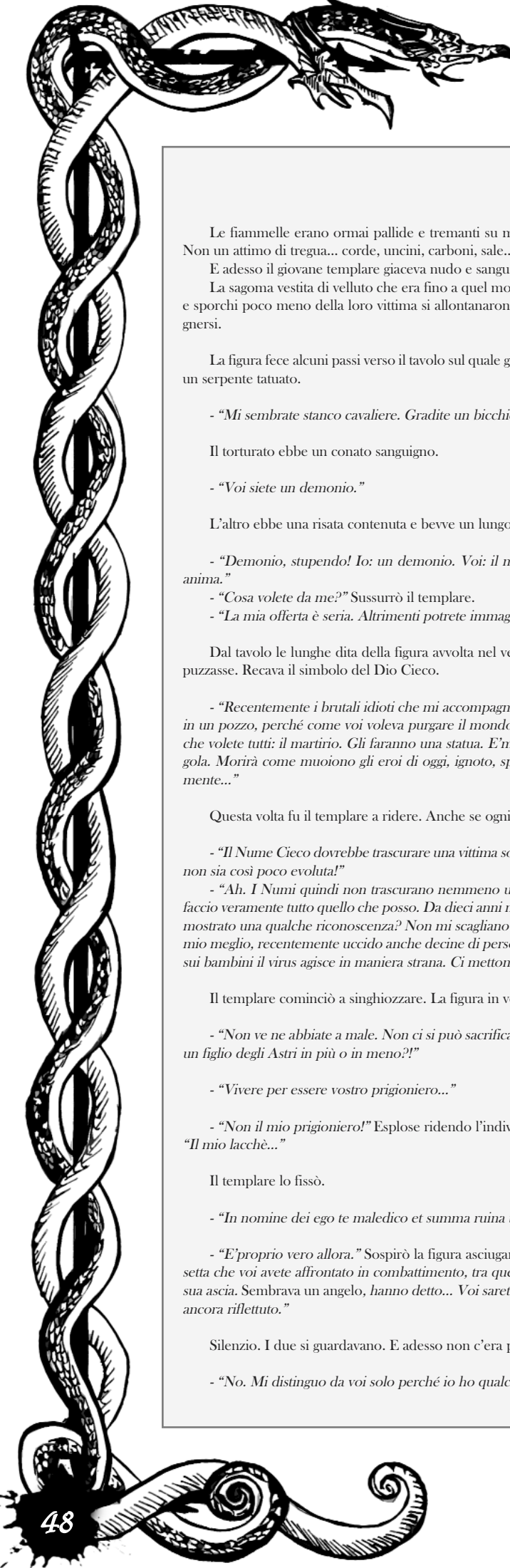


NOVIZIO

(decorato con stella a 4 punte)

Templare neofita con mansioni minori nel suo ordine.





Il demone e il martire

Le fiammelle erano ormai pallide e tremanti su mucchietti di cera. Le candele erano lunghe più di una spanna quando avevano cominciato. Non un attimo di tregua... corde, uncini, carboni, sale... tortura... ore e ore di tortura.

E adesso il giovane templare giaceva nudo e sanguinante con le mani ancora legate dietro la sedia.

La sagoma vestita di velluto che era fino a quel momento rimasta immobile a guardare fece un gesto della mano e i due aguzzini, oramai sudati e sporchi poco meno della loro vittima si allontanarono sogghignando. I loro passi echeggiarono molte volte nel silenzio della cripta prima di spegnersi.

La figura fece alcuni passi verso il tavolo sul quale giacevano gli strumenti. Afferrò una brocca e si versò un calice. Sul suo polso apparve evidente un serpente tatuato.

- *“Mi sembrate stanco cavaliere. Gradite un bicchiere?”*

Il torturato ebbe un conato sanguigno.

- *“Voi siete un demonio.”*

L'altro ebbe una risata contenuta e bevve un lungo sorso dal calice.

- *“Demonio, stupendo! Io: un demonio. Voi: il mio redentore. Il patto è fatto, cavaliere. Sono qui di fronte a voi. Vi ascolto. Salvate la mia anima.”*

- *“Cosa volete da me?”* Sussurrò il templare.

- *“La mia offerta è seria. Altrimenti potrete immaginare quale sorte attende un figlio degli Astri a conoscenza del rifugio della setta...”*

Dal tavolo le lunghe dita della figura avvolta nel velluto sollevarono un medaglione sporco di sangue. Lo tenevano lontano dal volto, come se puzzasse. Recava il simbolo del Dio Cieco.

- *“Recentemente i brutali idioti che mi accompagnano si sono divertiti a tormentare per dieci giorni un famoso sacerdote di Nhea affamandolo in un pozzo, perché come voi voleva purgare il mondo. Salvare vite. Lo hanno mangiato i topi, alla fine. Bene. Ha avuto quello che voleva, quello che volete tutti: il martirio. Gli faranno una statua. E'morto tutto solo. Lentamente. Pregando. Come si faceva una volta. Ma voi... A voi taglierò la gola. Morirà come muoiono gli eroi di oggi, ignoto, spento da forze che neppure è in grado di conoscere, figurarsi di combattere. Quindi, inutilmente...”*

Questa volta fu il templare a ridere. Anche se ogni respiro pareva più una fitta.

- *“Il Nume Cieco dovrebbe trascurare una vittima solo perché non è stata uccisa con gran pompa e pathos? Mi auguro che la vostra immaginazione non sia così poco evoluta!”*

- *“Ah. I Numi quindi non trascurano nemmeno una vittima? Davvero?! In fondo tutto il mio lavoro si concentra su questo problema... Sì, io faccio veramente tutto quello che posso. Da dieci anni non faccio altro che rispedire emissari dei Numi nella Spirale. Pensate che gli Astri mi abbiano mostrato una qualche riconoscenza? Non mi scagliano neppure un fulmine, capisce? Mi fanno sentire... Trascurato. Cercate di capire, io faccio del mio meglio, recentemente uccido anche decine di persone al giorno. Sapete, per gli esperimenti. E non solo fedeli. Ma anche donne, bambini. Ecco sui bambini il virus agisce in maniera strana. Ci mettono molto più tempo a morire. Soffrono di più...”*

Il templare cominciò a singhiozzare. La figura in velluto sospirò...

- *“Non ve ne abbiate a male. Non ci si può sacrificare sempre senza sapere. Facciamo così: vi dono la vita. Cosa pensate che mi cambi se uccido un figlio degli Astri in più o in meno?!”*

- *“Vivere per essere vostro prigioniero...”*

- *“Non il mio prigioniero!”* Esplose ridendo l'individuo gesticolando con il calice in mano, poi si curvò sul templare e gli sussurrò all'orecchio: *“Il mio lacchè...”*

Il templare lo fissò.

- *“In nomine dei ego te maledico et summa ruina tibi proclamo atque invoco. Ex angelis purga veniat sub capitem tuum...”* Salmodiò.

- *“E' proprio vero allora.”* Sospirò la figura asciugandosi la faccia con la manica. *“Al martire piace più morire che riflettere. Tra i membri della setta che voi avete affrontato in combattimento, tra quelli sopravvissuti almeno, girava voce che sprigionasse una sorta di “luce” mentre brandiva la sua ascia. Sembrava un angelo, hanno detto... Voi sarete anche un angelo, cavaliere, ma vi distinguate da me, da un demonio, solo perché non avete ancora riflettuto.”*

Silenzio. I due si guardavano. E adesso non c'era più dolore negli occhi del templare. Ma fierezza.

- *“No. Mi distingo da voi solo perché io ho qualcosa in cui credere. Per cui combattere. Per cui morire.”*

4.2.4 – La via dell'Erranza

«Che la nostra Via sia retta e madida di Gloria.»

Motto dell'ordine degli Erranti

Ligi al cardine dell'Erranza (ITER) e privi di altri vincoli, i "cavalieri senza terra" offrono per certo l'immagine più pittoresca che vi sia della realtà equestre. La via degli Erranti rinnega non a caso ogni legame a signorie, padroni e rigide norme in favore di una libera vita di ventura in cui ogni singola meta viene decisa giorno per giorno. Per poter portare avanti quest'esistenza priva di radici i cavalieri viaggiano come nomadi sulle strade dei Ducati o persino nei più remoti orizzonti del vecchio mondo e prestano i loro servigi a chiunque ne abbia bisogno: aristocratico, nobile, ricco o povero che sia. Ciò non significa certo che gli erranti non rispettano quelli che sono i doveri fondamentali del Cavalierato, ma solo che il loro operato non è relegato ad un contesto d'azione "stabilito a priori" come nel caso dei cavalieri della Rosa o dei templari.

L'ordine degli Erranti nacque in antichità da un pugno di cavalieri che, per scelta o per fato, si trovarono ad esser completamente svincolati dai vari Ducati. In alcuni prevalse lo spirito estremamente irrequieto, altri non furono ammessi alla vita di corte per le loro umili origini e altri ancora si trovarono ad affrontare il mondo da soli dopo esser caduti in disgrazia. Scegliere la via dell'Erranza significò per costoro rinunciare a quei privilegi formali che spettavano alle altre cerchie equestri, ma al contempo gli permise di beneficiare di un maggiore arbitrio nel portar avanti la propria missione.

Sebbene gli erranti possiedano scarsa influenza nella politica dei Ducati (spesso si disinteressano del tutto ad essa) e godano di risorse assai limitate, le loro gesta sono quelle che maggiormente infiammano tanto il popolo quanto gli altri cavalieri. Del resto se i complessi giochi di palazzo assorbono quasi completamente i cavalieri della Rosa e le crociate della Chiesa chiamano costantemente in causa i Templari, gli Erranti sono invece in grado di intraprendere quelle avventure che fruttano maggior fama e consensi. Non a caso le saghe cavalleresche non contemplano tanto intrighi o sermoni quanto piuttosto lotte contro bestie soprannaturali, cruenti duelli, appassionate storie d'amore e slanci d'eroismo d'ogni sorta...

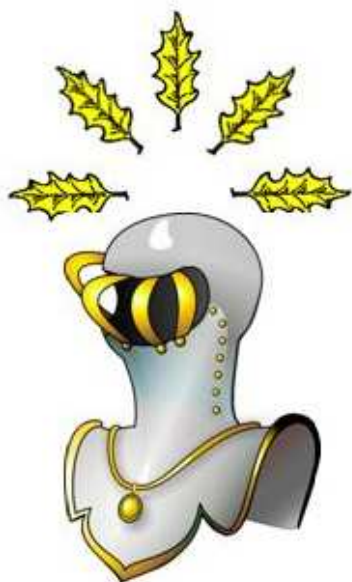
Ed è proprio la figura dell'Errante che meglio rispecchia gli irriducibili protagonisti di queste celebri epopee!

La perenne cerca della gloria gioca quindi un ruolo fondamentale nella vita di ogni cavaliere. Sarebbe tuttavia improprio ridurre la missione degli erranti al mero ottenimento della celebrità o di ricchi trofei; l'autentica "gloria equestre" si misura infatti nell'esempio che il cavaliere offre alle masse. Chi osserva un Errante non deve quindi soffermarsi solo sugli scroscianti applausi che egli riceve al termine di una tenzone, oppure sui molti emblemi che egli indossa a memoria delle imprese compiute (quali pegni di dame, chiavi cittadine, feticci di mostri uccisi e molto altro ancora)... il valore dei "senza terra" risiede bensì nei leali compagni il cui coraggio è infiammato dal suo eroismo e nei probi cittadini che in lui ripongono una fiducia incondizionata.

A differenza degli altri cavalieri, gli Erranti non possono beneficiare di terre o feudi propri e quindi sono costretti ad alloggiare laddove il fato li reca; presso il maniero di qualche Lord, nell'umile casupola di un villico, sul sagrato di un tempio o persino in qualche sperduta radura (un detto degli Erranti recita infatti: "*Il mio giaciglio è la soffice erba e la volta che mi sovrasta è l'aureo firmamento*"). Il "patrimonio" stesso degli Erranti è dettato dalla volubile sorte, pertanto capita spesso che un cavaliere possa trascorrere una luna vivendo tra i fasti dell'aristocrazia e si ritrovi quella dopo a patir la fame nella desolazione delle terre selvagge.

L'immagine che segue illustra e descrive i tre ranghi dell'ordine degli Erranti così come questi sono universalmente riconosciuti nei confini dei Ducati:

RANGHI DEI CAVALIERI ERRANTI



ASSO

(decorato con foglie di agrifoglio)

Eccellente cavaliere a cui spetta il diritto di convocare gli erranti e di comandarli in caso di grandi conflitti.



EROE

(decorato con foglie di alloro)

Cavaliere insignito di grande rispetto e celebrità a cui spetta il diritto di indire un'erranza.



CAMPIONE

(decorato con foglie di quercia)

Cavaliere novellino la cui fama è limitata a singole regioni o a piccole contrade.



Di peso dell'Erranza

- "Per tutti gli stramaledetti demoni della Piaga ..."

L'imprecazione vibrò tra i denti dell'uomo che, inchinato presso lo zoccolo del suo cavallo, valutava come irreparabile il danno alla ferratura e constatava con stizza che, per giunta, il buon palafreno aveva preso una storta. Il Borgo era ancora lontano, e per ora l'insegna de "L'Oca Satolla" rimaneva un miraggio oltre la selva che gli rimaneva da attraversare. Ricacciò dunque indietro l'accolina, trasformando l'idea di un ottimo pranzo in quella di un'ottima cena, nella migliore delle ipotesi.

Dovette scaricare la sua cavalcatura dalla maggior parte del peso: sella, tanto per incominciare, scudo, spade e metà dell'equipaggiamento da bivacco, quindi caricarsi con un sospiro sulle spalle.

Sir Gustav, passati i trent'anni, iniziava decisamente ad accusare, non solo metaforicamente, il peso dell'Erranza. Mai una posa che non fosse più di qualche settimana, sempre ospite di conventi, signorotti presuntuosi o peggiori arcigni abati, che, con commenti sottili, non mancavano mai di sottolineare la 'peculiarità' di chi pretendeva di sostenere gli alti valori del Cavalierato senza avere neanche una fissa dimora.

- "Brucino negli inf ..."

Si morse la lingua e cercò di disfarsi del ricordo di quel prelato stitico, sostituendolo con il pensiero, ben più confortevole, degli ottimi fienili forniti come rifugio dalla gente comune. Preferiva di gran lunga quella sistemazione rustica, che otteneva rifiutando i giacigli di cui il contadino o il fabbro di turno instistevano per privarsi, pur di ospitarlo.

Il buon cuore del popolo impresse nuovo vigore al suo procedere, il cammino era l'essenza stessa della sua missione, ed ad ogni passo il suo spirito era corroborato dalla convinzione invincibile di essere uno strumento di Verità e Giustizia, laddove ve n'era più necessità, tra i semplici vessati, tra i deboli e gli oppressi che non avevano armi e voce in un mondo pieno di soprusi... e rischi.

Fu proprio con la voce che il cavaliere prestava loro che intonò un piacevole canto tenorile, cadenzato dal passo leggermente claudicante del suo cavallo. Aveva trascorso in strada più della metà della sua vita, e la strada ne aveva formato il carattere quanto l'ideale, nonché acuito notevolmente i sensi: infatti cantando si guardava attorno, intento.

- "Cos'è, un mercenario o un bardo cantastorie?"

- "No, è Sir Gustav ... il cavaliere della cipolla ..."

L'Errante li aveva sentiti sopraggiungere da tempo alle sue spalle, e senza voltarsi ne riconobbe le voci: il Borgomastro Miles con l'inseparabile Mastro Dekken, presuntuosi signorotti del borgo cui era diretto. Con quel nomignolo irritante si riferivano al Tulipano sul suo scudo, scelto come stemma araldico in virtù della Generosità cui si era votato, ma effettivamente dipinto con un'esecuzione incerta da un vecchio armaiolo volenteroso che gli doveva un favore.

Quando si avvicinarono rivolse ai due un gesto di saluto e c'era un non so che di ironico e divertito nel suo sorriso. Alzò il volume della bella voce tenorile, si arrestò e con calma depose la sua sacca da bivacco ed il suo scudo per terra, stircchiandosi la schiena. Proprio quando i due cavalli raggiunsero il suo, si girò verso di loro piantandosi sulle gambe e brandendo con entrambe le mani lo spadone, mentre la sua laude si levava alta, tanto da coprire le esclamazioni di spavento dei due signorotti. Si lanciò in un attacco veloce e potente, perfetto, con il ghigno divertito ancora sulla faccia, mentre Mastro Dekken impennò il cavallo in preda al panico e il Borgomastro cadeva impietosamente di sella. Li schivò entrambi andando a piantare la pesante lama in un cespuglio proprio dietro di loro, dal quale si levò un'imprecazione sbigottita.

Sir Gustav allungò un braccio ed estrasse dal sottobosco, che fiancheggiava la strada, un uomo in armatura borchia, ferito al braccio che impugnava la spada. L'individuo venne fatto rotolare al centro della strada proprio vicino al Borgomastro che, ancora a terra, se ne ritrasse arrancando a quattro zampe nella polvere.

Il canto del Cavaliere alla fine si arrestò.

- "Ecco un bel brigante in dono ai messeri, gli stavate andando giusto in bocca. A volte è una fortuna che i vecchi palafreni si azzoppino!"

Ridacchiava soddisfatto mentre, con scarsi complimenti, sfilava l'elegante cordone di seta dalla tunica del Borgomastro e ci legava il malvivente, consegnandone l'estremità a Mastro Dekken, con evidente compiacimento.

Detto ciò riprese quanto lasciato a terra, caricandoselo nuovamente sulle spalle, e senza fretta riprese il suo cammino fischiettando.

4.3 - Vita d'arme e vita di corte

4.3.1 - L'iter del Cavalierato

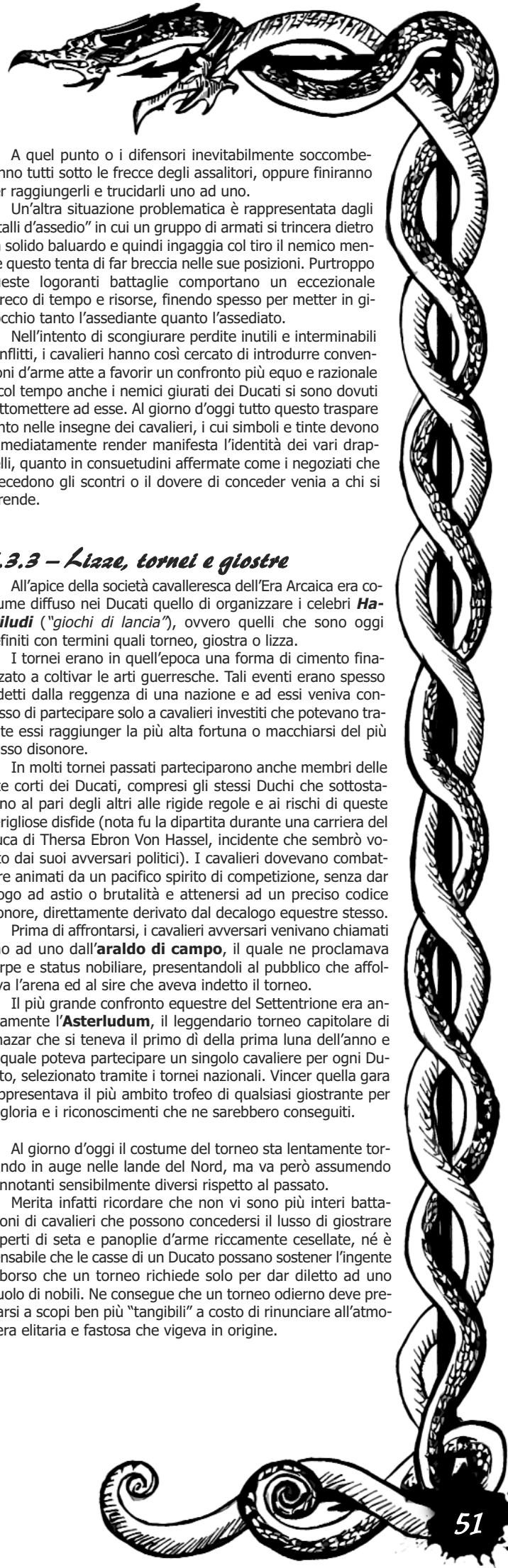
Sebbene i guerrieri di ogni Ducato coltivino la vita equestre secondo le tradizioni locali, l'iter di apprendistato, investitura e ascesa dei cavalieri segue tappe ben precise e ormai radicate nell'intero territorio del Settentrione.

Spesso passano molti anni prima che un paladino percepisca la vocazione che lo spingerà ad abbracciare i ranghi del Cavalierato e in quel lasso di tempo egli ha tanto modo di curar il proprio addestramento militare quanto di raffinare la propria visione di fede. Per la maggior parte dei cadetti questo significa entrar al servizio di un cavaliere veterano in veste di scudiero.

Gli scudieri devono attendere a numerosi doveri per conto del proprio mentore e spesso si tratta di mestieri duri e impegnativi, tesi a inculcar efficienza, lealtà e umiltà nel discepolo. Nel corso del giorno e della notte lo scudiero segue in ogni dove il cavaliere, traendo costantemente esempio dal pregare con lui, preparare le sue vestigia d'arme, assisterlo prima di giostre o battaglie e persino pulire i suoi alloggi o cucinare i suoi pasti. L'autorità del mentore sullo scudiero è assoluta e trascende ogni cetto sociale o grado gerarchico. Sebbene spesso i cadetti tendano a portar avanti il loro apprendistato nello stesso ambito sociale da cui provengono (aristocratico o popolare), paradossalmente un cavaliere errante di origine plebea avrà diritto di comandar a bacchetta il figlio del Duca che lo serve come scudiero.

Non mancano tuttavia i casi di aspiranti cavalieri del tutto privi di un addestramento 'formale' la cui esperienza deriva unicamente dalla via di ventura. Come già si è detto in precedenza, il numero di cavalieri nei Ducati è ancora assai esiguo e anche i più eroici tra loro possano farsi carico al massimo di una manciata di scudieri. Quando un giovane paladino non può beneficiare di un mentore proveniente dalle schiere del Cavalierato, egli puntualmente deve sceglier altri "esempi virtuosi" da seguire... talvolta egli segue la saggezza degli anziani, altre volte condivide la pia devozione dei prelati e altre volte ancora semplicemente cerca di far tesoro di tutto ciò che il vasto mondo può insegnargli.

Qualunque sia la formazione del paladino, arriva infine il giorno in cui egli si sente pronto ad accogliere in se più alte responsabilità e così egli affronta la sacra ordalia dell' "**hominis occasus**" (trad. "**tramonto dell'uomo**"). L'aspirante cavaliere deve innanzi tutto dichiarare la propria vocazione ai membri del clero, i quali spesso allestiscono chiostri dedicati alla raccolta delle richieste di affiliazione al Cavalierato presso importanti tornei equestri o cerimonie ecclesiastiche (questi uffizi sono noti come "**banchi della chiamata**"). A quel punto i sacerdoti conferiscono con i vertici dei tre ordini equestri e assieme a loro stabiliscono quale prova dovrà affrontare il cadetto per ricevere l'investitura. L'ordalia può cambiare notevolmente di caso in caso e può richiedere di affrontar strenui cimenti d'arme, dirimer complessi casi giudiziari, far luce su antichi misteri e molto ancora. Un tempo ai paladini veniva chiesto di compier un estenuante pellegrinaggio tra i ghiacci della Banchisa Eterna, ma al giorno d'oggi (soprattutto dopo la "**riforma del nuovo sangue**") tale consuetudine è andata quasi del tutto perduta.



In ogni caso lo scopo della prova è quello di metter a nudo le "umane debolezze" del candidato e quindi spingerlo a superarle con atti di schietto valore. Nel corso dell'"*hominis occasus*" il paladino, se ritenuto degno, riceverà dai numi degli Astri il "tocco divino" e questo si paleserà nel suo ardore, nella sua determinazione e nella bontà delle sue decisioni. Infine spetterà al "vate" incaricato di assister all'ordalia (solitamente un prete o un consanguineo del paladino) valutar se questa è stata superata; nel Cavaliere vige tuttavia la profonda convinzione che debba innanzi tutto esser il cadetto a doversi render conto del suo trionfo o del suo fallimento (un sommo aforisma dei Templari recita: "*Il futuro cavaliere misura prima di tutto se stesso.*").

Se il paladino ha successo gli viene immediatamente chiesto di votarsi ad una delle "tre vie". In questa scelta il novello cavaliere ha il massimo arbitrio, ma il suo mentore cerca comunque di orientarlo ad una carriera consona alle sue attitudini e al suo atteggiamento. Gli individui autorevoli e carismatici sono esortati a divenir cavalieri della Rosa, quelli dediti e introversi sono invece avviati alle schive cerchie dei Templari, mentre quelli più autonomi e scavezzacollo sono indirizzati sui tortuosi sentieri dell'Ernanza. Ha quindi luogo il solenne cerimoniale dell'"*equitis ortus*" (trad. "*alba del cavaliere*"): per otto giorni e otto notti il cavaliere digiuna e prega in un luogo consacrato. Egli deve trascorrer questo tempo privo di qualsiasi arma e pertanto i suoi più fidi compagni formano una cinta di difesa attorno a lui.

Quando il sole del nono mattino sorge, il cavaliere giura sull'antico dogma e quindi riceve arma, corazza e speroni. Un artista deve dipingere la nuova araldica personale del cavaliere sul suo scudo o vessillo e per la prima volta egli ha licenza di esibirla pubblicamente. La maggior parte dei cavalieri appena investiti si reca al cospetto del suo Duca o di un Cardinale a vita per ottenere la benedizione e quindi inizia a calcar l'arduo cammino che lo accompagnerà sino alla morte.

4.3.2 – Codice d'arme dei Cavalieri

Il costume dei cavalieri impone loro ferree regole e restrizioni in ambito marziale. Un cavaliere è un combattente a tutti gli effetti e come tale deve posseder talenti e mezzi adeguati per affrontar le avversità; tuttavia egli sottoscrive anche rigidi vincoli d'onore e quindi è tenuto a mostrarsi ligio ad essi anche nel cieco caos di ogni certame.

La vita equestre esige che parte del giorno del cavaliere sia sempre dedicata all'addestramento d'arme, allo studio della tattica e alla cura del proprio rapporto con eventuali commilitoni. Questa continua preparazione si svolge col supporto di maestri, scudieri e compagni, nonché nell'ambito di lizze, giostre e campagne belliche vere e proprie.

Ai cavalieri novizi viene insegnato a rispettar il proprio arsenale, considerandolo non come un mero strumento di difesa o offesa, bensì come un simbolo di virtù e giustizia. L'equipaggiamento stesso dei cavalieri deve rifletter tanto il loro compito quanto il loro credo. Pertanto un cavaliere può impugnar solo le cosiddette "armi cortesi", ossia **spade** di qualsiasi sorta, **mazze** da guerra (solitamente nella foggia tipica della "stella del mattino") e **lance** per lo scontro in arcione o appiedato. Questi oggetti sono infatti concepiti per il solo impiego in battaglia (a differenza di utensili da caccia o lavoro come archi, asce o falci) e quindi chi li possiede è obbligato ad esser obbiettivamente conscio di cosa significhi farne uso. Da un punto di vista puramente pratico tali armi sono le più adatte per affrontare avversari protetti da pesanti usberghi o per sfruttare appieno l'impeto di una carica di cavalleria.

Dovendo sostenere spesso lotte serrate, i cavalieri sono particolarmente esposti ai colpi altrui e quindi anche le protezioni indossate devono rispondere a precisi requisiti. Dopo lunghi secoli l'armatura "tutta bianca" (ossia realizzata con piastre d'acciaio sagomate) ha raggiunto nei Ducati l'apice del perfezionamento e non conosce rivali nelle lande di Whanel. Ogni singolo pezzo della corazza è un'opera di fine artigianato, realizzata per adattarsi al corpo del possessore e per deflettere affondi e fendenti. Le lamine metalliche sono aperte nelle giunture per assicurar una certa mobilità e ribadite in più strati sopra parti vitali e articolazioni per prevenir ferite mortali o menomanti. Al pari della spada, l'armatura di un cavaliere è spesso tramandata di padre in figlio.

I codici cavallereschi vietano categoricamente l'utilizzo di "ordigni vili" quali le armi che colpiscono a distanza. In primis questo serve per obbligar i cavalieri ad affrontarsi sempre in condizioni di assoluta parità (non a caso in mischia due avversari condividono le medesime opportunità e rischi). La seconda motivazione si evince invece dalla peculiare storia militare dei Ducati, il cui passato insegna che l'utilizzo indiscriminato di massicce formazioni di arcieri è stato spesso cagione di gravi abusi e di sanguinosi massacri. Un manipolo che basa la sua forza unicamente sul tiro ha tutto l'interesse a sfruttare a fondo il vantaggio concesso dalla distanza e quindi cercherà di attaccare ancor prima che vi sia stata possibilità oggettiva di parlamentare o misurare oculatamente l'equilibrio delle schiere in campo...

A quel punto o i difensori inevitabilmente soccomberanno tutti sotto le frecce degli assalitori, oppure finiranno per raggiungerli e trucidarli uno ad uno.

Un'altra situazione problematica è rappresentata dagli "stalli d'assedio" in cui un gruppo di armati si trincerava dietro un solido baluardo e quindi ingaggia col tiro il nemico mentre questo tenta di far breccia nelle sue posizioni. Purtroppo queste logoranti battaglie comportano un eccezionale spreco di tempo e risorse, finendo spesso per metter in ginocchio tanto l'assediante quanto l'assediato.

Nell'intento di scongiurare perdite inutili e interminabili conflitti, i cavalieri hanno così cercato di introdurre convenzioni d'arme atte a favorir un confronto più equo e razionale e col tempo anche i nemici giurati dei Ducati si sono dovuti sottomettere ad esse. Al giorno d'oggi tutto questo traspare tanto nelle insegne dei cavalieri, i cui simboli e tinte devono immediatamente render manifesta l'identità dei vari drappelli, quanto in consuetudini affermate come i negoziati che precedono gli scontri o il dovere di conceder venia a chi si arrende.

4.3.3 – Lizze, tornei e giostre

All'apice della società cavalleresca dell'Era Arcaica era costume diffuso nei Ducati quello di organizzare i celebri **Hastiludi** ("*giochi di lancia*"), ovvero quelli che sono oggi definiti con termini quali torneo, giostra o lizza.

I tornei erano in quell'epoca una forma di cimento finalizzato a coltivar le arti guerresche. Tali eventi erano spesso indetti dalla reggenza di una nazione e ad essi veniva concesso di partecipare solo a cavalieri investiti che potevano tramite essi raggiunger la più alta fortuna o macchiarsi del più basso disonore.

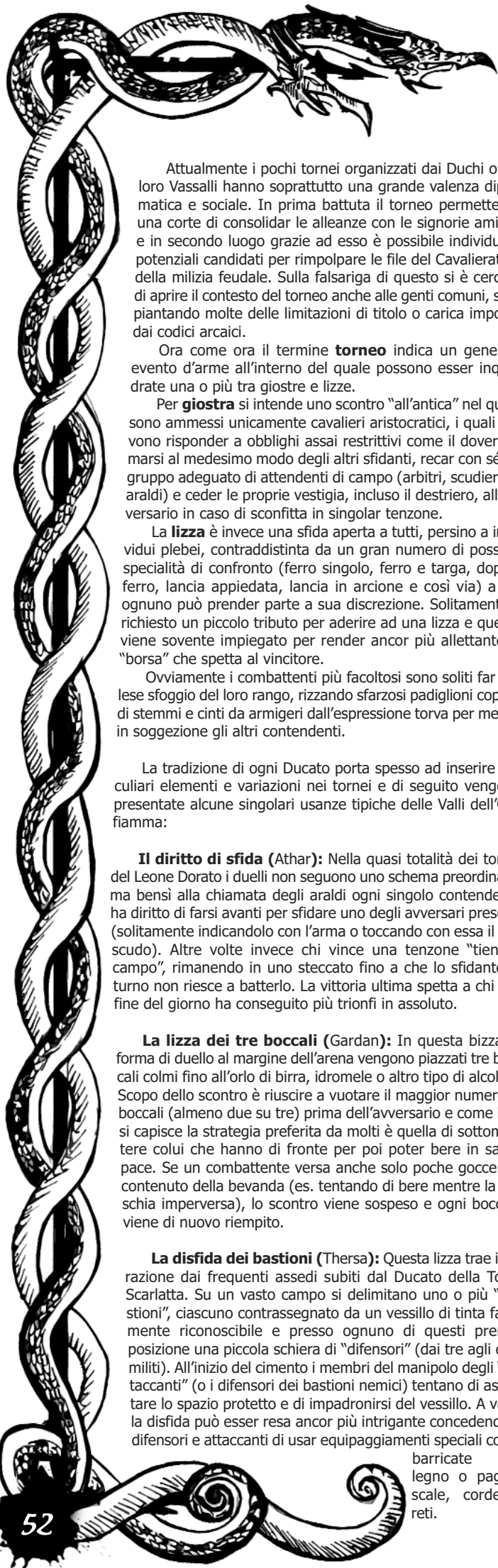
In molti tornei passati parteciparono anche membri delle alte corti dei Ducati, compresi gli stessi Duchi che sottostavano al pari degli altri alle rigide regole e ai rischi di queste perigliose disfide (nota fu la dipartita durante una carriera del Duca di Thersa Ebron Von Hassel, incidente che sembrò voluto dai suoi avversari politici). I cavalieri dovevano combattere animati da un pacifico spirito di competizione, senza dar luogo ad astio o brutalità e attenersi ad un preciso codice d'onore, direttamente derivato dal decalogo equestre stesso.

Prima di affrontarsi, i cavalieri avversari venivano chiamati uno ad uno dall'**araldo di campo**, il quale ne proclamava stirpe e status nobiliare, presentandoli al pubblico che affollava l'arena ed al sire che aveva indetto il torneo.

Il più grande confronto equestre del Settentrione era anticamente l'**Asterludum**, il leggendario torneo capitolare di Ifhazar che si teneva il primo di della prima luna dell'anno e al quale poteva partecipare un singolo cavaliere per ogni Ducato, selezionato tramite i tornei nazionali. Vincer quella gara rappresentava il più ambito trofeo di qualsiasi giostrante per la gloria e i riconoscimenti che ne sarebbero conseguiti.

Al giorno d'oggi il costume del torneo sta lentamente tornando in auge nelle lande del Nord, ma va però assumendo connotanti sensibilmente diversi rispetto al passato.

Merita infatti ricordare che non vi sono più interi battaglioni di cavalieri che possono concedersi il lusso di giostrare coperti di seta e panoplie d'arme riccamente cesellate, né è pensabile che le casse di un Ducato possano sostenere l'ingente esborso che un torneo richiede solo per dar diletto ad uno stuolo di nobili. Ne consegue che un torneo odierno deve prestarsi a scopi ben più "tangibili" a costo di rinunciare all'atmosfera elitaria e fastosa che viveva in origine.



Attualmente i pochi tornei organizzati dai Duchi o dai loro Vassalli hanno soprattutto una grande valenza diplomatica e sociale. In prima battuta il torneo permette ad una corte di consolidare le alleanze con le signorie amiche e in secondo luogo grazie ad esso è possibile individuare potenziali candidati per rimpolpare le file del Cavalierato o della milizia feudale. Sulla falsariga di questo si è cercato di aprire il contesto del torneo anche alle genti comuni, soppiantando molte delle limitazioni di titolo o carica imposte dai codici arcaici.

Ora come ora il termine **torneo** indica un generico evento d'arme all'interno del quale possono esser inquadrate una o più tra giostre e lizze.

Per **giostra** si intende uno scontro "all'antica" nel quale sono ammessi unicamente cavalieri aristocratici, i quali devono rispondere a obblighi assai restrittivi come il dover armarsi al medesimo modo degli altri sfidanti, recar con sé un gruppo adeguato di attendenti di campo (arbitri, scudieri ed araldi) e ceder le proprie vestigia, incluso il destriero, all'avversario in caso di sconfitta in singolar tenzone.

La **lizza** è invece una sfida aperta a tutti, persino a individui plebei, contraddistinta da un gran numero di possibili specialità di confronto (ferro singolo, ferro e targa, doppio ferro, lancia appiedata, lancia in arcione e così via) a cui ognuno può prender parte a sua discrezione. Solitamente è richiesto un piccolo tributo per aderire ad una lizza e questo viene sovente impiegato per render ancor più allettante la "borsa" che spetta al vincitore.

Ovviamente i combattenti più facoltosi sono soliti far palese sfoggio del loro rango, rizzando sfarzosi padiglioni coperti di stemmi e cinti da armigeri dall'espressione torva per metter in soggezione gli altri contendenti.

La tradizione di ogni Ducato porta spesso ad inserire peculiari elementi e variazioni nei tornei e di seguito vengono presentate alcune singolari usanze tipiche delle Valli dell'Ori-fiamma:

Il diritto di sfida (Athar): Nella quasi totalità dei tornei del Leone Dorato i duelli non seguono uno schema preordinato, ma bensì alla chiamata degli araldi ogni singolo contendente ha diritto di farsi avanti per sfidare uno degli avversari presenti (solitamente indicandolo con l'arma o toccando con essa il suo scudo). Altre volte invece chi vince una tenzone "tiene il campo", rimanendo in uno steccato fino a che lo sfidante di turno non riesce a batterlo. La vittoria ultima spetta a chi alla fine del giorno ha conseguito più trionfi in assoluto.

La lizza dei tre boccali (Gardan): In questa bizzarra forma di duello al margine dell'arena vengono piazzati tre boccali colmi fino all'orlo di birra, idromele o altro tipo di alcolico. Scopo dello scontro è riuscire a vuotare il maggior numero di boccali (almeno due su tre) prima dell'avversario e come ben si capisce la strategia preferita da molti è quella di sottomettere colui che hanno di fronte per poi poter bere in santa pace. Se un combattente versa anche solo poche gocce del contenuto della bevanda (es. tentando di bere mentre la mischia imperversa), lo scontro viene sospeso e ogni boccale viene di nuovo riempito.

La disfida dei bastioni (Thersa): Questa lizza trae ispirazione dai frequenti assedi subiti dal Ducato della Torre Scarlatta. Su un vasto campo si delimitano uno o più "bastioni", ciascuno contrassegnato da un vessillo di tinta facilmente riconoscibile e presso ognuno di questi prende posizione una piccola schiera di "difensori" (dai tre agli otto militi). All'inizio del cimento i membri del manipolo degli "attaccanti" (o i difensori dei bastioni nemici) tentano di assaltare lo spazio protetto e di impadronirsi del vessillo. A volte la disfida può esser resa ancor più intrigante concedendo a difensori e attaccanti di usar equipaggiamenti speciali come barricate di legno o paglia, scale, corde e reti.

4.3.4 – *Il galateo equestre*

A differenza di quanto sancito dal Codice d'Arme, il quale contempla i rapporti tra militari, sia alleati che nemici, il galateo cavalleresco (riassunto nelle massime dell'antico "**decalogo cortese**" – vedi nota) pone la disciplina equestre al confronto con la popolazione civile, ivi compresa la corte. Tale insieme di norme comportamentali affonda le proprie radici in tradizioni antiche di secoli, risalenti all'alba del cavalierato.

Il cavaliere è di per sé una delle colonne portanti della società dei Ducati, pertanto il suo comportamento viene attentamente valutato all'interno della Corte. L'obbedienza ai precetti degli Astri e alla persona del Duca impongono al cavaliere comportamenti ligi a ciò che le autorità civili ed ecclesiastiche rappresentano, ossia l'umanità che essi giurano di servire e difendere e gli Astri cui votano la propria anima.

Discorso a parte merita l'atteggiamento nei confronti delle donne: per tradizione secolare infatti esse hanno sempre rappresentato la parte più preziosa (in quanto generatrici e prime protettrici delle future generazioni) ed indifesa (anticamente era del tutto inusuale che le donne imparassero l'uso delle armi) della società civile, pertanto primo obiettivo di attenzione e protezione da parte della missione equestre.

Dopo l'Impero di Falcon questo status di cose ha subito un severo mutamento: infatti, ai tempi dell'esilio nelle catacombe l'esigenza di sopravvivere ai soprusi imperiali ha condotto schiere di donne ad armarsi per proteggere se stesse ed i più giovani, fino ad arrivare ad affiancare gli uomini in combattimento. All'epoca attuale non poche donne entrano nei ranghi dei regi eserciti e l'esigenza di restaurare ed ampliare le schiere del Cavalierato ne ha indotto i vertici a comprenderne alcune tra i ranghi dei cavalieri stessi (e il loro numero è cresciuto sensibilmente dopo la storica riforma del "**nuovo sangue**").

La prima donna dell'Era del Regno ad esser stata insignita del rango di cavaliere è Lady Gillian Pappenheim di Thersa, accolta a "furor di popolo" nell'ordine della Rosa dei Venti nell'anno XII a seguito delle ingenti pressioni di coloro che invocavano l'augusto esempio dell'antesignana Lisbeth la Martire, Cavaliere dello Scirocco.

Questi cambiamenti non hanno tuttavia escluso i trattamenti di favore che il Cavaliere investito riserva alle esponenti del 'gentil sesso', tramite norme ancor oggi presenti nel decalogo comportamentale.

Anche i rapporti tra i cavalieri vengono regolamentati severamente, oltre che dal codice d'arme, anche dal galateo, nell'intento di favorire l'armonia interna e di fornire un'immagine compatta dei "**miles equester**" sia alla popolazione che alle autorità.

Contraria alle Virtù che il cavaliere ambisce ad incarnare è sicuramente l'arroganza, questo dovrebbe fare di lui un leale ed austero servitore del popolo, che nel rispetto per ciò che egli rappresenta, non abusa mai del proprio status e tantomeno della propria forza. Questo principio cardine si riflette in alcune delle norme del decalogo, che invitano all'umiltà e al rispetto degli indifesi.

4.3.5 – *L'arte araldica*

L'Araldica (o "**ars benigna**") non comprende solo il vasto insieme di simboli e icone tipiche della vita equestre, ma rappresenta anche una sorta di "memoria visiva" del retaggio di ogni cavaliere o signore feudale. L'insegna di un nobile racchiude una miriade di occulti significati e una meticolosa osservazione dei suoi colori, geometrie e figure permette di ricostruir molti dettagli sulle sue origini, sulla sua stirpe e sulla sua esperienza di vita. La scienza araldica nasce infatti dall'esigenza di rappresentare in una forma immediata e universalmente riconosciuta l'identità di un individuo senza tuttavia svilirne nessun aspetto.

Si è così arrivati a definire una serie di complesse norme e codici per consentir ad ogni aristocratico (in particolare un cavaliere) di comporre il suo "**stemma**". Ogni stemma, dal più spartano al più elaborato, è suddiviso in precise porzioni (o "campi") e spetta agli esperti dottori d'araldica o ai cavalieri più anziani tramandare il concetto con cui queste devono esser realizzate.

Il campo di cielo

Questo campo è in pratica lo sfondo dello stemma e tradizionalmente può esser suddiviso secondo linee dritte e oblique che riprendono i quattro bracci della "rosa dei venti". Ogni linea è associata ad una delle quattro "**virtù terrene**" ossia i principi sui quali l'uomo basa la propria esistenza (forza, coraggio, lealtà e misura).

Le sezioni demarcate dalle linee possono a sua volta esser colorate e la tinta utilizzata ha una precisa connotazione simbolica. Esistono nella fattispecie quattro colori primari (rosso, blu, giallo e bianco) che sono associati alle "**virtù spirituali**" (umiltà, onore, fede e sapienza).

Il campo di cielo in pratica rispecchia quelli che sono i più importanti valori etici e morali su cui una casata si fonda o sui quali un cavaliere pronuncia i suoi giuramenti.

NOTA – Decalogo cortese del “miles equester”

I dieci punti che seguono descrivono quelli che sono i cardini fondamentali del galateo cavalleresco:

I. Giusto tono per giusta parola: Il cavaliere deve mantener un tono di voce consono alla conversazione, senza mostrarsi troppo irruente o pedante; l'unico suono con cui egli s'impone è il cozzare della sua lama o il suo canto di guerra.

II. L'onore civile e l'orgoglio d'arme: Quando indossa un copricapo il cavaliere è tenuto a toglierlo in segno di rispetto nei luoghi di culto, presso i deschi ove è servito il pasto, in presenza di autorità pari o superiori alla propria e al cospetto di una donna. Quando invece indossa l'elmo egli rappresenta “in carmine” (trad. “nella carne”) il baluardo dei giusti, pertanto non è tenuto a toglierlo di fronte a chicchessia e in nessun luogo, visto che in ogni momento egli è chiamato a difendere e servire la propria sacra causa. Solo l'ordine di un'autorità superiore può costringer il cavaliere a privarsi delle sue vestigia da guerra.

Alcune fole narrate dai bardi dei Ducati hanno per protagonisti arditi militi di origine plebea che hanno indossato le insegne dei cavalieri senza aver ricevuto l'investitura, semplicemente camuffando la propria identità sotto un pesante cimiero. Proprio la suddetta regola del galateo ha permesso a questi misteriosi “sir” sbucati dal nulla di tener la propria celata ben chiusa e coprirsi di gloria in battaglie e tornei a spese di avversari molto più blasonati.

III. Nessun riposo se la mia gente veglia: Il Cavaliere è sempre all'erta e non si concede mai il riposo prima dei propri compagni o ospiti. In aggiunta un cavaliere non si siede mai al desco prima degli esponenti dell'alta corte o del clero.

IV. Niente cibo se la mia gente digiuna: Il Cavaliere è votato al sacrificio e non prende mai parte ad un pasto o banchetto senza prima essersi sincerato che chi gli è vicino possa usufruir del medesimo ristoro. In aggiunta un cavaliere non principia mai il pasto prima degli esponenti dell'alta corte o del clero.

V. Il mio ferro regge la mia missione: Prima di ogni armigero, ufficiale o condottiero è il cavaliere a combattere per sostenere il santo suolo dei Ducati, pertanto egli ha il diritto di viaggiar armato in ogni dove e solo un'autorità superiore gli può ordinar di deporre il suo arsenale.

VI. Alla grazia o alla saggezza io mi piego: Il cavaliere incarna la cura, il privilegio e la preferenza che l'uomo deve riservare alla donna, pertanto cede alle signore e agli individui anziani il passo, ma anche il seggio qualora non ve ne siano altri disponibili.

NOTA: Dato che recentemente alcune dame dei Ducati sono riuscite ad ottenere l'investitura nei ranghi del Cavalierato, queste sono state esonerate dall'osservare la regola VI del galateo equestre (rimasta prerogativa dei cavalieri di sesso maschile).

VII. Io onoro mio fratello: Il cavaliere tributa sempre i giusti onori a chi gli è pari per titolo e rango, pertanto in segno di rispetto e stima si inchina al suo cospetto.

VIII. Difendere e non offendere: Il cavaliere è il difensore dei più deboli e li guida verso la salvezza con l'esempio ed il coraggio. Non si impone con la forza sul popolo a meno che non sia necessario alla sua salvaguardia.

IX. Per gli Astri interceda il mio verbo e il mio ferro: Il cavaliere è animato dalla fede: il vilipendio, anche lieve, agli Astri è dunque un attacco diretto a tutto ciò che egli incarna, andando a ledere il suo Onore. Egli ha il diritto di pretendere soddisfazione da chiunque osi recare offesa, mediante parole o azioni, agli Astri, ai loro rappresentanti o ai luoghi di culto ad Essi eretti.

X. Scrivere è cortesia, rispondere è un dovere: Il cavaliere onora la parola scritta, inclusa quella dei propri nemici giurati e quindi se riceve una missiva autografa è tenuto a stilare un'opportuna replica.



Del campo di terra

Questo campo occupa il centro dello stemma e rappresenta la patria o la casata a cui il possessore è legato. Il campo di terra riporta l'emblema del Ducato, di un feudo o di una dinastia aristocratica. Di seguito si elencano i simboli araldici che compaiono sul campo di terra dei vessilli nazionali dei tre Ducati del Sud:

Athar: Leone dorato rampante (il leone d'oro incarna l'elitaria nobiltà degli athariani e il suo atteggiamento aggressivo ne esprime la fiera irruenza).

Gardan: Orsa bianca posata (l'orsa incarna il carattere irriducibile dei nativi di Gardan e le sue quattro zampe posate al suolo simboleggiano il loro indissolubile legame con la madrepatria)

Thersa: Torre scarlatta (la torre rappresenta il ruolo di Thersa come bastione difensivo dei Ducati e il colore sanguigno delle sue mura commemora il sacrificio dei molti che sono caduti presso l'Estvallo)

Del campo dei blasoni

Questo campo raffigura i “trofei” delle imprese compiute dal possessore. I cavalieri (in particolar modo i membri dell'ordine degli Erranti) vanno molto orgogliosi dei blasoni conquistati e questi permettono spesso di identificarli con sicurezza in ogni frangente. Di seguito si elencano i più celebri blasoni che i Ducati spesso concedono come onorificenza ai propri cavalieri e cortigiani:

♦ **Blasone del “Campione d'arme”** (spade singola erta su corona di quercia): Il blasone premia un duellante di eccezionale valore che ha ottenuto gloriose vittorie combattendo in solitario nel corso di tornei o tenzoni.

♦ **Blasone del “Dotto”** (occhio aperto su corona di ulivo): Il blasone premia un individuo che in virtù del proprio rimarchevole ingegno o saggezza è riuscito a dirimer importanti questioni o svelar enigmi insoluti.

♦ **Blasone del “Duce d'arme”** (due spade incrociate su corona d'alloro): Il blasone premia un condottiero di straordinario talento la cui impeccabile guida ha deciso le sorti di una decisiva campagna militare.

♦ **Blasone dell’“Uccisore di abomini”** (teschio): Il blasone premia i successi conseguiti nel combattere immondi abomini quali non-morti e altre creature animate per opera della magia nera.

♦ **Blasone dell’“Uccisore di demoni”** (rosa bianca a cinque petali): Il blasone premia i successi conseguiti nel bandire gli spiriti diabolici della Piaga di Orione.

♦ **Blasone dell’“Uccisore di draghi”** (drago rampante): Il blasone premia i successi conseguiti nel combattere i potenti esemplari del sangue draconico (i veri draghi si sono pressoché estinti nei confini dei Ducati ma esistono tuttavia molti ibridi e razze minori che condividono il loro retaggio).

♦ **Blasone dell’“Uccisore di troll”** (ossa incrociate su campo di fiamme): Il blasone premia i successi conseguiti nel combattere la feroce progenie dei troll (di cui nei Ducati esiste una nutrita varietà di esemplari).



IL CAMPO DI CIELO



Linea Obliqua di Manca

Legata alla virtù terrena della forza.



Linea Obliqua di Dritta

Legata alla virtù terrena del coraggio.



Linea Verticale

Legata alla virtù terrena della misura.



Linea Orizzontale

Legata alla virtù terrena della lealtà.



Colore Rosso

Legata alla virtù spirituale dell'umiltà.



Colore Blu

Legata alla virtù spirituale dell'onore.



Colore Bianco

Legata alla virtù spirituale della fedè.



Colore Giallo

Legata alla virtù spirituale della sapienza.

Il campo dei sigilli

Questo solenne campo di consueto compare solo sugli stemmi cavallereschi. I "sigilli" si rifanno ai tre cardini del dogma equestre (VIRTUS, ASTER, ITER) e poterne esibire uno significa esser stato riconosciuto come una sorta di "emblemata vivente" di tali valori. Coloro che nell'Era del Regno sono stati insigniti di un sigillo si contano sulle dita delle mani e solitamente si tratta degli individui più rispettati dell'intero Settentrione. Di seguito si elencano i tre sigilli che i Ducati concedono come onorificenza ai loro più eroici patrioti:

- ♦ **Sigillo della "Virtù"** (giglio): Il sigillo testimonia gli inestimabili risultati che il cavaliere ha ottenuto nell'assistere il proprio popolo e la propria nazione. Singoli atti meritevoli nel governo o nell'impegno civile non sono sufficienti in quanto l'operato del cavaliere deve esser tale da sancire una "svolta epocale" nella storia della sua terra.

- ♦ **Sigillo della "Fede"** (stella a otto punte): Il sigillo testimonia l'assoluta e incrollabile devozione del cavaliere ai propri doveri. L'assegnazione della sacra stella della fede esige una reputazione impeccabile e uno status integerrimo, giacché la benché minima "macchia" nell'onore di un uomo può negargli per sempre tale encomio.

- ♦ **Sigillo dell'"Erranza"** (bastone del pellegrino): Il sigillo testimonia la portata "globale" delle gesta compiute dal cavaliere. L'onorificenza spetta solo quanti hanno conseguito successi di caratura tale da esser considerati un fulgido esempio praticamente in ogni regione del vecchio mondo.

Il campo dei doveri

Questo campo occupa la parte destra dello stemma e simboleggia eventuali incarichi speciali che egli ricopre nella propria corte o ordine. Di seguito si elencano i tre "doveri" che i Ducati assegnano come onorificenza (vedi **nota "Le onorificenze araldiche in gioco"**):

- ♦ **Dovere dell'"Ospedaliero"** (caduceo delle serpi): Gli ospedalieri sono chiamati a proteggere con ogni mezzo le vite dei propri compatrioti e la loro missione li chiama tanto a difenderli in luoghi esposti a gravi insidie quanto a prestar soccorsi ai feriti o infermi.

- ♦ **Dovere dell'"Inquisitore"** (spada erta su campo di fiamme): Gli inquisitori sono chiamati a indagare costantemente su qualsiasi forma di "male" che affligge la loro corte, culto o nazione. Una volta che l'inquisitore ha identificato con ragionevole sicurezza la causa di una certa calamità, egli deve agire per sopprimerla coi mezzi che ritiene adeguati.

- ♦ **Dovere del "Forestale"** (singola foglia di agrifoglio): I forestali sono chiamati a preservare il patrimonio incontaminato della loro terra. Dato che la prosperità di un popolo si fonda spesso sulla salvaguardia delle risorse naturali, occorre che vi siano validi agenti incaricati di prevenire e punire gravi abusi commessi a danno di flora o fauna.

Il campo dei voti

Questo campo occupa la parte inferiore dello stemma e riporta aforismi, precetti, giuramenti o particolari voti di fede. Nella maggior parte dei casi qui sta scritto il "motto" del proprio Ducato di origine. Di seguito si elencano i solenni motti dei tre Ducati del Sud:

- ♦ **Athar:** "Col cuore del leone, oltre le paure dell'uomo!"
- ♦ **Gardan:** "La gloria è la ricompensa per il coraggio!"
- ♦ **Thersa:** "Dove la Speranza cade, la Fede resiste!"



Breviario araldico

Oltre i celebri emblemi presentati in precedenza, il bagaglio araldico dei Ducati enumera un'infinita serie di altri simboli che ricorrono sugli stemmi di feudi, colonie, campioni equestri e funzionari di corte. Di seguito si elencano alcune tra le icone più diffuse:

- ♦ **Armi:** Simboli di chiara origine militare, le armi raffigurano gli aspetti essenziali della vita guerresca:

ASCIA: Forza e irruenza

LANCIA (punta): Determinazione e risolutezza (da cui il motto "tirar dritto come una picca")

SCUDO: Coraggio e resistenza

SPADA: Valore (la classica foggia a croce della spada rappresenta il ruolo "cruciale" del milite) e equilibrio (rappresentato dal doppio filo della lama)

- ♦ **Edifici / Strutture:** In quanto frutto dell'opera dell'uomo, gli edifici sono simboli associati ai principali valori civili:

PADIGLIONE: Generosità e ospitalità

POZZO: Governo equo (rappresentato dall'acqua del pozzo che la comunità condivide) ed illuminato (i dotti e divinatori del passato si ponevano sul fondo dei pozzi per studiare il moto degli astri)

TORRE: Doveri e devozione alla patria

- ♦ **Elementi naturali:** I quattro elementi primigeni del Creato, particolarmente stimati dal popolo di Gardan, sono simboli onnipresenti in molte scienze, nel mito e nell'araldica:

ACQUA: Pazienza e spirito di adattamento (l'acqua non a caso si 'adatta' alla forma del recipiente in cui è versata)

ARIA (spirale del vento): Spirito libero e privo di vincoli

FUOCO: Forza indomita e purificatrice (le fiamme spesso simboleggiano la distruzione di ciò che è empio o maligno e non a caso sono uno degli emblemi favoriti dalle cerchie inquisitorie)

TERRA (montagna): Stabilità e longevità

- ♦ **Esseri mitologici:** Le creature delle leggende sono forse i più pittoreschi simboli araldici e chi li esibisce trae spesso ispirazione dagli eroi delle più antiche epopee:

ANGELO: Assoluta devozione

CANE A TRE TESTE: Solerzia e determinazione nel perseguir i propri obbiettivi.

CENTAURIO: Virtù e sapienza (in particolare l'unione dell'uomo e del cavallo è un chiaro riferimento alla figura del cavaliere e alla sua nobiltà d'animo)

DRAGO: Gloria e nobiltà

FENICE: Sacrificio e speranza

GRIFONE: Podestà (aquila) e coraggio (leone)

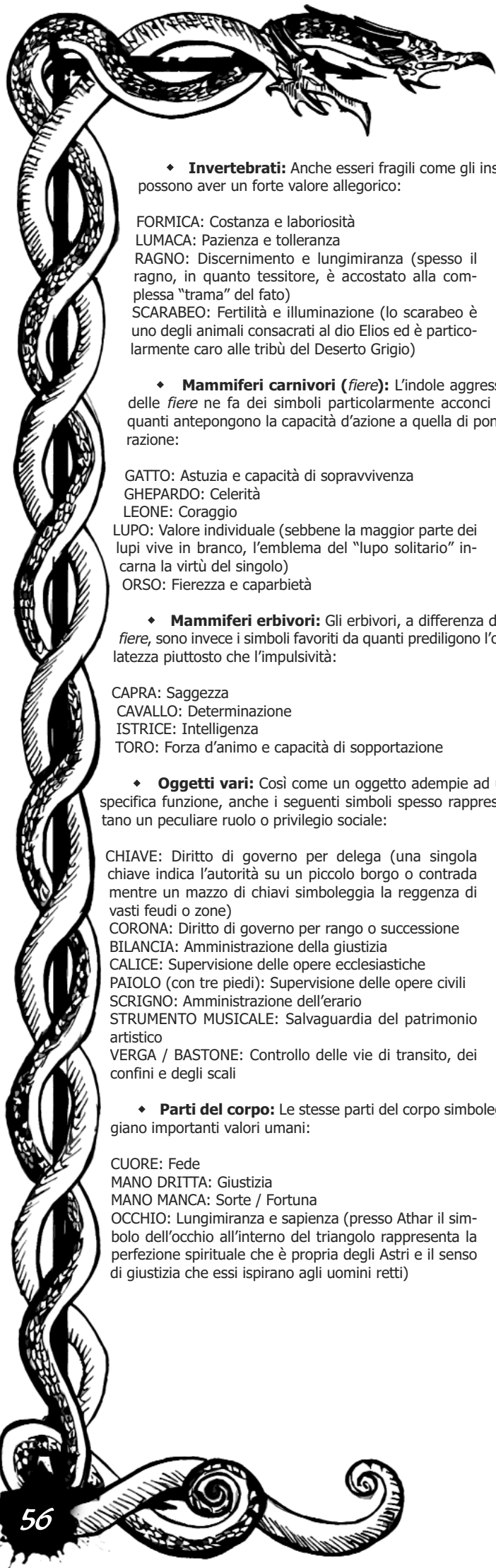
IPPOGRIFO: Podestà (aquila) e determinazione (cavallo)

PEGASO: Spirito libero (ali) e determinazione (cavallo)

SALAMANDRA: Ardimento

UNICORNO: Saggezza e santità

VIVERNA: Ambizione (la viverna ricalca l'aspirazione alla gloria propria del drago ma l'assenza delle zampe anteriori, segno di un minor "equilibrio" interiore, ne fa un simbolo più affine alla cieca bramosia da cui per l'appunto deriva l'umana ambizione)



♦ **Invertebrati:** Anche esseri fragili come gli insetti possono aver un forte valore allegorico:

FORMICA: Costanza e laboriosità

LUMACA: Pazienza e tolleranza

RAGNO: Discernimento e lungimiranza (spesso il ragno, in quanto tessitore, è accostato alla complessa "trama" del fato)

SCARABEO: Fertilità e illuminazione (lo scarabeo è uno degli animali consacrati al dio Elios ed è particolarmente caro alle tribù del Deserto Grigio)

♦ **Mammiferi carnivori (*fiere*):** L'indole aggressiva delle *fiere* ne fa dei simboli particolarmente adatti per quanti antepongono la capacità d'azione a quella di ponderazione:

GATTO: Astuzia e capacità di sopravvivenza

GHEPARDO: Celerità

LEONE: Coraggio

LUPO: Valore individuale (sebbene la maggior parte dei lupi vive in branco, l'emblema del "lupo solitario" incarna la virtù del singolo)

ORSO: Fierezza e caparbia

♦ **Mammiferi erbivori:** Gli erbivori, a differenza delle *fiere*, sono invece i simboli preferiti da quanti prediligono l'oculazione piuttosto che l'impulsività:

CAPRA: Saggezza

CAVALLO: Determinazione

ISTRICE: Intelligenza

TORO: Forza d'animo e capacità di sopportazione

♦ **Oggetti vari:** Così come un oggetto adempie ad una specifica funzione, anche i seguenti simboli spesso rappresentano un peculiare ruolo o privilegio sociale:

CHIAVE: Diritto di governo per delega (una singola chiave indica l'autorità su un piccolo borgo o contrada mentre un mazzo di chiavi simboleggia la reggenza di vasti feudi o zone)

CORONA: Diritto di governo per rango o successione

BILANCIA: Amministrazione della giustizia

CALICE: Supervisione delle opere ecclesiastiche

PAIOLO (con tre piedi): Supervisione delle opere civili

SCRIGNO: Amministrazione dell'erario

STRUMENTO MUSICALE: Salvaguardia del patrimonio artistico

VERGA / BASTONE: Controllo delle vie di transito, dei confini e degli scali

♦ **Parti del corpo:** Le stesse parti del corpo simboleggiano importanti valori umani:

CUORE: Fede

MANO DITTA: Giustizia

MANO MANCA: Sorte / Fortuna

OCCHIO: Lungimiranza e sapienza (presso Athar il simbolo dell'occhio all'interno del triangolo rappresenta la perfezione spirituale che è propria degli Astri e il senso di giustizia che essi ispirano agli uomini retti)

♦ **Pesci:** Nei Ducati del Sud i corsi d'acqua sono limitati a pochi fiumi e torrenti e quindi molti dei simboli ittici tipici delle zone marittime sono praticamente sconosciuti in queste lande:

LUCCIO: Solerzia

SALMONE: Capacità di superare le avversità (rappresentata dall'atto del salmone di risalir il corso dei fiumi controcorrente)

♦ **Rettili:** I rettili, al pari dei pesci, compaiono in un numero assai limitato di freghi araldici:

LUCERTOLA: Sincerità (le lucertole che trascorrono molte ore esposte alla luce del sole simboleggiano la volontà di agire senza celare le proprie intenzioni)

SERPE: Saggezza (le serpi sono anche un emblema associato a cerusici e guaritori)

♦ **Stella / Sole:** Gli Astri sono i numi divini che vegliano sul mondo terreno e quindi chi ne indossa il simbolo spesso si offre come "guida spirituale" per i propri consanguinei.

♦ **Uccelli:** Queste creature che si librano nei cieli sono spesso simbolo delle virtù "elevate" che contraddistinguono l'animo umano:

AQUILA: Podestà

CORVO: Fatalismo

FALCO: Solerzia

GALLO/PAVONE: Ricchezza e opulenza (pochi tra i simboli araldici del Settentrione che sono associati a valori prettamente "venali")

GUFO: Discernimento

PETTIROSSO: Spirito di sacrificio

TORTORA: Mitezza

♦ **Vegetali / Fiori:** Piante e fiori sono simboli assai diffusi e spesso mazzi o ghirlande decorano le vesti di nobili e cavalieri:

GIGLIO (*fleur de lis*): Nobiltà (VIRTUS)

QUERCIA: Forza e virilità

FRUMENTO (spighe o fascio): Abbondanza

PAPAVERO: Umiltà

SALICE PIANGENTE: Pietà e misericordia (le foglie del salice che toccano il cielo e quindi scendono sul suolo simboleggiano l'indulgenza per le altrui colpe)

ROSA: Maestà

TULIPANO: Generosità



CAPITOLO 5

I PUGATI DEL SUP

5.1 - Athar

5.1.1 - Introduzione ad Athar

«Leonis Corde, Super Hominis Timores!»

(“Col cuore del leone, oltre le paure dell'uomo.”)

Motto Ducale di Athar

Stando alla leggenda, la nascita del Ducato di Athar viene attribuita ad una delegazione di beduini del Deserto Grigio che nell'Era Arcaica si stabilì presso questi territori. Il nome della tribù di appartenenza di tali individui si perse nei millenni e di loro rimase solo il titolo con cui venivano chiamati: i *Leoni*.

Sembra che questa delegazione fosse in realtà costituita da vari esponenti di ognuna delle antiche tribù desertiche, i quali attuarono una suddivisione del proprio ruolo civile in base alle peculiari doti individuali: così i Belghaf-him, i valenti cavalieri del deserto, si occuparono dell'organizzazione della società e da essi discese la **Casta del Fato**; invece i Gerghan-Tar, i migliori arcieri delle lande sabbiose, insieme ai Thurgor-tar, guerrieri misantropi e schivi, presero in carico la gestione dell'esercito e da essi discese la **Casta della Podestà**; infine i Metha-Ar, saggi dalla mente illuminata, si curarono degli studi delle più disparate conoscenze e da essi discese la **Casta della Sapienza**.

Questa suddivisione in **tre Caste** della società è forse una delle gerarchie sociali più antiche di tutto il mondo di Whanel ed è presente ancora oggi nel Ducato del Leone Dorato (seppur con gli inevitabili cambiamenti dovuti al trascorrere del tempo).

Quelli dell'Era Arcaica furono secoli di potestà e di lotte contro i Sothom-Ger, i malvagi beduini che tentavano periodicamente di allargare i propri domini a danno delle tribù desertiche e del Ducato. I sanguinosi scontri che ne conseguirono, meterono innumerevoli vittime in entrambe le fazioni, senza però riuscire a sovvertire il potere.

Tuttavia con l'avvento dell'Impero e, in particolar modo, nell'anno 1201 E.Q. col primo *Editto della Fede*, l'allora Duca Husaam Rashid ibn Sabir Komein fu costretto ad abbandonare Athar per rintanarsi nelle catacombe. Ne conseguì un'ampia migrazione di Sothom-Ger che (in accordo con le linee di condotta imperiali) occuparono la maggior parte dei ruoli di potere. Furono anni estremamente duri per tutti coloro che ancora incarnavano i vecchi ideali, costretti a sottostare alla tirannia degli Scorpioni Neri e dei messi imperiali.

Questa egemonia perdurò per quasi duemila anni, fino alla caduta dell'Impero e quindi la nascita del Regno Eterno.

Con la rinnovata legittimità dei culti astrali, il territorio di Athar fu di nuovo insanguinato da numerosi e brutali scontri che presero il nome di **Guerre degli Astri** e, in seguito ai quali, i Sothom-Ger ed i filoimperiali furono decimati o costretti a rintanarsi presso la **Corona Nera**, la porzione rocciosa nord-orientale del Deserto Grigio, la cui conformazione labirintica offrì un sicuro riparo ai fuggiaschi. Col passare del tempo, in questa zona, innumerevoli trappole furono poi approntate dagli Scorpioni stessi, rendendo la possibilità di invadere e conquistare il territorio semplicemente impensabile.

Il comando del Ducato fu quindi preso in mano da **Amjad Rashid ibn Jaffar Komein**, che resitui gli antichi possedimenti alle antiche famiglie nobili di Athar, ripristinando il loro ruolo all'interno della gerarchia sociale, e mise in atto il compito più difficile: distinguere chi potesse continuare a svolgere il proprio ruolo civile (mantenendo quindi il proprio potere nonostante gli anni trascorsi nell'Impero) da chi invece doveva essere messo da parte perché non condivideva intimamente i nuovi ideali sostenuti dalla reggenza. Questa responsabilità rappresentò invero uno dei fardelli più pesanti: infatti ancor oggi, a così pochi anni dalla caduta dei Quattro, resta difficile dire se tutti gli individui che hanno mantenuto il proprio potere siano da considerarsi leali oltre ogni ragionevole dubbio.

5.1.2 - La società

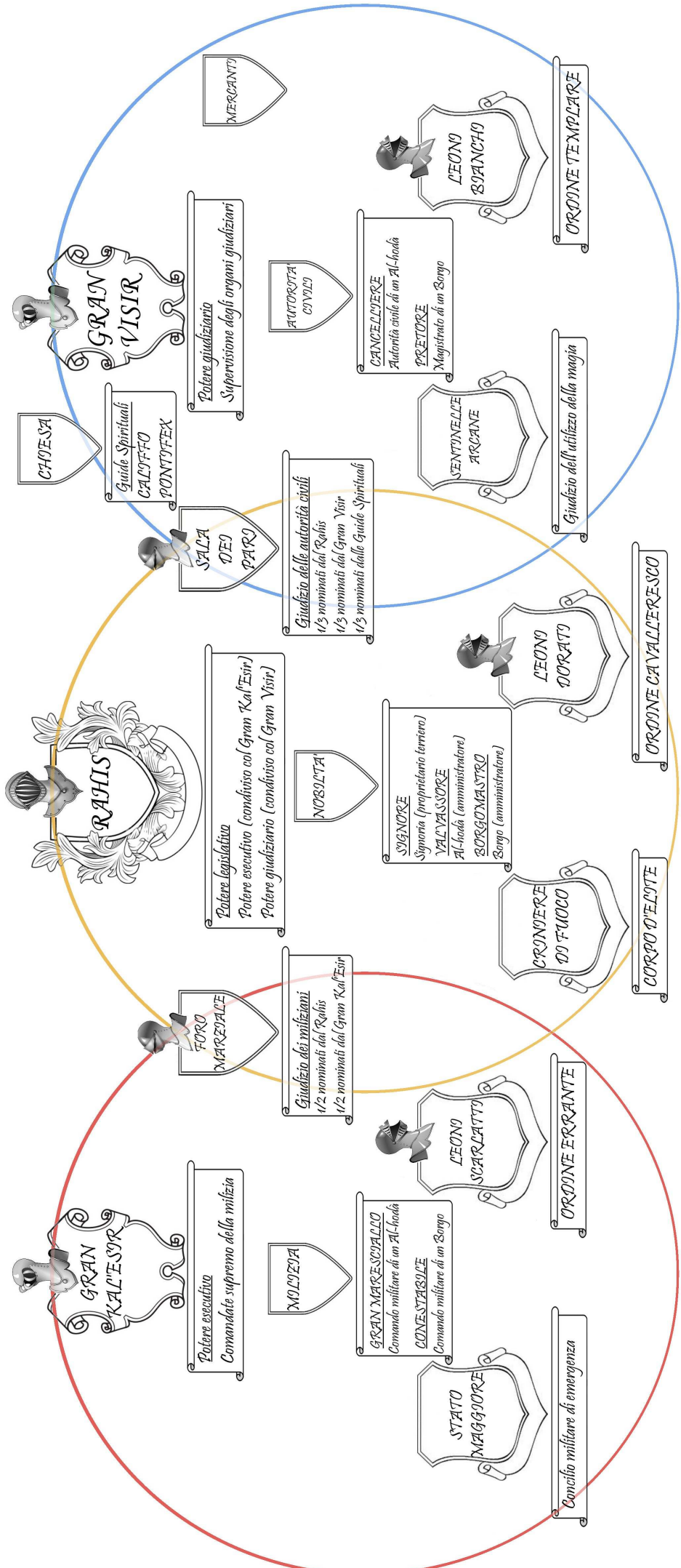
La suddivisione in tre Caste nacque nell'Era Arcaica ed è tutt'oggi in vigore nella società di Athar, ove ogni persona entra a far parte di una di queste nel momento in cui intraprende una certa strada: così, ad esempio, i nobili proprietari terrieri appartengono alla Casta del Fato, gli uomini della milizia rientrano nella Casta della Podestà ed i mercanti invece fanno parte della Casta della Sapienza. Se poi un individuo riveste un ruolo tale da poter rientrare in più di una Casta, egli dovrà scegliere a propria discrezione quella cui appartenere.

In ogni caso, il comandante di ogni Casta (o chi per sua delega) possiede il potere di sancire chi può far parte e della Casta stessa (in seguito alla richiesta dell'interessato) o anche di cacciare chi ritiene “indegno”.

Oltre a queste tre Caste, ne esiste un'altra a cui però nessuno aspira di appartenere, ovvero quella degli intoccabili, detti anche **vehir-hedat** (o semplicemente **vehir**).

Unica eccezione alla struttura sociale di Athar è rappresentata dai **Legionari dell'Ultima Alba**, anche detti “**i senza Casta**” poiché hanno compiuto l'ardua scelta di anteporre persino a loro stessi il bene del Ducato e quindi hanno rinunciato ad appartenere a qualsiasi Casta pur di proteggere il territorio di Athar.





Casta degli Intoccabili

LEAGIONE DELL'ULTIMA ALZA
Protezione delle zone di confine

La Casta del Fato

«Nelle nostre mani sta il destino di tutto il Ducato, le nostre scelte, se giuste, porteranno allo sbocciare dei germogli piantati nell'arido terreno lasciatoci dall'Impero o, se sbagliate, alla morte degli splendidi fiori che già vedo innanzi ai miei occhi. Enorme è quindi la responsabilità della Casta del Fato.»

Duca Amjad Rashid ibn Jaffar Komein

Al vertice della Casta del Fato si trova il Duca, chiamato dagli athariani **Rahis** (nome di derivazione desertica che letteralmente significa "guida"), il quale gestisce autonomamente il potere legislativo. Il potere esecutivo è invece nelle mani del Gran Conestabile anche se, nel caso lo ritenga necessario, il Duca può intervenire nelle sue scelte; la stessa cosa vale per il potere giudiziario, che è invece detenuto dal Guardasigilli.

Il Rahis, ruolo attualmente ricoperto da Karim Rashid ibn Amjad Komein, rappresenta l'apice dei titoli nobiliari; subito sotto di lui ci sono i **Signori**, ovvero i capofamiglia che gestiscono le quattro Signorie di Athar (la quinta è ovviamente quella nelle mani del Duca stesso): Samir Arif ibn Marik Saegrad, Gihar Hasuf ibn Ghad Dalmasca, Belim Fas ibn Qays Hassan e Kamila Amath ibn Nola Malasir.

Essendo territori molto estesi, ogni capofamiglia ha suddiviso la propria Signoria in proprietà terriere chiamate **Al-hodà**, che nell'idioma desertico significa "germoglio" poiché essi devono sbocciare grazie alle scelte di coloro che hanno il compito di governarle, ovvero i **Valvassori**.

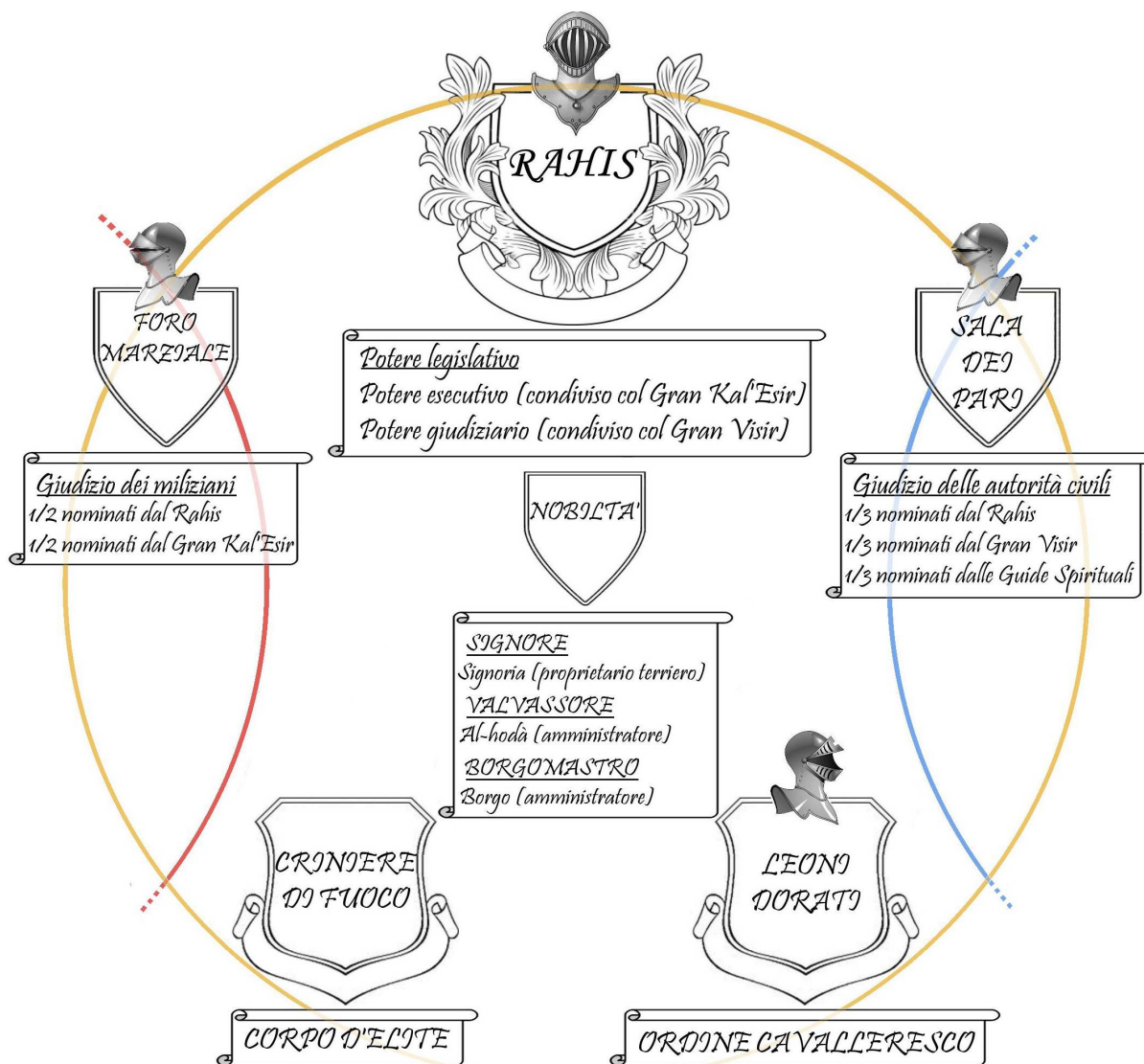
Alcune di queste proprietà rimangono comunque troppo vaste per poter essere gestite da un unico individuo pertanto vengono divise a loro volta in Borghi o Contrade amministrate da un **Borgomastro**.

Oltre ai membri della nobiltà, all'interno della Casta del Fato ci sono gli individui che fanno parte delle **Criniere di Fuoco** ed anche gli appartenenti all'**Ordine Cavalleresco dei Leoni Dorati**, tra i quali il Rahis nomina i membri che andranno a comporre per metà il **Foro Marziale** e per un terzo la **Sala dei Pari**.

Il Foro Marziale è l'organo preposto al giudizio dei miliziani per ciò che concerne i reati di tipo militare quali l'insubordinazione, l'ammutinamento, la diserzione o l'abuso di potere.

La Sala dei Pari è invece l'organo di giudizio dell'operato delle varie autorità civili. Cancellieri e Pretori sono infatti obbligati ad inviare a questo ente un rapporto sulle varie decisioni giuridiche prese, affinché si possa controllare che queste siano conformi alle leggi.

L'operato di questi ultimi due organi risulta essere fondamentale nel momento storico odierno, che vede trascorsi così pochi anni dalla caduta dell'Impero; si teme infatti che individui rimasti leali ai Quattro nascosti all'interno del Ducato possano ottenere ruoli di autorità militare o civile che gli permettano di sfruttare il loro potere per laidi scopi.



La Casta della Podestà

«Poi siamo il baluardo di Athar... Poi siamo la difesa del territorio che amiamo, lo scudo degli indifesi che ci sostengono, la tutela delle leggi che seguiamo e la protezione della fede in cui crediamo...»

Poi siamo la Casta della Podestà.»

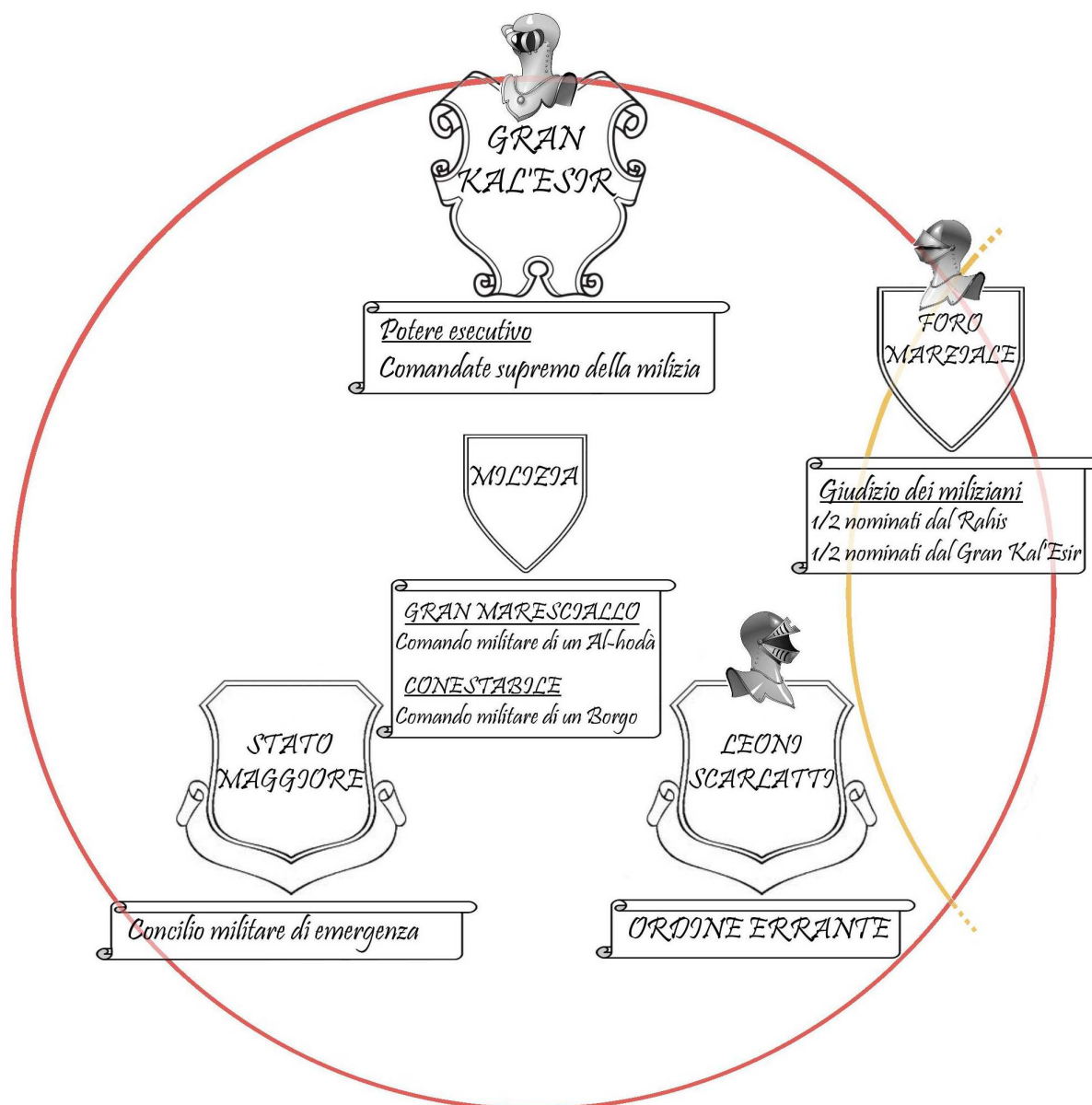
Gran Conestabile Shen Hermal ibn Muf Dalmasca.

Al comando della Casta della Podestà si trova il Gran Conestabile, che ad Athar viene detto **Gran Kal'Esir** (ovvero "condottiero"), che ha il compito di gestire il potere esecutivo e nominare l'altra metà dei membri che farà parte del **Foro Marziale**.

Il Gran Kal'Esir, ruolo attualmente ricoperto da Jaina Intissar ibn Kamal, rappresenta la più alta autorità militare del Ducato; subito sotto troviamo i **Gran Marescialli** (con la delega del comando delle milizie di un Al-hodà) e, ancora sotto, i **Conestabili** (che si occupano del controllo militare di Borghi o Contrade).

A far parte di questa Casta troviamo inoltre coloro che entrano nell'**Ordine Errante dei Leoni Scarlatti**.

Organo particolare e di recente istituzione è rappresentato dallo **Stato Maggiore**, che non è stabile ma viene formato nel caso in cui il Ducato o una delle tribù desertiche corra un grave rischio. Esso è una sorta di concilio di guerra in cui ufficiali militari e strateghi sia di Athar che del Deserto si ritrovano in seguito alla richiesta di una delle due parti per far fronte ad una situazione di emergenza, in modo da discutere le varie tattiche e scegliere le migliori strategie di azione.



La Casta della Sapienza

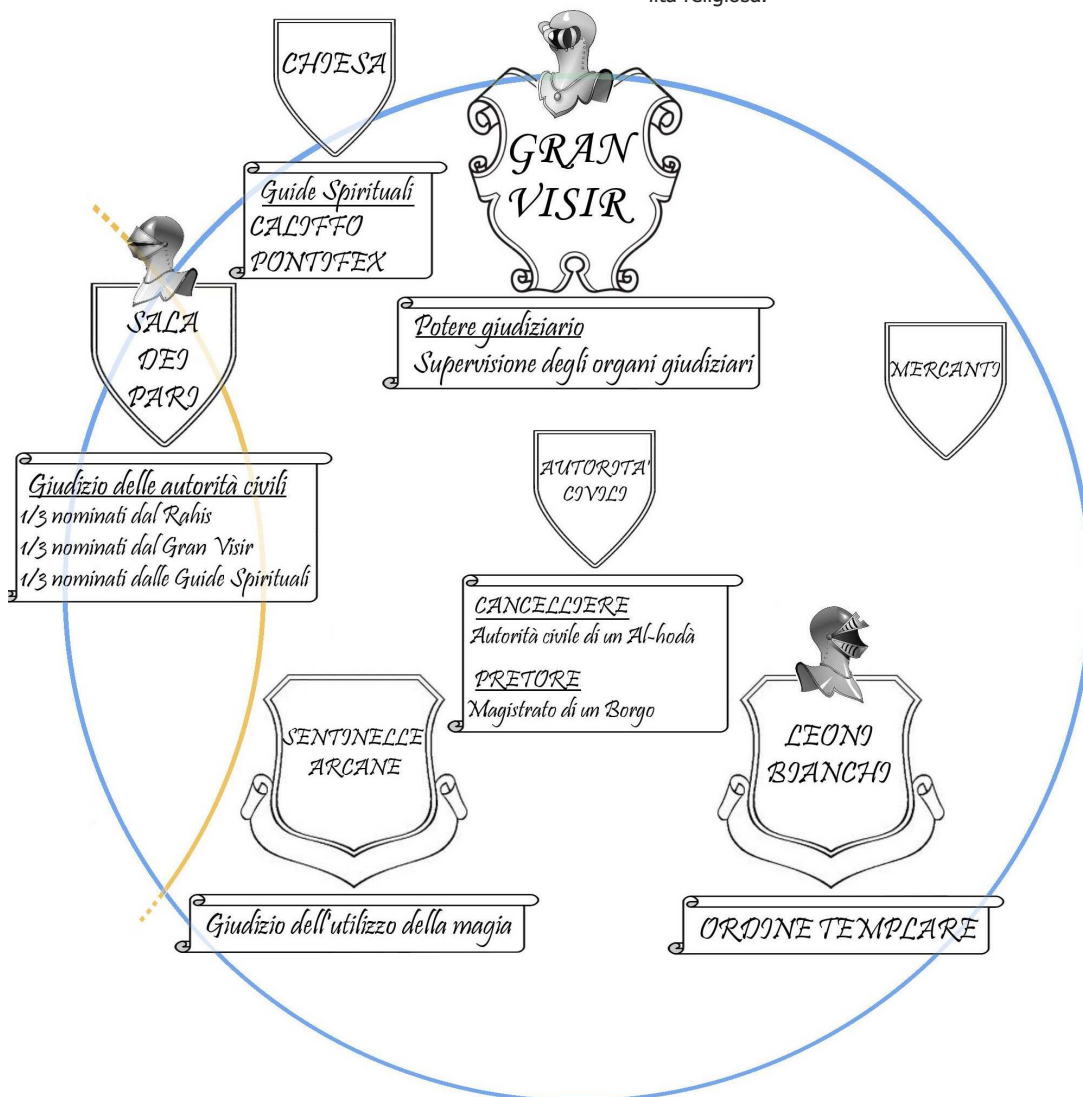
«Il nostro compito è quello di scovare le serpi che si annidano sotto i nostri occhi, le conoscenze che possediamo e la ricerca della verità saranno gli elementi di cui dovremo avvalerci in questa strenua lotta... Sulla Casta della Sapienza grava questo fondamentale incarico.»

Guarda Sigilli Samir Arif ibn Marik Saegrad.

Al comando della Casta della Sapienza si trova il Guarda Sigilli, chiamato ad Athar **Gran Visir** (ovvero "colui che giudica"), che ha il compito di gestire il potere giudiziario e nominare un altro terzo dei membri della **Sala dei Pari**.

Il Gran Visir, ruolo attualmente ricoperto dal capofamiglia Samir Arif ibn Marik Saegrad, rappresenta la più alta autorità giuridica del Ducato, al di sotto di questa figura troviamo i **Cancellieri** (col compito di amministrare la giustizia in un Al-hodà) e infine i **Pretori** (che si occupano della giustizia nei Borghi o Contrade).

A far parte di questa Casta troviamo inoltre gli appartenenti all'**Ordine Templare dei Leoni Bianchi**, coloro che ricoprono ruoli all'interno della **Chiesa** (sono infatti le due Guide Spirituali a nominare l'ultimo terzo dei membri della Sala dei Pari) ed i **Mercanti**. Rientrano in questa Casta anche gli individui che svolgono attività produttive di qualunque tipo e vivono onestamente del frutto del loro operato, come ad esempio locandieri, artigiani, allevatori, agricoltori e via dicendo.



Infine, all'interno di questa Casta ci sono i membri dell'**Ordine delle Sentinelle Arcane**: caratteristico e fondato poco meno di venti anni addietro, quest'ordine si occupa del controllo della magia all'interno del Ducato.

La Casta dei Vehir-Hedat

«Ognuno di noi ha ciò che si merita: il fato ci dà ciò che con le nostre mani ci prendiamo...»

Rahis Karim Rashid ibn Amjad Komein

La Casta dei *vehir-hedat* è composta da individui emarginati dalla società a causa di peccati commessi da loro stessi o dai loro antenati. Fanno infatti parte di questo gruppo tutti coloro che nascono da altri intoccabili (e quindi da generazioni sono estromessi dalla collettività) e vi entrano anche gli individui che per le più disparate motivazioni sono stati cacciati dalla Casta a cui appartenevano o che hanno commesso reati brutali come lo stupro o crimini profani legati alla ritualità religiosa.



5.1.3 – Territorio e luoghi principali

Il Ducato di Athar presenta un territorio molto variegato poiché si trova nel punto di passaggio tra regioni molto diverse tra loro: ad est-nord/est abbiamo le rigogliose foreste che andranno a costituire il paesaggio principale del verdeggiante Ducato di Gardan, a sud si ergono i massicci montuosi delle Cime Guardiane del Nord mentre ad ovest-nord/ovest la vista si perde nella sconfinata distesa del Deserto Grigio.

NOTA – La tradizione del nome

Quella del nome è una tradizione che riveste molta importanza sia nel Ducato di Athar che nelle tribù desertiche. In entrambi i luoghi infatti è costituito da tre parti: la prima rappresenta il nome proprio della persona, la seconda rappresenta un aggettivo che è tipico della famiglia a cui si appartiene ed infine la terza specifica il nome del padre (ibn significa infatti, secondo l'idioma desertico, "figlio di").

La Duchessa di Athar ha così il nome Jaina (nome proprio) Intissar (che significa "trionfante" e che è tipico della famiglia dei capotribù dei Belgaf Him) ibn Kamal (ovvero "figlia di" Kamal).

Mentre il Duca di Athar ha un nome composto da Karim (nome proprio) Rashid (che significa "leone" e che è tipico della famiglia dei Komein) ibn Amjad (ovvero "figlio di" Amjad). Inoltre, all'interno del Ducato, coloro che appartengono alle famiglie principali, possiedono anche un cognome (nel caso del Duca ovviamente questo corrisponde a Komein).

Guadagnare il cognome rappresenta una onorificenza molto rara e notevolmente importante all'interno del Ducato, tant'è che, oltre ai Komein, sono solo quattro le famiglie a possederlo, ovvero quelle a capo delle Signorie athariane: i Dalmasca, gli Hassan, i Saegrad ed i Malasir.

Solo chi nasce in seno ad una di queste famiglie possiede un proprio cognome (per diritto di nascita) ed in via teorica è anche possibile che, per meriti estremamente particolari (quali potrebbe essere salvare l'intero Ducato da una qualche catastrofe), il Duca decida di premiare un individuo permettendogli di fondare una nuova famiglia; tuttavia quest'ultima ipotesi è talmente rara da esser considerata inverosimile.

In tutta la porzione nord ed est il territorio athariano presenta un paesaggio boschivo, che va poi diradandosi verso la porzione centrale lasciando spazio ad un paesaggio più spoglio. Quest'ultimo verso sud si tramuta in zona montuosa, mentre verso ovest si inaridisce fino a trasformarsi in deserto nella porzione di confine.

La civiltà che si è stanziata in questi territori è caratterizzata da accampamenti talvolta di tipo nomade (soprattutto quelli più vicini alla zona desertica) ma il più delle volte stabili, che vanno a formare quelle che nel complesso sono dette **sajiba** (città-stato), ossia agglomerati di ricche tende, case, palazzi, templi e botteghe.

Tutto ciò, dal punto di vista amministrativo, è suddiviso in cinque Signorie, una per ogni famiglia nobile presente.

Signoria dei Khomein

«È il Vortice del Libeccio si ergerà qui, come simbolo di nobiltà, potenza ed immutabilità»

Harim Nou ibn Amuri, Architetto della Città Fortificata di Canaham

La porzione centrale del territorio è occupata dalla **Signoria dei Komein**; è la più estesa e la sua città principale (nonché la città più rinomata di tutto il Ducato) è **Canaham "la città fortificata"**. Tale soprannome è in uso da quando, nell'anno XVIII, in seguito al matrimonio con Jaina Intissar ibn Kamal e con lo scopo di sancire in via definitiva l'unione tra il Ducato ed i popoli del deserto, l'attuale Duca Karim Rashid ibn Amjad Komein decise di ampliare la fortificazione attorno alla città, in modo che comprendesse quattro torri (dette **Torri dell'Alleanza**), all'interno di ognuna delle quali si sarebbero trovati vari esponenti delle tribù desertiche alleate del Regno Eterno: i Belgaf-him, i Metha-Ar, i Gerghan-Tar, ed i Tughor-Tar.

Per quanto questa usanza possa apparire discutibile, a nulla sono valsi gli sforzi volti a cancellare una tradizione così profondamente radicata nella popolazione. Non è infatti possibile affrancarsi dalla condizione di *vehir* una volta che la si è acquisita o per lo meno questo non è mai accaduto fino ad ora.

Nonostante alcuni athariani stiano cercando di spezzare questa consuetudine (con proposte rivolte soprattutto a coloro che non hanno commesso alcun reato ma si ritrovano semplicemente ad avere un *vehir-hedat* tra i propri padri), ancora la maggior parte della gente comune continua a non rivolgere neppure la parola agli intoccabili, convinta che la propria purezza possa essere contaminata toccando, parlando o anche solo incrociando la via di un *vehir*.

Senza Casta

«Il vostro è l'arduo compito e l'impegnativo onore di proteggere ciò che amiamo dal suo più grande nemico; e l'unico modo per farlo è abbandonare tutto ciò che siamo per poterci completamente dedicare alla nostra missione...»



Ali Rashid ibn Amjad Komein, Comandante della Legione dell'ultima Alba

Coloro che decidono di entrare nella *Legione dell'Ultima Alba* sono ritenuti in egual misura degli eroi e dei pazzi: essi sono sicuramente gli individui che più di tutti si sacrificano per ciò in cui credono, infatti scelgono di rinunciare a tutto ciò che hanno (persino l'appartenenza ad una Casta) per dedicarsi completamente alla protezione dei confini nord-occidentali del Ducato, sottoposti a continui attacchi da parte dei Sothom-Ger.

Oltre a quanti scelgono liberamente di farlo, diventano *Legionari* anche tutti quegli individui che hanno commesso reati tali da ricevere una detenzione a vita. Costoro ovviamente non possono aspirare a ruoli di comando ma devono solo eseguire gli ordini dei propri superiori... in molti pensano che a questo destino sia perfino preferibile la morte stessa.

Al centro di queste quattro torri si trova invece il "**Vortice del Libeccio**", una struttura molto particolare (che esteticamente ha una forma paragonabile ad una spirale) in cui ha residenza ufficiale il Duca.

Le modifiche volute dal Rahis furono subito avviate ma ad oggi ancora devono essere completate due delle quattro torri (il che fa intuire quanto grandiosa sarà la struttura una volta terminati i lavori). Il progetto prevede anche di collegare tra loro le Torri dell'Alleanza tramite mura di protezione in modo da garantire una maggiore sicurezza a tutti gli abitanti di Canaham.

Altro luogo di particolare rilievo entro la Signoria dei Komein è rappresentato dall'**Arena Cremisi**. Questa si trova nella porzione più a sud e rappresenta l'edificio che ospita l'**Ordine delle Criniere di Fuoco**. Dall'esterno il complesso appare impenetrabile alla vista, tant'è che nessuno (fatta ovviamente eccezione per le *Criniere*) sa veramente come sia organizzato al suo interno o quali tipi di addestramenti vengano effettuati per arrivare ad ottenere guerrieri così fieri e coraggiosi.

Signoria dei Saegrad

«Giunse voce che gli Scorpioni stavano di nuovo attaccando così ci spostammo nel terreno di battaglia. Solo quando vidi la Corona Nera capii veramente la scelta che avevo fatto, solo quando vidi dei Leoni appesi per le gambe al Portale dello Scorpione in modo da scolare il proprio sangue, capii che non c'erano regole, solo quando vidi un tappeto di cadaveri in gran parte mangiati da scorpioni che zampettavano ovunque, capii di aver scelto l'inferno...»

Parole di un ignoto Legionario

La porzione nord-occidentale del territorio (ovvero tutto il confine desertico del Ducato) è occupata dalla **Signoria dei Saegrad**. Data la sua vicinanza col deserto, la popolazione di questa zona ha particolarmente subito l'influenza delle tribù confinanti e, in particolar modo, ha qui attecchito il forte culto dello studio e della conoscenza. Gli athariani considerano il sapere come un dono che solo in pochi sanno padroneggiare e per questo generalmente limitano il più possibile la divulgazione delle proprie scoperte, rendendo partecipi solo coloro che ritengono "meritevoli". Per questo motivo nella città principale della Signoria, ovvero a **Madihan**, si trova il **Cuore dello Scibile**, ciò che di più vicino ad un'accademia si può trovare nel Ducato di Athar: al suo interno non ci sono Professori e non vi si tiene alcuna lezione poiché è forte convinzione dei suoi frequentatori che tutto ciò che un uomo sa se lo deve guadagnare e non gli deve invece giungere come concessione da un altro individuo.



Tuttavia le persone che vi si possono incontrare spesso sono alcune delle menti più geniali in circolazione e, considerandosi vicendevolmente meritevoli, sovente capitano scambi di opinioni delle più elevate forme. Coloro che frequentano assiduamente questo luogo di conoscenza sono conosciuti come **Ulema** (ovvero "maestri"... anche se propriamente non lo sono).

Nonostante all'interno delle aule del Cuore dello Scibile sia possibile trovare innumerevoli libri che trattano dei più disparati argomenti, c'è chi dice che le informazioni contenute in essi non siano neanche minimamente paragonabili alle nozioni che si otterrebbero se si riuscisse a mettere per iscritto tutte le conoscenze possedute dai sapienti che frequentano questo luogo.

Se la venerazione della conoscenza può essere considerata una positiva influenza delle popolazioni desertiche, dall'altro lato della medaglia troviamo un orribile influsso che la vicinanza al Deserto esercita sulla Signoria dei Saegrad e su tutto il Ducato: nella zona più a nord, la civiltà athariana confina con l'ormai tristemente famosa Corona Nera.

È così che la zona settentrionale della Signoria è amaramente conosciuta per la sua desolazione; solo l'**Avamposto di Nherva** rimane ad oggi popolato: qui si trovano i **Legionari dell'Ultima Alba**, "i senza casta", ultimo baluardo di civiltà, nobiltà e coraggio prima di cedere il passo ai territori degli empi Scorpioni.

Signoria dei Dalmasca

«La corruzione è radicata nell'animo umano; se non si lotta contro di essa, è facile caderne schiavi...

E diventa ancora più facile se si possiedono dei poteri come quelli derivanti dalla magia...»

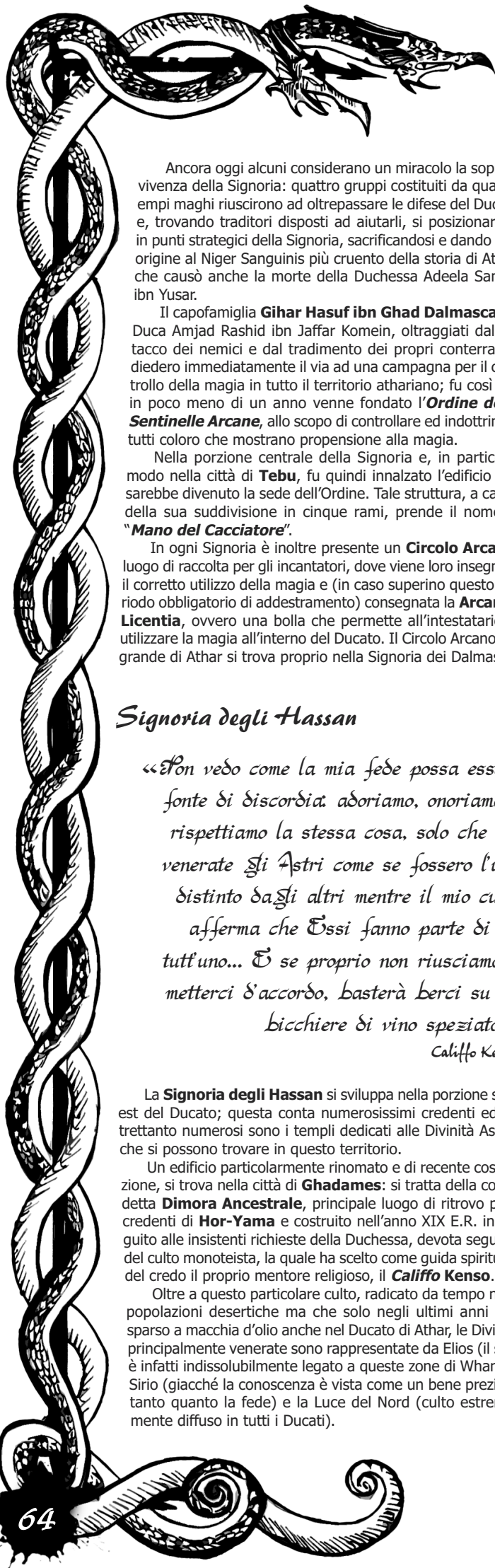
Najm Sahid ibn Abel Dalmasca, Soppressore Capo delle Sentinelle Arcane

La porzione nord-nord/est del Ducato è occupata dalla **Signoria dei Dalmasca**. Questo territorio ha subito profondi mutamenti dall'anno V E.R. quando, durante uno dei più violenti attacchi dei Niger Magister, la popolazione fu decimata e numerosi edifici furono distrutti.



Uno scorcio del confine fra Athar e il Deserto Grigio





Ancora oggi alcuni considerano un miracolo la sopravvivenza della Signoria: quattro gruppi costituiti da quattro empi maghi riuscirono ad oltrepassare le difese del Ducato e, trovando traditori disposti ad aiutarli, si posizionarono in punti strategici della Signoria, sacrificandosi e dando così origine al Niger Sanguinis più cruento della storia di Athar, che causò anche la morte della Duchessa Adeela Samira ibn Yusar.

Il capofamiglia **Gihar Hasuf ibn Ghad Dalmasca** e il Duca Amjad Rashid ibn Jaffar Komein, oltraggiati dall'attacco dei nemici e dal tradimento dei propri conterranei, diedero immediatamente il via ad una campagna per il controllo della magia in tutto il territorio athariano; fu così che in poco meno di un anno venne fondato l'**Ordine delle Sentinelle Arcane**, allo scopo di controllare ed indottrinare tutti coloro che mostrano propensione alla magia.

Nella porzione centrale della Signoria e, in particolar modo nella città di **Tebu**, fu quindi innalzato l'edificio che sarebbe divenuto la sede dell'Ordine. Tale struttura, a causa della sua suddivisione in cinque rami, prende il nome di "**Mano del Cacciatore**".

In ogni Signoria è inoltre presente un **Circolo Arcano**, luogo di raccolta per gli incantatori, dove viene loro insegnato il corretto utilizzo della magia e (in caso superino questo periodo obbligatorio di addestramento) consegnata la **Arcanae Licentia**, ovvero una bolla che permette all'intestatario di utilizzare la magia all'interno del Ducato. Il Circolo Arcano più grande di Athar si trova proprio nella Signoria dei Dalmasca.

Signoria degli Hassan

«Non vedo come la mia fede possa essere fonte di discordia: adoriamo, onoriamo e rispettiamo la stessa cosa, solo che voi venerate Gli Astri come se fossero l'uno distinto dagli altri mentre il mio culto afferma che Essi fanno parte di un tutt'uno... E se proprio non riusciamo a metterci d'accordo, basterà berci su un bicchiere di vino speziato!»

Califfo Kenso

La **Signoria degli Hassan** si sviluppa nella porzione sud-est del Ducato; questa conta numerosissimi credenti ed altrettanto numerosi sono i templi dedicati alle Divinità Astrali che si possono trovare in questo territorio.

Un edificio particolarmente rinomato e di recente costruzione, si trova nella città di **Ghadames**: si tratta della cosiddetta **Dimora Ancestrale**, principale luogo di ritrovo per i credenti di **Hor-Yama** e costruito nell'anno XIX E.R. in seguito alle insistenti richieste della Duchessa, devota seguace del culto monoteista, la quale ha scelto come guida spirituale del credo il proprio mentore religioso, il **Califfo Kenso**.

Oltre a questo particolare culto, radicato da tempo nelle popolazioni desertiche ma che solo negli ultimi anni si è sparso a macchia d'olio anche nel Ducato di Athar, le Divinità principalmente venerare sono rappresentate da Elios (il sole è infatti indissolubilmente legato a queste zone di Whanel), Sirio (giacché la conoscenza è vista come un bene prezioso tanto quanto la fede) e la Luce del Nord (culto estremamente diffuso in tutti i Ducati).

Il ruolo di guida spirituale politeista è invece ricoperto, da ben 25 anni, dall'anziano capofamiglia, il **Pontifex Belim Fas ibn Qays Hassan**.

Inoltre, purtroppo, la vicinanza e l'influenza delle tribù desertiche ostili al Regno fa sì che all'interno del Ducato si nascondano numerose sacche di credenti dei numi oscuri, soprattutto di Gathor e Jabir.

Signoria dei Malasir

«In realtà il lusso è il risultato della pienezza compiuta dentro di noi, la conseguenza dell'essere ricchi dentro.»

Kamila Amath ibn Nola Malasir, capofamiglia dei Malasir.

La **Signoria dei Malasir** si sviluppa nella porzione meridionale del Ducato: questa zona è la più vicina alle Cime Guardiane del Nord, ma solo molto raramente incorre in attacchi da parte dei clan ostili che le popolano, i quali invece riversano la loro furia quasi esclusivamente contro il Ducato di Gardan.

Questa è la più piccola di tutte le Signorie ma nonostante ciò vi si trovano la maggior parte delle ricchezze di Athar poiché la popolazione negli ultimi anni si è molto concentrata nello sviluppo del commercio. In particolare la capofamiglia, la vedova **Kamila Amath ibn Nola Malasir**, per l'ostentazione che fa delle proprie ricchezze e la cupidigia con cui le gestisce, è nota come la "**lupa d'oro**". Proprio a causa del potere economico (e di conseguenza anche politico) che questa famiglia esercita su tutto il Ducato, non mancano le malelingue secondo le quali i Malasir stiano da lungo tempo tramando di prendere il posto dei Komein nella guida di Athar... ma ovviamente nessuno ha la benché minima prova in grado di rendere fondata questa stravagante teoria.

In quella che è indubbiamente la città più sfarzosa di tutta Athar, tanto da essere chiamata la "**città dorata**", ovvero **Kush**, si trova il crocevia più importante del Ducato, attorno al quale si sviluppa il mercato più imponente che occhio umano possa vedere: **Sahib al-Suq**, luogo primario di scambio con le altre città e con i beduini del Deserto. Le principali merci che vi si possono trovare (grazie alle quali la Signoria ha raggiunto gli sfarzi che la caratterizzano) sono le numerosissime spezie ed erbe, le pietre preziose estratte dalle pendici delle Cime Guardiane e l'ormai famigerato **olio nero**, una componente alchemica che può essere trovata nelle vicinanze delle rare oasi desertiche. Inoltre qui si possono trovare tutte le forme di commercio, dal classico pagamento in monete d'oro fino al baratto.

Su questo luogo circolano moltissime voci, gran parte delle quali, si dice, messe in giro dalla stessa Kamila; sembra infatti che a Sahib al-Suq sia possibile trovare ogni tipo di merce si cerchi, persino quelle considerate illegali nei Ducati. Inoltre di recente si è diffusa la notizia che sia possibile trovare anche alcune tra i più potenti *marchingegni* che ultimamente sono apparsi nei Ducati.

Altri territori del Ducato

«Che questi doni reciproci possano essere l'emblema di un'alleanza forte e duratura.»

Kamal Intissar ibn Mahal, capotribù dei Belghaf-Him

In seguito alla rinnovata collaborazione con i popoli del deserto, il Rahis Karim permise agli esponenti delle varie tribù di partecipare alla vita di corte tramite la costruzione delle Torri dell'Alleanza.

D'altro canto, il capotribù dei Belghaf-Him, Kamal Intissar ibn Mahal, fece dono al Ducato di due oasi non molto distanti dal confine occidentale. È così che sono nati i protettorati di **Arish** e **Tyr'Eviz**.

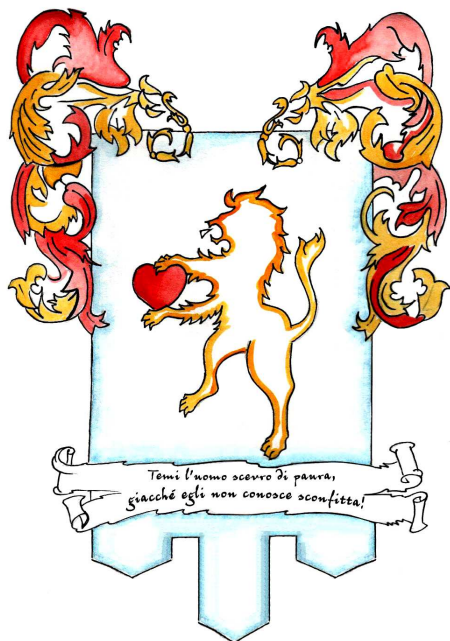
Altri allodi appartenenti al Ducato sono rappresentati dai territori conquistati durante l'epoca imperiale che si trovano poco dopo il confine meridionale, a stretto contatto con le Cime Guardiane del Nord; queste sono le colonie di **Korghen** ed **Elvia**.

5.3.4 – Le casate nobiliari di Athar

Casata dei Komein

«Quanto spreco per una causa così vana: io
verserei tutto il mio sangue pur di avere uomini
con lo stesso folle coraggio che da intere
generazioni anima lo spirito dei Komein...»

Un ignoto Niger Magister nei suoi ultimi attimi di vita



- ♦ **Casata reggente di Athar**
- ♦ **Blasone:** leone dorato con cuore rosso in mano su sfondo blu
- ♦ **Colori tradizionali:** rosso e oro
- ♦ **Soprannomi:** "i leoni" (o, in senso dispregiativo, "i folli")
- ♦ **Motto:** "Temi l'uomo scervo di paura, giacché egli non conosce sconfitta!"
- ♦ **Valori fondamentali:** coraggio, onore e fierezza
- ♦ **Sire della casata:** Rahis Karim Rashid Ibn Amjad Komein

La fiera schiatta dei Komein è da sempre la guida del Ducato del Leone e di anno in anno i duchi e le duchesse di questa casata hanno continuamente dimostrato il loro coraggio e la loro abilità nell'adempire all'importante ruolo affidato loro.

Di padre in figlio questa famiglia tramanda da secoli i fieri valori che si rispecchiano in tutto il Ducato di Athar, coraggio sopra tutti, onore e fierezza. Durante l'epoca imperiale i signori della famiglia dei Komein non smisero mai di portare il verbo degli Astri, anche quando i cavalieri erano costretti a nascondersi nelle grotte e nelle catacombe del Nord.

La schiatta dei Komein vanta di aver dato alla luce gli uomini più coraggiosi di tutto il Settentrione, e non si contano le numerose imprese compiute dai migliori esponenti di questa famiglia che di generazione in generazione cercano sempre di superarsi adempiendo alla famigerata *Impresa del Leone*.

NOTA – Le tradizioni del Leone

Come usanza ha sempre voluto dacché se ne abbia memoria, il giorno del compimento del diciassettesimo anno di età il futuro Capofamiglia dei Komein deve partire per un viaggio di durata ignota, al termine del quale deve far ritorno con la futura sposa (o sposo); tale usanza prende il nome di "**Cammino del Leone**".

Questo viaggio ha inizio al calare del sole e non ha una durata definita o una direzione precisa da seguire: infatti il futuro Duca decide la strada da intraprendere, con l'unico vincolo di far ritorno solo dopo aver scelto colei che diverrà la sua consorte.

L'attuale duca, Karim Rashid ibn Amjad Komein, impiegò poco più di sei mesi prima di ritornare con la futura moglie, Jaina Intissar ibn Kamal, la quale avrebbe dovuto ricoprire il ruolo di capotribù dei Falchi Celesti, decidendo però di rinunciare al proprio incarico per seguire l'uomo di cui si era innamorata.

Si narra che i due si siano conosciuti durante uno degli attacchi più sanguinari che gli Scorpioni abbiano mai mosso ai Belgaf-Him. Nonostante l'incontro non sia cominciato propriamente "col piede giusto", la battaglia con i Sothom-ger diede modo al Duca di dimostrare tutto il proprio coraggio (si narra che addirittura uccise un drago evocato da un Niger Magister) e così Jaina si convinse del valore di Karim, decidendo di portarlo in visita a tutte le tribù del deserto, facendogli così conoscere le tradizioni del proprio popolo e dando inizio ad un nuovo periodo di collaborazione.

Ovviamente solo i due sposi sanno cosa sia accaduto in tale viaggio, fatto sta che al ritorno (dopo circa cinque mesi) fu chiaro a tutti che Jaina non avrebbe potuto occuparsi della guida dei Falchi Celesti, giacché aveva accettato la proposta di matrimonio del futuro Rahis! La guida della tribù fu così affidata alla sorella di Kamal, Leila Intissar ibn Mahal; mentre Jaina seguì Karim nel suo viaggio di ritorno dal Cammino del Leone, per poi veder celebrato il proprio matrimonio pochi mesi dopo.

Altra tradizione caratteristica del Ducato, è la cosiddetta "**Impresa del Leone**", che rispecchia gli aspetti principali del popolo athariano: fierezza, coraggio ed orgoglio. Questa consiste in un cimento che ogni Duca si impegna a realizzare per far sì che il proprio nome passi alla storia, per essere all'altezza e superare la grandezza dei propri antenati o per innalzare la fama del Ducato.

Dalla nascita del Regno Eterno, due duchi si sono susseguiti nel compiere tali imprese: Amjad Rashid ibn Jaffar Komein (nonché il padre dell'attuale Rahis Karim) è ricordato per esser riuscito ad ammaestrare una delle creature più fiere e feroci di tutti i ducati, il Leone Grigio, a cavallo del quale affiancò la ribellione nella liberazione di Whanel dal giogo imperiale.

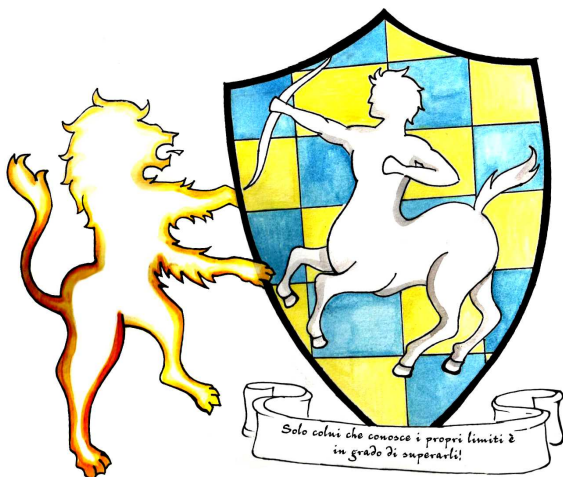
Karim Rashid ibn Amjad Komein invece compì la sua impresa durante il Cammino del Leone: prendendo in sposa Jaina, riuscì infatti a rinsaldare i rapporti tra le tribù del Deserto ed il Ducato di Athar, che ormai da innumerevoli anni erano caduti nella più totale indifferenza. In seguito al matrimonio, tenutosi in una zona sud del confine tra Athar ed il Deserto Grigio nell'anno 18 E.R., fu avviato l'ampliamento della fortificazione attorno alla capitale del Ducato, Canaham.

Casata dei Saegrad

«Non farti ingannare dalle apparenze:
sa esattamente come, quando e dove
colpirti; e molto probabilmente sa anche
come, quando e dove colpirai tu...

Quello è un Saegrad!»

Parole di un maestro al suo allievo giostratore



- ♦ **Blasone:** centauro su sfondo a scacchi giallo e blu
- ♦ **Colori tradizionali:** giallo, blu e argento
- ♦ **Soprannomi:** "gli illuminati" (o, in senso dispregiativo, "i ratti di biblioteca")
- ♦ **Motto:** "Solo colui che conosce i propri limiti è in grado di superarli!"
- ♦ **Valori fondamentali:** sapienza, verità e ingegno
- ♦ **Sire della casata:** Gran Visir Samir Arif Ibn Marik

I sapienti della antica famiglia dei Saegrad sono una delle più grandi risorse di tutto il Ducato di Athar: non esiste infatti conoscenza che non sia gelosamente custodita all'interno del Cuore dello Scibile.

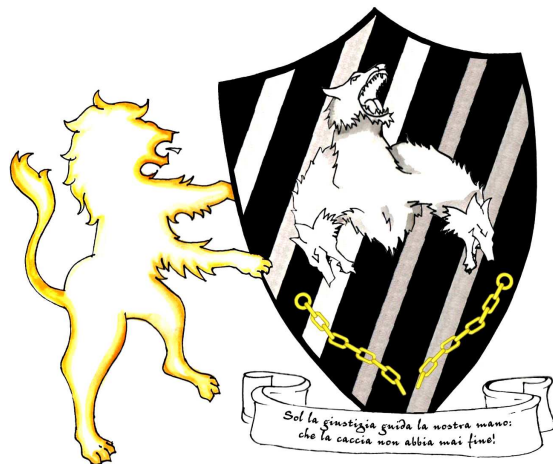
Più delle altre famiglie questa schiatta ha subito l'influenza del deserto e soprattutto il culto dello studio e della conoscenza. Costoro più di chiunque altro nel Ducato del Leone credono che il sapere sia un bene inestimabile, pertanto le nozioni più antiche ed oscure vengono tramandate solo oralmente e solo a coloro che si dimostrano degni.

All'interno della schiatta dei Saegrad si annoverano alcuni dei più grandi geni e studiosi mai esistiti in tutto il Ducato. Proprio per il suo ingegno e conoscenza, questa famiglia è sempre risultata fondamentale nella politica di Athar fin dalla nascita del Regno Eterno, quando il capofamiglia Samir è diventato Gran Visir ottenendo la gestione della Casta della Sapienza e dimostrando un'intelligenza unica che lo ha portato a compiere numerose manovre politiche fondamentali per aiutare il Ducato nei suoi anni più difficili. Un ramo molto ristretto della famiglia ha invece preferito la virtù d'arme alla conoscenza: la presenza dell'Avamposto di Nherva spinge ogni anno numerosi Saegrad (che hanno sotto gli occhi le terribili condizioni del confine nord-occidentale) a coadiuvare la lotta contro i Sothom-Ger, alcuni entrando nella milizia ed altri addirittura arruolandosi nella Legione dell'Ultima Alba.

Casata dei Dalmasca

«La vendetta non ha mai portato a nulla di buono,
a meno che tu non sappia addomesticarla
come un Dalmasca...»

Gran Visir Samir Arif ibn Marik Saegrad



- ♦ **Blasone:** cane a tre teste su sfondo a righe argento e nero
- ♦ **Colori tradizionali:** argento e nero
- ♦ **Soprannomi:** "i mastini" (o, in senso dispregiativo, "gli avvampa-roghi")
- ♦ **Motto:** "Sol la giustizia guida la nostra mano: che la caccia non abbia mai fine"
- ♦ **Valori fondamentali:** giustizia, tenacia e perseveranza
- ♦ **Sire della casata:** Gihar Hasuf Ibn Ghad

La nobile famiglia dei Dalmasca è forse quella che più delle altre ha sperimentato sulla propria pelle gli orrori causati dai Niger Magister.

Dopo i tristi eventi dell'anno V, il volto pacato di questa schiatta cambiò radicalmente: numerosi furono i morti pianti al termine della battaglia ma, quando la tristezza fu consumata, dalle ceneri del dolore nacque un nuovo ideale fondato sulla giustizia e sulla vendetta.

La famiglia cambiò il proprio blasone (una viverna dorata su sfondo verde) ed il proprio motto ("Ogni errore commesso ci avvicina alla perfezione"); infatti i Dalmasca un tempo erano i più rinomati alchimisti dediti (all'opposto dei Saegrad) non tanto alla trascendenza quanto alla speculazione delle proprie opere e intrattenevano importanti rapporti commerciali con tutto il Nord. Ma questo aspetto della loro vita ad oggi è stato quasi completamente eliminato: solo in pochi continuano a seguire la vecchia via creando e vendendo le proprie produzioni e sovente sono visti di cattivo occhio dai componenti della famiglia che hanno invece deciso di rinnovarsi in nome delle enormi perdite subite.

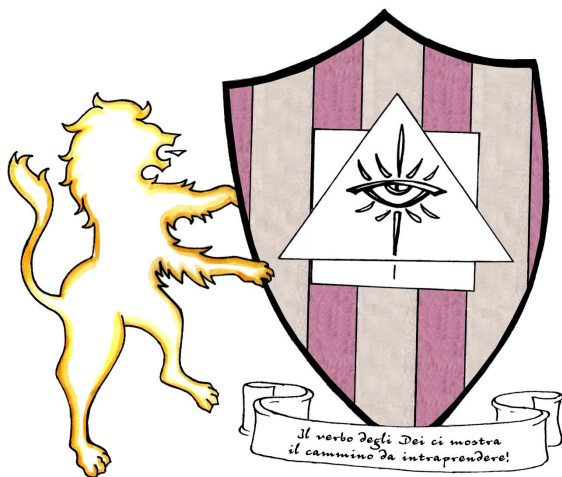
Un altro colossale cambiamento è rappresentato dalla fondazione dell'Ordine delle Sentinelle Arcane, organo che vede coinvolta la maggioranza degli esponenti dei Dalmasca e proprio il capofamiglia Gihar Hasuf ibn Ghad ha deciso di prenderne il comando. Questo corpo, atto a controllare tutta la magia nel Ducato, si è rivelato essere fondamentale per contenere o evitare gli spargimenti di sangue causati dai Niger Sanguinis.

Il pugno di ferro con cui la famiglia dei Dalmasca guidò le Sentinelle Arcane portò nuovamente ordine e sicurezza; tuttavia la rigidità con cui l'ordine ha perseguito i propri scopi non ha portato solo a successi ma è stata anche fonte di angherie e soprusi ai danni degli incantatori. Per questo non sono mai mancate anche le critiche e molti continuano a chiedersi se non sia il caso di mettere un freno ai poteri di quest'ordine o addirittura di scioglierlo; ma ogni volta che un Niger Magister o una sacca di incantatori ribelli portano a compimento atti deprecabili, il popolo non può far altro che constatare quanto effettivamente sia fondamentale l'intervento delle Sentinelle Arcane, che puntualmente riescono a risolvere il problema.

Casata degli Hassan

«Avanti uomini: voglio che i vostri scudi siano saldi
in terra come lo è la fede nel cuore di un
Hassan!!!»

Un Capitano alla propria compagnia



- ♦ **Blasone:** occhio all'interno di un triangolo su sfondo a righe argento e viola
- ♦ **Colori tradizionali:** argento e viola
- ♦ **Soprannomi:** "i pastori" (o, in senso dispregiativo, "gli illusi")
- ♦ **Motto:** "Il verbo degli Dei ci mostra il cammino da intraprendere!"
- ♦ **Valori fondamentali:** fede, carità e abnegazione
- ♦ **Sire della casata:** Belim Fas ibn Qays

In tutto il Ducato di Athar non si possono incontrare devoti e incolabili uomini di fede come quelli della nobile famiglia degli Hassan. Questa antica schiatta ha sempre dimostrato una generosità e una fede unica tanto da essere la famiglia nobile più amata in tutto il Ducato del Leone. Chi vive nella loro signoria non avverte la differenza fra nobili e cittadini: questo oltre ad aver portato l'amore incondizionato del popolo ha dato origine a non poche critiche da parte dei più conservatori che sostengono non sia acconcio o che possa essere addirittura pericoloso non rispettare le differenze create dalle caste.

In questi ultimi anni la signoria degli Hassan è stata al centro di grandi cambiamenti: l'avvento dell'antico culto di Hor-Yama, da tempo relegato alle tribù del deserto, in pochi anni si è sparso in tutto il Ducato di Athar causando non pochi scompigli.

Proprio nella città di Ghadames al centro della signoria degli Hassan è stata costruita la Dimora Ancestrale, principale luogo di culto per i credenti di Hor-Yama, capeggiati dal Califfo Kenso che si è stabilito all'interno dell'edificio per svolgere il suo ruolo di guida spirituale, accompagnato in questo compito dal Pontifex Belim. I due si sono sempre dimostrati amichevoli l'un l'altro, mostrando spesso curiosità nei modi e nei costumi dell'altro culto. La loro visione però non è condivisa da tutti e, anzi, sempre più spesso accadono eventi tristi di persecuzione che portano a violente reazioni di vendetta. Queste dolorose situazioni fanno crescere sempre di più la paura che si possa arrivare ad una spirale di eventi di discriminazione religiosa che sarebbe alquanto difficile da spezzare.

La famiglia degli Hassan oggi più che mai svolge il suo ruolo di custode della fede e tenta di mantenere rilassati i rapporti fra i due culti in modo da poter arrivare all'accettazione incondizionata.



Casata dei Malasir

«Tranquillo amico, sono un Malasir, e di
una cosa puoi star sicuro: la mia parola è
nobile quanto il metallo che riempie la tua
sacca!!!»

Un mercante Malasir durante una trattativa



- ♦ **Blasone:** pavone su sfondo a righe oro e verdi
- ♦ **Colori tradizionali:** Oro e verde
- ♦ **Soprannomi:** "i pavoni di smeraldo" (o, in senso dispregiativo, "gli strozzini")
- ♦ **Motto:** "Solo chi è ricco dentro può rivestirsi d'oro!"
- ♦ **Valori fondamentali:** magnificenza, nobiltà e tenacia
- ♦ **Sire della casata:** Kamila Amath Ibn Nola

La nobile famiglia dei Malasir possiede la signoria più a sud e più piccola di tutto il Ducato, eppure è anche indubbiamente la più ricca e la più importante per l'economia di Athar.

Questa famiglia più delle altre ha dimostrato un'abilità negli affari unica, riuscendo a far fruttare qualsiasi investimento. Il fiuto negli affari posseduto soprattutto della famigerata "Lupa d'oro" è qualcosa di incredibile: in poco più di vent'anni questa schiatta ha accumulato un'incredibile quantità di ricchezze, tanto da farle guadagnare un potere politico che qualcuno sostiene sia addirittura pari a quello dei Komein, la casata reggente. Indubbiamente le manovre economiche dei Malasir hanno arricchito tutto il Ducato e Sahib al-Suq il mercato della "città dorata", è diventato uno degli scambi commerciali più importanti di tutto il Nord arricchendo in questo modo il prestigio del Ducato del Leone.

Questo accumulo di ricchezze però non è stato privo di numerose critiche e accuse: alcuni sostengono che il modo di gestire gli affari dei Malasir rasenti la crudeltà o lo strozzinaggio. D'altro canto trovare un Malasir che non rispetti un accordo preso è tanto raro quanto una giornata di pioggia nel deserto. Molti ritengono che i Malasir si siano spinti troppo oltre nella politica, oltrepassando i limiti del loro ruolo all'interno del Ducato. Kamila ha però sempre zittito critiche e accuse ricordando che se il Ducato è riuscito a prosperare e a non incorrere in nessun problema economico negli ultimi vent'anni è in gran parte merito della famiglia dei Malasir.





- ◆ **Blasone:** Leone rampante con calice
- ◆ **Motto:** "Ciò che vessa il mio corpo, rafforza il mio spirito!"
- ◆ **Grido di guerra:** "Gli Astri lo vogliono!"
- ◆ **Comandante:** Pontifex Belim Fas ibn Qays Hassan

I fieri Leoni Bianchi sono una delle milizie più efficienti di tutto il Ducato del Leone. Questi austeri combattenti compiono il loro dovere con cipiglio di ferro, una determinazione unica e, a detta di molti, con fin troppa intransigenza.

Quest'ordine è stato creato per essere il braccio armato della Chiesa all'interno del Ducato di Athar, quindi raramente i Leoni Bianchi si uniscono alle altre milizie per scendere in battaglia e rimangono invece ligi al loro dovere.

Negli ultimi anni quest'ordine si è trovato a dover fronteggiare una situazione spinosa: da quando il culto di Hor-Yama si è sparso a macchia d'olio nel Ducato, i Leoni Bianchi si sono dovuti dividere per fornire una protezione adeguata anche al Califfo Kenso, guida spirituale del culto del deserto, e ai suoi fedeli. Da allora numerosi credenti di Hor-Yama si sono arruolati entrando nei Leoni Bianchi proprio per affiancare il buon Califfo, dividendo i templari in due branche distinte.

Da quando si sono divisi, il loro compito è diventato ancora più arduo se possibile: come era facilmente prevedibile, l'avvento del nuovo culto è stato un evento molto difficile da accettare da parte della popolazione e degli individui più conservatori. Così i Templari si sono trovati a fronteggiare situazioni di odio qualche volta sfociate in violenze e mantenere calmi i focolai di questa diatriba religiosa si sta rivelando sempre più arduo. Per quanto i Leoni Bianchi siano riusciti a limitare questi atti di violenza ai pochi che li hanno scatenati (evitando che gli screzi si trasformassero in rivolte), molti ritengono che non riusciranno a risolvere definitivamente questo problema fintanto che persisteranno le loro difficoltà interne: i Leoni Bianchi che professano il culto monoteista permangono infatti sotto la guida del comandante dell'Ordine, il Pontifex politeista, e non pochi pensano che questo equilibrio sia destinato a rompersi.

Ordine Errante dei Leoni Scarlatti



- ◆ **Blasone:** Leone rampante con ala
- ◆ **Motto:** "Portiamo l'equità col dente del leone!"
- ◆ **Grido di guerra:** "Estrai e muori!"

5.1.5- Ordini equestri

Ciascuno dei tre ordini equestri del Ducato di Athar, appartiene ad una Casta.

Così l'ordine cavalleresco dei Leoni Dorati è sotto la guida del Rahis ed appartiene alla Casta del Fato. I membri dell'ordine errante dei Leoni Scarlatti, invece, sono all'interno della Casta della Podestà e per questo tengono in massima considerazione le richieste del Gran Kal'Esir.

Infine, a prendere le redini dell'ordine templare dei Leoni Bianchi, che appartengono alla Casta della Sapienza, è il Pontifex; anche se quest'ultimo, negli ultimi anni, ha deciso di mettere alcuni templari a disposizione del Califfo.

Ordine Cavalleresco dei Leoni Dorati



- ◆ **Blasone:** Leone rampante con rosa
- ◆ **Motto:** "Noi siamo gli occhi del Leone, noi siamo le zanne della giustizia!"
- ◆ **Grido di guerra:** "Per la giustizia"
- ◆ **Comandante:** Rahis Karim Rashid Ibn Amjad Komein

I nobili Leoni Dorati di Athar sono il fiore all'occhiello del Ducato: sin da quando è stato rifondato agli albori del Regno Eterno solo i più saggi e abili in battaglia venivano scelti per ricoprire questo controverso ruolo. I Leoni Dorati devono dimostrare numerose doti per entrare a far parte di quest'ordine dato che rivestono svariati compiti.

Prima incombenza, e forse la più importante: i Leoni Dorati sono da sempre la guardia personale del Duca Karim. Oltre che affiancarlo in battaglia, a loro spetta l'arduo compito di rimanere sempre vigili e attenti, cosa fondamentale in un Ducato in cui non si può mai sapere quando i Sothom-Ger potrebbero attentare alla vita del Duca o in quale occasione un gruppo di maghi ribelli tenterà nuovamente un colpo di stato ai danni della casata reggente.

Il secondo compito è affidato agli individui più anziani e saggi dell'ordine e consiste nel ricoprire il ruolo di giudice all'interno del Foro Marziale, ovvero il tribunale per crimini di guerra, o all'interno della Sala dei Pari che tratta tutte le controversie più importanti. I membri che vanno a comporre la Sala dei Pari o il Foro Marziale vengono scelti personalmente dal Duca e questo comporta uno dei più grandi onori che si può ricevere all'interno dell'ordine.

Gli antichi Leoni Scarlatti o "*ammazzamostri*", così vengono chiamati dal popolo, compongono uno degli ordini cavallereschi più importanti e utili all'interno del Ducato.

Questo ordine è decisamente il più amato dalla popolazione di Athar giacché, a differenza dei Leoni Dorati o dei Leoni Bianchi, i suoi membri vivono e compiono la propria cerca insieme alla gente comune, sovente migliorando le condizioni della vita di quest'ultima. Questi veri patrioti vagano per tutto il Ducato sin da quando vengono insigniti del cavalierato e affrontano qualsiasi minaccia si ponga sulla loro strada. Inoltre, ogni volta che attraversano un borgo o un villaggio i cittadini si possono recare da questi impavidi avventurieri a chieder loro aiuto per risolvere qualsiasi male li affligga. Da qui nasce il soprannome *ammazzamostri*: infatti, sovente questi cavalieri si trovano a liberare piccole comunità dalla presenza di troll fin troppo audaci o da i famigerati leoni di montagna.

Spesso questi cavalieri erranti si uniscono alle *Criniere di Fuoco*, poiché quest'ordine non richiede gradi militari né ha una gerarchia castrante e quindi si concilia bene con l'erranza che contraddistingue le *Criniere*.

I Leoni Scarlatti non sono nobili e generalmente non entrano a far parte della milizia proprio per poter continuare la via dell'erranza; quindi, costoro sovente non rispondono a nessuno e sono totalmente liberi.

Tuttavia, quando il Gran Kal'Esir Jaina Intissar Ibn Kamal richiama questi prodi combattenti, per quanto nessuno li obblighi a farlo, essi mettono da parte il loro spirito libero per svolgere gli incarichi a loro affidati dal comandante della Casta della Podestà, (anche se questo accade estremamente di rado e solo in casi di estrema necessità).

5.1.6 – *Il Deserto Grigio e Hor-Uyama*

Il Deserto Grigio è molto vasto e non presenta un unico panorama: vi è una zona totalmente immersa nelle sabbie, varie aree rocciose pianeggianti o scoscese, conformazioni saline, distese di sterpaglie su antichissimi bacini fluviali ormai crepati in profondità e molto altro ancora.

Gli abitanti di queste terre sono i beduini delle tribù desertiche: quelle maggiori sono rappresentate dai **Belghaf-Him**, i Falchi Celesti, virtuosi cavalieri, allevatori di formidabili cavalli e impareggiabili paladini della giustizia; i **Metha-Ar**, i Pastori del Sole, pacifici allevatori e sapienti studiosi di magia arcana; i **Gergan-tar**, le Linci Bianche, che sono stanziati vicino ai Sothom-Ger per attaccarli e sabotare le loro azioni di guerra e che preferiscono agire nell'ombra, tenendosi al di fuori dagli interessi soprattutto dei Belghaf-Him (di cui non amano particolarmente la presenza anche se li hanno sempre rispettati); i **Tughor-Tar**, i Puma Grigi, guerrieri tanto valorosi quanto schivi, che vivono per la maggior parte ritirati e nascosti, non permettendo a nessuno di raggiungere il loro territorio, e che si arrischiano raramente al di fuori del loro rifugio; i **Sothom-Ger**, gli

Scorpioni Neri, predoni assetati di potere e flagello del Deserto e dei popoli che vivono a margine di esso; infine i **Detham-Tar**, gli Sciacalli delle Ombre, succubi dei predoni Sothom-Ger.

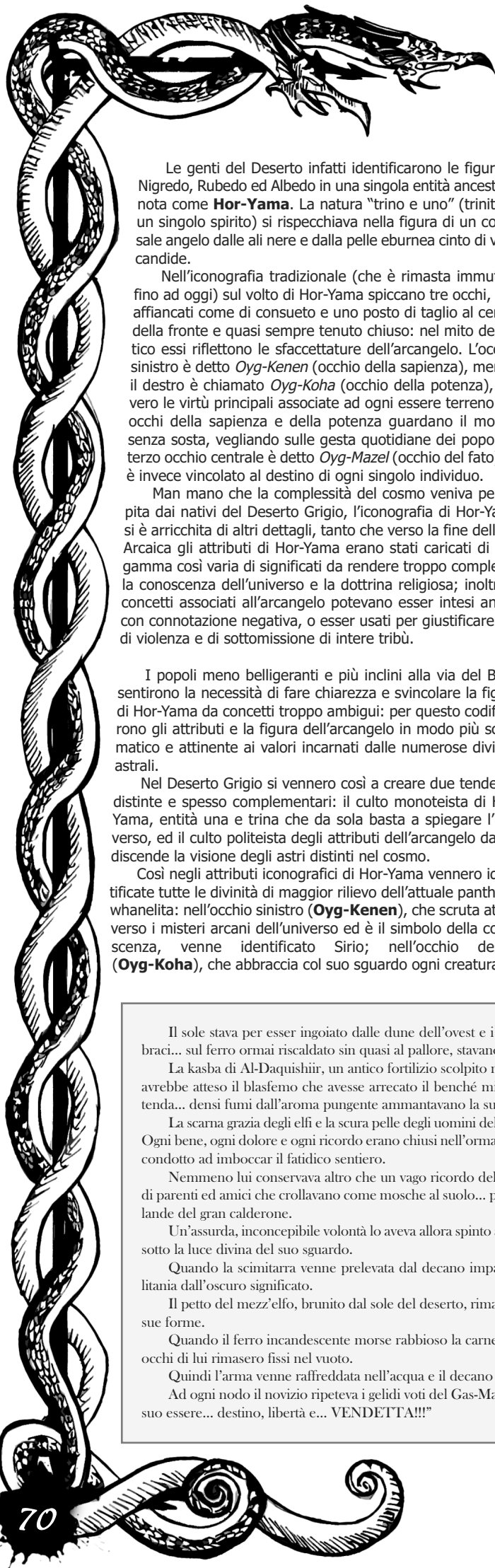
Il Deserto Grigio è stato la culla della civiltà umana di Whanel, il luogo dove le prime comunità di uomini crebbero, si svilupparono e in seguito si diffusero in tutto il resto del mondo. Qui vivono ancora le antiche tradizioni e le usanze ancestrali, rimaste quasi del tutto immutate da millenni.

Agli albori della civiltà i **Vhal-ghast** (gli angeli che rinunziarono alla propria immortalità per istruire le creature terrene) indottrinarono i primi insediamenti umani nel Deserto Grigio sul Paradiso Infranto, sugli Astri e soprattutto sul mito della Triade Ancestrale, ovvero i tre arcangeli a cui vennero affidate le redini del fato d'ogni vivente. A molti sapienti odierni sono noti i nomi mistici dei custodi: il tenebroso **Nigredo** (che dà principio e fine ad ogni vita), l'enigmatico **Rubedo** (che veglia sulle alterne sorti delle creature) e il radioso **Albedo** (che plasma ogni nascituro).



*Uno dei Leoni Dorati del Ducato di Athar
in alta uniforme*





Le genti del Deserto infatti identificarono le figure di Nigredo, Rubedo ed Albedo in una singola entità ancestrale nota come **Hor-Yama**. La natura "trino e uno" (trinità in un singolo spirito) si rispecchiava nella figura di un colossale angelo dalle ali nere e dalla pelle eburnea cinto di vesti candide.

Nell'iconografia tradizionale (che è rimasta immutata fino ad oggi) sul volto di Hor-Yama spiccano tre occhi, due affiancati come di consueto e uno posto di taglio al centro della fronte e quasi sempre tenuto chiuso: nel mito desertico essi riflettono le sfaccettature dell'arcangelo. L'occhio sinistro è detto **Oyg-Kenen** (occhio della sapienza), mentre il destro è chiamato **Oyg-Koha** (occhio della potenza), ovvero le virtù principali associate ad ogni essere terreno. Gli occhi della sapienza e della potenza guardano il mondo senza sosta, vegliando sulle gesta quotidiane dei popoli. Il terzo occhio centrale è detto **Oyg-Mazel** (occhio del fato) ed è invece vincolato al destino di ogni singolo individuo.

Man mano che la complessità del cosmo veniva percepita dai nativi del Deserto Grigio, l'iconografia di Hor-Yama si è arricchita di altri dettagli, tanto che verso la fine dell'Era Arcaica gli attributi di Hor-Yama erano stati caricati di una gamma così varia di significati da rendere troppo complessa la conoscenza dell'universo e la dottrina religiosa; inoltre, i concetti associati all'arcangelo potevano esser intesi anche con connotazione negativa, o esser usati per giustificare atti di violenza e di sottomissione di intere tribù.

I popoli meno belligeranti e più inclini alla via del Bene sentirono la necessità di fare chiarezza e svincolare la figura di Hor-Yama da concetti troppo ambigui: per questo codificarono gli attributi e la figura dell'arcangelo in modo più schematico e attinente ai valori incarnati dalle numerose divinità astrali.

Nel Deserto Grigio si vennero così a creare due tendenze distinte e spesso complementari: il culto monoteista di Hor-Yama, entità una e trina che da sola basta a spiegare l'universo, ed il culto politeista degli attributi dell'arcangelo da cui discende la visione degli astri distinti nel cosmo.

Così negli attributi iconografici di Hor-Yama vennero identificate tutte le divinità di maggior rilievo dell'attuale pantheon whanelita: nell'occhio sinistro (**Oyg-Kenen**), che scruta attraverso i misteri arcani dell'universo ed è il simbolo della conoscenza, venne identificato Sirio; nell'occhio destro (**Oyg-Koha**), che abbraccia col suo sguardo ogni creatura vi-

vente e ne simboleggiava la forza vitale, vennero identificati Nhea ed Elios; nel terzo occhio (**Oyg-Mazel**) venne identificato Alhazhar; nella mano destra (**El-Savunma**), dove è stretta una spada che irradia la sfavillante luce della verità e spazza via l'oscurità dai cuori, venne identificata la Luce del Nord; la mano sinistra (**El-Amansiz**), stretta a pugno fino a sanguinare per simboleggiare la perseveranza nella ricerca dell'equilibrio e della giustizia, venne identificata con Aldebaran; e così via...

Uno dei concetti più complessi e difficili da afferrare per un non nativo del deserto è forse quello del terzo occhio poiché l'Oyg-Mazel è l'attributo più peculiare di Hor-Yama. Esso è il Fato, è la fine e l'inizio di ogni cosa, ma è anche l'angelo della vendetta che protegge e vigila su tutti i figli del Deserto. Nel resto di Whanel per semplificare il discorso si tende a identificare Hor-Yama con Alhazhar, ma la realtà è molto diversa.

*Una seguace
dell'Oyg-Kenen
della tribù dei
Merha-Ar*



Il sole stava per esser ingoiato dalle dune dell'ovest e i suoi raggi rossicci si confondevano con la lama rovente della scimitarra deposta sulle braci... sul ferro ormai riscaldato sin quasi al pallore, stavano i tre giuramenti del Gas-Mazel, incisi nelle rune sinuose del mare di sabbia.

La kasba di Al-Daquishiir, un antico fortilizio scolpito nella roccia bruna degli altipiani, giaceva nel più rigoroso silenzio... un'aspra punizione avrebbe atteso il blasfemo che avesse arrecato il benché minimo disturbo alla sacra cerimonia. Il mezz'elfo indugiava nell'ombra più cupa della tenda... densi fumi dall'aroma pungente ammantavano la sua figura e un'espressione imperscrutabile serrava il suo volto.

La scarna grazia degli elfi e la sicura pelle degli uomini del deserto si fondevano in quell'individuo, conferendogli un aspetto ancor più enigmatico. Ogni bene, ogni dolore e ogni ricordo erano chiusi nell'ormai inviolabile scrigno del suo essere... persino i giorni maledetti che di recente lo avevano condotto ad imboccar il fatidico sentiero.

Nemmeno lui conservava altro che un vago ricordo dell'accaduto... la sua carovana caduta in una sanguinosa imboscata dei predoni... i corpi di parenti ed amici che crollavano come mosche al suolo... poi la fuga da quel luogo di morte e quasi una settimana passata a vagare nelle impietose lande del gran calderone.

Un'assurda, inconcepibile volontà lo aveva allora spinto a vivere... l'occhio di Hor-Yama non si era chiuso su di lui e ora egli avrebbe camminato sotto la luce divina del suo sguardo.

Quando la scimitarra venne prelevata dal decano impaludato nelle nere vesti rituali, l'intera kasba levò al cielo del tramonto una stentorea litania dall'oscuro significato.

Il petto del mezz'elfo, brunito dal sole del deserto, rimase immobile mentre la punta dell'arma si avvicinava... nemmeno il respiro scuoteva le sue forme.

Quando il ferro incandescente morse rabbioso la carne del novizio, un olezzo dolciastro si dissolse nel profumo soffocante dell'incenso... gli occhi di lui rimasero fissi nel vuoto.

Quindi l'arma venne raffreddata nell'acqua e il decano si accinse a serrarla alla cinta del mezz'elfo con i tre nodi previsti dalla cerimonia.

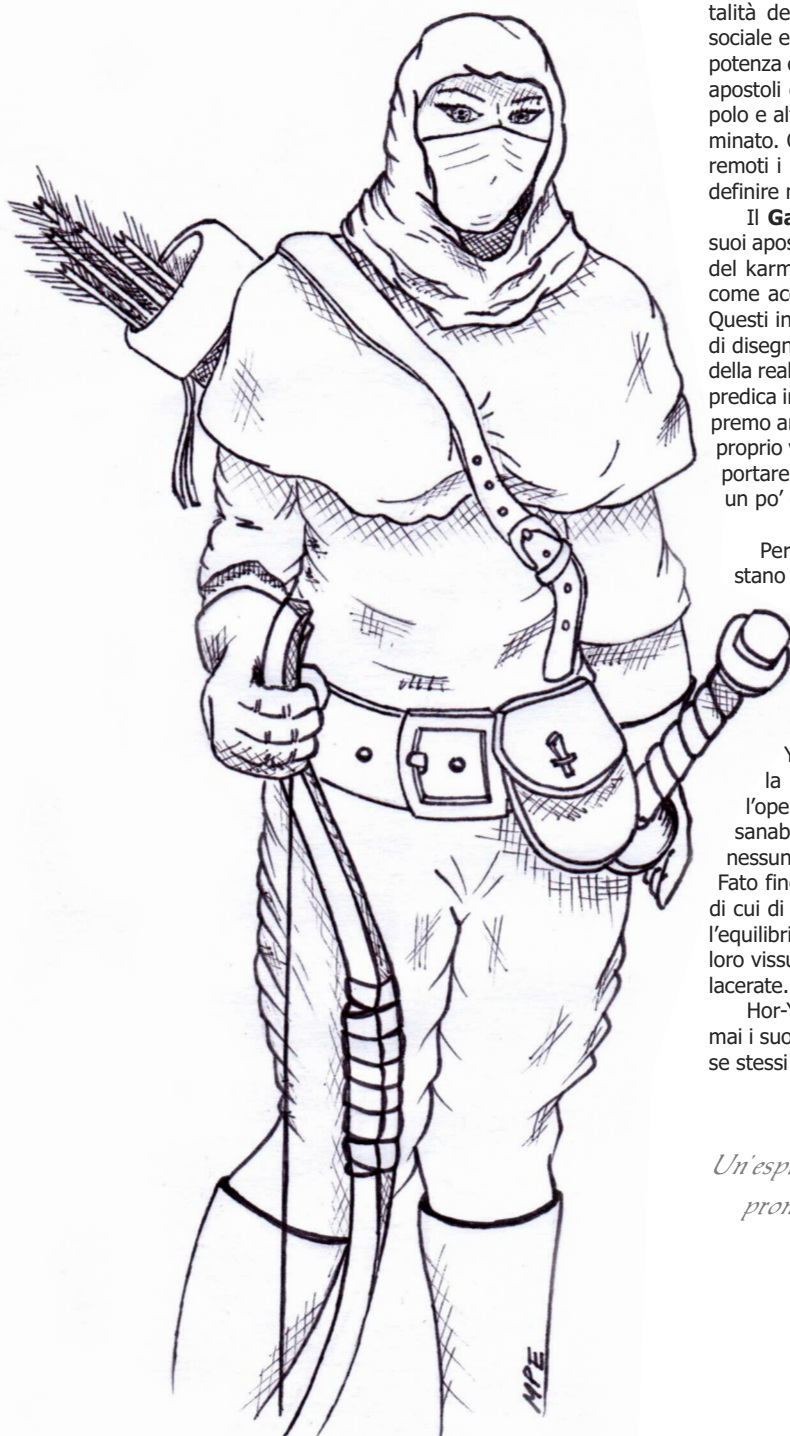
Ad ogni nodo il novizio ripeteva i gelidi voti del Gas-Mazel... marchiate a fuoco nel corpo e nell'animo tre sole parole squassavano l'abisso del suo essere... destino, libertà e... VENDETTA!!!

Se l'equilibrio nel karma di un individuo (o di un popolo) viene gravemente compromesso, l'arcangelo spalanca il suo terzo occhio e questo, aprendosi sul mondo, devasta ogni elemento di disturbo e dona a chi segue il suo cammino la forza temporanea di reagire e riappropriarsi del proprio Fato, o di vendicarsi di chi glielo ha sottratto. Quando lo stato di equilibrio viene nuovamente raggiunto, l'*Oyg-Mazel* si chiude lasciando che ogni cosa continui a scorrere secondo l'imperscrutabile disegno del Fato.

Dato che il terzo occhio si spalanca solo in casi estremi e solo temporaneamente, potenzialmente tutti possono trovarsi a dover invocare la sua benedizione per poter vendicare i torti subiti e riportare l'equilibrio nelle loro vite devastate.

La furia concessa da Hor-Yama è considerata un passaggio transitorio nella vita di un essere vivente il quale, una volta conclusa la sua vendetta o la missione, ritorna alla sua esistenza precedente finché non sopraggiunge la morte (ovvero quando il terzo occhio si chiude definitivamente su di esso).

Chi richiede l'aiuto o l'intercessione di Hor-Yama di solito si tatua addosso l'*Oyg-Mazel*, un occhio spalancato disposto in verticale, o addirittura il simbolo completo dell'angelo dai tre occhi, usando inchiostro nero. Si dice che l'inchiostro non potrà scolorire finché la vendetta non sarà portata a termine e che talvolta l'ombra del tatuaggio permanga per tutta la vita, a ricordo perenne dell'atto compiuto e del prezzo pagato.



Nonostante il credo veda Hor-Yama come entità unica e indivisibile benché triplice, un monoteista si può identificare maggiormente nell'uno o nell'altro occhio a seconda delle proprie inclinazioni. Si fa in generale riferimento ad almeno uno dei primi due occhi, seguendo così il sentiero legato ad essi (*Gas-Kenen* o *Gas-Koha*).

Tuttavia, nel caso di grandi sciagure o di gravi torti subiti, i figli del deserto si appellano al loro protettore che, si dice, spalanchi per loro il terzo occhio, di solito chiuso. Il sentiero che si apre loro davanti è quello della vendetta e del fato, il *Gas-Mazel*.

Nel caso del **Gas-Kenen** (Sentiero della Sapienza) il credente persegue un'incessante ricerca delle conoscenze sparse nel vecchio mondo, confidando che vi sia una sorta di perfetto "codice originale" alla base del Creato, il quale andò distrutto con il crollo del paradiso di Isharur.

Chi invece segue il **Gas-Koha** (Sentiero della Potenza) basa il proprio dogma sul continuo accrescimento della podestà: essa si concretizza nei modi più disparati, quali la brutalità delle armi, le vie arcane della magia, la gerarchia sociale e la mera ricchezza. Di conseguenza il sentiero della potenza è forse il più slegato dalla morale. Si possono trovare apostoli che esercitano il proprio potere senza alcuno scrupolo e altri ancora che ne fanno un utilizzo razionale ed illuminato. Questo è proprio uno dei motivi per i quali in tempi remoti i popoli inclini al bene hanno sentito il bisogno di ridefinire meglio i dogmi legati all'occhio della potenza.

Il **Gas-Mazel** infine venera l'occhio del fato e sprona i suoi apostoli a stabilire un mistico legame con le radici stesse del karma, sia come semplici osservatori (i veggenti), che come accaniti partecipi degli eventi terreni (i combattenti). Questi individui ritengono che il destino stesso sia una sorta di disegno tangibile, formato da linee stabili (elementi statici della realtà) e nodi ingarbugliati (i cambiamenti). Il *Gas-Mazel* predica innanzi tutto l'incorruttibilità del flusso del karma (supremo arbitrio)... è pura follia voler piegare il fato secondo la propria volontà e per quanto le gesta degli individui possano portare a prevedibili conseguenze, in tutto persiste sempre un po' di indeterminazione.

Per quanto siano estremamente rari, si dice che esistano individui a cui Hor-Yama abbia accordato il privilegio (o il fardello) di esser destinati ad un **fato** che conduce inevitabilmente (e senza che abbiano facoltà di scelta in merito) a esperienze indicibili che tuttavia portano a grandi benefici, come la salvezza della comunità d'appartenenza.

Pare che questi soggetti siano usati da Hor-Yama stesso come nodi del karma viventi, che con la loro semplice esistenza diventano strumenti dell'opera dell'arcangelo per ristabilire equilibri altrimenti insanabili. Si ritiene inoltre che a costoro non sia concesso nessun margine di libero arbitrio per determinare il proprio Fato finché il loro compito non viene portato a termine (e di cui di solito sono portatori inconsapevoli): una volta che l'equilibrio è stabilito, tuttavia, le esperienze e i sacrifici da loro vissuti sono tali che le loro anime sono definitivamente lacerate.

Hor-Yama però, sostengono i beduini, non abbandona mai i suoi figli, soprattutto se hanno sacrificato così tanto di se stessi senza nemmeno poter scegliere.

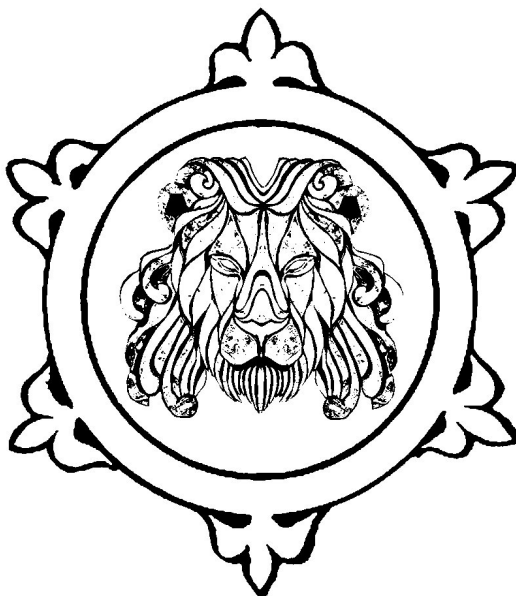
*Un'esploratrice della tribù dei Gergan-Tar
pronta a un'incursione di sabotaggio
ai danni dei Sothom-Ger*



5.3.7 – Le Criniere di Fuoco

«Non siamo uomini, siamo leoni!!!»

Motto delle Criniere



Le *Criniere di Fuoco* sono un antico ordine d'arme fondato millenni addietro, poco prima dell'avvento dei Quattro Signori del Fato. Questo fu sciolto quando i Duchi furono dichiarati illegittimi proprio dall'Impero e rifondato poi nell'anno IV E.R. dall'allora Duca Amjad Rashid Ibn Jaffar Komein.

Quest'ordine è l'orgoglio di Athar, composto solo dai migliori combattenti. Ogni Conestabile di ogni Borgo può inviare soldati all'accademia, l'**Arena Cremisi**, se li ritiene particolarmente abili e coraggiosi, dopo di che i combattenti vengono sottoposti a dure prove per poter dimostrare il loro valore e quindi, se si dimostrano degni, vengono accolti nell'accademia come *Criniere di Fuoco* (anche semplicemente dette *Leoni*).

Coloro che appartengono all'ordine hanno due compiti fondamentali da svolgere: combattere nelle battaglie come unità di élite del Duca ogni volta che ne viene richiesta la presenza e svolgere le cosiddette "**Imprese impossibili**".

Per ogni *impresa* portata a termine, una *Criniera* riceve una spilla particolare (a forma di dente di leone) detta **Cor Leonis**. Queste rappresentano il fulcro dell'ordine d'arme, tant'è che anche la gerarchia viene definita in base al numero di *imprese* compiute: chi ne ha portate a termine in maggior numero, occupa un ruolo più importante ed acquista maggiore prestigio agli occhi degli altri *Leoni*.

Le bacheche dove vengono appese le *imprese* che ogni *Criniera* può accettare prendono il nome di **Fauci del Leone** e si possono trovare sia all'Accademia che nei vari centri di comando distaccati e, di quando in quando, vengono anche portate in luoghi di ritrovo particolarmente rilevanti in cui è possibile trovare delle *Criniere*.

Le *Fauci del Leone* sono quasi un'ossessione per le *Criniere* giacché qui si trovano le *imprese* dedicate a loro soltanto, *imprese* che conferiscono prestigio ed onore a chi le risolve. Per quanto una *Criniera di Fuoco* possa essere importante, conosciuta e abile, i bandi appesi alle *Fauci del Leone* hanno una sola regola: chi prima li raccoglie, ha diritto di svolgere la missione (e quindi di riceverne i meriti, ottenendo il *Cor Leonis*, in caso riesca a portarla a termine), da solo o formando una squadra, chiaramente in base alla difficoltà del lavoro stesso.

Anche il grande *Leone* Hashim Fares Ibn Hamid che è una vera leggenda all'interno dell'ordine, deve sottostare a queste poche regole. È pur vero che più di una volta ha però dovuto prendere con la forza qualche bando dalle mani di alcuni novellini che avevano intenzione di intraprendere compiti troppo difficili per loro.

Le *Criniere di Fuoco* rappresentano un'élite guerriera piuttosto variegata giacché tra i suoi ranghi vengono ammessi non solo i più abili guerrieri, ma anche sacerdoti combattenti o cavalieri e non è necessario avere cariche militari per poterne far parte: infatti, molti di loro rifiutano sovente gradi da ufficiale o sottufficiale per poter avere maggior libertà di azione.

Il culto di Hor-Yama non cozza necessariamente con la visione politeistica del pantheon whanelita, anzi, nella maggior parte dei casi le due visioni coesistono e si combinano dando origine a dissertazioni filosofiche molto care ai sapienti Metha-Ar che cercano di combinare storia, cultura, fede e tradizioni: per loro la differenza fra monoteisti e politeisti corre più sul filo della logica che della fede, le diatribe religiose spesso sono limitate alla dialettica accademica e agli scambi fra dotti.

Tuttavia in linea di massima i devoti delle divinità astrali sono convinti che i cultisti di Hor-Yama siano un po' retrogradi e attaccati a tradizioni giuste ma confuse ed incomplete, mentre gli adoratori di Hor-Yama vedono le dottrine astrali come delle appendici utili più per educare i bambini che per i veri saggi.

Negli ultimi anni stanno purtroppo prendendo sempre più campo gruppi intransigenti che mal sopportano le fazioni avverse e reagiscono in modo più o meno ostile.

Ad esempio, alcuni fra i seguaci di Hor-Yama considerano la visione politeista una vera e propria eresia (come se gli uomini avessero rinunciato a ricercare l'unità primigena e si fossero arresi per lassismo o disinteresse) oppure preferiscono sostenere l'antico culto di Hor-Yama proprio perché è abbastanza facile travisarlo e piegarne i principi per raggiungere i propri scopi, sentendosi comunque sostenuti da un'entità divina.

Fra costoro, alcuni si limitano a tollerare di malavoglia il politeismo, altri amano dibattere vivacemente la questione, anche se a volte in modo piuttosto colorito, ma possono anche arrivare a condurre una vera e propria battaglia personale scontrandosi spesso e volentieri anche fisicamente con le altre tribù; altri ancora, invece, si fanno schermo della devozione verso Hor-Yama per giustificare massacri e abusi ai danni dei popoli più deboli.

In particolare, i consacrati all'Oyg-Kenen raramente sono individui intransigenti e bellicosi e antepongono il dialogo e la discussione all'azione. Ben più pericolosi sono coloro che hanno abbracciato il Gas-Koha: costoro spesso si lasciano andare ad atti di prevaricazione e di intolleranza estrema, convinti che cedere sulle proprie convinzioni comprometta l'accrescimento della propria potenza. Fra di loro si celano gli estremisti più facinorosi e invasati, che di tanto in tanto diventano inconsapevolmente strumenti delle tribù più infide del Deserto Grigio, le quali non si lasciano certo sfuggire simili occasioni.

Tale tendenza ha cominciato a preoccupare anche il Ducato di Athar, il che è aggravato dall'esistenza di una controparte politeista di estremisti: inizialmente tali individui erano solo preoccupati per gli atti di discutibile moralità perpetrati da molti fanatici seguaci dell'Oyg-Koha; in seguito sono diventati ben più faziosi e alcuni sono ormai tanto intransigenti da esser del tutto ciechi di fronte alle molteplici diversità di sfumature in un culto così complesso.

Purtroppo la situazione è sensibilmente peggiorata da quando gli estremisti di entrambi i culti, prima piuttosto isolati, hanno cominciato ad organizzarsi in gruppi piccoli ma insidiosi. Il fenomeno ancora non è abbastanza esteso ma negli ultimi mesi si sente sempre più parlare di scontri religiosi e addirittura nella Luna degli Elementi dell'anno XXV E.R. un giovane ragazzo devoto a Hor-Yama è stato picchiato davanti alla *Dimora Ancestrale*: nessuno conosce i responsabili ma i credenti più facinorosi del culto monoteista hanno interpretato l'avvenuto come una provocazione lanciata dagli intolleranti politeisti ed hanno reagito con una serie di azioni vandaliche volte a danneggiare alcuni degli edifici religiosi più rinomati di tutta Athar. Per quanto lo scompiglio sembra si stia placando, in molti hanno paura che caschi la fatidica goccia che farà traboccare il vaso.

Il grassoccio mercante faticava a tenere il passo del Duca, specialmente sotto il sole cocente di Athar che non lasciava respirare. Arturo Sigismondi era stato mandato dal Sud come rappresentante della Gilda dei Liberimeratori per concludere un importante scambio commerciale con il Duca Karim Komein. Quest'ultimo solitamente non sovrintendeva alla vendita di spezie, ma stavolta, per risolvere controversie nella contrattazione, e data la vastità dell'ordine stesso, il Duca, suo malgrado, era stato tirato in mezzo. Così accadde che Karim informò il mercante di dover compiere un viaggio verso l'Arena Cremisi, ovvero l'accademia di addestramento per le Criniere di Fuoco ed il mercante chiese di poterlo accompagnare.

"Sono molto felice di poter visitare l'accademia".

Il mercante parlava annaspando per il caldo e la camminata:

"In effetti mi incuriosiscono molto queste Criniere di Fuoco, si dice che siano gli uomini più coraggiosi del Nord!".

Il Duca volse lo sguardo al mercante senza trattenere una risata.

Il rossore nelle guance di Arturo causato dalla fatica si intensificò ancora di più, se possibile, a causa dell'imbarazzo:

"Ho detto qualcosa di sbagliato?".

Non appena finì la frase, i due svoltarono l'angolo di un grosso edificio trovandosi di fronte una schiera compatta di Criniere, perfettamente in formazione e in silenzio marziale. Rosso e oro erano i colori predominanti, la maggior parte dei membri portava alla cinta due armi, stile maggiormente apprezzato nel Ducato di Athar, ma comunque non era raro notare molteplici tipologie di equipaggiamenti e divise. Su queste ultime spiccavano, puntate sul petto di molte Criniere, le spille a dente di leone che tipicamente venivano consegnate come premio delle Imprese.

"Lascero rispondere le Criniere".

Disse il Duca spostandosi di fronte alla schiera e domandando:

"Criniere, venendo qui sono stato accompagnato dal buon mercante Arturo Sigismondi, il quale sostiene che voi siate gli uomini più coraggiosi di tutti il Nord!".

La risata che scoppiò fra le Criniere fece allargare ulteriormente le macchie rossastre sulle gote del mercante, risate che si interruppero quando il Duca alzò le mani per riprendere parola:

"Egli mi ha chiesto cosa c'è di sbagliato in questa affermazione, voi sapete rispondere?".

La schiera rimase immobile ma rispose come un solo uomo a voce alta e forte, cosa che fece assomigliare la loro risposta quasi ad un ruggito di una bestia feroce:

"NOI NON SIAMO UOMINI, NOI SIAMO LEONI!".

Il Duca a quel punto si voltò verso il mercante con un sorriso di traverso sulla bocca:

"Capite adesso? Anche gli uomini più impavidi possono essere colpiti dal dubbio o dalla paura, ma loro no, perché loro sono Leoni!".

All'interno di Athar le *Criniere di Fuoco* sono un gruppo autogestito che deve sottostare solo alla parola del Duca (che è il comandante dell'ordine e riveste il ruolo di **Leone Grigio**) e del Gran Conestabile; rappresenta il vero "fiore all'occhiello" del Ducato ed i suoi membri vengono considerati i guerrieri più coraggiosi di tutto il Nord, anche se il loro numero è sempre esiguo data l'alta mortalità causata dalla difficoltà delle missioni che vengono affidate loro.

5.1.7 - L'Ordine delle Sentinelle Arcane

«Dalle ceneri si alza il grido della caccia!»

Motto delle Sentinelle



L'Ordine delle Sentinelle Arcane fonda le sue radici nel sangue; la sua nascita si deve infatti ad uno dei più cruenti attacchi che il Ducato di Athar abbia mai subito.

Dopo soli cinque anni dalla caduta dell'Impero c'era già chi si era organizzato per tentare di riportare in auge il culto delle divinità infernali. Questo pensiero prese soprattutto campo nella porzione nord-est del Deserto Grigio, dove i Sothom-Ger già erano soliti attuare una magia corrotta basata su sacrifici in nome dei numi oscuri.

Tale magia viene chiamata **Niger Sanguis** e permette di utilizzare energie tanto potenti quanto maggiore è il sacrificio compiuto; così, coloro che decidono di privare una vittima di qualche stilla di sangue, possono (ad esempio) potenziare i loro incanti, mentre gli invasati che decidono di rinunciare alla loro vita possono originare incantesimi immensamente potenti, come l'evocazione di imponenti creature.



Uno dei tragici momenti che hanno caratterizzato il violento attacco dei Niger Magister nell'anno V





Gli individui in grado di utilizzare queste energie oscure prendono il nome di **Niger Magister** ed alcuni di questi nell'anno V organizzarono un violento attacco all'interno della signoria dei Dalmasca, ove si doveva trovare in visita l'allora Duca Amjad Rashid ibn Jaffar Komein. In realtà, a causa di un contrattempo, egli non poté recarsi all'incontro e al suo posto andò la moglie...

Fu così che Adeela Samira ibn Yusar perse la vita, assieme agli innumerevoli abitanti che purtroppo si trovavano nel posto sbagliato al momento sbagliato...

Proprio questo doloroso evento ha portato il capofamiglia **Gihar Hasuf ibn Ghad Dalmasca** ed il Duca ad impegnarsi per la fondazione (avvenuta in soli pochi mesi) di un corpo in grado di controllare l'utilizzo della magia ed estirpare il Niger Sanguinis in tutto il territorio di Athar, ovvero l'**Ordine delle Sentinelle Arcane**, il cui emblema è una fenice sul rogo (a simboleggiare il dolore della perdita - rogo - e la rinascita - fenice).

Questo corpo vede la sua sede centrale proprio presso la Signoria dei Dalmasca: essa è costituita da un **Circolo Arcano** collegato a cinque settori (ai quali hanno accesso solo determinati gradi di *Sentinelle*) e proprio per questa particolare conformazione la struttura prende il nome di **Mano del Cacciatore**.

In ogni Signoria è inoltre presente un ulteriore *Circolo Arcano* (quindi in totale sono cinque), in ognuno dei quali vengono portati coloro che sviluppano capacità magiche onde sottoporli a un periodo obbligatorio di addestramento in cui viene insegnato loro il corretto utilizzo della magia e quindi consegnata la **Arcanae Licentia**, ovvero una bolla che permette all'intestatario di utilizzare la magia all'interno del Ducato.

Coloro che vogliono entrare a far parte dell'Ordine (per la maggior parte incantatori, anche se questo non costituisce un requisito fondamentale), devono innanzitutto sostenere un esame sulle metodiche di istruzione di chi sviluppa capacità magiche: a chi è interessato viene infatti fornito il cosiddetto "**Incartamento della Sentinella**", un piccolo breviario che spiega i le basi per l'insegnamento per un giusto approccio all'utilizzo degli incantesimi, evitando pratiche proibite e vietando la *Arcanae Licentia* a coloro che non seguono tali regole.



*Con la presente Arcanae Licentia,
viene conferito al suo intestatario,
Nabir Fadi Ibn Zyad, la facoltà di
poter utilizzare le capacità magiche di
cui dispone all'interno del Ducato di
Athar, sempre nel rispetto delle leggi
vigenti nel territorio.*

Chi è interessato a sostenere la prova per diventare una *Sentinella Arcana* dovrà conoscere a menadito il contenuto dell'incartamento poiché superando l'esame si entra nell'Ordine in qualità di *Sentinella Istruttore*. Si possono infatti distinguere cinque classi di *Sentinelle*, in base all'esperienza fatta e alle capacità dimostrate: alla base della "piramide" che rappresenta questo Ordine, stanno proprio le **Sentinelle Istruttore** (5ª classe), che passano la maggior parte del loro tempo nel *Circolo Arcano* al quale sono state assegnate, dove

insegnano il giusto utilizzo della magia e contemporaneamente vengono addestrate alla caccia dei *Niger Magister*. Solo molto raramente questi individui vengono portati in missione, tuttavia ciò può avvenire se si conosce una *Sentinella* di classe maggiore disposta a farlo.

Subito sopra troviamo le **Sentinelle Cacciatore** (4ª classe), che vengono organizzate in gruppi di numero variabile ed hanno il compito di controllare specifici territori del Ducato per cercare eventuali incantatori che non si sono presentati ai *Circoli Arcani*, che usano magia senza la *Arcanae Licentia* o che praticano il *Niger Sanguinis*.

Avvicinandoci al vertice vediamo le **Sentinelle Comandante** (3ª classe), che gestiscono una *zona*, decidendo il numero e l'estensione dei territori che la compongono ed anche le *Sentinelle Cacciatore* che dovranno occuparsi di ciascuno di essi.

Incartamento della Sentinella

Si definisce *Niger Magister* un qualsiasi individuo che fa utilizzo del *Niger Sanguinis*.

Il *Niger Sanguis* è una pratica magica illegale all'interno del territorio di Athar, come stabilito dall'*articolo primo* della *Sezione Seconda - Sull'uso improprio della magia*. Essa prevede di incrementare le proprie capacità magiche grazie al compimento di sacrifici. Si possono così distinguere innumerevoli tipi di *Niger Sanguinis*, dai meno potenti (che comportano la tortura di individui consenzienti o non) ai più violenti (che comportano sacrifici da parte dell'incantatore stesso).

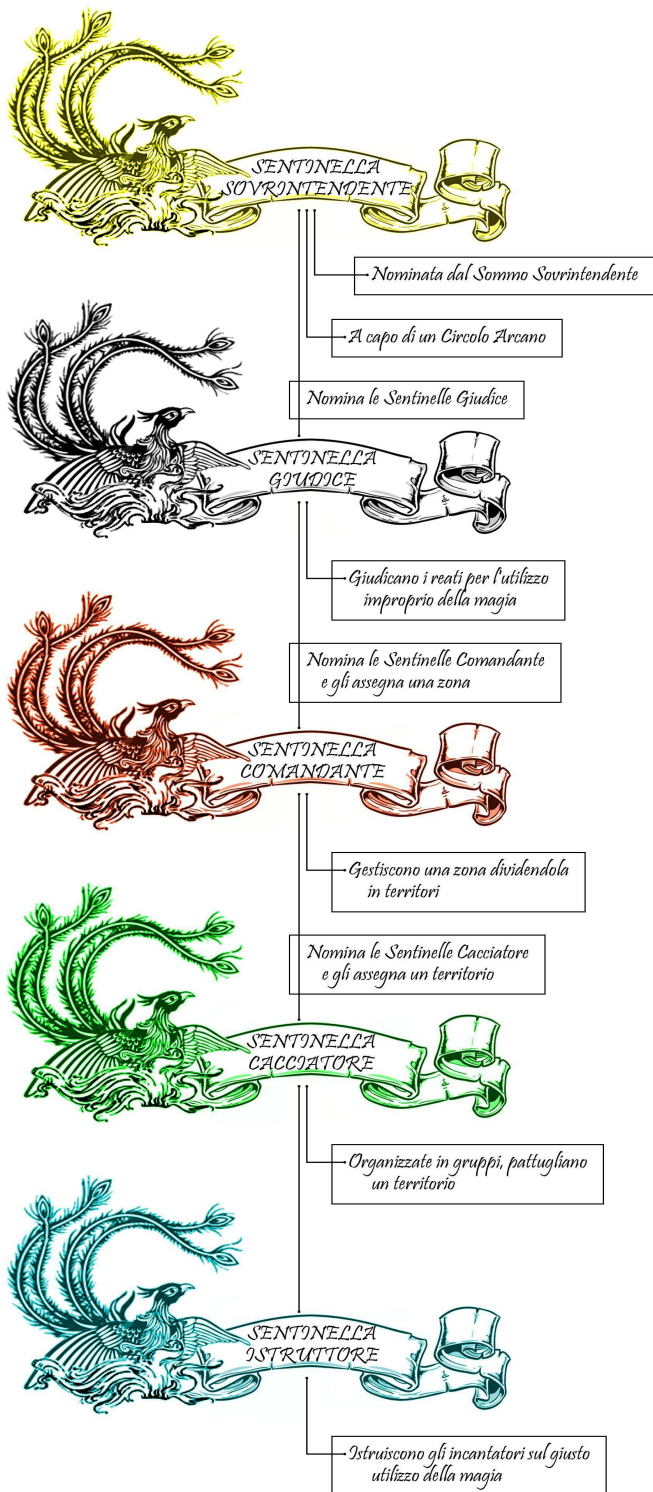
Qualsiasi caso di *Niger Sanguis* è da considerarsi illegale e viene giudicato dalle *Sentinelle Giudice*. Qualora l'incriminato venga giudicato colpevole, indipendentemente dalla potenza del *Niger Sanguinis* utilizzato, egli verrà punito con la massima pena, ovvero la condanna capitale al rogo, in base a quanto scritto nell'*articolo secondo* della **Sezione Seconda - Sull'uso improprio della magia** della Carta Ducale.

I passi da compiere per diventare un *Niger Magister* sono ad oggi ancora sconosciuti; è infatti evidente come questi abietti incantatori tengano più a questo segreto che alla loro stessa vita ed arrivano sovente ad uccidersi piuttosto che farsi catturare o interrogare.

È però noto che qualunque incantatore arcano può potenzialmente essere un *Niger Magister* e proprio per questo le *Sentinelle Arcane* rivestono un ruolo fondamentale, dovendo svolgere i seguenti doveri:

- ♦ Istruire tutti coloro che sviluppano capacità magiche, in modo che questi non siano sviati dal giusto utilizzo della magia; l'ignoranza in merito è infatti uno dei primi aspetti sfruttati dai *Niger Magister* che vogliono fare nuovi adepti.
- ♦ Riconoscere (in seguito alla fase didattica) coloro che meritano la possibilità di fare utilizzo delle proprie capacità magiche (e quindi consegnare loro la *Arcanae Licentia*) dagli individui che potenzialmente possono diventare (o addirittura già essere) dei *Niger Magister*, a cui non viene consegnata la bolla ed il cui nome viene segnato nella cosiddetta **Lista del Sangue**, insieme a quello di tutti gli individui che verranno automaticamente tratti in arresto se scoperti ad utilizzare la magia (anche se legale), come stabilito dall'*articolo quarto* della *Sezione Seconda - Sull'uso improprio della magia*.
- ♦ Scovare tutti coloro che nascondono le proprie capacità magiche, tramite indagini ed informazioni raccolte su tutto il territorio.
- ♦ Catturare tutti coloro che sfruttano il *Niger Magister* (o che comunque fanno un utilizzo della magia che vada contro le leggi del Ducato) per portarli a scontare giusto processo presso il *Circolo Arcano* più vicino. Qualora non fosse possibile la cattura, la *Sentinella Arcana* incaricata di ciò, potrà cercare di tramortire o (in casi estremi) di uccidere l'incantatore.

Per una trattazione dettagliata degli articoli che regolamentano l'utilizzo della magia arcaica presso Athar si rimanda all'**Appendice 2 "La Legge nei Ducati"** (dove è riportata per esteso la Carta Ducale athariana).



Continuando a scalare la piramide, troviamo le **Sentinelle Giudice** (2ª classe), che organizzano i membri appartenenti alla 3ª classe (assegnando a ciascuna di loro una *zona*) ed inoltre hanno il diritto di giudicare i reati per l'utilizzo improprio di magia (alcune svolgono questo compito stabilendosi nel Circolo Arcano in cui sono state nominate *Sentinelle Giudice*, altre lo fanno continuando a pattugliare ed organizzare *zone o territori*).

Infine troviamo le **Sentinelle Sovrintendente** (1ª classe), che sono a capo di ogni *Circolo Arcano* (quindi ce n'è una per Signoria), col ruolo di gestire il *Circolo* e nominare le *Sentinelle* di 2ª classe.

Al di sopra di tutta questa gerarchia, a coordinare dal punto di vista amministrativo tutto l'Ordine, si trova il **Sommo Sovrintendente**, ruolo attualmente ricoperto da Gihar Hasuf ibn Ghad Dalmasca, il quale ha anche il compito di nominare le *Sentinelle* di 1ª classe. Altra figura di spicco è incarnata dal **Soppressore Capo**, Najm Sahid ibn Abel Dalmasca ovvero il figlio adottivo del capofamiglia, a cui è stato conferito questo titolo speciale poiché si è ormai perso il conto di tutti gli empi incantatori che egli ha assicurato alla giustizia.



Negli ultimi anni le *Sentinelle Arcane* si sono trovate a dover lavorare a stretto contatto con gli austeri membri della **Rosa Damoclis**. Questo è avvenuto quando nell'anno XXII del Regno Eterno gli inquisitori hanno formalmente richiesto di poter stanziare alcuni dei loro uomini all'interno della Mano del Cacciatore in modo da aiutarli nella caccia ai maghi oscuri. Le *Sentinelle* hanno accolto la richiesta e da allora gli inquisitori traggono beneficio da questo vicendevole aiuto, loro ottengono le numerose informazioni che l'ordine raccoglie mentre i giudici della Rosa, di quando in quando, si muovono per coadiuvarli nella cattura dei Niger Magister.

Per quanto riguarda i cittadini che non provengono da Athar, se questi dovessero presentarsi entro i confini del Ducato del Leone in seguito ad esplicita richiesta del Rahis (o di qualunque autorità per sua delega), essi hanno la facoltà di utilizzare le proprie capacità magiche nonostante non siano in possesso della Arcanae Licentia, venendo così esonerati dalle leggi sull'uso improprio della magia.

5.1.9 – La legione dell'Ultima Alba

A seguito della **Caduta di Essan**, durante il momento più buio delle **Guerre dei Kuranaz**, i popoli del Deserto inviarono una delegazione presso i Ducati d'Occidente guidata dallo stesso **capotribù dei Belghaf-Him**, onde chiedere ai ribelli nascosti nelle catacombe ducali un ausilio militare contro Falcon e in particolare contro il famelico popolo dei **Sothom-Ger**. Probabilmente per motivi geografici solo il futuro Duca di Athar Amjad Rashid ibn Jaffar Komein accordò ausilio e protezione fino al termine del conflitto ma negò il rifornimento di truppe sul fronte del deserto.

Un cavaliere Athariano tuttavia, **Sir Tariq Moosa ibn Rafhe**, trasgredendo gli ordini del futuro sovrano di Athar (si narra su consiglio dello stesso Hofman), raccolse la richiesta di aiuto dei popoli del Deserto Grigio e, a capo di una falange di fidati combattenti, marciò a dar man forte contro gli Scorpioni attaccandoli sul fianco nord-est del loro stesso territorio, sui crinali del massiccio roccioso cupamente noto come **Corona Nera**.

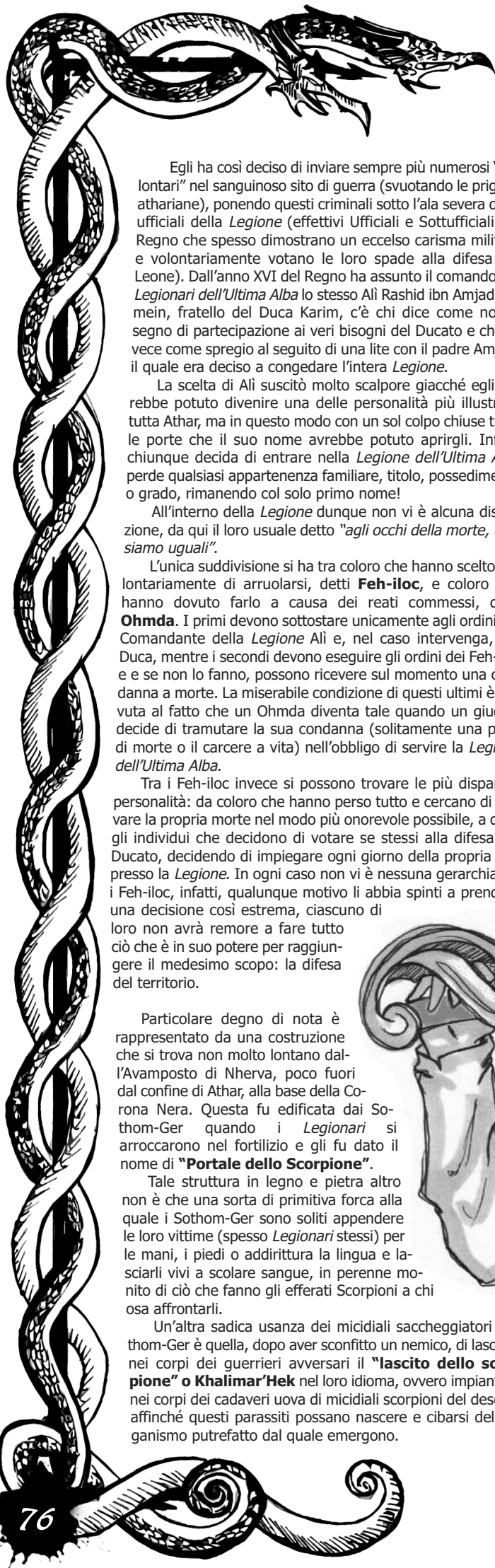
Tale fu il valore militare che i soldati di Sir Tariq dimostrarono nell'ambito di quella guerra che, sebbene mal visti dal nascente Ducato del Leone, furono i primi cittadini ad essere veramente stimati dalle tribù desertiche, le quali dettero loro il nome di **Behela Nim'Hasset**, ovvero i **Legionari dell'Ultima Alba**.

Tuttavia durante l'abbattimento dell'ultimo fronte e la sconfitta dei Sothom-Ger (che si rintanarono nei labirintici cunicoli della Corona Nera), il cavaliere Tariq perse la vita e il comando dell'oramai sparuto gruppo di militi, arroccatosi in un avamposto fortificato a nord-ovest di Athar, al confine con la Corona Nera, chiamato **Avamposto di Nherva**, cadde nelle mani del fratello, il burbero e non titolato **Umar Moosa ibn Rafhe**.

Sebbene niente lasciasse presagire il fatto che tale legendaria guarnigione fosse diventata inutile, forse per vendicarsi dello smacco subito anni prima da Sir Tariq, nei primi anni del suo governo il Duca Amjad fece di tutto per delegittimarla e screditare la sua utilità, inviando a servire sotto il Sergente Umar molti pregiudicati, tanto da far divenire la *Legione dell'Ultima Alba* una malfamata quanto brutale "guarnigione penale".

Negli ultimi anni tuttavia i movimenti delle sacche degli Scorpioni Neri all'interno delle spelonche della Corona Nera (luogo labirintico ed estremamente periglioso che rende impossibile un'operazione militare di scala sufficiente a debellare definitivamente la minaccia Sothom-Ger) si sono fatti assai più numerosi e aggressivi, tanto da costringere il neoduca Karim Rashid ibn Amjad Komein a ricredersi sull'effettiva brace che arde sul fronte nord-occidentale.





Egli ha così deciso di inviare sempre più numerosi "volontari" nel sanguinoso sito di guerra (svuotando le prigioni athariane), ponendo questi criminali sotto l'ala severa degli ufficiali della *Legione* (effettivi Ufficiali e Sottufficiali del Regno che spesso dimostrano un eccelso carisma militare e volontariamente votano le loro spade alla difesa del Leone). Dall'anno XVI del Regno ha assunto il comando dei *Legionari dell'Ultima Alba* lo stesso Ali Rashid ibn Amjad Komein, fratello del Duca Karim, c'è chi dice come nobile segno di partecipazione ai veri bisogni del Ducato e chi invece come spregio al seguito di una lite con il padre Amjad, il quale era deciso a congedare l'intera *Legione*.

La scelta di Ali suscitò molto scalpore giacché egli sarebbe potuto divenire una delle personalità più illustri di tutta Athar, ma in questo modo con un sol colpo chiuse tutte le porte che il suo nome avrebbe potuto aprirgli. Infatti chiunque decida di entrare nella *Legione dell'Ultima Alba* perde qualsiasi appartenenza familiare, titolo, possedimento o grado, rimanendo col solo primo nome!

All'interno della *Legione* dunque non vi è alcuna distinzione, da qui il loro usuale detto "agli occhi della morte, tutti siamo uguali".

L'unica suddivisione si ha tra coloro che hanno scelto volontariamente di arruolarsi, detti **Feh-iloc**, e coloro che hanno dovuto farlo a causa dei reati commessi, detti **Ohmda**. I primi devono sottostare unicamente agli ordini del Comandante della *Legione* Ali e, nel caso intervenga, del Duca, mentre i secondi devono eseguire gli ordini dei Feh-iloc e se non lo fanno, possono ricevere sul momento una condanna a morte. La miserabile condizione di questi ultimi è dovuta al fatto che un Ohmda diventa tale quando un giudice decide di tramutare la sua condanna (solitamente una pena di morte o il carcere a vita) nell'obbligo di servire la *Legione dell'Ultima Alba*.

Tra i Feh-iloc invece si possono trovare le più disparate personalità: da coloro che hanno perso tutto e cercano di trovare la propria morte nel modo più onorevole possibile, a quegli individui che decidono di votare se stessi alla difesa del Ducato, decidendo di impiegare ogni giorno della propria vita presso la *Legione*. In ogni caso non vi è nessuna gerarchia tra i Feh-iloc, infatti, qualunque motivo li abbia spinti a prendere una decisione così estrema, ciascuno di loro non avrà remore a fare tutto ciò che è in suo potere per raggiungere il medesimo scopo: la difesa del territorio.

Particolare degno di nota è rappresentato da una costruzione che si trova non molto lontano dall'Avamposto di Nherva, poco fuori dal confine di Athar, alla base della Corona Nera. Questa fu edificata dai Sothom-Ger quando i *Legionari* si arroccarono nel fortilizio e gli fu dato il nome di "**Portale dello Scorpione**".

Tale struttura in legno e pietra altro non è che una sorta di primitiva forca alla quale i Sothom-Ger sono soliti appendere le loro vittime (spesso *Legionari* stessi) per le mani, i piedi o addirittura la lingua e lasciarli vivi a scolare sangue, in perenne monito di ciò che fanno gli efferati Scorpioni a chi osa affrontarli.

Un'altra sadica usanza dei micidiali saccheggiatori Sothom-Ger è quella, dopo aver sconfitto un nemico, di lasciare nei corpi dei guerrieri avversari il "**lascito dello scorpione**" o **Khalimar'Hek** nel loro idioma, ovvero impiantare nei corpi dei cadaveri uova di micidiali scorpioni del deserto affinché questi parassiti possano nascere e cibarsi dell'organismo putrefatto dal quale emergono.

Sovente i *Legionari dell'Ultima Alba* hanno tentato un modo di distruggere il Portale ma nessuno che si sia mai avvicinato ad esso è riuscito a mantenersi capace di intendere e di volere. Infatti, raccontano i membri della *Legione*, chiunque non sia uno Scorpione si avvicini al Portale perde completamente il senno e comincia a piangere, urlare o fuggire in preda alle più terribili visioni, a volte addirittura scagliandosi contro i propri compagni, come se tale rudimentale manufatto fosse in realtà protetto da un potente maleficio.

5.1.10 – *Di Morgigh*

Agli albori della seconda decade del Regno Eterno il Seme di Orione all'interno del Ducato di Athar era ben lungi dall'esser debellato; infatti un pugno di fanatici cultisti devoti al **Nume Oscuro Dhazka**, tristemente noti come la **Setta delle Serpi Nere**, dopo dieci anni di tentativi e avvalendosi di armi quali le più atroci torture per assicurarsi i servigi di mirabili alchimisti e sapienti incantatori, aveva partorito una letale tossina trasmissibile attraverso il contatto del sangue a cui venne dato il nome di "**Morghig**".

Tale pestifero morbo era in grado di distruggere qualsiasi forma di vita in poche ore facendone implodere le viscere e trascinando il malcapitato al decesso in poco meno di un giorno tra conati di sangue e spasmi di tale entità che non pochi perdevano la ragione durante il processo e invocavano la morte come liberazione da tale sofferenza.

Progetto ultimo delle Serpi Nere era quello di sguinzagliare il morbo sulla capitale il Primo Giorno della Luna della Luce del Nord dell'anno XIX, durante la **Parata degli Astri** (celebrazione in onore dell'anniversario della Caduta di Falcon), riempiendo gli incensieri dei sacerdoti con sangue infetto e piegando così il neonato Regno Eterno con la sferza di un'epidemia che avrebbe decimato la popolazione di Whanel.

Tuttavia l'enorme potenziale distruttivo del virus fece paura anche ai suoi stessi creatori, poiché esso poteva rappresentar un'arma di tale potere che molti avrebbero venduto persino l'anima per ottenerla.



Ali, fratello minore del Duca, rinunciò al suo nome quando entrò a far parte della Legione dell'Ultima Alba, di cui adesso è Comandante

Dal diario di Geremia Mc Drhaam

Giorno Quarto della Luna di Elthrai del XVI anno P.C. (Post-Cadutam Falconis)

Il mio nome è Geremia Mc Drhaam, figlio di Abel Mc Drhaam, sergente della Settima Legione di Falcon morto durante l'assedio della Capitale. Scrivo questo diario a partire da oggi perché sento che questo sia uno di quei giorni nei quali la vita di un uomo cambia la sua rotta in maniera definitiva, e, probabilmente, fatale.

Oggi ho ucciso un uomo.

L'ho fatto a sangue freddo, alle spalle e senza scrupoli. L'ho fatto perché mi è stato chiesto. L'ho fatto perché ogni affezionato figlio del Vecchio Impero ha bisogno di una bandiera sotto la quale lottare. Io ho trovato la mia.

La mano mi trema ancora.

Sir Barden Falstaff, Cercatore al servizio della Rosa Damoclis, è caduto sotto i colpi del mio coltello stanotte assieme a due guardie del Regno nel vicolo dietro la Porta dei Penitenti. Quattro colpi gli ho inflitto. Quattro come gli Imperatori spodestati. E quei quattro colpi mi hanno permesso l'accesso alla setta.

Questa sera sono stato marchiato come membro delle Serpi Nere.

Giorno Primo della Luna di Sirio del XVI anno P.C.

Quasi due mesi all'interno della Setta.

Le nostre "battute di caccia" si fanno sempre più frequenti. Rubiamo antichi volumi e rapiamo persone: maghi, alchimisti, ma anche erboristi e cerusici, sacerdoti... persino malati e moribondi. Non è più successo che ci venisse chiesto espressamente di uccidere qualcuno. Ma di incidenti se ne sono verificati. Anche perché tra il centinaio di membri che compongono la setta ce ne sono di assai facinorosi.

Dovrei dire sanguinari.

Non mi è ancora del tutto chiaro lo scopo di tutto questo. Alle Cerimonie non ci viene spiegato niente se non i misteri del Vecchio Culto, le cerimonie le professa una donna. Canta come un angelo ma i suoi occhi mi terrorizzano.

La chiamano la Voce di Orione o, più spesso, l'Untrice.

Quando raggiungiamo le Sale dei Serpenti nelle catacombe della capitale si odono grida. I torturatori sanno fare il loro mestiere.

Ho visto alcune sale attrezzate come laboratori e vi ho riconosciuto al lavoro un vecchio cerusico che io stesso ho contribuito a rapire. Aveva una catena ai piedi.

Mi auguro che tutto questo porti a qualcosa. Mi auguro che torni l'antica gloria del Vecchio Impero.

E la pace.

Giorno Quindicesimo della Luna di Spica del XVIII anno P.C.

Gli accoliti aumentano giorno dopo giorno. Siamo già quasi il doppio di quando sono entrato nella setta, e l'euforia scorre a fiumi, al pari del sangue che ci lasciamo alle spalle.

Tra i cultisti striscia sempre più di frequente un fremito, un'ansia di agire, di sapere.

Dicono che a giorni il mondo cambierà.

Giorno Primo della Luna di Elios del XVIII anno P.C.

Adesso so.

Questa notte ci è stato rivelato il Grande Segreto.

La guerra incombe.

Quando l'Arma sarà pronta usciremo dai nostri buchi per riprenderci ciò che ci spetta. Quando il Codice sarà replicabile diventeremo il flagello di tutti coloro che abatterono i Quattro Imperatori. Quando avremo il Morghig il Regno Eterno cadrà.

Giorno Settimo della Luna di Ellesham del XVIII anno P.C.

Mi hanno scortato presso la Sala delle Bestie, dove vengono serbate le mostruose creature i cui fluidi vitali contribuiscono alla ricerca di un codice riproducibile per il Morghig.

Osservo dietro le sbarre i ragni giganteschi, i troll mutilati, le creature vomitate fuori dagli Abissi di Orione che i nostri schiavi studiano e che anche il mio operato ha contribuito a ingabbiare in quella sala di versi cacofonici e ferini.

Mi dicono che devo guidare una battuta. La Setta ha bisogno della mente di un celebre alchimista: Mastro Severio Oricalkhi.

È un nobile e lo protegge la Gilda.

Giorno Sedicesimo della Luna di Ellesham del XVIII anno P.C.

Il mio fallimento mi è costato due dita.

Ho balbettato di fronte all'Untrice le mie scuse nella Sala delle Caviglie, ho tentato di spiegarle che la morte dell'alchimista è stato un incidente, che la battuta era stata un suicidio e che la mia intera squadra di caccia era stata massacrata. Lei non ha battuto ciglio. Ha fatto un gesto delicato, ha afferrato la mia mano sinistra trascinandola insieme a me a portata di morso di una caviglia affetta da una forma di rabbia legata ad un tavolo con delle cinghie.

Mi ha strappato due dita con un morso, quel bambino indemoniato.

Ha detto di avermi ringraziato.

Giorno Ventottesimo della Luna dei Morti del XVIII anno P.C.

Hanno trovato il Codice.

Il Morghig è pronto.

Nell'ultima pagina del Libro delle Serpi è stato infine trascritta l'unica copia del Codice per la riproduzione dell'Arma.

Questa notte ci hanno voluto dare una dimostrazione.

Durante la cerimonia sono stati calati nel pozzo tutti gli schiavi che da mesi lavoravano al Progetto Morghig. Non servivano più. Loro sapevano quello che stava per succedere, ed urlavano. I cultisti applaudivano e esultavano. Io tacevo.

Una volta calati nel pozzo dalle grate sono state rovesciate su di loro alcune anfore di sangue infetto. Lì ho visto contorcersi e urlare. Supplicare e strapparsi le unghie grattando le pareti. Lì ho visti vomitare sangue sul sangue. Lì ho visti accasciarsi.

È durato qualche ora. È stato atroce.

Il Morghig sarà donato al mondo nella data del Ventunesimo Anniversario della Caduta.

Giorno Ventesimo della Luna di Alhazhar del XX anno P.C.

Se esiste un limite è stato superato.

Nessuna causa concede il diritto di usare un'Arma tanto devastante.

Tramite una missiva segreta ho avvertito la Rosa Damoclis dell'ubicazione delle catacombe delle Serpi Nere e dei propositi della setta. Se tutto va come previsto l'Untrice e tutte le serpi bruceranno sul rogo e i laboratori dove l'Arma è stata creata verranno distrutti assieme a tutto il sangue infetto che era stato preparato.

Se penso che il mio operato ha contribuito a creare questo flagello...

Che Nhea mi perdoni.



Fu così che uno dei cultisti, un individuo adesso scomparso e conosciuto come **Geremia Mc Drhaam**, denunciò alle autorità della **Rosa Damoclis** l'esistenza della setta e la sua ubicazione prima che potesse compiere il suo apocalittico proposito.

Il giorno Trentesimo del Mese di Kainus-Yano del XVIII un manipolo di templari guidato dal **Giudice Inquisitore Yasir Khalid ibn Abhner** irruppe nelle catacombe della città di **Hur-ebat** (poco a nord di Madihan), dove si nascondevano gli eretici cultisti, e diede luogo alla sanguinosa **Purga degli Aspidi** a seguito della quale gli iniqui avversari furono passati a fil di lama o bruciati assieme ai loro empi esperimenti.

La vittoria fu tuttavia solo parziale dal momento che i leader della setta non vennero mai trovati. Dalle informazioni pervenute emerse che uno dei leader della setta, una sacerdotessa di Dhazka conosciuta solo come l'**Untrice** poco tempo prima si era allontanata con alcune fiale di sangue contaminato.

Il focolaio di pestilenza che nell'anno XIX E.R. ha travolto il **Ducato di Athar** e che ha mietuto, tra le innumerevoli vittime, anche la vita del Rahis **Amjad Rashid ibn Jaffar Ko-mein** è, secondo gli Ospedalieri di Nhea, nient'altro che il frutto malefico di tali fiale scomparse.

Dopo due anni in cui la mortalità fu tale che le strade del Ducato del Leone erano ricoperte di corpi in putrefazione e bambini che piangevano i genitori defunti, nella Luna di Elleshm dell'anno XXI, presso il **Santuario di Roccaspina** di Athar, **Padre Kalimm Thuar** e l'arcanista (si dice tra l'altro che non fosse nemmeno in possesso della *Arcanae Licentia*) **Saalim Nashan ibn Maghinder** evidenziarono una strana reazione tra il sangue contaminato e le proprietà contenute dalla linfa delle **Foglie Esperides**. Masticando tali foglie, di fatti, l'organismo infetto assimilava un principio attivo in grado di isolare il fattore virale nel proprio stesso sangue rendendo impossibile il contagio attraverso di esso (purtroppo senza riuscire a trovare il modo per curarne i sintomi).

A seguito della scoperta (che costò la vita allo stesso Saalim), in meno di un anno fu eliminato il focolaio di pestilenza.

Nei tempi recenti tuttavia, sebbene la minaccia su grande scala sia stata debellata, hanno cominciato a comparire tra gli abitanti di Athar alcuni individui, noti come i **"Marchiati"**, che sembrano in qualche modo esser dei **portatori sani di Morghig**. In essi il morbo non conduce alla morte e non è facilmente individuabile, se non notando piccole fuoriuscite ematiche dalle orecchie o facendoli piangere (essi infatti lacrimano sangue dacché sembrano avere in corpo una volta e mezzo il sangue di un comune essere umano e questo sembra quasi interamente sostituire i liquidi corporei). Tali individui hanno cominciato ad unirsi in gruppi ed a considerarsi in qualche modo eletti. Il morbo rende il loro sangue assai più liquido del normale e spesso basta una piccola ferita per farli perire dissanguati (molti di loro hanno una vita assai breve), ma sembra anche che essi possano "vedere" cose che sfuggono ai normali occhi umani ed è per questo che molti *Marchiati* vengono considerati o si auto elevano al rango di profeti.

*Presunto ritratto della donna conosciuta come
"l'Untrice", la cui vera identità è tutt'oggi
totalmente sconosciuta*



5.3.11 – Personalità del Ducato

Duca Karim Rashid (leone) ibn Amjad Komein

- ◆ **Signore di Athar, Rahis**
- ◆ **Leone Grigio, Comandante delle Criniere di Fuoco**
- ◆ **"Il Leone", "Il Riconciliatore delle Sabbie", "Il Terrore delle Scaglie", "Il Ruggito più impavido", "La Rovina Scarlatta"**

- ◆ **Anno di nascita:** 3000 E.Q.
- ◆ **Età nell'anno XXV del Regno:** 25

Fierezza, orgoglio e coraggio sono le nobili virtù più amate ad Athar e ad incarnarle sopra tutti gli altri è proprio il Duca Karim, che divenne la guida del popolo del Leone Dorato nell'anno XIX del Regno Eterno, dopo la triste morte del padre Amjad Rashid ibn Jaffar Komein, strappato dal mondo dal terribile *Morghig*.

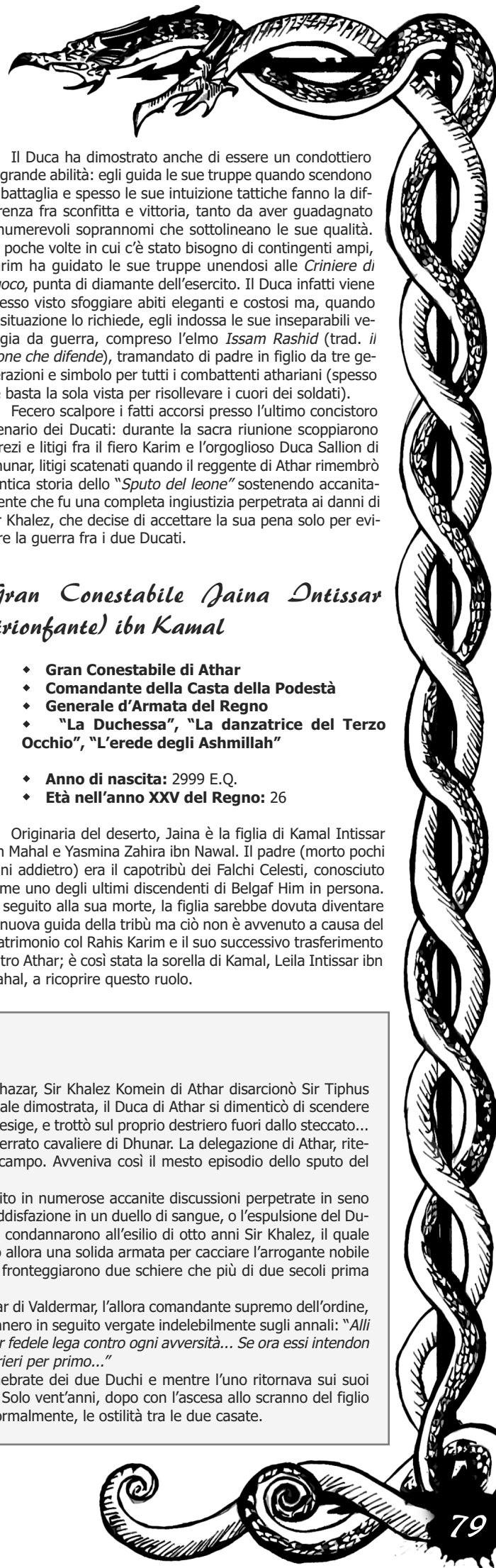
Così egli si trovò a capo di un Ducato piagato da un morbo mortale e all'orlo del collasso, tanto che il suo potere venne subito messo in discussione da alcune delle famiglie nobili più potenti; ma le manovre che attuò gli fecero infine guadagnare in pochi anni il consenso delle personalità più influenti e quindi di tutti i cittadini.

Prima di tutto riuscì a sanare la popolazione dal crudele *Morghig* chiedendo anche aiuto al duca Kaspar Von Hassel, che mosso dalla richiesta inviò un contingente nutrito dell'Ordine Cavalleresco degli Ospedalieri, che risultarono essere un aiuto impagabile per assistere la popolazione.

In seguito iniziò la ristrutturazione della grande capitale di Athar, Canaham, il cui progetto prevedeva l'aggiunta di quattro torri intorno al palazzo Ducale, una torre per ogni tribù del deserto con cui il giovane Duca aveva stretto alleanza. A portare maggior onore a Karim fu proprio questa rinnovata amicizia, suggellata l'anno precedente dopo aver preso in sposa Jaina Intissar della tribù dei Belgaf-Him.

A lungo i nobili di Athar hanno discusso se il duca Karim fosse o no adatto a questo ruolo di comando: il suo carattere irruento e spavaldo faceva dubitare che fosse in grado di governare un Ducato con saggezza e lungimiranza, ma la morte del padre e soprattutto la moglie Jaina riuscirono a placare il suo animo ed egli riuscì così a dimostrare una notevole attitudine al comando.

La profonda abnegazione e l'amore che egli prova per la sua terra gli fecero guadagnare in poco tempo anche l'amore del suo popolo, specialmente quando nell'anno XX del Regno Eterno ridusse le differenze fra le caste e concesse ai cittadini alcuni poteri che fino ad allora erano stati esclusivamente ad appannaggio dei nobili Athariani.



Il Duca ha dimostrato anche di essere un condottiero di grande abilità: egli guida le sue truppe quando scendono in battaglia e spesso le sue intuizioni tattiche fanno la differenza fra sconfitta e vittoria, tanto da aver guadagnato innumerevoli soprannomi che sottolineano le sue qualità. Le poche volte in cui c'è stato bisogno di contingenti ampi, Karim ha guidato le sue truppe unendosi alle *Criniere di Fuoco*, punta di diamante dell'esercito. Il Duca infatti viene spesso visto sfoggiare abiti eleganti e costosi ma, quando la situazione lo richiede, egli indossa le sue inseparabili vestigia da guerra, compreso l'elmo *Issam Rashid* (trad. *il leone che difende*), tramandato di padre in figlio da tre generazioni e simbolo per tutti i combattenti athariani (spesso ne basta la sola vista per risollevare i cuori dei soldati).

Fecero scalpore i fatti accorsi presso l'ultimo concistoro plenario dei Ducati: durante la sacra riunione scoppiarono screzi e litigi fra il fiero Karim e l'orgoglioso Duca Sallion di Dhunar, litigi scatenati quando il reggente di Athar rimembrò l'antica storia dello *"Sputo del leone"* sostenendo accanitamente che fu una completa ingiustizia perpetrata ai danni di Sir Khalez, che decise di accettare la sua pena solo per evitare la guerra fra i due Ducati.

Gran Conestabile Jaina Intissar (trionfante) ibn Kamal

- ◆ **Gran Conestabile di Athar**
- ◆ **Comandante della Casta della Podestà**
- ◆ **Generale d'Armata del Regno**
- ◆ **"La Duchessa", "La danzatrice del Terzo Occhio", "L'erede degli Ashmillah"**

- ◆ **Anno di nascita:** 2999 E.Q.
- ◆ **Età nell'anno XXV del Regno:** 26

Originaria del deserto, Jaina è la figlia di Kamal Intissar ibn Mahal e Yasmīna Zahira ibn Nawal. Il padre (morto pochi anni addietro) era il capotribù dei Falchi Celesti, conosciuto come uno degli ultimi discendenti di Belgaf Him in persona. In seguito alla sua morte, la figlia sarebbe dovuta diventare la nuova guida della tribù ma ciò non è avvenuto a causa del matrimonio col Rahis Karim e il suo successivo trasferimento entro Athar; è così stata la sorella di Kamal, Leila Intissar ibn Mahal, a ricoprire questo ruolo.

Lo sputo del Leone

Nell'anno 9960 E.A., in occasione di una giostra ufficiale tenuta presso Ifhazar, Sir Khalez Komein di Athar disarcionò Sir Tiphus Gologospar di Dhunar alla prima carriera. Tronfio dell'evidente superiorità marziale dimostrata, il Duca di Athar si dimenticò di scendere da cavallo per offrire la propria mano allo sconfitto, come il codice cavalleresco esige, e trottò sul proprio destriero fuori dallo steccato... Ciò comportò l'immediata squalifica dal campo di Athar e la vittoria del pur atterrato cavaliere di Dhunar. La delegazione di Athar, ritenendosi offesa per quello che ai suoi occhi era un'iniqua decisione, lasciò il campo. Avveniva così il mesto episodio dello sputo del Leone.

Ciò che aveva avuto inizio da una semplice scortesie si trasformò in seguito in numerose accanite discussioni perpetrate in seno alla Sala Cardinale. Athar rifiutò di porger le dovute scuse e Dhunar pretese soddisfazione in un duello di sangue, o l'espulsione del Ducato avversario dai domini di Settentrione. I duchi non avallarono il duello e condannarono all'esilio di otto anni Sir Khalez, il quale sentenziò che non avrebbe lasciato in nessun caso la sua patria. Dhunar formò allora una solida armata per cacciare l'arrogante nobile e sul confine a nord-est di Athar, per la prima volta nella storia dei Ducati, si fronteggiarono due schiere che più di due secoli prima avevano giurato fraterna alleanza.

Prima che un'insensata carneficina avesse inizio, il Duca Camerlanus Gramar di Valdermar, l'allora comandante supremo dell'ordine, galoppò tra le due fazioni e, sceso dal suo destriero, gridò aspre parole che vennero in seguito vergate indelebilmente sugli annali: *"Alli miei fianchi stanno ivi schierati coloro che sulla Lex Divina giurarono di mantener fedele lega contro ogni avversità... Se ora essi intendono calpestar nell'onta tali giuri, avranno a calpestar me sotto i ferri delli loro destrieri per primo..."*

Straordinariamente, questo bastò a instillare il buon senso nella mente ottenne dei due Duchi e mentre l'uno ritornava sui suoi passi, l'altro si rassegnava a prender la via della giusta punizione comminata. Solo vent'anni, dopo con l'ascesa allo scranno del figlio di Khalez, furono inoltrate formali scuse ai dhunari ed ebbero fine, almeno formalmente, le ostilità tra le due casate.



Cresciuta secondo le fiere e passionali tradizioni dei Falchi Celesti, fin dall'infanzia Jaina ha abbracciato il culto monoteista di Hor-Yama. Accanto alla sua fervida fede è riuscita a sviluppare un'abilità d'arme fuori dal comune: chi l'ha vista combattere racconta infatti che le sue scimitarre si muovono come in una danza che sembra guidata dallo stesso Hor-Yama; proprio da qui nasce il suo soprannome "Danzatrice del Terzo Occhio".

Inoltre, nonostante ella non si sia mai espressa in merito (infatti se ne parla alla stregua di un racconto per bambini), da molto tempo c'è chi sostiene che, durante uno dei suoi pellegrinaggi nel deserto, Jaina sia riuscita a trovare il Santuario degli Ashmillah, luogo dove (a quanto dicono le leggende) secoli addietro i Valghast insegnarono ai primi valorosi mortali il culto degli Astri.

In seguito al suo matrimonio col Duca Karim, i popoli del deserto presero l'abitudine a chiamarla Duchessa e così fecero anche la maggioranza degli Athariani, nonostante ella in realtà non abbia alcun possedimento terriero entro il Ducato e coloro che sono ligi all'etichetta non mancano di farle notare quanto ciò sia poco appropriato, ma uno dei difetti di Jaina è proprio quello di non tenere molto in considerazione i pareri altrui.

La sua carriera marziale si è invece sviluppata in modo a dir poco rapido: le doti da combattente e da guida militare furono note a tutti fin dai primi scontri contro i Niger Magister a cui ella prese parte e proprio in seguito ad una di queste violente rivolte, nella quale morì il suo predecessore, Jaina guadagnò il titolo di Gran Conestabile.

Nell'arco della sua carriera la Duchessa si è presa solo due pause dal suo impegno di gestire la milizia athariana, in occasione della nascita dei suoi due figli: Adeela Rashid Ibn Karim, nata nell'anno XIX, e Kamal Rashid Ibn Karim, nato nell'anno XXIII.

L'erede degli Ashmillah

Come ogni sera, il vecchio Caleb accese la sua fidata pipa e si portò con fatica a sedere nella vecchia seggiola di legno, accanto al camino in cui ardevano grossi tizzoni.

Fuori dalla finestra il cielo era già acceso dalle innumerevoli stelle della sera invernale ed una manciata di bambini impazienti erano sdraiati nel pavimento davanti alla sedia, in attesa di ascoltare una delle storie del vecchio, il quale prese infine parola:

“Da tempo immemore, le leggende narrano di un luogo nel deserto dove, secoli addietro, i Valghast insegnarono ai mortali più meritevoli il culto degli Astri. Questi uomini si facevano chiamare Ashmillah; erano considerati gli eletti figli di Hor-Yama ed avevano l'arduo compito di vegliare sulla pace tra le tribù desertiche, proteggendole da qualsiasi minaccia.

Ma poi i tempi divennero bui, i Valghast sparirono e le battaglie divennero troppe e troppo ardue per i pochi figli di Hor-Yama, così il fato decretò la caduta del loro luogo sacro, il Santuario degli Ashmillah, che fu sepolto nelle sabbie del deserto lasciando di sé solo il ricordo...

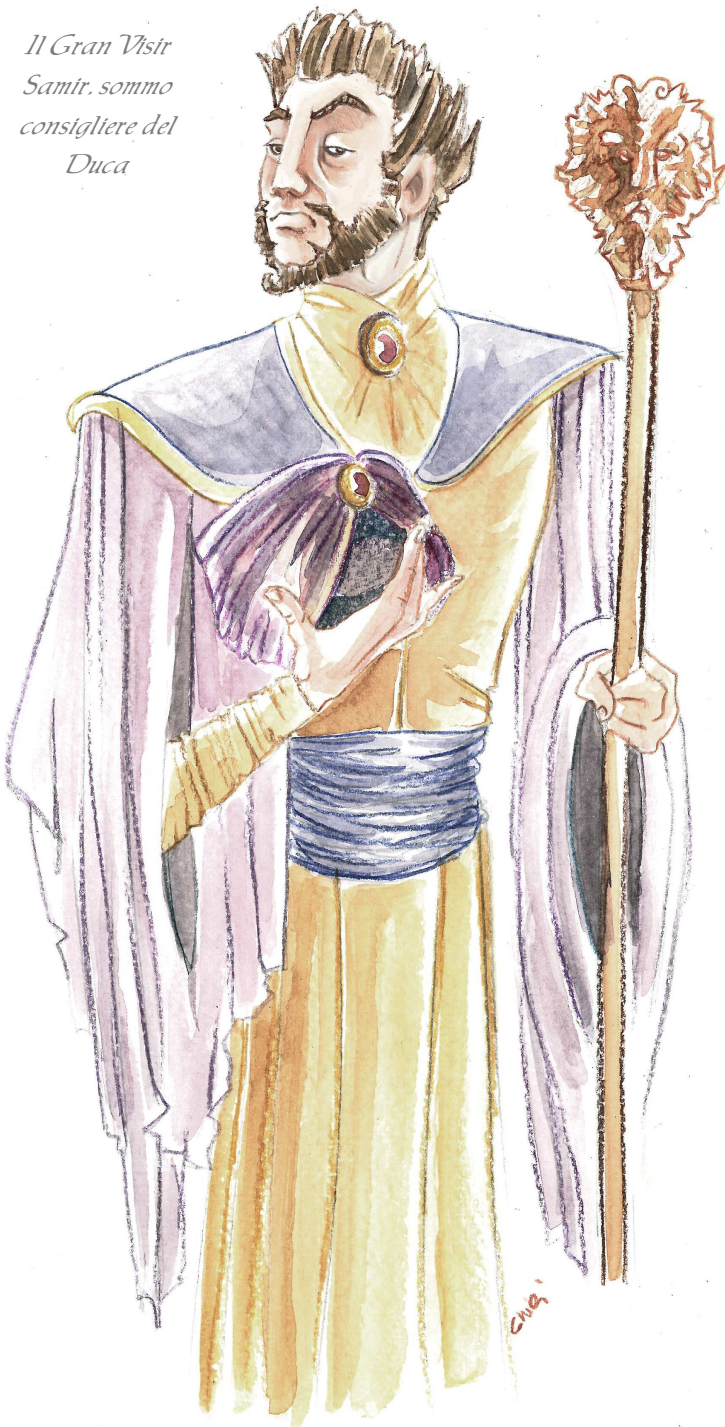
La nostra Duchessa è troppo modesta per confermare o smentire queste voci, ma ormai è cosa certa che durante uno dei suoi pellegrinaggi sia arrivata a costeggiare i Laghi Morti, dove la sua mente fu messa a dura prova dai dolorosi e terrificanti lamenti che provengono dai fantasmi che vagano senza pace in quelle paludi maledette. Addirittura una legione di spiriti in antiche vestigia da guerra circondò Jaina, pronti a balzare su di lei per privarla della vita al pari loro!

Per sua fortuna, ella fu aiutata da uno spirito benevolo, che riconobbe in lei la fede nell'Unico Dio; egli altri non era che Shindako, l'ultimo degli Ashmillah, caduto secoli prima in una faida contro i Sothom-ger.

Dopo essere usciti vittoriosi dallo scontro, Shindako condusse Jaina nella nebbia, fino a raggiungere delle rovine per metà sommerse di una struttura in pietra, dalla quale emergevano diverse colonne erose dal tempo ed una imponente statua coperta di muschio raffigurante Hor-Yama, ai cui piedi, trafitto da una moltitudine di frecce, stava l'antico cadavere di Shindako, con le sue scimitarre ancora strette nelle dita scheletriche ed il simbolo sacro degli Ashmillah legato al collo.

L'antico spirito ordinò a Jaina di combattere contro di lui, in modo da poter valutare la fede, la conoscenza e le capacità della giovane figlia di Hor-Yama. Lo scontro durò per giorni ma alla fine Jaina uscì vincitrice, ottenendo la fiducia di Shindako, che così poté raggiungere la Spirale delle Anime, eleggendo la ragazza Erede degli Ashmillah e donandole le sue due scimitarre, quelle che attualmente la Duchessa utilizza negli scontri più terribili!”.

*Il Gran Visir
Samir, sommo
consigliere del
Duca*



Gran Visir Samir Arif (sapiente) ibn Marik Saegrad

- ♦ Gran Visir
- ♦ Comandante della Casta della Sapienza
- ♦ “Lo Scurò”

- ♦ Anno di nascita: 2981 E.Q.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 44

Quando, agli albori del Regno Eterno, la Casta della Sapienza fu messa sotto la guida del Capofamiglia dei Saegrad, Samir Arif ibn Marik, molti tentarono di far cambiare idea al Duca, ritenendo questo individuo non meritevole di un così significativo atto di fiducia.

Egli infatti rivestiva lo stesso ruolo anche negli ultimi anni dell'Epoca Imperiale ed era noto a tutti come non si prodigò minimamente per coadiuvare la caduta dei Quattro. Samir si è sempre profondamente scusato per la sua condotta passata, portando a sua difesa il fatto che egli è un uomo di sapienza e non di forza, per questo motivo non è mai potuto intervenire direttamente in quella che comunque considerava la sua battaglia.

Con l'andare del tempo, tuttavia, coloro che si erano mostrati diffidenti nei suoi confronti dovettero ricredersi: il Gran Visir ha portato avanti numerose iniziative volte a salvaguardare l'indipendenza e la forza di Athar. In cima a tutte vi è sicuramente quella di non permettere l'eccessiva intromissione dell'Inquisizione nelle questioni del Ducato: è infatti per merito di tutta una serie di astute ed attente manovre attuate da Samir se il potere decisionale in ambito ecclesiastico è rimasto in mano alle due guide spirituali di Athar, senza tuttavia che i rapporti con l'Inquisizione si siano incrinati.

Egli è indubbiamente uno dei sapienti più illuminati e delle menti più brillanti di tutta Athar, tanto da essere definito “Ulema sehi-ed Ulema” (ovvero “maestro tra i maestri”). Proprio per questo motivo, non c'è erudito in tutto il Ducato che non lo consideri degno delle proprie conoscenze, perciò ogni volta che si reca al Cuore dello Scibile ottiene informazioni a molti inaccessibili, riuscendo ad arricchire sempre di più la propria cultura. Nonostante il grande potere che deriva da tutto ciò, nessuno lo ha mai sentito farsi vanto delle proprie possibilità, anzi, appare come un tipo piuttosto taciturno, interessato solo a quei dialoghi che ritiene utili e costruttivi, poco incline a dare fiducia al prossimo e con una nota di malinconia perennemente stampata sul volto; tutte caratteristiche che gli sono valse il soprannome “Lo Scurò”.



Nonostante tutto, Karim cerca sempre di reintegrare il proprio fratello nella vita di corte, coinvolgendolo ogni volta che è possibile; ma ormai Ali è quasi un estraneo alle faccende della nobiltà, tanto che durante una delle sue ultime visite al Vortice del Libeccio, c'è chi lo ha sentito dire al Duca:

"Non è che io non torni volentieri a casa... è solo che sono molto impegnato al fronte... e poi è snervante tornare in queste sale: all'entrata ho sentito due nobili grassocce che si lamentavano per il troppo caldo e, se devo essere sincero, quando dimori nell'inferno stesso, queste lamentele sembrano irrispettosamente futili."

Alcuni danno la colpa di ciò a quello che è stato costretto a fare durante l'Epoca Imperiale (anche se nessuno lo sa con certezza, si vocifera che abbia fornito all'Impero alcuni dei luoghi dove si nascondevano i Cavalieri pur di salvare i suoi cari), altri invece sostengono sia dovuto alle malelingue che per anni lo hanno perseguitato (anche se ormai ha dimostrato ampiamente di essere degno della fiducia di qualsiasi athariano).

Ali Rashid (leone) ibn Amjad Komein

- ♦ **Comandante della Legione Dell'ultima Alba**
- ♦ **"Il senza casta"**

- ♦ **Anno di nascita:** 1 E.R.
- ♦ **Età nell'anno XXV del Regno:** 24

Se in tutta Athar c'è qualcuno che sopra tutti gli altri dimostra il proprio dovere ed il proprio amore verso il Ducato del Leone Dorato, questi è proprio Ali Rashid. Fratello minore del Duca Karim, i due risultano sorprendentemente diversi sotto molti aspetti, come viene detto spesso, due lati della stessa medaglia: l'uno scuro di capelli, estroverso e avvezzo alla vita di corte; l'altro invece biondo, introverso e amante delle cose semplici.

Ali e Karim erano molto legati nell'infanzia: dove c'era uno si trovava anche l'altro, spesso tutti e due pronti a compiere qualche ragazzata. Entrambi studiarono fin dalla giovane età scherma, strategia e tutte le materie in cui si richiedeva che avessero un'istruzione adeguata.

Ma la morte della madre Adela nell'anno V dell'Era del Regno risultò essere un duro colpo per i due, specialmente per Ali. Negli anni che seguirono egli si rese conto che il Ducato era circondato da minacce e in qualunque momento un nemico del Regno poteva interrompere la quiete così duramente guadagnata.

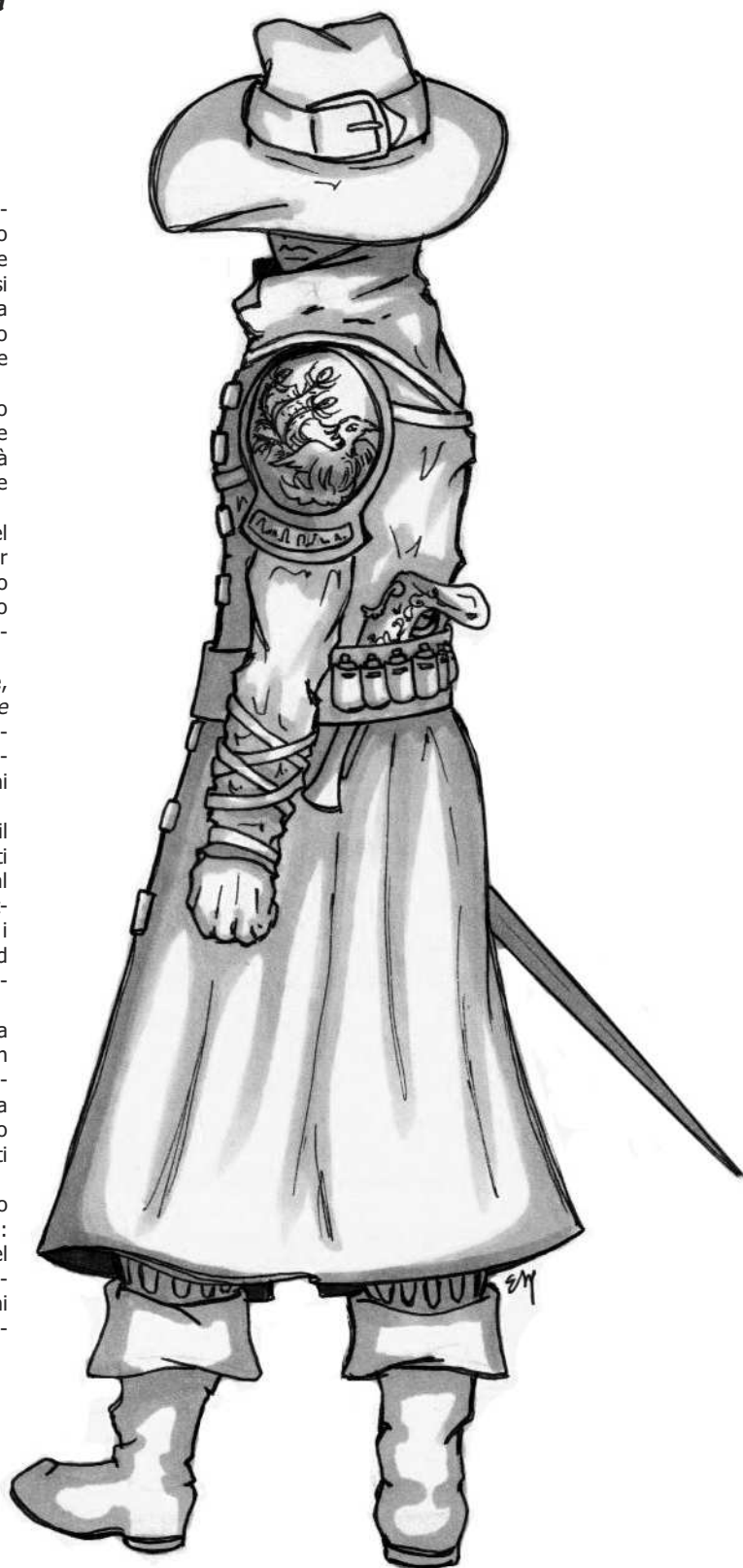
Inoltre si fecero sempre più freddi i rapporti con il padre, a causa della scelta di quest'ultimo di sciogliere la *Legione dell'Ultima Alba*. Ali infatti, come molti altri all'interno del Ducato, riteneva i *Legionari* veri patrioti, che arrivavano a rinunciare a tutto pur di difendere il proprio paese dalle incursioni dei crudeli Sothom-Ger.

Fu così che nell'anno XV Ali decise di servire al meglio il suo popolo entrando nella *Legione dell'Ultima Alba*. Egli infatti non sarebbe mai potuto diventare Duca (carica destinata al fratello maggiore) e non riteneva nessun altro incarico altrettanto importante se non quello del *Legionario*. Proprio allora i rapporti col padre si ruppero definitivamente: Ali rinunciò ad ogni titolo, all'appartenenza ad una casta e perfino al suo cognome, come è obbligatorio fare all'interno della *Legione*.

Il giovane mise tutta la determinazione di cui disponeva per iniziare questa nuova vita: il nome che si portava era un peso poiché a tutti gli addestratori della *Legione* premeva ricordargli come la sua appartenenza ad una nobile famiglia non contasse più niente e come avrebbe dovuto lavorare sodo per ottenere qualche risultato. Ma Ali era pronto, i suoi intenti erano puri ed egli era determinato a seguirli fino alla fine.

Così in pochi anni il suo valore e il suo impegno furono riconosciuti. L'istruzione del giovane si rivelò fondamentale: egli aveva una preparazione alla battaglia e allo studio del territorio superiore a qualsiasi volontario o criminale che militasse nell'ordine e, proprio per questo, in soli cinque anni divenne Comandante della *Legione*, dimostrandosi un condottiero abile al pari di suo fratello.

Sotto la sua guida i *Legionari* sono cresciuti fino a diventare un ordine disciplinato e militarmente efficiente, riuscendo così a riabilitare la loro immagine in tutto il Ducato.



Najm, capo soppressore delle Sentinelle Arcane

Najm Sahid (potente) ibn Abel Dalmasca

- ♦ **Soppressore Capo delle Sentinelle Arcane**
- ♦ **Anno di nascita:** 2993 E.Q.
- ♦ **Età nell'anno XXV del Regno:** 32

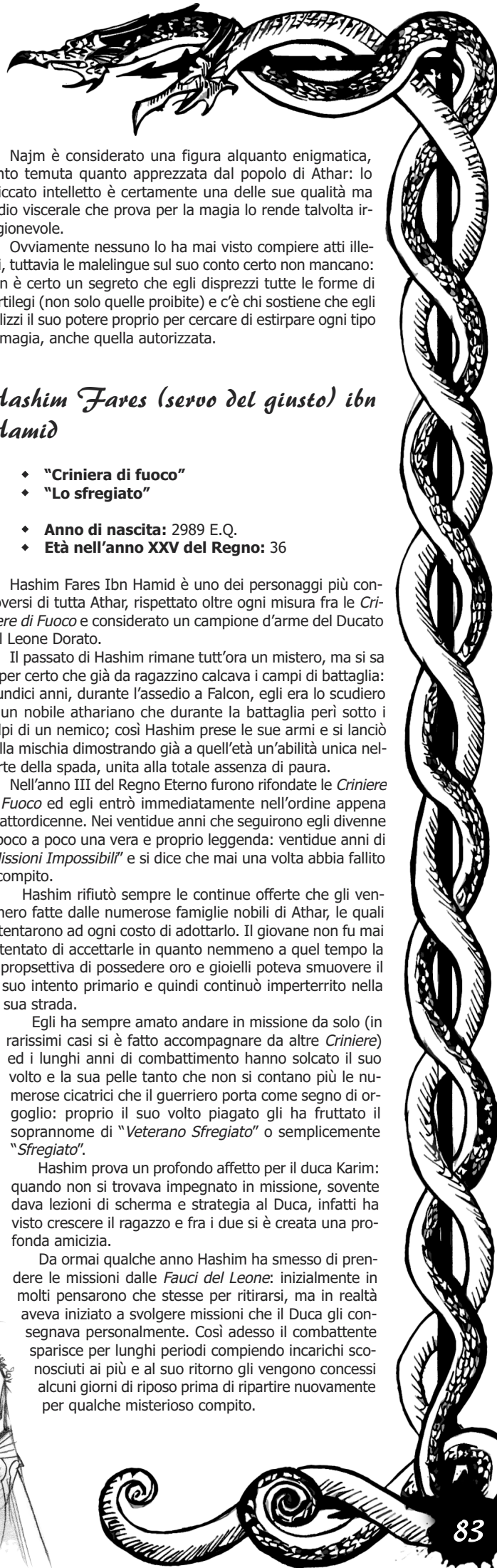
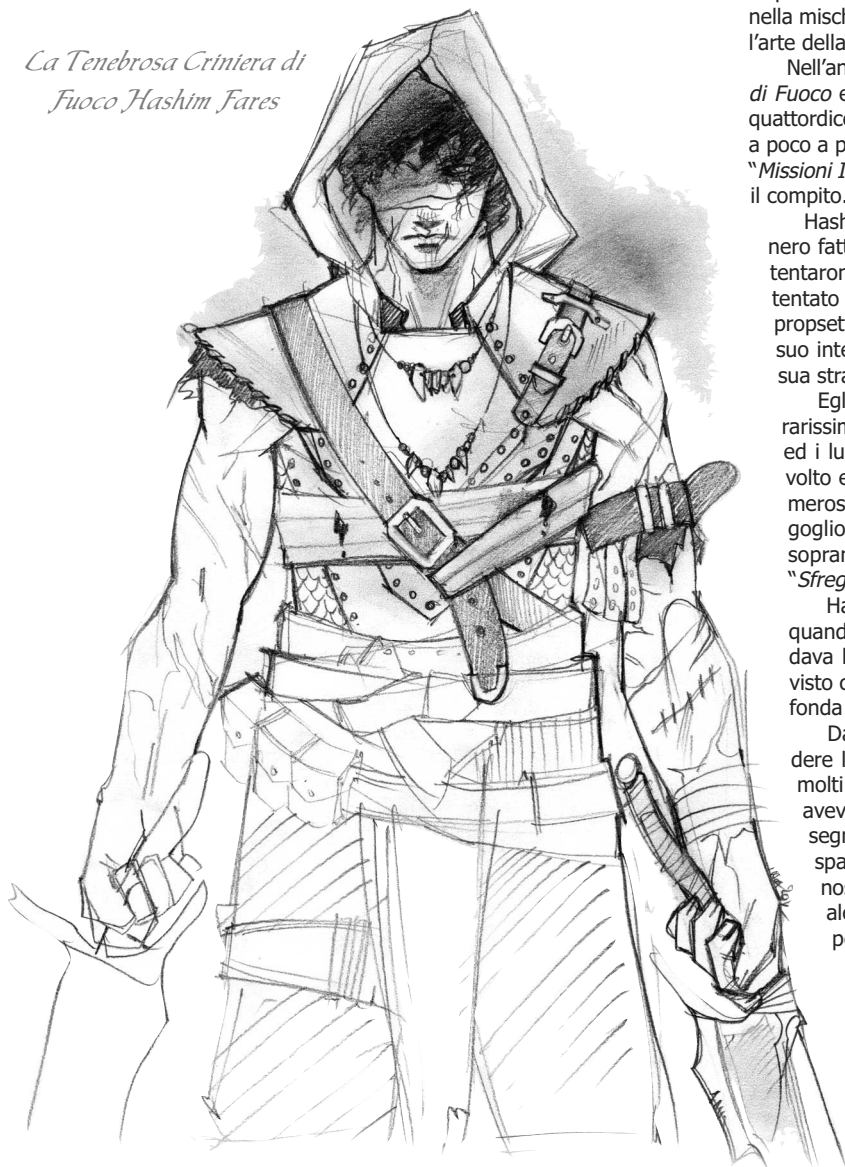
In seguito all'attacco dei *Niger Magister* dell'anno V, quando Najm aveva solo dodici anni, si ritrovò insieme ai suoi genitori vicino ad uno degli epicentri della battaglia, dove uno degli empi stregoni si sacrificò. L'angoscia è stato il sentimento che ha pervaso coloro a cui il Soppressore Capo abbia mai descritto l'accaduto:

"Tutti i presenti cominciarono a scappare ma il sangue che fuoriusciva copiosamente dal corpo dell'invasato era più veloce... molti furono raggiunti dal liquido vermiglio che, entrando nei vari orifizi, cominciò a controllare come burattini tutti quei poveri sventurati... Tra i 'posseduti' vi erano anche mio padre e mia madre... Si scagliarono con ferocia contro di me e inizialmente non ebbi neanche la forza di reagire: loro mi picchiavano con violenza ma al contempo piangevano lacrime di sangue che gli imbrattavano le facce facendoli assomigliare a demoni, e mi chiedevano scusa, pregando che qualcuno li fermasse..."

Ma l'istinto di sopravvivenza al fine vinse. Cascai vicino alla spada di un soldato che giaceva immobile a terra e la afferrai... non c'è bisogno che vi dica cosa è accaduto dopo, dato che io sono ancora qui, vivo, a raccontarvi gli orrori prodotti dalle arti occulte..."

Fu così che Najm rimase orfano. La sua famiglia faceva parte di un ramo dei Dalmasca e per questo, quando la sua storia si venne a sapere, il capofamiglia, Gihar Hasuf ibn Ghad, che parimenti aveva perso i suoi cari, decise di crescere il ragazzo. Grazie a ciò, Najm (dopo aver molto insistito) riuscì ad entrare nell'Ordine delle *Sentinelle Arcane* a soli 14 anni. Nonostante non facesse alcun utilizzo della magia (al contrario di molti dei suoi compagni), riuscì presto a distinguersi per i numerosi *Niger Magister* da lui catturati, tanto da ottenere, all'età di venticinque anni, il titolo di Capo Soppressore, datogli come menzione speciale dal Sovrintendente dell'Ordine (ovvero lo stesso Gihar) per l'ottimo lavoro svolto.

*La Tenebrosa Criniera di
Fuoco Hashim Fares*



Najm è considerato una figura alquanto enigmatica, tanto temuta quanto apprezzata dal popolo di Athar: lo spiccato intelletto è certamente una delle sue qualità ma l'odio viscerale che prova per la magia lo rende talvolta irragionevole.

Ovviamente nessuno lo ha mai visto compiere atti illeciti, tuttavia le malelingue sul suo conto certo non mancano: non è certo un segreto che egli disprezzi tutte le forme di sortilegi (non solo quelle proibite) e c'è chi sostiene che egli utilizzi il suo potere proprio per cercare di estirpare ogni tipo di magia, anche quella autorizzata.

Hashim Fares (servo del giusto) ibn Hamid

- ♦ **"Criniera di fuoco"**
- ♦ **"Lo sfregiato"**
- ♦ **Anno di nascita:** 2989 E.Q.
- ♦ **Età nell'anno XXV del Regno:** 36

Hashim Fares Ibn Hamid è uno dei personaggi più controversi di tutta Athar, rispettato oltre ogni misura fra le *Criniere di Fuoco* e considerato un campione d'arme del Ducato del Leone Dorato.

Il passato di Hashim rimane tutt'ora un mistero, ma si sa di per certo che già da ragazzino calcava i campi di battaglia: a undici anni, durante l'assedio a Falcon, egli era lo scudiero di un nobile athariano che durante la battaglia perì sotto i colpi di un nemico; così Hashim prese le sue armi e si lanciò nella mischia dimostrando già a quell'età un'abilità unica nell'arte della spada, unita alla totale assenza di paura.

Nell'anno III del Regno Eterno furono rifondate le *Criniere di Fuoco* ed egli entrò immediatamente nell'ordine appena quattordicenne. Nei ventidue anni che seguirono egli divenne a poco a poco una vera e propria leggenda: ventidue anni di *"Missioni Impossibili"* e si dice che mai una volta abbia fallito il compito.

Hashim rifiutò sempre le continue offerte che gli vennero fatte dalle numerose famiglie nobili di Athar, le quali tentarono ad ogni costo di adottarlo. Il giovane non fu mai tentato di accettarle in quanto nemmeno a quel tempo la prospettiva di possedere oro e gioielli poteva smuovere il suo intento primario e quindi continuò imperterrito nella sua strada.

Egli ha sempre amato andare in missione da solo (in rarissimi casi si è fatto accompagnare da altre *Criniere*) ed i lunghi anni di combattimento hanno solcato il suo volto e la sua pelle tanto che non si contano più le numerose cicatrici che il guerriero porta come segno di orgoglio: proprio il suo volto piagato gli ha fruttato il soprannome di *"Veterano Sfregiato"* o semplicemente *"Sfregiato"*.

Hashim prova un profondo affetto per il duca Karim: quando non si trovava impegnato in missione, sovente dava lezioni di scherma e strategia al Duca, infatti ha visto crescere il ragazzo e fra i due si è creata una profonda amicizia.

Da ormai qualche anno Hashim ha smesso di prendere le missioni dalle *Fauci del Leone*: inizialmente in molti pensarono che stesse per ritirarsi, ma in realtà aveva iniziato a svolgere missioni che il Duca gli consegnava personalmente. Così adesso il combattente sparisce per lunghi periodi compiendo incarichi sconosciuti ai più e al suo ritorno gli vengono concessi alcuni giorni di riposo prima di ripartire nuovamente per qualche misterioso compito.

Califfo Kenso (illuminato) e Pontifex Belim Fas (retto) ibn Qays Hassan

♦ **Gran Maestro dell'Ordine Templare
del Leone Bianco (Pontifex)**

♦ **Anno di nascita:** 2993 E.Q. (Califfo) e 2964
E.Q. (Pontifex)

♦ **Età nell'anno XXV del Regno:** 32 (Califfo) e
61 E.Q. (Pontifex)

Per molti anni il Ducato di Athar ha avuto un'unica guida spirituale, incarnata nella figura del Pontifex, ruolo ricoperto dal capofamiglia Belim Fas ibn Qays Hassan. Questo credente di Elios, noto per il suo carattere mite e gentile, iniziò il suo cammino religioso fin dalla giovane età, spiccando subito all'interno della famiglia per la sua integra ed autentica fede, fino a diventare Gran Maestro dei Templari. Passò numerosi anni a predicare il suo credo nonostante l'egida dei Quattro, tant'è che sul corpo porta le innumerevoli cicatrici dovute alle torture a cui più volte fu sottoposto. Non appena il Ducato tornò sotto la guida dei Komein, il suo strenuo impegno fu premiato dal Duca Amjad Rashid ibn Jaffar Komein, che gli assegnò la gestione di una Signoria ed inoltre gli conferì il titolo di Pontifex (ovvero una guida spirituale per tutta Athar).

Nell'anno XIX E.R. egli fu affiancato da un'altra figura religiosa, che si rese necessaria in seguito al rapido sviluppo del culto di Hor-Yama entro il Ducato e alla quale fu affidato il titolo di Califfo (anch'esso col significato di guida religiosa). Tale individuo è l'appassionato e prorompente Kenso: orfano originario del deserto, ha avuto una giovinezza turbolenta durante la quale si è spostato da una tribù all'altra, venendo puntualmente allontanato per le sue "ragazzate". Fu così che all'età di quindici anni si ritrovò a vagare senza meta per le lande desertiche, dopo aver perso l'orientamento. Passati interi giorni di digiuno e fatiche volte a ritrovare la giusta strada, cominciò a darsi per spacciato, pensando che la sua fine fosse ormai giunta. Da qui la storia si fa confusa: sembra che il Califfo non abbia mai raccontato a nessuno i dettagli di ciò che avvenne, riferendo solo che nella sua ora più buia, Hor-Yama in persona si palesò innanzi a lui, indicandogli la giusta via e rivelandogli insegnamenti che attuarono un profondo cambiamento in lui.

Effettivamente Kenso tornò estremamente mutato dal suo viaggio: le scozzature che era solito procurare sembravano appartenere ad un altro individuo e l'unica cosa che guidava il suo cammino era la profonda devozione in Hor-Yama, il cui culto professava in ogni luogo del deserto.

Forse a causa della sua personalità esuberante, nonostante in seguito alla sua esperienza non abbia mai deviato dalla proba via religiosa, molti ancora oggi lo additano come un ciarlatano col solo merito di essersi inventato una bella storia o semplicemente come uno sprovveduto che ha avuto un miraggio a causa delle condizioni estreme in cui si è ritrovato. Dalla parte dei suoi sostenitori c'è invece la Duchessa Jaina, che da più di dieci anni descrive Kenso come il suo mentore religioso e per questo ha insistito affinché fosse proprio lui ad essere nominato Califfo.

Le figure del Pontifex e del Califfo rappresentano il punto di riferimento per tutti gli uomini di fede di Athar, rispettivamente per i politeisti ed i monoteisti; e nonostante i numerosi screzi che nascono tra chi professa l'uno o l'altro credo, le due guide spirituali non hanno mai mostrato segni di aspro disaccordo, giungendo sempre ad una soluzione condivisa nelle questioni che riguardano la Casta della Sapienza di cui fanno parte.



5.3.12 – Opinioni esterne

«Non ho mai visto uomini così coraggiosi e fieri come i nobili Athariani, certo è che nel loro caso la sottile linea che divide il coraggio dall'avventatezza rischia di essere oltrepassata fin troppo spesso.»

Kaspar Von Hassel, Duca di Thersa

«Esistono pochi spettacoli splendidi come la forza arathiana quando viene messa in movimento, il problema è che sovente i fieri leoni guardano più a come apparire che alla sostanza.»

Logan Elestran Mac Dussel, Duchessa di Gardan

La notizia

Quando Garreth entrò al fine dentro la sala, non sapeva ancora bene cosa aspettarsi: la notizia del ritrovamento dell'Artiglio del Duca doveva aver causato molta agitazione ed il fulcro del trambusto sarebbe stata senza dubbio la sua focosa cugina. E la sala consiliare infatti rispecchiava perfettamente lo stato d'animo della donna.

Non c'era mobile o suppellettile che non avesse incontrato violentemente il suolo, qualcuno frantumandosi anche in numerosi pezzi; alcuni fogli ingialliti volteggiavano ancora nell'aria...

Lady Ophelia era rannicchiata in un angolo della stanza: le mani le coprivano il volto e singhiozzava sommessamente.

I due cugini avevano avuto sempre un buon rapporto: erano cresciuti insieme dopo tutto, le loro famiglie erano legate a doppio filo e nonostante le numerose bravate di Logan, Garreth aveva sempre visto in lei una donna dal cuore nobile, per quanto spesso troppo inquieto.

Dalla scomparsa del Gran Conestabile, qualcosa però era cambiato...

Nominato velocemente a ricoprire la carica del padre, Garreth aveva dovuto affrontare in fretta e furia la sua dolorosa scomparsa, andando ad occupare quel ruolo che, si gli era predestinato, ma che sul momento gli piovve addosso come un macigno.

Il giovane non aveva avuto quindi modo di elaborare quel lutto che il Duca in persona aveva deciso di prendere in mano la situazione: aveva dunque nominato il nipote nuovo Gran Conestabile e senza troppe cerimonie aveva deciso di andare alla ricerca del cognato. Logan ed il padre litigarono furiosamente sulla questione, l'una desiderando unirsi alla spedizione, l'altro imponendo la sua autorità come forse mai prima nel loro rapporto.

Alla fine, cieco di rabbia e di dolore, anche Erik partì, rassegnato all'idea che qualcosa di grosso doveva esser necessariamente occorso all'amato cognato: David Kerr non era certo il tipo da scomparire così all'improvviso senza che nessuno lo avesse in qualche modo costretto e ciò aveva preoccupato alquanto il Duca poiché non era sicuro che vi fossero in giro molti individui in grado di farlo.

Ciò che si sapeva per certo era che, nei primi giorni del mese di Elthrai, il Gran Conestabile David Kerr era partito alla volta del confine sud occidentale del ducato: essendo nella zona, aveva deciso di unirsi ad un gruppo di Zanne del posto per occuparsi di una sacca di cultisti di Orione che aveva gettato nel panico un piccolo villaggio della zona, Alchort.

Dopo lunghi giorni di attesa solo un uomo al fine aveva fatto ritorno: aveva raccontato di una missione relativamente semplice e di un viaggio di ritorno a dir poco catastrofico. Le Zanne ed il piccolo contingente guidato dal Gran Conestabile si erano rivelati più che adeguati ad arginare il pericolo e il vero problema saltò letteralmente fuori quando i due gruppi si separarono...

Sulla strada di casa i pochi uomini guidati da David Kerr vennero infatti assaliti da un gruppo di letali mercenari: un agguato feroce che aveva permesso la fuga solo ad uno degli scout partiti col Gran Conestabile. Il sopravvissuto aveva raccontato al Duca d'aver perso di vista la sua guida, d'esser sicuro che egli non fosse tra gli uomini a terra e che la farsa dei cultisti al villaggio di Alchort doveva essere solo un'esca per una trappola ben più contorta...

A meno di un mese dalla partenza del cognato, anche il Duca lasciò dunque il palazzo centrale di Lancor, per non farvi, sembra, più ritorno. Questo era infatti il timore che cominciò ad assillare tutta la corte dopo che molti giorni ancora passarono senza nuove notizie.

Durante i primi giorni del mese di Nhea, fece ritorno un giovane miliziano della spedizione del Duca: malconcio e stravolto portava con sé un voluminoso fardello e, senza rispondere a nessuno di coloro che gli si paravano innanzi, chiese di esser subito ricevuto dalla figlia del Duca...

Erik MacDussel, fiero e devoto figlio dell'Orsa, aveva trovato la morte in un nuovo feroce agguato: aveva combattuto con valore, lottato con ogni muscolo del suo corpo, oltre ogni limite umano, fino a quando non era stato travolto da un lupo selvatico giù per un ripido precipizio.

Da principio Logan non credette a quel triste racconto: suo padre era troppo tenace e forte per crollare esanime prima d'aver fatto giustizia sulla triste vicenda dello zio.

Alla fine il milite sollevò il drappo che copriva l'Artiglio del Duca e non ci fu più altro da aggiungere.

Quando i due giovani incrociarono lo sguardo, rimasero entrambi senza parole...

- Mio padre... il Duca... è morto... - disse infine Logan, con un filo di voce.

- Lunga vita alla Duchessa - disse Garreth inginocchiandosi.

Qualcosa era decisamente cambiato.

5.2- Gardan

5.2.1 - Introduzione a Gardan

«*Virtutis Gloria Mercet*»

(*"La gloria è la ricompensa per il coraggio."*)

Motto Ducale di Gardan

Il Ducato dell'Orsa Bianca è il più vasto tra le Podestà del Settentrione, ed è una terra di uomini orgogliosi e fortemente legati all'onore, tanto impulsivi quanto coraggiosi. Figli in pari misura dei leali abitanti dei Ducati quanto dei focosi barbari scesi dalle Cime Guardiane del Nord, gli uomini e le donne di Gardan hanno saputo prendere il meglio di entrambe le culture e le hanno fuse in una particolare ed armoniosa visione del mondo in cui gli alti ideali di giustizia e di onore si legano a stretto giro con le potenti forze naturali degli elementi.

Gardan ebbe origine nell'Era Arcaica dai tentativi di insediamento da parte dei primi coloni dell'ampia fascia a nord delle Cime Guardiane, una zona ricca di materie prime come legname e metalli, divisa tra vaste foreste, colli verdeggianti, distese erbose e valli rocciose e insidiose. I coloni ebbero così i primi contatti con le popolazioni barbariche locali, genti di grande forza con una società di tipo sciamanico; solo in anni e anni di lavoro e accordi si riuscì ad ottenere una prima alleanza fra le due forze in campo, che nelle generazioni successive sfociò in una perfetta integrazione che diede vita alla società di Gardan. Evento importante di quest'opera fu il famoso "patto dell'acciaio", un accordo rinnovato da millenni di anno in anno tra i gardaniti e le tribù barbariche delle Cime Guardiane in cui si promette reciproco aiuto e reciproco soccorso e attraverso il quale si gettano ponti culturali fra le due società.

Proprio dai barbari gli uomini di Gardan hanno appreso e successivamente perfezionato l'arte della forgiatura, che attualmente presso le terre dell'Orsa Bianca raggiunge i più alti picchi degli interi Ducati; armi di pregevole fattura, corazze cesellate tanto robuste quanto leggere, le opere degli armaioli gardaniti sono rinomate e ricercate nell'intero Settentrione. Se dunque si unisce tale arte, che crea le pesanti armi preferite dai guerrieri di questa terra, alla naturale forza e robustezza che le genti di Gardan hanno ereditato dalle loro radici barbariche e all'orgoglio e all'ostinato coraggio che arde nei loro cuori, si capisce perché i combattenti di questa terra sono considerati preziosi alleati dalle genti amiche, strenui difensori delle loro terre quanto inesorabili e temibili avversari dai propri nemici.





Proprio tale ardore riconosciuto in tutti i Ducati identifica i gardaniti come custodi delle più alte vette di onore e coraggio, tanto che il nome della contea deriva proprio dall'antico verbo *guard*, ovvero "vigilare".

Peculiare è la tipica organizzazione del popolo gardanita in clan; si tratta di comunità estese che accolgono tutti coloro che abitano entro il territorio amministrato da una famiglia nobile e che quindi condividono un comune vessillo e lo stesso retaggio. Ogni clan ha un proprio forte orgoglio e una grande identità comunitaria, tanto che i suoi abitanti spesso aggiungono il cognome della famiglia reggente al proprio per identificarsi meglio all'interno di Gardan; tra i clan vige una costante rivalità, una volontà di dimostrarsi migliori rispetto agli altri e di dar prova del proprio valore. Tale sentimento, in realtà, si risolve in una fortissima identità nazionale unitaria e nel reciproco rispetto che i clan dimostrano l'uno verso l'altro; sono comunque ben noti casi in cui tale costante competizione sia sfociata in aperti contrasti, e che in situazioni particolarmente gravi sia risultata in sanguinose faide familiari... L'Orsa Bianca sul vessillo di Gardan rappresenta appieno il carattere tipico dei nativi del Ducato: belva feroce e indomabile, capace di dar battaglia sino allo stremo delle forze a qualunque avversario, l'orsa si mostra comunque con le zampe posate al suolo, simbolo del suo attaccamento alla terra, alla sua patria e alle sue tradizioni, strenua protettrice del suolo natio e dei suoi figli.



*Gli impavidi Signori dell'Acciaio
conoscono i più intimi segreti del metallo*

Allo stesso modo, è vitale la volontà personale di dimostrarsi valorosi e degni delle posizioni occupate in ogni ambito, sia civile che militare che religioso. Ogni individuo che intende assurgere a una determinata carica, quindi, deve dimostrare il proprio valore o affrontare avversari animati dalla sua stessa ambizione prima di poterla ricoprire; si deve così sottoporre alla heldprov (letteralmente "ordalia"), ovvero una prova di vario carattere (da un duello per una carica militare fino a una prova d'ingegno o di saggezza per una carica civile) il successo della quale lo indichi come l'individuo più adatto per quel titolo. Nella Gardan odierna, talvolta, si tratta più di prove rituali dall'esito già deciso che di vere e proprie ordalie, ma per la maggior parte delle mansioni le Heldprov sono sempre usate e nessun gardanita degno di tale nome rinnegherebbe in alcun modo la loro importanza.

Attualmente Gardan vive un momento di transizione tra due generazioni; le misteriose morti del vecchio Duca Erik MacDussel e del Gran Conestabile David Kerr hanno lasciato spazio a più giovani leve, come l'appena insediata Duchessa Logan Elestran MacDussel e il Gran Conestabile Garreth Kerr. Soprattutto sulle spalle della Duchessa, già cavaliere di comprovato valore e ardimento dal temperamento irruento, sta l'arduo compito di dimostrare alla società tradizionalista di Gardan di essere all'altezza del proprio compito e al di sopra delle malelingue che la vedono troppo poco esperta per tale incombenza. A tale situazione si aggiunge una rinnovata agitazione (come mai si era vista in precedenza) dei clan barbarici delle Cime Guardiane che non hanno mai aderito al patto dell'acciaio, accompagnati nelle loro battaglie anche da violenti giganti e da sacche di hob infiltrati, che sta mettendo a dura prova sia le tribù barbariche alleate che le truppe gardanite nelle fredde valli del Sud.

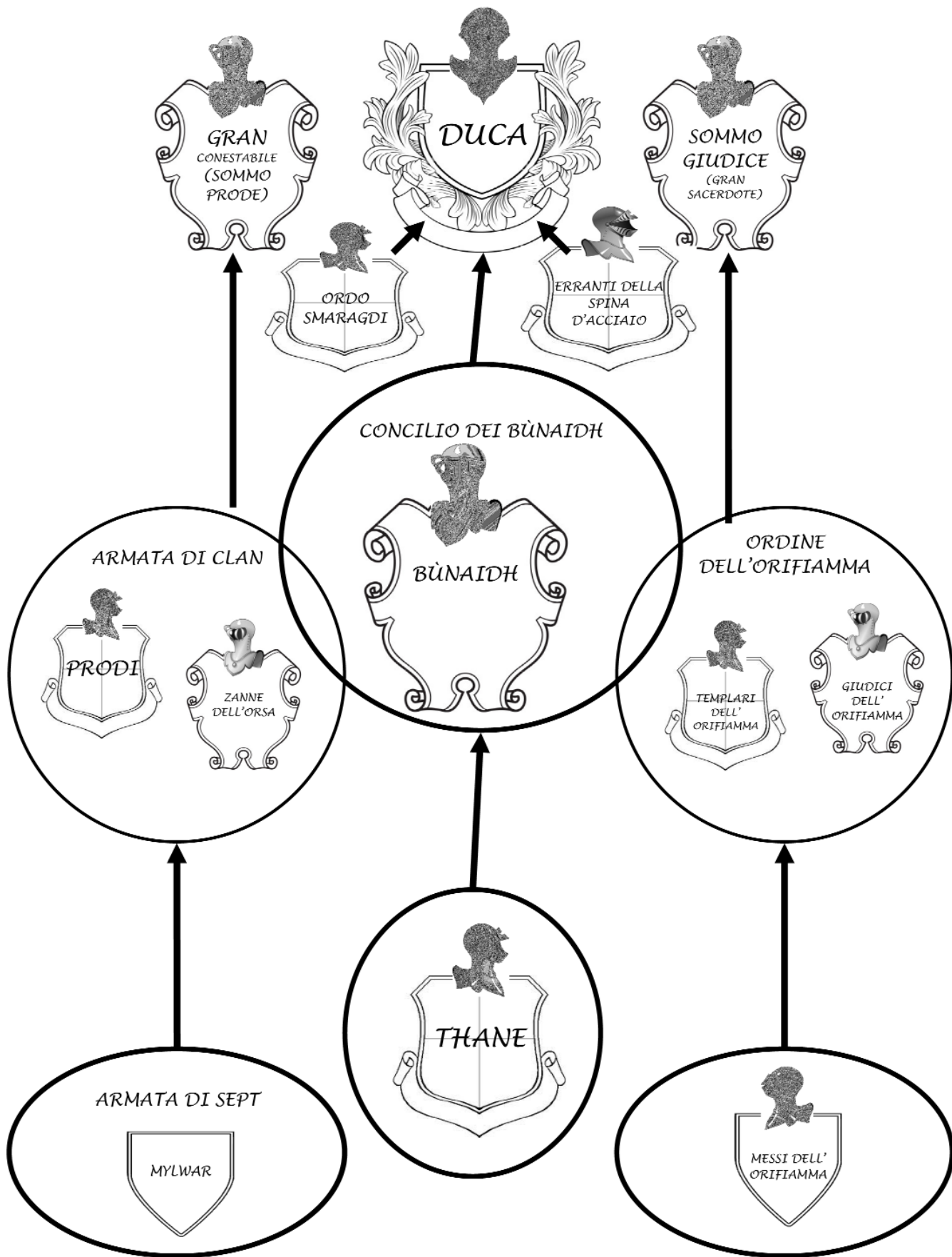
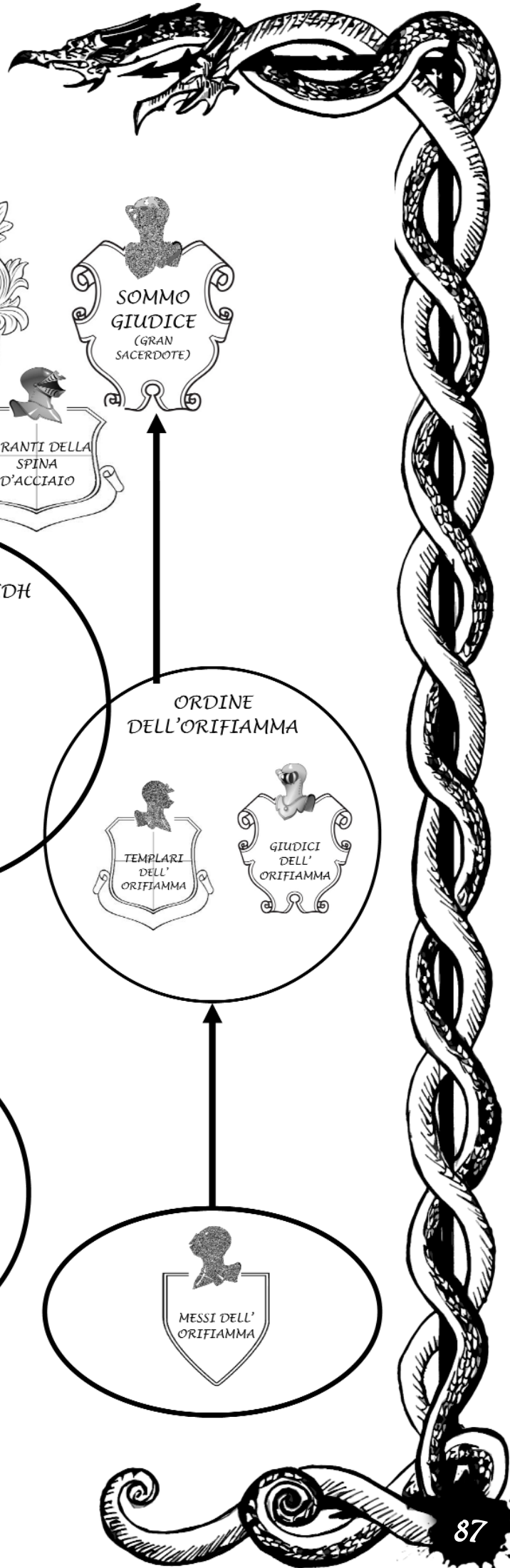
Questa è la Gardan che si affaccia a questa nuova sfida, con il suo valore e il suo ardore quanto con la sua tradizione e le sue centenarie abitudini...

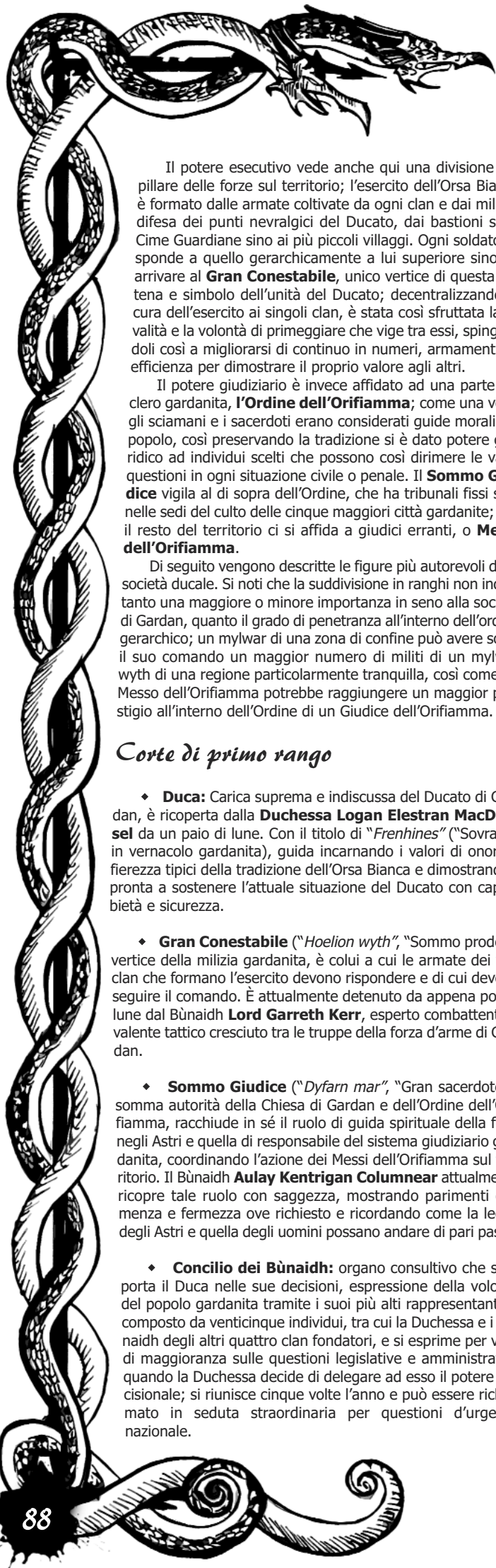
2.1.2 La società

La società di Gardan si basa su un antico e ormai rodato ordine gerarchico, basato sui sacri valori dell'onore e dei legami familiari. L'unità fondamentale della società gardanita è il **clan**; esso è l'insieme di tutti gli individui riconosciuti come cittadini del Ducato dell'Orsa Bianca che vivono sotto una guida comune rappresentata dal **Bùnaidh**, ovvero il capo del clan, all'interno della sua area di potere. Il clan possiede libertà decisionali e indipendenza per quello che riguarda la propria organizzazione civile e militare; all'interno del clan vengono scelte le varie personalità che andranno a ricoprire le cariche impegnate sul territorio, così come in esso sono concordate le politiche amministrative o economiche del suo territorio. Ad accomunare i membri del clan vige un forte senso di appartenenza ed uno sviscerato orgoglio collettivo, che unisce profondamente gli appartenenti ad esso e li lega tanto al loro territorio quanto alla loro identità nazionale e comunitaria. Ogni clan è formato da un gran numero di **sept**, ovvero famiglie che fanno parte del clan e che rispondono alla sua guida; i membri di ogni **sept** in compenso possono fregiarsi del nome del loro clan d'appartenenza aggiungendolo al loro, indicando così con fierezza le loro origini.

Quella di Gardan è una gerarchia verticale, che vede al vertice di essa il **Duca**, autorità ultima e incontrovertibile; esso rappresenta la somma dei poteri legislativi, esecutivi e giudiziari e sua è l'ultima parola su ogni questione. Non si tratta comunque di una dittatura, ma dell'ennesima espressione dell'orgoglio gardanita, che vede nel proprio Duca la massima vetta dei valori del Ducato e la voce del proprio popolo; nella visione gardanita, il Duca è quindi una guida giusta e retta e la sua volontà è lo specchio della volontà popolare.

Per una miglior amministrazione dei vari settori, il Duca si avvale della collaborazione di tre distinti organi; in primis sta il **Circolo dei Bùnaidh**, un organo con ruolo consultivo formato dal Duca nella sua veste di Bùnaidh del clan reggente, i Bùnaidh degli altri quattro clan fondatori e quattro esponenti per ogni clan scelti dai capiclan stessi. Dal Circolo dei Bùnaidh si passa in modo diretto ai concili interni ad ogni clan fino alle singole realtà locali, dagli amministratori dei piccoli borghi sino ai feudatari di confine; favorendo una linea gerarchica verticale, negli anni si è assicurata un'azione capillare dell'autorità all'interno di un territorio vasto come quello di Gardan.





Il potere esecutivo vede anche qui una divisione capillare delle forze sul territorio; l'esercito dell'Orsa Bianca è formato dalle armate coltivate da ogni clan e dai militi a difesa dei punti nevralgici del Ducato, dai bastioni sulle Cime Guardiane sino ai più piccoli villaggi. Ogni soldato risponde a quello gerarchicamente a lui superiore sino ad arrivare al **Gran Conestabile**, unico vertice di questa catena e simbolo dell'unità del Ducato; decentralizzando la cura dell'esercito ai singoli clan, è stata così sfruttata la rivalità e la volontà di primeggiare che vige tra essi, spingendoli così a migliorarsi di continuo in numeri, armamenti ed efficienza per dimostrare il proprio valore agli altri.

Il potere giudiziario è invece affidato ad una parte del clero gardanita, l'**Ordine dell'Orifiamma**; come una volta gli sciamani e i sacerdoti erano considerati guide morali del popolo, così preservando la tradizione si è dato potere giuridico ad individui scelti che possono così dirimere le varie questioni in ogni situazione civile o penale. Il **Sommo Giudice** vigila al di sopra dell'Ordine, che ha tribunali fissi solo nelle sedi del culto delle cinque maggiori città gardanite; per il resto del territorio ci si affida a giudici erranti, o **Messi dell'Orifiamma**.

Di seguito vengono descritte le figure più autorevoli della società ducale. Si noti che la suddivisione in ranghi non indica tanto una maggiore o minore importanza in seno alla società di Gardan, quanto il grado di penetrazione all'interno dell'ordine gerarchico; un mylwar di una zona di confine può avere sotto il suo comando un maggior numero di militi di un mylwar wyth di una regione particolarmente tranquilla, così come un Messo dell'Orifiamma potrebbe raggiungere un maggior prestigio all'interno dell'Ordine di un Giudice dell'Orifiamma.

Corte di primo rango

- ♦ **Duca:** Carica suprema e indiscussa del Ducato di Gardan, è ricoperta dalla **Duchessa Logan Elestran MacDus-sel** da un paio di lune. Con il titolo di "*Frenhines*" ("Sovrana" in vernacolo gardanita), guida incarnando i valori di onore e fierezza tipici della tradizione dell'Orsa Bianca e dimostrandosi pronta a sostenere l'attuale situazione del Ducato con caparbietà e sicurezza.

- ♦ **Gran Conestabile** ("*Hoelion wyth*", "Sommo prode"): vertice della milizia gardanita, è colui a cui le armate dei vari clan che formano l'esercito devono rispondere e di cui devono seguire il comando. È attualmente detenuto da appena poche lune dal **Bùnaidh Lord Garreth Kerr**, esperto combattente e valente tattico cresciuto tra le truppe della forza d'arme di Gardan.

- ♦ **Sommo Giudice** ("*Dyfarn mar*", "Gran sacerdote"): somma autorità della Chiesa di Gardan e dell'Ordine dell'Orifiamma, racchiude in sé il ruolo di guida spirituale della fede negli Astri e quella di responsabile del sistema giudiziario gardanita, coordinando l'azione dei Messi dell'Orifiamma sul territorio. Il **Bùnaidh Aulay Kentrigan Columnear** attualmente ricopre tale ruolo con saggezza, mostrando parimenti clemenza e fermezza ove richiesto e ricordando come la legge degli Astri e quella degli uomini possano andare di pari passo.

- ♦ **Concilio dei Bùnaidh:** organo consultivo che supporta il Duca nelle sue decisioni, espressione della volontà del popolo gardanita tramite i suoi più alti rappresentanti. È composto da venticinque individui, tra cui la Duchessa e i Bùnaidh degli altri quattro clan fondatori, e si esprime per voto di maggioranza sulle questioni legislative e amministrative quando la Duchessa decide di delegare ad esso il potere decisionale; si riunisce cinque volte l'anno e può essere richiamato in seduta straordinaria per questioni d'urgenza nazionale.

- ♦ **Bùnaidh:** massima autorità interna ad un clan, ne detiene il potere civile amministrando il governo e l'economia del territorio sotto la sua guida e con l'autorità di poterlo delegare nelle singole realtà locali. Sono gli unici, oltre alla Duchessa, a possedere il diritto di allodio.

- ♦ **Ordini cavallereschi:** sia il fiero **Ordo Smaragdi** che l'indomito **Ordine della Spina d'Acciaio** rispondono direttamente alla Duchessa o ai suoi più stretti collaboratori, agendo come lo scheletro e l'anima dell'esercito di Gardan.

Corte di secondo rango

- ♦ **Prodi** ("*Hoelion*"): Autorità militari interne ad un clan, sono i responsabili dell'organizzazione delle truppe di ogni clan e del loro utilizzo sul territorio.

- ♦ **Giudici dell'Orifiamma:** Si occupano sia dell'organizzazione giudiziaria che della vita religiosa presso le principali sedi dei clan, presiedendo i vari processi e curando il rispetto della legge e della fede in pari misura.

- ♦ **Templari dell'Orifiamma:** Cavalieri devoti alla causa della Chiesa, supportano il lavoro dei Giudici dell'Orifiamma svolgendo mansioni di custodia dei rei, mettendo in atto le pene comminate, proteggendo i giudici nella loro opera e coadiuvandoli nell'allestimento e nella raccolta delle prove per i processi.

- ♦ **Baroni:** Figure fondamentali nell'organizzazione della difesa di Gardan, sono nobili a cui è stato concesso un territorio di recente annesso al Ducato. Essi non prestano giuramento al potere ducale (sottostando comunque alla Carta Cardinale) godendo così di indipendenza amministrativa, ma i loro doveri e i loro compiti nei confronti di Gardan sono regolamentati da accordi con esso; si tratta soprattutto di individui nativi del Ducato e quindi considerati degni di fiducia per tale ruolo. Le Baronie hanno il compito di proteggere fulcri focali nel confine del Ducato, fungendo da vedette e da prime difese in caso di attacco.

- ♦ **Lord protettori:** Si tratta di alleati a cui è concesso un protettorato, ovvero un territorio non facente parte del suolo dei Ducati su cui viene riconosciuta la loro potestà; sono soprattutto membri delle tribù barbariche più civilizzate, con cui vengono stipulati accordi di tipo commerciale o militare. Al pari dei Baroni sono figure vitali nella difesa di Gardan poiché permettono un maggior controllo del territorio esterno al Ducato.

Le heldprov

In una società basata sull'onore e sul rispetto del valore altrui, l'affermazione delle proprie capacità personali è un punto focale per meritare un qualsiasi tipo di carica o investitura; ogni nomina o privilegio deve essere guadagnato col merito innanzi al popolo gardanita e agli Astri stessi. Per questo motivo, nei secoli, presso Gardan è stato sviluppato il sistema delle **heldprov**, ovvero prove a cui si deve sottoporre chi aspira ad una qualsiasi carica per dimostrare di essere degno di tale posizione.

Si tratta di prove di vario tipo a seconda del ruolo ricoperto; ad un aspirante cavaliere può esser chiesta una prova di coraggio o di valore, ad un ufficiale dell'esercito può esser richiesto un duello, ad un giudice può esser chiesta una dimostrazione di saggezza e di avvedutezza, e via dicendo. A decidere le modalità di ogni prova sono i diretti superiori in linea gerarchica della carica per cui ci si applica, mentre se si tratta di un onore concesso sarà colui che intende concedere tale privilegio a decretarne i modi. Le prove possono talvolta assumere significato più rituale che reale, se il valore del soggetto è già stato ampiamente dimostrato, ma nessuno penserebbe mai di sottrarsi a quest'evento e al suo ancestrale significato.

Solo coloro che sono riconosciuti come figli dell'Orsa Bianca e cittadini di Gardan possono accedere alle heldprov, onore che non viene riconosciuto agli stranieri, sintomo della naturale diffidenza e circospezione che i gardaniti adoprano verso i non originari della loro terra fino a quando non dimostrano anch'essi il loro valore. In aggiunta, un aspirante ad una carica già occupata può indire una heldprov se sufficientemente supportato dal consenso popolare e sfidare l'attuale detentore di tale titolo; qualora vincessero guadagnerebbe così il prestigio e la posizione del suo precedente occupante, mentre se venisse sconfitto vedrebbe il proprio onore calpestato e perderebbe la possibilità di richiedere altre heldprov.

Corte di terzo rango

♦ **Thane:** Con questo termine si indicano i vassalli in carica su un *sept* (feudo interno al territorio di un clan). Hanno potere amministrativo e governativo nei limiti della loro carta feudale e sono tenuti a rispondere sempre al clan.

♦ **Borgomastri:** figure nobiliari minori, si occupano dell'amministrazione di un singolo villaggio o borgo dietro l'investitura di un margravio.

♦ **Mylwar:** letteralmente "soldato", indica l'ufficiale in carica in un singolo borgo o villaggio e il responsabile dell'organizzazione delle truppe. Si parla di *mylwar wyth*, "alto soldato", se l'area di giurisdizione si estende a quella di un intero *sept*.

♦ **Messi dell'Orifiamma:** si tratta dei erranti insigniti dell'incarico di condurre e presiedere processi e sanare dispute dall'Ordine dell'Orifiamma. Non hanno sede stabile, ma viaggiano nel territorio ducale cercando di arrivare capillarmente in ogni suo angolo.

♦ **Priori:** Sacerdoti devoti alla Chiesa di Gardan e ai suoi numi astrali, curano gli interessi di un singolo tempio, cappella o monastero e la sua vita spirituale e religiosa, sia nei confronti degli altri sacerdoti a loro collegati che verso la popolazione devota.

5.2.3 Territorio e luoghi principali

Il territorio di Gardan, il Ducato più vasto tra quelli del meridione, si estende tra il quello di Athar a ovest e quello di Thersa a est, tra le Cime Guardiane a sud e i Ducati di Kharas e Dhunar a nord. Un'estensione così grande non può che ospitare paesaggi molto diversificati tra loro in cui il popolo gardanita si è insediato nel pieno rispetto della natura esistente e cogliendo appieno i doni che i generosi numi degli Elementi gli hanno offerto.

La regione occidentale ospita ampie praterie erbose, intervallate da macchie di lecci o di arbusti che ospitano una modesta fauna e pochi predatori naturali; gli insediamenti abitati di questa regione vivono soprattutto di allevamento e dei vasti frutteti che qui prosperano. La vita sociale è accentrata soprattutto intorno ai numerosi monasteri ed abbazie che sorgono in questa zona, facendone uno dei fulcri della vita religiosa del Ducato; la popolazione gode dunque della benedizione dei propri sacerdoti, che si occupano dell'istruzione dei cittadini più giovani, prestano sostegno alle truppe di stanza, aiutano attivamente i lavori nei campi e nei villaggi e si occupano della produzione di svariate sostanze, da unguenti medicamentosi fino a birre e distillati di ogni sorta, divenendo quindi parte fondamentale ed integrante delle attività locali.



Il capoluogo **Aberrich**, sede del clan Columnear, ospita alcuni dei maggiori templi dell'intero Ducato e il più numeroso distaccamento di Templari dell'Orifiamma.

Spostandosi verso nord, la pianura lascia il posto ad una vasta landa collinare estremamente fertile e produttiva, che ospita la maggior parte della produzione agricola di Gardan anche grazie ai progressi tecnici che il clan Cleeland ha ottenuto in anni di attività; sistemi di irrigazione avveniristici, mulini a vento di pregevole fattura, ottimizzazione della forza lavoro hanno permesso a questa zona di fiorire sotto la guida di audaci governatori e di valenti artigiani, tanto da renderla una delle regioni più progredite e fiorenti dell'intero Setentrione. Tale progresso è dovuto anche dalla relativa tranquillità della zona, protetta su ogni lato dalle altre regioni da eventuali incursioni e per questo concentrata più su un miglioramento della vita civile anziché di quella militare.

Il confine orientale, invece, vede un'ampia regione coperta soprattutto da ampie foreste di querce e di conifere, solcata dall'ampio corso d'acqua del Firth, navigabile quasi per la sua intera lunghezza; grazie a questo e alla posizione vicina al Ducato di Thersa e ai passi più agevoli verso la Capitale attraverso le Cime Guardiane, il Clan Lethoun ha prosperato in ricchezza potendo commerciare con facilità con queste zone, costruendo nel capoluogo **Kinkussie** il fulcro di questa rete. I rari borghi sparsi nei boschi di questa zona fungono da collettori delle materie prime e dei manufatti destinati alla vendita o da stazioni di passaggio per i viandanti che attraversano la zona.

La regione meridionale, sotto la guida del clan Kerr, è sicuramente la più ampia di tutte, e ospita le aspre vette delle Cime Guardiane del Nord; queste, proseguendo verso nord, degradano prima in una zona di vasti pianori erbosi, con dirupi scoscesi e piccole macchie boschive come nel caso delle Altire di Cromkary, una fascia di altipiani particolarmente ricca di cave di vari tipi di metalli e di gemme. Qui la vita militare è particolarmente attiva, a causa dell'attenzione rivolta di continuo alle insidie che attendono oltre il confine e alle sacche di briganti e reduci dell'Impero nascosti nelle impervie vallate delle Cime Guardiane, e il grosso dell'armata di Gardan è qui dislocato nei vari bastioni a guardia dei principali passi, pronto a dimostrare col proprio coraggio e il proprio valente acciaio l'indomito valore dei figli dell'Orsa Bianca.



Persino i fortilizi più antichi e sperduti ricoprono grande importanza strategica per le truppe dell'Orsa Bianca





Proprio oltre il confine di questa regione le avvedute guide di Gardan hanno predisposto un'efficace prima linea di difesa e di allerta tramite la creazione di numerose Baronie e protettorati; in questo modo l'esercito di Gardan, avvertito di eventuali pericoli prima che essi possano arrivare a creare una minaccia diretta al Ducato, può disporre al meglio delle sue forze ed inviarle dove più ce n'è bisogno, sfruttando al meglio ogni singola unità di questa efficientissima 'macchina della guerra'.

Cittadella di Lencoe

La città di Lencoe è la capitale ufficiale e morale del Ducato, fulcro e sede principale di tutte le sue forze e vertice della sua attività. Sorge al centro stesso del Ducato, costruita intorno all'altura che ospita il "Cuore dell'Orsa", l'imponente maniero sede della corte ducale e dei vertici del clan MacDussel.

La città ospita i quartieri generali di tutti gli ordini cavalereschi, civili e militari lungo le quattro strade che partono dal Cuore dell'Orsa e la dividono lungo le direzioni cardinali verso i bastioni lungo la torreggiante cinta muraria. Un gran flusso di viandanti, sia cittadini di Gardan che stranieri, passa ogni giorno attraverso la capitale; le attività nelle varie sedi sono dunque continue e frenetiche, tanto che Lencoe sembra non dormire mai e risulta sempre brillante nelle sue luci anche nell'ora più buia della notte da qualsiasi distanza. Una volta all'interno la città assorbe il viandante nelle sue ampie strade dense di vita, di rumore e della fervente operosità tipica dei suoi cittadini; come un'altera guerriera nella sua scintillante armatura, Lencoe si mostra di continuo nella sua algida bellezza mostrando sia la sua forza preponderante sia il suo infinito orgoglio in ogni suo angolo.

Di notevole menzione sono il maestoso Pantheon dell'Orifiamma, ovvero il grandioso tempio che ospita i vertici della Chiesa di Gardan e sotto il suo tetto accoglie armoniosamente i seguaci della sacra Luce del Nord e dei Numi Elementali, con le sue misteriose reliquie di tempi antichissimi; il Palazzo dei Primi, sede dell'ordine cavalleresco dell'Ordo Smaragdi, nel cui cortile interno è ospitato l'Altare di Dymor, sommo monumento ai cavalieri di Gardan caduti combattendo contro le forze dell'Impero, simbolo del rispetto per la tradizione e del culto degli antichi eroi che vige entro il Ducato dell'Orsa Bianca; la Fortezza del Branco, sede dell'ordine delle Zanne dell'Orsa, con la sua torre falconiera che sventa sulla città e riceve gli animali messaggeri da ogni punto di Gardan; il Palazzo dei Giudici, sede dell'Ordine dell'Orifiamma e principale tribunale del Ducato, con le sue aule ornate dalle severe statue dei numi dell'Orifiamma che vegliano sulla bontà dei verdeti emessi.

Lencoe è in tutto e per tutto lo specchio del suo popolo; orgogliosa, fiera, tenace, stretta alle sue origini, la sua tradizione, la sua fede, litigiosa e divisa in apparenza per chi non la conosce ma salda e unita nel profondo per chi la vive...

Cittadella di Tomiloch

Tomiloch sorge nella regione settentrionale di Gardan ed è la sede del clan Cleeland. Costruita nella pietra chiara tipica del luogo, zona sufficientemente tranquilla e con poche insidie, ad una prima occhiata si mostra indifesa e sguarnita, con una cinta muraria modesta e poche torri d'avvistamento; il genio dei Cleeland e dei sapienti del loro clan, però, ha escogitato numerose accortezze che nel caso di un eventuale attacco o assedio permetterebbero a Tomiloch di cambiare il suo volto e renderla una fortezza inespugnabile.

Balliste e congegni alchemici nascosti nelle mura, sistemi di specchi per comunicare rapidamente con le torri di vedetta più lontane, passaggi segreti per permettere alla fanteria ed alla cavalleria dei Cleeland di uscire in posizioni strategiche vantaggiose; tutti questi trucchi nascono dall'ingegno e dalla pratica arte del clan reggente di Tomiloch.



Il simbolo dell'Accademia dei Mestieri di Tomiloch

La città, infatti, è soprattutto nota per essere il centro di una fervente vita culturale e scientifica, in quanto il clan Cleeland si è sempre mostrato ben propenso all'innovazione ed allo sviluppo, accogliendo apertamente ogni nuova soluzione tecnica senza pregiudizi e mettendo i propri artigiani nelle condizioni di agire al meglio. Tomiloch ospita numerosi laboratori, appartenenti sia al clan sia ai sept minori che a privati; orgoglio di Tomiloch è però l'Accademia dei Mestieri, fiore all'occhiello del clan Cleeland.

Si tratta di un complicato complesso di officine ed opifici, in cui vengono coltivate le cosiddette Arti della Tetrarchia: alchimia, ingegneria militare e metallurgia, ingegneria civile e scienze naturali. Gli esperti in questi campi qui ospitati sono quindi liberi di portare avanti i loro studi e soprattutto di inventare nuovi progetti, focalizzandosi più sull'aspetto pratico che sulle speculazioni teoriche e condividendo i risultati dei loro lavori con i Cleeland. Negli ultimi anni, è soprattutto nell'Accademia che si sono svolti gli studi sui possibili usi e sul funzionamento dei "marchingegni" iniziati a spargersi nei Ducati, verso cui il clan Cleeland mostra un acceso interesse, arrivando ad accaparrarsene un discreto numero. Solo coloro che si dimostrano fruttuosi e portano con il loro lavoro prosperità ed innovazione al clan hanno il diritto di rimanere all'interno dell'Accademia, in cui possono avere a disposizione mezzi all'avanguardia, locali a loro dedicati e apprendisti pronti ad aiutarli e ad imparare; coloro che non sono in grado di dimostrare il loro valore portando risultati, invece, sono cacciati con disonore e raramente a loro è concessa una seconda possibilità...

Bastione di Oldmory

Su un pianoro al centro delle Alture di Cromkary si erge il bastione di Oldmory, sede del clan Kerr e cardine della vita militare di Gardan. È situato alla convergenza di una fitta rete di strade che conducono ai vari punti focali della linea difensiva di Gardan lungo le Cime Guardiane, e taglia di netto l'unica via che da quella zona conduce alla capitale Lencoe; si tratta dunque di un importantissimo nodo strategico e tattico, e proprio per questo ospita un gran numero di militi pronti per essere mandati ove necessario in ogni momento. Sull'imponente cinta muraria, nella sezione rivolta verso le montagne, si aprono tre grossi cancelli uno a fianco all'altro, detti rispettivamente la "Porta dell'Orsa", la "Porta del Corvo" e la "Porta del Rubisonte" in onore agli animali sacri alla Luce del Nord e ad Alhazhar e all'animale totemico dell'araldica del clan Kerr, devoto a Skrum, come a voler chiedere la benedizione di questi tre numi; attraverso questi tre passaggi, infatti, quando vengono minacciate le truppe di Oldmory escono a ingaggiare i propri nemici partendo all'attacco anziché attendendoli tra le mura e basta, come si confà al focoso spirito di Gardan.



Una delle dimore fortificate in possesso del Clan Kerr

Dolori di un vecchio scienziato

Nel momento in cui sentì fremere le punte dei curatissimi baffi arricciati che sfoggiava con orgoglio da più di trent'anni, *lærer* Lassiter seppe immediatamente cosa sarebbe avvenuto di lì a qualche istante. Così, non venne affatto colto di sorpresa dal leggero fischio flautato che risuonò nel suo studio, né dal fragoroso boato che seguì subito dopo.

Senza scomporsi, l'anziano maestro ripose il prospetto che stava esaminando sulla sua ampia scrivania e si avviò nel corridoio che conduceva ai laboratori esterni, senza riuscire a trattenere un sospiro rassegnato.

Eppure conosceva il vecchio Bûnaidh Benedict Cleeland da prima che fondasse l'Accademia... Ah, che meraviglioso prodigio frutto della genialità umana! Aveva iniziato come insegnante entusiasta negli ampi laboratori collettivi brulicanti di apprendisti promettenti... Aveva passato ore ed ore a consumarsi gli occhi insieme a meccanici e ingegneri sui grandi progetti per le opere pubbliche di rimodernamento di Tomiloch, costruendo modelli ad ogni ora del giorno e della notte, controllando calcoli, inventando soluzioni nuove... Aveva camminato a lungo attraverso i luminosi corridoi del Fulcro dell'Accademia, rimuginando su risorse da assegnare, esperimenti da approvare e scoperte da applicare... Conosceva ogni angolo, dagli studioli alchemici privati, piccoli e ricolmi dei materiali più disparati ammassati secondo regole conosciute solo dai legittimi proprietari, ai cunicoli alti e stretti degli archivi generali, dove confluivano progetti, pergamene, esemplari di flora e fauna da tutta Whanel, rilievi, mappe, qualunque cosa potesse ancora servire a chi avrebbe battuto una strada nuova... Sì, *lærer* Lassiter poteva ben dire di essere un decano dell'Accademia... E dopo tanto darsi da fare aveva richiesto un incarico più adatto alla sua età: nonostante la sua mente fosse lucida come uno specchio, correre qua e là da un laboratorio all'altro e passare le notti in bianco scervellandosi su qualche rovello tecnico gli causava qualche problema di salute. E la figlia del suo caro amico gli aveva assicurato che gli avrebbe trovato proprio quello che ci voleva per lui: un'attività tranquilla ma interessante, che gli avrebbe lasciato un sacco di tempo per sé senza l'assillo di altre responsabilità, ma che gli avrebbe anche permesso di tener sempre la mente allenata...

Ma allora perché, si era chiesto l'anziano insegnante appena gli avevano comunicato la natura della sua nuova incombenza, perché di tutti i laboratori dell'Accademia mi doveva toccare proprio la CALDERA?

- *Lærer* Donovan, *lærer* Trantalanza, vedo che la vostra ricerca ha raggiunto un punto critico ancora una volta... ma direi che è decisamente meglio rispetto alla settimana scorsa...

- Hai visto, Lassiter, eh? Che roba! C'eravamo quasi, io e questo vecchio gnomo impagliato! Guarda qua, tutto il materiale ligneo è completamente integro!

- SAI CHE SFORZO! Cerchi di farti bello con la MIA parte di ricerca, gallinaccio gambelunghe? Una goccia, avevo detto, una sola! Se tu avessi fatto come ti dicevo, adesso non ci sarebbero provette spalmate come crema di noccioline su tutta la parete e le travi non sarebbero ricoperte da quella specie di pece azzurrina!

- Trantalanza, sono dieci anni che lavoriamo insieme eppure sei sempre una bella spina nel...

- ...ginocchio, *lærer* Donovan, immagino?

Nonostante le sue iniziali perplessità, *Lærer* Lassiter si era velocemente innamorato della "Caldera", ovvero i laboratori sperimentali destinati agli scienziati più abili di tutta Gardan, situati a una ragionevole distanza da Tomiloch, progettati per resistere ad ogni inconveniente derivato da esperimenti all'avanguardia e contenerne i danni, il sogno proibito di ogni apprendista e lo studio ideale per ogni ricercatore... Menti brillanti al lavoro ventiquattr'ore su ventiquattro su progetti inediti, un vero e proprio calderone di genialità in continua ebollizione... e un'unica e sola regola, disarmante nella sua semplicità:

- Signori, sapete come funziona... potete rifornirvi di provette dal magazzino nord... ora vi lascio al vostro lavoro.

Mentre si chiudeva la porta alle spalle, *lærer* Lassiter intravide i due scienziati riprendere a discutere animatamente su calcoli da rifare e alambicchi da riconnettere... e armarsi di ramazza e spazzolone e cominciare a ripulire a specchio tutto il laboratorio.



La posizione del bastione è tale che permetterebbe ad eventuali truppe alleate di venire facilmente in aiuto anche durante un assedio, sebbene questo non sia mai accaduto nella storia del Ducato.

All'interno del bastione di Oldmory hanno stanza numerose armate di cavalieri e di fanti, tanto che la vita economica del luogo si basa quasi esclusivamente sul mantenimento di questa poderosa forza; i contadini badano all'approvvigionamento di viveri del bastione, i metalli convergono in esso dai vari centri minerari della regione e i migliori armaioli del Ducato sfruttano le arti dell'antico "patto dell'acciaio" per rifornire di eccellenti equipaggiamenti i militi ed i cavalieri di stanza.

Non mancano comunque le occasioni di feste tanto care al popolo gardanito; non sono infrequenti presso Oldmory lizze o tornei d'arme, atti a distendere i nervi e a rinsaldare i legami di rispetto reciproco fra i soldati appartenenti a clan o sept differenti. Che questo sia fatto soffiando sulla fiamma delle reciproche rivalità e incitando ognuno i propri campioni a schiacciare i contendenti è poi un dato di fatto, e come l'unità sia rinsaldata da lividi e percosse seguiti da una bevuta collettiva è un mistero la cui verità è nota solo ai cocciuti ed orgogliosi figli dell'Orsa Bianca...

Passo dell'Alleanza

Il Passo dell'Alleanza è uno dei principali valichi attraverso le Cime Guardiane ed è situato proprio sul confine tra Gardan ed il protettorato di Kaalon, uno degli alleati storici del Ducato dell'Orsa Bianca; guidato dalla saggia condottiera Yara Irvonen Mattisenmaki, prode combattente e maestra nella via del "patto dell'acciaio", il clan Mattisenmaki si è dimostrato in più occasioni un valido supporto per le truppe di Gardan ed intrattiene una fitta serie di scambi commerciali con il Ducato fungendo da punto di raccolta delle merci di scambio dei clan Gutar presenti nella regione. Il Passo dell'Alleanza deve il suo nome proprio all'accordo di collaborazione e di reciproco rispetto che vige tra i due popoli e funge da punto d'incontro e di confronto tra essi; in questo luogo, infatti, all'inizio della primavera, i clan Gutar scendono ad incontrare i rappresentanti gardaniti per rinsaldare i patti d'amicizia che vigono tra loro, in una sorta di cerimonia commemorativa che celebra il nuovo e rinnovato sodalizio.

Il Passo dell'Alleanza, inoltre, ospita un antico luogo sacro agli erranti dell'Ordine della Spina d'Acciaio; si tratta di un albero millenario solitario, posto in una piccola radura erbosa con alcune rocce ai suoi piedi. Conosciuta come Quercia in Arcione o Quercia del Cavaliere, è considerata un luogo sacro legato ad una leggenda nota in tutta Gardan che coinvolge il padre stesso del cavalierato, il prode Sant'Elleron. Non si conosce bene la veridicità di tale leggenda, ma certo è che il luogo è meta del pellegrinaggio di cavalieri e aspiranti tali, che giungono a rendere omaggio a quel suolo sacro e a professare la loro fede innanzi allo sguardo degli dei stessi. Si dice che chi si addormenta ai piedi della Quercia in Arcione, se il destino ha qualcosa in serbo per lui, riceva in sogno un monito dalla voce degli Astri o ottenga uno stralcio di visione di quello che lo attende; in molti hanno tentato, ma solo pochi eroi hanno effettivamente ricevuto un'ispirazione in sogno che li ha guidati verso un futuro di gloria e di onore...



La leggenda della Quercia in Arcione

Conosciuta da tutti entro Gardan, la leggenda della Quercia in Arcione nasce nei tempi in cui Sant'Elleron viaggiava per i Ducati cercando aspiranti cavalieri coraggiosi, degni di tale titolo e disposti a combattere al suo fianco. Quando giunse presso la terra di Gardan, costeggiando le Cime Guardiane, conobbe la storia di un giovane ribelle che riuniva sotto la sua guida le forze disperse nella zona per affrontare le truppe dell'Impero e portare aiuto alla popolazione in difficoltà; costui era conosciuto solo come "Giustizia in Arcione", e veniva descritto come un combattente tanto giusto, virtuoso e umile quanto focoso, implacabile ed inarrestabile. Colpito da tali voci, Elleron tentò di incontrarlo mischiandosi tra la popolazione e cercando di vederlo all'opera; e ci riuscì, vedendolo arrivare a cavallo presso il villaggio in cui lo attendeva e ammirando come distribuisse al popolo provviste e beni di prima necessità. Elleron si palesò a "Giustizia in Arcione" rivelando la sua identità e provocandone lo stupore, e alla proposta di combattere al suo fianco il giovane accettò con entusiasmo.

Il loro incontro fu però interrotto dall'arrivo di un contingente dei Quattro e i due, per non causare ritorsioni verso la popolazione, se ne andarono promettendo di incontrarsi presso un passo montano lì vicino; Elleron, entusiasta, promise che quel luogo "avrebbe visto la nascita di un nuovo cavaliere". Quel luogo era quello che sarebbe diventato il Passo dell'Alleanza secoli dopo; Elleron giunse in quel luogo con i suoi compagni d'arme, e per tre giorni e tre notti attese l'arrivo del nuovo alleato, ma questi non giunse mai. Un messaggero portò la notizia della cattura e dell'esecuzione del giovane, causando lo sconcerto e il profondo rammarico di Elleron; il padre del cavalierato, per tenere fede alla promessa fatta, si avvicinò ad una giovane quercia appena nata in quella radura, la benedisse e la investì cavaliere, prendendola come simbolo di tutte le nuove vite che avrebbero protetto e di tutti gli aspiranti cavalieri che sarebbero sorti ogni giorno per combattere le inique forze dell'Impero.

Da quel giorno la quercia crebbe rigogliosa e giunse fino ad oggi, prendendo il nome di Quercia in Arcione in onore del cavaliere che sarebbe dovuto essere investito in quel luogo; e lo spirito virtuoso e integerrimo di Sant'Elleron discese in essa, rendendola fonte di sogni di gloria per coloro che si recavano presso essa in pellegrinaggio...

5.2.4 Casate nobiliari

Fin da tempi immemori la società gardanita è fondata su cinque antichissimi clan, che costituiscono il fulcro centrale attorno al quale ruota la società del Ducato.

Secondo il vernacolo arcaico, la parola *clan* significa "bambino, progenie": il clan è dunque un ristretto gruppo di persone che discende da un unico predecessore. I clan costituiscono un caposaldo universalmente riconosciuto nella società gardanita e proprio in essi trova origine la fondazione del Ducato stesso. Essi sono contraddistinti da numerosi tratti caratteristici e se è innegabile che lo scopo ultimo di ogni famiglia fondatrice è quello di assicurare pace e prosperità al Ducato, è altrettanto vero che ogni clan rimarca con fierezza le proprie peculiarità e non manca mai di rivaleggiare, seppur pacificamente, con coloro che le mettono in discussione.

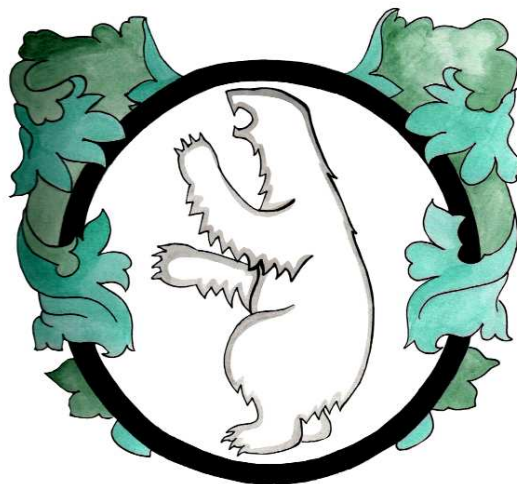
Da un punto di vista strettamente geografico, anche le zone di giurisdizione di ogni clan sono nettamente contraddistinte: il Ducato è diviso in quattro aree principali, tante quanti sono i clan fondatori. La capitale, Lencoe, è invece antica giurisdizione della famiglia MacDussel.

Poiché comunque non tutti i cittadini di Gardan vantano una discendenza diretta dai clan fondatori, esiste un vario numero di *sept* (ovvero "famiglie dipendenti") che si aggrega ad uno di essi con disciplina e profondo rispetto. Si tratta dunque di famiglie (piuttosto antiche in certi casi ma tuttavia non abbastanza prestigiose) che si sono unite sotto la guida e la protezione di uno dei clan fondatori: tale unione trova origine in tempi anche remoti ed in ragione di questo rappresenta un legame così significativo da rasentare, in alcuni casi, quello della parentela. Non si tratta dunque di dipendenza o schiavitù ma bensì di un rapporto come quello che può intercorrere tra un padre autoritario ed un figlio rispettoso.

Il cognome di un individuo contraddistingue il suo clan d'appartenenza, secondo una linea di successione paterna o materna: costituisce un vanto per ogni figlio dell'Orsa Bianca poiché rappresenta in tutto e per tutto la sua natura nonché le sue origini. Chiunque nasca dall'unione di due individui afferenti a due clan diversi sarà libero di scegliere, raggiunta l'età di 14 anni, a quale dei due clan appartenere in via definitiva (e di conseguenza tramandarlo). In caso di situazioni controverse (qualora uno dei due clan rivendichi diritti sul giovane), si rimanda alla sezione specifica di questo regolamento (vedi Appendice 2 "La legge dei Ducati"). Per quel che riguarda i membri dei *sept*, costoro mantengono il cognome della propria famiglia, a cui però si aggiunge anche quello del clan d'appoggio (ad esempio: Alastor Frigifer MacDussel, laddove Frigifer costituisce il cognome della famiglia *sept* mentre MacDussel è ovviamente il clan fondatore a cui tale famiglia fa riferimento).

I clan che costituiscono anticamente Gardan sono quattro: essi sono contraddistinti da un'araldica specifica e sono riconosciuti dal Duca come i Clan Fondatori del Ducato stesso. A questi si aggiunge il clan di appartenenza della famiglia reggente, i MacDussel.

Clan dei MacDussel



- ♦ **Casata reggente di Gardan**
- ♦ **Blasone:** Orso che digrigna le zanne
- ♦ **Colori tradizionali:** Verde - argento
- ♦ **Soprannomi:** Gli erranti
- ♦ **Motto:** "Non c'è argine che possa contenere l'ardore dei MacDussel"
- ♦ **Valori fondamentali:** Onore ed erranza
- ♦ **Sire della casata:** Duchessa Logan Elestran MacDussel

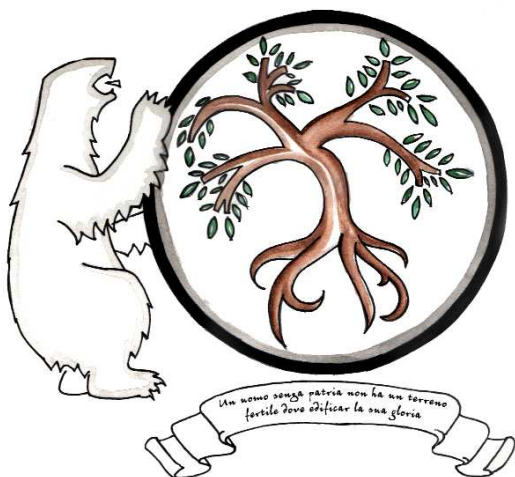
Storici fondatori del Ducato ed individui dallo spiccato temperamento, i MacDussel sono gli stimati signori di Gardan sin dalla remota Era Arcaica. Attualmente guidati dalla caparbietà Logan, la maggior parte dei membri del clan risiede perlopiù entro le zone centrali della capitale Lencoe: tra di essi spiccano i più lungimiranti e stimati consiglieri di palazzo, nonché i più impulsivi e tenaci membri degli Ordini dello Smeraldo e della Spina d'Acciaio.

I MacDussel uniscono l'innato amore per la propria terra con una fede incrollabile, affrontando ogni sfida con il selvaggio ardore tipico delle stirpi barbariche da cui discendono: essere un MacDussel significa dunque sposare il verbo degli Astri primigeni con le secolari tradizioni della terra dell'Orsa, di cui forse il tratto più evocativo è l'erranza.

A testimonianza di ciò, i MacDussel sono rimasti, così come era in origine, svincolati da un preciso territorio, preferendo spaziare entro i confini degli altri clan ed in essi acquisendo cariche di varia importanza. Questo perché esiste nel clan la ferma convinzione che non vi sia verbo che possa ispirare il prossimo quanto un fulgido esempio di condotta fiera e giusta: la parola degli Astri veniva e viene dunque portata direttamente da coloro che guidano il ducato in ogni angolo del territorio, dai villaggi più popolosi fino agli agglomerati più remoti di Gardan.

Nonostante ciò, i MacDussel sono coloro che più degli altri figli dell'Orsa hanno saputo convogliare il proprio ardore verso una ben più proficua linea d'azione: non si può dire che essi spicchino quanto all'esser riflessivi o cauti ma certamente la loro relativamente recente apertura verso le civiltà confinanti ha permesso una collaborazione più solida tra i Ducati dell'Orifiamma.

Clan dei Kerr



- ◆ **Blasone:** Albero marrone su scudo argento
- ◆ **Colori tradizionali:** Verde e marrone
- ◆ **Soprannomi:** I possenti
- ◆ **Motto:** "Un uomo senza patria non ha un terreno fertile dove edificare la sua gloria"
- ◆ **Valori fondamentali:** Patria e lealtà
- ◆ **Sire della casata:** Gran Conestabile Garreth Kerr

Fin dalle più remote epoche arcaiche, il territorio e la natura che lo contraddistinguono rappresentano quanto di più gelosamente custodito da ogni figlio dell'Orsa che si rispetti. Nel corso dei secoli la protezione di tale bene inestimabile, nonché della stessa incolumità di coloro che abitano le terre del Ducato, è stato appannaggio preferenziale di un clan ben definito.

Il clan Kerr costituisce il fiero baluardo di Gardan: tra le sue fila si annoverano infatti i più stimati militi del Regno e non è certo un caso se le carriere militari più splendide del Ducato fioriscono sovente in seno a questo clan.



Dotati di uno spiccato senso dell'onore ed un mirabile attaccamento alla patria, i Kerr sono considerati gli storici protettori dei confini gardaniti. Alla loro guida si pone il fiero Garreth che, sin da giovanissimo, ha saputo prevalere sui suoi pari, dimostrando instancabile ardore e saldo cipiglio.

Da dove attingono la loro instancabile possanza? Se gli fosse chiesto, un Kerr non avrebbe dubbio alcuno sulla risposta: dalle loro origini. Infatti, sebbene nel corso dei secoli alcuni tra i figli dell'Orsa si siano progressivamente avvicinati alle altre società del Nord, smussando quelli che erano i primordiali tratti barbarici, i Kerr sono coloro che ancora mantengono vivo nel loro sangue l'antico retaggio delle popolazioni delle Cime Guardiane. Hanno dunque un legame molto solido con la terra e la natura che li circonda e non c'è angolo dell'aspro territorio gardanite che essi non conoscano come il palmo della loro mano o che non sappiano apprezzare nella sua unicità. Se dunque i paesaggi del Ducato ancora ben ricordano gli incontaminati territori del Settentrione degli albori è merito dei Kerr, che a loro volta rievocano, con il loro operato, gli uomini che per primi vi si insediarono.

*Presso gli industriosi monasteri di Gardan
da secoli si distillano birra e liquori
di pregiatissima fattura*



La questione del "settimo cavaliere"

Un fitto alone di mistero avvolge il Cavaliere dello Zefiro (o "Settimo Cavaliere") che accompagnò il leggendario Sant Elleron nella sua epica epopea; la sua identità è rimasta sepolta nei tenebrosi secoli dell'Era dei Quattro e sembra che ormai siano scarse le speranze di carpir la verità in merito.

Da molti secoli le casate dei Kerr e dei MacDussel s'interrogano su questa figura storica, i primi richiamando alla memoria il selvaggio ardore di **Ulrich**, fiero figlio dei barbari e leale commilitone di Sant Elleron; i secondi evocando **Mirabel la "Rossa"**, leggendaria compagna di ventura nonché di vita del Cavaliere del Tramontano.

Se di Ulrich tuttavia non è rimasto che il mito del suo possente braccio (sembra non vi fosse cavaliere nella schiera di Elleron in grado di rivaleggiare con lui in quanto a prestanza fisica), su Mirabel molto si è ricamato nel corso dei tempi.

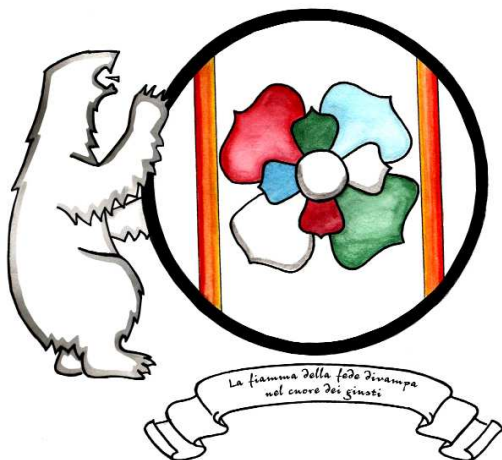
Non a caso la fanciulla viene citata nell'arcinoto Canto di Elleron come l'appassionata amante del protagonista, che a lui aveva dato non solo il suo ardente supporto negli anni di battaglia ma anche una bellissima bambina, unica discendente conosciuta dell'eroico capostipite dei Gramar.

Sebbene non vi siano prove inconfutabili di questo, è dunque piuttosto radicata l'idea che Mirabel la Rossa avesse origini gardanite e ancor più precisamente che ella fosse la legittima esponente della casata dei MacDussel al fianco di Elleron; nella celebre chioma fulva della dama, spesso ricorrente nelle femmine della schiatta reggente di Gardan, in molti riconoscono questo ancestrale legame.

Perfino **Urisil**, la storica arma dei Signori dell'Orsa Bianca, tramandata da generazioni fin da tempi immemori, sembra appartenesse proprio a Mirabel, la quale presumibilmente l'aveva ricevuta da un nobile discendente della dinastia dei Komein di Athar come dono battesimale. La crociata di Sir Elleron era infatti ben lungi dal potersi ritenere conclusa ed i suoi stessi eredi avrebbero dovuto, prima o poi, imbracciare le armi contro i terribili soprusi dell'Impero. Alcuni ritengono invece che Urisil fosse l'antica arma di Ulrich, donata dagli sciamani delle Cime al loro fiero condottiero.

Ad ogni modo, quale che fosse il Cavaliere dello Zefiro accanto a Sir Elleron nella sua leggendaria epopea, certo i figli dell'Orsa possono vantare i natali di un fiero esempio di ardore e tenacia, la cui identità solletica ancora la curiosità di molti...

Clan dei Columnear



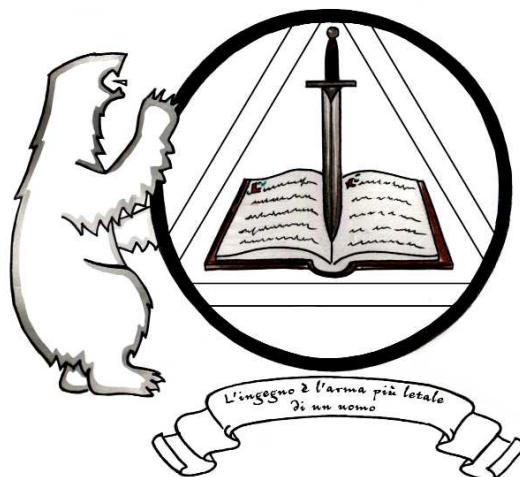
- ♦ **Blasone:** Rosa con quattro petali colore azzurro, rosso, verde e bianco
- ♦ **Colori tradizionali:** Rosso e argento
- ♦ **Soprannomi:** I devoti
- ♦ **Motto:** "La fiamma della fede divampa nel cuore dei giusti"
- ♦ **Valori fondamentali:** Giustizia e fede
- ♦ **Sire della casata:** Sommo Giudice Aulay Kentrigan Columnear

I Columnear, guidati dal carismatico Aulay Kentrigan contano tra le loro file i più illustri sacerdoti ed i giudici più integerrimi dell'intera Gardan: in tutto il Settentrione è ben nota la loro salda fede, l'appassionato ardore con cui la diffondono nonché il fiero cipiglio con cui impongono il rispetto delle leggi terrene. Crescere all'interno di questo clan significa coltivare giorno per giorno una fede incrollabile, nel rispetto della natura e soprattutto all'insegna degli elementi fondamentali che la costituiscono: il Culto degli Elementi trova quindi nei membri del clan Columnear i suoi massimi esponenti e la spiegazione di questa particolarità è certamente da ricercarsi nella storia del ducato.

Il ruolo di pastori di anime assunto dai membri del clan affonda infatti le sue radici nelle antichissime tradizioni di Gardan, quando ancora la Luce del Nord non rischiava il cammino degli uomini: all'epoca i Columnear si accollarono quello che era il ruolo di "sciamani", che con la loro fede erano in grado di ingraziarsi gli elementi che dei numi primigeni risultarono il riflesso terreno, tramandando poi questo compito ai loro predecessori. Quando ancora la giustizia non aveva trovato la sua massima espressione, furono sempre i Columnear, ispirati dalla fede, ad ergersi a giudici imparziali: in ragione di ciò, anticamente, a loro non era concesso stanziare continuamente in un luogo solo, metter radici o permettere comunque alle emozioni umane di influenzare il proprio giudizio. E sebbene nei secoli vi siano stati alcuni addolcimenti in questa rigida linea di condotta, i Columnear si accompagnano spesso a nient'altro che alla loro fede, permettendo solo a pochi accolti degni di fiducia di seguirli nella loro erranza.

Dotati di un'ottima oratoria, di una capacità di giudizio fuori dal comune e di una sorta di distacco dalle umane debolezze (o almeno da quelle che non si confacciano ad un buon confessore), i Columnear sono preziosi compagni di ventura, in grado di trasmettere l'appassionata fede che brucia dentro di loro a tutti quelli che li circondano.

Clan dei Cleeland



- ♦ **Blasone:** Spada con la punta rivolta verso il basso, sovrastante un libro aperto
- ♦ **Colori tradizionali:** Bianco e argento
- ♦ **Soprannomi:** I maestri
- ♦ **Motto:** "L'ingegno è l'arma più letale di un uomo"
- ♦ **Valori fondamentali:** Conoscenza e ingegno
- ♦ **Sire della casata:** Lady Olivia Cleeland

Una delle tradizioni per cui Gardan è certamente famosa in ogni angolo del Settentrione è sicuramente quella della forgiatura. Sin dai tempi più remoti, le fucine del Ducato sfornavano le armi migliori mai create dagli uomini: durante l'epopea di sir Elleron e nei bui anni a venire, i figli dell'Orsa hanno fornito spade e scudi ad ogni cavaliere che desiderasse soverchiare l'orrida tirannia dei Quattro Signori del Fato.

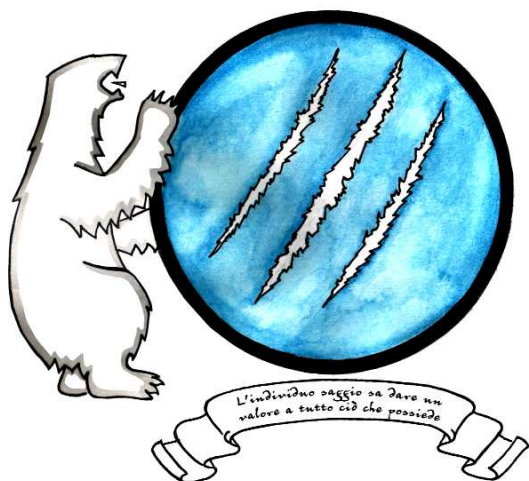
Col passare dei secoli tale cimento è andato progressivamente diversificandosi: infatti, se l'arte della forgiatura non ha mai conosciuto crisi (specialmente nei periodi più ricchi di scontri armati), ad essa è andata accompagnandosi la curiosità di percorrere nuove strade e progetti più ambiziosi. I membri del clan Cleeland sono coloro che da sempre hanno sviluppato l'interesse di impiegare il proprio ingegno allo scopo di fornire all'uomo un valido ausilio per fronteggiare le varie sfide della sua esistenza: nella sua storia il clan ha dunque allevato individui dal sagace ingegno, maestri d'ascia di rimarchevole bravura, uomini e donne che alla devozione della fede hanno spesso preferito l'innegabile attrazione per l'insondato.

Come ogni altro gardanite che si rispetti, anche i Cleeland inseguono con grande caparbietà il buon esito di un nuovo esperimento e per questo risultano preziosi alleati nelle situazioni più disparate: dal trovare un rimedio ad una frana rocciosa (con semplici ma allo stesso tempo ingegnosi sistemi di carrucole), al forgiare armamentario bellico di pregiata qualità, fino allo studio di sostanze alchemiche in grado di sanare le più perniciose delle intossicazioni, piegando i frutti della natura stessa al fine di ottenere lo scopo ultimo.

Per il modo in cui i Cleeland riescono a trovare grande vantaggio dall'utilizzo degli elementi, non stupisce affatto che spesso i membri del clan guidati dalla sagace Olivia si trovino in contrasto con i focosi Messi dell'Orifiamma. Inutile dire come questi diverbi sovente sfocino in veri e propri scontri verbali, dalle tinte quantomeno pittoresche: niente tuttavia che al resto dei burberi figli dell'Orsa non sembri che un pacato scambio d'idee...



*Uno dei tanti marchingegni messi
a punto dai membri
dell'Accademia dei Mestieri*



- ♦ **Blasone:** Tre segni d'artiglieria bianchi su sfondo blu
- ♦ **Colori tradizionali:** Blu/azzurro e argento
- ♦ **Soprannomi:** I mercanti
- ♦ **Motto:** "L'individuo saggio sa dare un valore a tutto ciò che possiede"
- ♦ **Valori fondamentali:** Dialettica e senso degli affari
- ♦ **Sire della casata:** Lord Torquil Lethoun

Sin dalla sua fondazione, l'arte più complessa con cui Gardan si è trovata suo malgrado a dover fare presto i conti è sicuramente quella del "mercanteggiare", specie con i ben più smaliziati vicini dei Ducati confinanti. Cameron Ardin MacDussel, leggendario fondatore di Gardan, capì in fretta che il territorio di cui disponeva, per quanto vasto e variegato, a causa del clima non poteva offrire tutto quello di cui il suo popolo poteva aver bisogno. La sopravvivenza probabilmente non veniva compromessa, dopotutto le popolazioni barbariche da cui le genti di Gardan discendevano ben avevano appreso come poter convivere con le difficoltà climatiche o le asperità geografiche: altra cosa, tuttavia, era concedere alla popolazione tutto ciò che poteva esser reperito altrove.



Di lì a poco nacque il clan Lethoun: Cameron spedì infatti alcuni dei suoi uomini più fidati, facenti parte di un sept legato al suo clan e guidati dal leggendario Alstor, in ogni angolo delle terre conosciute, allo scopo di reperire ogni sorta di novità che essi stessi avessero giudicato utili per la loro terra natia. Dopo alcuni anni Alstor e i suoi tornarono entro i confini gardaniti ed il loro operato fu giudicato tanto stupefacente da spingere Cameron a far assurgere tale famiglia sept ad un clan vero e proprio.

I Lethoun hanno così tramandato ai loro discendenti quanto appreso dal Grande Viaggio e per mantenere la loro arte ed i loro commerci sempre aggiornati, essi si spingono periodicamente in giro per tutto il Settentrione ed oltre, allo scopo di scovare le novità più succulenti o i prodotti più vantaggiosi. Essendo dunque diventati "uomini di mondo" i Lethoun sono inoltre ottimi cartografi e costituiscono il ponte più solido con il resto delle maggiori popolazioni conosciute: nel corso dei secoli essi hanno infatti apprezzato più degli altri figli dell'Orsa il significato delle interazioni con le altre culture, pur non trovando quasi mai una meta da cui non far ritorno per propria scelta.

Infatti, per quanto scaltro o smaliziato, un Lethoun non resterà mai troppo a lungo lontano dalla sua terra natia: la leggenda vuole infatti che Alstor, una volta nominato capoclan, giurò solennemente su tutta la sua futura discendenza che "mai, a nessuna cagione, un Lethoun scorderà l'onore concessogli dal grande Cameron Ardin MacDussel e dalla terra dell'Orsa". Sciagura e disonore, aggiunse, non mancheranno altrimenti di accompagnare chiunque dei suoi figli avesse contravvenuto a quella sua promessa. In pochi nel tempo hanno sfidato il volere di Alstor: inutile dire che di questi non si è saputo mai niente di buono.

Una spada e un'arma

Lo spadaccino storse il naso vedendo il suo sfidante entrare nello steccato d'arme. Non era venuto dal profondo Meridione sino al Bastione di Odmory per quello. Si avvicinò al palco delle autorità e si rivolse al thane del sept O'Deary.

- Mio signore, spero stiate scherzando e che quell'uomo sia un vaccaro e non il vostro campione...

Il thane sorrise sotto i folti baffi, con aria di sfida.

- Infatti non è il mio campione. È solo una buona lama che conosco, ma credo che vi saprà intrattenere.

Lo spadaccino sbuffò. Campione in otto diverse lizze in tutte le Contee, vincitore in oltre sessanta duelli, di cui venti solo nell'ultimo anno, e il suo sfidante era un ragazzino dai capelli rossi vestito di pelli. E' vero che era alto e ben piazzato fisicamente, come si confaceva alla stirpe dei Gutar, e che la grossa lama che portava dietro la schiena sembrava di buona fattura, ma questo non faceva di lui un duellante. Il ragazzo lo guardava con occhi interessati, quando lo interpellò.

- La tua spada. Posso vederla? - gli chiese lentamente. Lo spadaccino sbuffò ancora, annoiato, ma gli porse la sua preziosa striscia. Il suo sfidante l'afferrò delicatamente ed iniziò ad accarezzarla.

- È una bella spada - commentò assorto. Lo spadaccino ghignò.

- Acciaio delle Cime Guardiane del Sud. Forgiatura trevenita. Incantata dai sortilegi di un'incantatrice di Scentiar. L'ho pagata fior di corone, ma le vale sino all'ultima.

Il ragazzo la riconsegnò, con gesto solenne.

- E' una bella spada, ma non è un'arma. Non ha conosciuto la battaglia. Non ha uno spirito suo. Se vuoi, posso migliorarla.

Lo spadaccino riprese la striscia, mettendosi in guardia; sputò nella terra secca dello steccato d'arme, scocciato da quelle chiacchiere inutili. Migliorarla, che stupidaggine. Questa spada è già il meglio che esiste sul mercato, pensò.

Dopo il saluto d'arme, il duello iniziò. Il Gutar si gettò subito all'attacco urlando, menando poderosi fendenti che lo spadaccino parò a malapena vista la forza con cui erano portati; era forte, il ragazzino, ma lo spadaccino aveva dalla sua la tecnica e la finezza di anni di allenamento. Con una finta fece alzare la guardia al suo sfidante, e gli infilzò di netto il ginocchio con un affondo preciso; era la sua mossa caratteristica, quella che metteva fine ai duelli rendendo l'avversario un bambino piangente dal dolore. Eppure il Gutar non fece una piega.

- Chi segue il Passo dell'Acciaio è abituato a questo ed altro - ridacchiò il thane dal suo spalto. - Serve una vera arma, non una semplice spada, per ferire davvero un Signore dell'Acciaio.

Il Gutar flesse il ginocchio bloccando la lama del suo sfidante e con un preciso fendente ridusse la striscia in frantumi. Lo spadaccino, rimasto con la sola coppa in mano, rimase impietrito, sconfitto sotto ogni punto di vista. Il ragazzino si sfilò la punta della spada dal ginocchio e in silenzio iniziò a raccogliere i pezzi di metallo sparsi a terra.

- Posso aggiustarla, se vuoi - propose con un sorriso allo spadaccino.





5.2.5 *Del Culto dell'Orifiamma e i culti sciamanici*

Il popolo gardanita è saldamente attaccato alle proprie tradizioni e le rispetta profondamente; i morti sono onorati quali termini di paragone a cui guardare come fonte di ispirazione, e gli eroi sono osannati per aver saputo dimostrare il proprio valore e aver reso onore a sé stessi, al loro clan e alla patria di Gardan. In un contesto così attaccato alle sacre usanze, la fede negli Astri non può che avere un ruolo predominante all'interno della società e il sistema di credenze di Gardan è molto antico, affondando le proprie origini agli albori del popolo dell'Orsa Bianca.

Migliaia di anni fa, le popolazioni della regione settentrionale di Gardan erano già devote al culto degli Astri, in modo particolare alla divina Luce del Nord; quando iniziarono a colonizzare la regione meridionale, fu inevitabile l'incontro con le tribù barbariche delle alture e delle Cime Guardiane. Esse avevano una fede di tipo sciamanico, credendo sono nelle forze naturali come creatrici del mondo e adorando i Numi Elementali per ottenere vantaggi nella vita quotidiana e in battaglia; maestri del culto erano appunto gli sciamani che, interpretando le forze spirituali della natura, davano ai loro uomini le risposte che cercavano sulla realtà del mondo e traevano auspicci dagli eventi che occorreano in esso. L'integrazione tra i due popoli fu possibile proprio dall'unione di queste due visioni del mondo in un culto unico, che prese origine da fattori comuni che si mescolarono in una fede unica e organica. Le forze degli elementi diventarono non solo forze creatrici appartenenti alla natura, ma anche strumenti della giustizia divina per far udire la propria voce e per portare il proprio verbo presso gli uomini, che esso fosse di speranza, di consiglio o di punizione. I quattro Numi Elementali (Skrum, Fieran, Auriel e Idros) divennero dunque esponenti della volontà di giustizia della Luce del Nord, mantenendo le loro connotazioni principali ma avvicinandole agli ideali virtuosi del Nobilis Aster; i dogmi dei culti Elementali presso Gardan differiscono quindi da quelli originari che tutt'ora si possono trovare sulle Cime Guardiane, avendo ormai preso caratteristiche nuove e distintive. Questa visione del culto, che vede la Luce del Nord come sommo ideale e i quattro Numi Elementali come sue sacre emanazioni che la compongono e ne fanno parte servendola, prese il nome di **Orifiamma** e rappresenta anche oggi la fede principale all'interno di Gardan. In questo modo Skrum divenne il simbolo della temperanza e della strenua resistenza con cui vanno protetti gli umili e i deboli; Fieran rappresentò l'ardore e lo spirito battagliero, così come la pena da comminare agli iniqui e ai peccatori; Auriel diventò sinonimo della libertà e della forza per spezzare il capestro dei tiranni, così come del cardine dell'eranza; Idros fu emblema di onore e della verità che sempre deve animare le parole e gli atti del cavaliere.

Data l'importanza e la sacralità di cui gli elementi sono investiti, entro Gardan è posta molta attenzione al modo in cui tramite mezzi magici le forze elementali possono essere manipolate. Esse sono difatti strumenti che gli Astri hanno messo in mano agli uomini per perseguire giustizia e verità e per aiutare i bisognosi, e ogni loro sfruttamento per altri motivi è da considerarsi come uno spreco di quanto di buono gli dei offrono. Ci sono addirittura modi in cui lo sfruttamento degli elementi è considerato eresia e fermamente condannato dalla Chiesa e dai suoi fedeli; questo avviene quando gli spiriti della natura sono intrappolati o vincolati in qualche modo contro la loro volontà e i loro poteri usati diversamente da come dovrebbero, come se fossero schiavi anziché alleati.

Esistono norme apposite nelle leggi gardanite per prevenire tali reati, ed anche se storicamente ci sono state solo rarissime evenienze il clero dell'Orifiamma è sempre attento a prevenire la comparsa di tali eresie.

Come la tempesta

- Non arriveranno mai, ve lo dico io!

Voci di malcontento si alzavano nella piccola folla assiepata intorno al carretto al centro della piazza. Il Messo dell'Orifiamma stava in piedi su di esso, nella sua armatura di acciaio brunito, lo spadone saldamente in pugno. Era giunto in quel borgo di appena cinquanta persone quasi per sbaglio, tanto il villaggio era perso in una minuscola valle delle Cime Guardiane, e aveva scoperto come quelle persone fossero minacciate da un piccolo gruppo di predoni di un vicino clan barbaro che, periodicamente, scendeva a reclamare delle gabelle sulla produzione del villaggio in cambio di protezione. L'ultima volta i popolani, testardi, si erano rifiutati di pagare e i predoni avevano promesso di scendere in armi e mettere a ferro e fuoco il borgo. La sfortuna sembrava essere dalla parte del villaggio, in quanto l'ultimo Cavaliere errante di passaggio se ne era andato prima che questa storia iniziasse, e si ignorava se il messaggero mandato ad avvertire l'esercito avrebbe fatto in tempo a tornare con i rinforzi. Le voci di disfatta si erano fatte sempre più insistenti; anche se i tenaci popolani non volevano abbandonare le loro case combattendo fino alla morte, la paura di non farcela era palpabile. Nella piazza, adesso, quella paura stava prendendo corpo innanzi agli occhi del Messo.

- Uomini e donne di Gardan - tuonò con voce fragorosa il Messo, - cosa vi prende? Qual è la vostra paura? La morte è qualcosa che non possiamo evitare, ma possiamo scegliere se farlo con la paura nel cuore o con l'orgoglio negli occhi! Quando quei briganti scenderanno cosa troveranno, dei cani spaventati che morderanno fino a quando non saranno stati massacrati o l'imperiosa Orsa che non conosce sconfitta? Figli di Gardan, non gettate il vostro onore! L'Orifiamma è dalla parte dei giusti e dei valorosi, quindi niente abbiamo da temere!

La paura si sciolse come neve al sole, lentamente, mentre la fiamma dell'orgoglio ricominciava a divampare dalle braci del timore. Negli occhi dei popolani era rinata una luce che avevano dimenticato. Dal silenzio sorse un vecchio canto di guerra, che risuonò nell'aria e poi nelle gole di tutti i presenti; il Messo sollevò la lama al cielo, mentre i popolani impugnavano le armi continuando a cantare.

Fiero e indomabile è il cuore dell'Orsa...

- Arrivano! - gridò la vedetta.

- E noi non li aspetteremo - ruggì il Messo.

... fiamme nei suoi occhi, giustizia nel suo animo...

- Uomini, avanti!

Il Messo dell'Orifiamma conduceva l'assalto in prima fila, impugnando lo spadone. Accanto a lui i popolani avevano bastoni, asce, grossi martelli, qualche vecchia lama e l'orgoglio di un popolo. Avanzavano rabbiosi, diretti verso la ventina di predoni che cavalcavano verso di loro.

... saldo è il suo passo, incredibile il suo valore...

Il Messo dell'Orifiamma sussurrò qualche parola e puntò la sua lama verso il capo dei predoni. Una saetta azzurra balenò dalla punta della lama fino al petto dell'uomo, che fu scaraventato a terra dal colpo micidiale, finendo sotto gli zoccoli dei cavalli. Scariche elettriche sembravano permeare l'intera lunghezza dello spadone del Messo, che ordinò la carica.

... come la tempesta essa avanza implacabile.

I popolani si gettarono sui briganti, che non si aspettavano tale coraggiosa accoglienza. Dove la perizia d'arme non bastava, arrivava la tenacia e la testardaggine del popolo gardanita. La battaglia fu dura e cruenta, e molti briganti furono trascinati giù dai loro cavalli; non un solo figlio dell'Orsa indietreggiò, nemmeno se ferito, tanto che furono i briganti a darsi alla fuga, alla fine.

- Questa è stata solo una schermaglia, - commentò il Messo - ma almeno ci darà il tempo di aspettare l'arrivo dei rinforzi. Figli di Gardan, l'Orifiamma ci ha sorriso, l'Orsa ruggisce ancora!

L'urlo di giubilo della popolazione spezzò ancora una volta il silenzio della valle come un tuono.

Presso le popolazioni barbariche delle Cime Guardiane i Numi Elementali hanno mantenuto intatte le loro caratteristiche originarie e l'amministrazione del culto è sempre affidata a saggi sciamani, guide morali carismatiche e custodi delle antiche storie. Ogni tribù venera l'interezza della natura nel suo armonioso essere, affiancando ai Numi Elementali il culto della divina Elthrai, protettrice delle selve e delle foreste, e quello del potente Alhazhar, nume guerriero che ispira i combattenti in battaglia e conduce le anime dei morti verso l'aldilà. È comune, però, che alcune tribù scelgano un particolare Nume Elementale come loro patrono, per garantirsi la sua benedizione e il suo aiuto; alcune tribù particolarmente belligeranti preferiscono il focoso Fieran, altre di stampo nomade adorano il libero Auriel, mentre altre che dimorano nei luoghi più gelidi e nevosi venerano Idros per chiedere protezione dal freddo. Le più comuni sono comunque le tribù di stirpe Gutar, antichi progenitori del popolo gardanita, che nei loro insediamenti onorano soprattutto il Nume Elementale della Terra, Skrum; i Gutar sono difatti una popolazione unita alla terra da profondi legami di rispetto e reverenza, visto che credono di essere suoi figli prediletti e benedetti dalla sua forza. I Gutar eccellono nelle arti che coinvolgono l'utilizzo dei prodotti della terra; sapienti scultori e mastri d'ascia, sono soprattutto grandiosi forgiatori; le armi da loro create sono impareggiabili come fattura e resistenza, arte che i Gutar hanno condiviso solo con i loro alleati di Gardan. Tale bravura, secondo la tradizione dei Gutar, deriva proprio dalla benedizione che Skrum concederebbe al suo popolo eletto, conferendogli la capacità di udire l'anima stesso del metallo e di poterlo quindi lavorare seguendo le indicazioni del materiale stesso. Tra queste genti hanno avuto origine i maestosi combattenti e forgiatori di bravura soprannaturale noti come Signori dell'Acciaio, fini creatori di armi incredibili e campioni impareggiabili, e tutt'ora questa stirpe di guerrieri è ampiamente diffusa tra i membri delle tribù dei Gutar e i clan del Ducato dell'Orsa Bianca.

I simboli tipici dei culti elementali sono i **menhir** e i **totem**, poderose rocce istoriate di rune o sculture lignee raffiguranti animali sacri che hanno il compito di convogliare le forze della natura e che talvolta ospitano spiriti primigeni al loro interno; diffusi in tutta Gardan e sulle Cime Guardiane, sono emblemi della natura e degli elementi, infusi di potenti energie mistiche.

Adorati e tenuti in gran considerazione come luoghi di culto o altari, vincolano in sé tumultuose e arcane forze elementali che donano vigore ai loro cultori. Si dice che i fedeli che godano del favore dei Numi Elementali possano usare alcuni di questi artefatti per comunicare tra loro anche a grandi distanze, facendo veicolare la loro voce dagli spiriti ospitati in queste strutture; la Chiesa e l'esercito di Gardan usa talvolta la capacità di queste particolari strutture, dette **ysbryd**, esistenti in numero di nove (uno presso la capitale Lencoe e due per ogni clan) per tenere in contatto gli angoli più lontani del Ducato in momenti di grande crisi, preferendo non abusare di tale privilegio in tempo di pace.

Solo i più ardimentosi tra i sapienti sanno trascendere le pure forze elementali che compongono il mondo materiale e penetrare nelle sfere superiori della realtà; facendo così entrano in contatto con altre entità diverse da quelle naturali, come spiriti provenienti dal Reame delle Nebbie o quello delle Ombre. Tali entità, più incontrollabili e mercuriali, hanno però una grande capacità di legarsi alla materia e animarla seguendo i comandi del loro convocatore o chi per lui; è in questo modo che vengono costruiti i leggendari **golem**, creature soprannaturali munite di forza indicibile e di resistenza eccezionale. Si dice che i golem compiano fino alla loro distruzione totale qualsiasi incarico loro affidato, senza fermarsi innanzi a niente o a nessuno, e per questo sono considerati tanto creazioni preziose ed uniche quanto potenziali nemici inarrestabili, se usati per fini sbagliati...

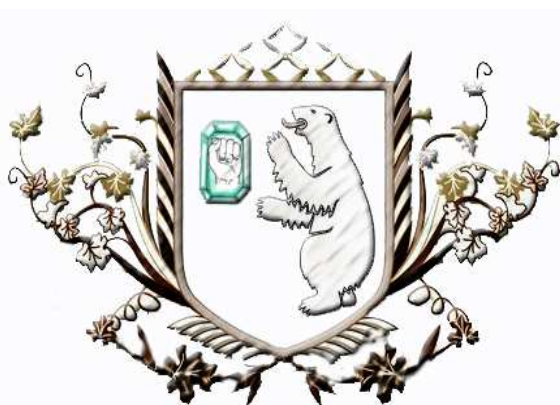


I Messi dell'Ortiffamma attingono alle più pure essenze elementali per conferire uno straordinario potere alle loro armi

5.2.6 Ordini equestri

Presso Gardan, ogni cavaliere è visto come un eroe devoto alla giustizia e pronto a difendere i sacri valori di onore e coraggio tanto cari alla sua gente; oltre a ciò, un membro di un ordine equestre porta prestigio e decoro alla sua famiglia, al suo clan e al Ducato, e proprio per questo un'investitura a cavaliere riempie d'orgoglio non solo il virtuoso combattente ma anche tutti quelli intorno a lui. I compiti di ogni cavaliere sono molto diversificati fra loro a seconda dell'ordine a cui appartiene, ma in generale il *miles equester di Gardan* porta avanti i suoi incarichi e la sua sacra missione con fervore e decisione, agendo tanto con ardente risolutezza e fermezza quanto con focoso impeto.

Ordo Smaragdi (Ordine dello Smeraldo)

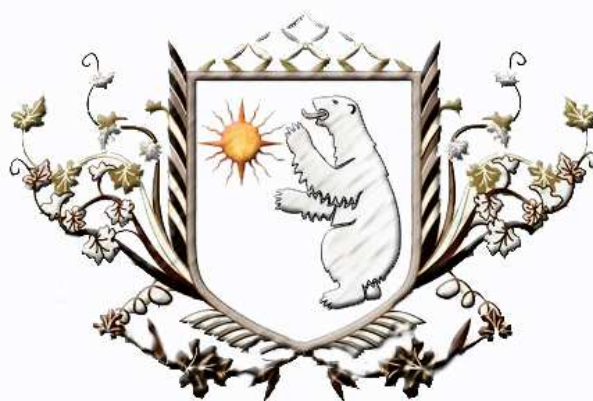


- ♦ **Blasone:** Smeraldo ottagonale con mano dritta chiusa a pugno all'interno
- ♦ **Comandante:** Lord Torquil MacDussell
- ♦ **Motto:** "*Belligerans in bello et in pace probus*" ("Combattente in guerra e virtuoso in pace")
- ♦ **Grido di guerra:** "*Gardan am byth!*" ("Gardan per sempre!")

I cavalieri dell'Ordo Smaragdi sono l'ossatura della società gardanite, lustro e orgoglio dei clan a cui appartengono; si tratta infatti di provetti uomini d'arme e di esperti governanti, utili tanto in campo civile quanto in quello militare. Entrare nell'Ordine è considerato grande motivo di prestigio personale e per la propria famiglia, nonché mezzo di ascesa e conferma sociale; per lungo tempo, però, l'Ordine non ha saputo utilizzare il potere a lui concesso, e per questo era visto più come un'accozzaglia di nobili litigiosi e vanagloriosi che un reale corpo d'arme. Dopo la fondazione del Regno Eterno e la restaurazione del potere di Gardan, l'Ordine è stato praticamente rifondato su nuove e solide basi, epurandolo dagli elementi più discordi dai dogmi della Rosa dei Venti e fornendogli un ruolo vitale nella gestione delle forze possedute, potendo impiegarle sia in ambito civico che in quello bellico e dandogli un nuovo e moderno respiro.

All'interno dei territori a loro affidati, molti cavalieri dell'Ordine svolgono il duplice ruolo sia dithane che di prodi o di mylwar, curando in modo organico ogni aspetto del loro feudo; sono dunque sapienti amministratori in tempo di pace e valenti condottieri delle milizie gardanite sul campo di battaglia, pronti a scendere in prima fila a fianco delle loro truppe. Vengono per questo considerati l'apice del patriottismo all'interno del Ducato, rispecchiando i valori cari al Nobilis Aster insieme a quelli della loro terra natia; proprio per questo il simbolo dell'Ordine è uno smeraldo, preziosa gemma verde per riprendere il colore dell'araldica di Gardan e sfaccettata con otto lati per rappresentare le virtù cardinali. Ai membri dell'Ordine è dato comunque di scegliere quale carriera seguire e se impegnarsi maggiormente in un campo anziché in un altro; per questo i cavalieri più anziani ricoprono maggiormente ruoli in ambito civile, amministrando con giustizia ed equità il loro feudo, mentre i più giovani e forti diventano ufficiali nell'esercito e prestano servizio nelle zone più a rischio del territorio dell'Orsa Bianca.

Ordine Templare dell'Orifiamma



- ♦ **Blasone:** Sole dorato
- ♦ **Gran Maestro:** i 4 Gran Maestri dell'Orifiamma
- ♦ **Motto:** "*Divino robore salus*" ("Salvezza attraverso il potere divino")
- ♦ **Grido di guerra:** "*Disgleiro a llosgi!*" ("Splendo e brucio!")

L'Ordine Templare dell'Orifiamma è probabilmente il più antico all'interno di Gardan, affondando le sue radici nei primi gruppi di cavalieri che proteggevano le catacombe sedi del Culto dell'Orifiamma e, in generale, dei Numi Astrali.

Le quattro bestie totemiche

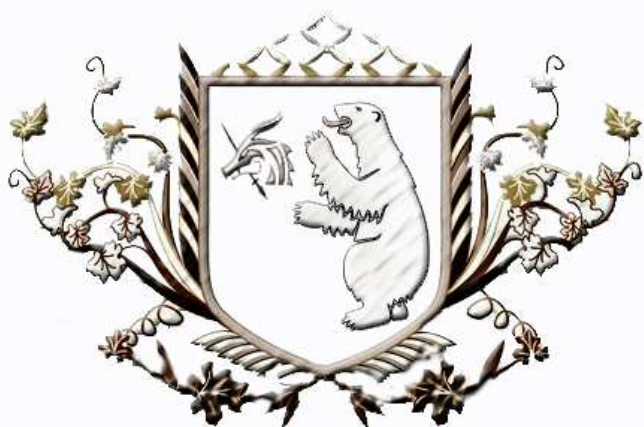
Presso Gardan, l'antica cultura sciamanica ha lasciato un grosso segno e tutt'ora, ad ogni elemento, è legata una figura totemica; nella maggior parte dei casi si tratta di una bestia leggendaria che simboleggia la potenza del Nume Elementale e ne descrive i tratti fondamentali. Tali simboli, nel tempo, sono entrati a far parte delle araldiche dei membri dell'Ordine Templare dell'Orifiamma o dei cavalieri maggiormente legati alle tradizioni degli elementi.

- ♦ **Fenice:** legata a Fieran, si tratta di un uccello dalle piume fiammeggianti capace di rinascere dalle sue stesse ceneri, cacciatore di malvagi e di infedeli. Rappresenta la forza della fede immortale e la sua energia purificatrice, che cancella il tocco del Male nel mondo senza alcuna pietà.
- ♦ **Rubisonte:** legato a Skrum, si tratta di una creatura taurina dal colore rossastro che nasce dalla terra stessa ed ha corna e zoccoli di metallo. Baluardo dei deboli e combattente instancabile, rappresenta il saldo coraggio e la solida resistenza che i cavalieri di Gardan dimostrano in ogni occasione.
- ♦ **Grifone:** legato ad Auriel, si tratta di una creatura dal corpo di leone con testa ed ali di aquila, feroce e indefesso cacciatore. Con il suo volo al di sopra delle faccende terrene, rappresenta la forza necessaria per svincolarsi dalle catene dei tiranni e l'ardore con cui il cavaliere deve inseguire il suo ideale in ogni momento.
- ♦ **Visicorno:** legato ad Idros, si tratta di un essere dalla metà superiore di ariete e quella inferiore di pesce dalle scaglie argentate. Simbolo di pazienza e temperanza, rappresenta tanto l'onore e il rispetto quanto la volontà di giustizia e di equità che sempre deve prevalere.

Il suo ruolo, nel tempo, è rimasto pressoché simile, in quanto i Templari si ergono a difesa dei fedeli e proteggono quanto viene considerato sacro all'interno del loro credo; la caccia ai seguaci dei Numi Infernali e degli eretici è portata avanti con solerzia e ardore, e l'occhio vigile dei membri dell'Ordine non conosce riposo in questa esterna caccia.

L'Ordine è suddiviso in quattro branche, ognuna rappresentata da un singolo elemento e devota alla Luce del Nord. Il vertice dell'Ordine è formato appunto da quattro Gran Maestri, ognuno a capo di una branca; ognuno di loro si può fregiare del nome della bestia totemica associata al suo elemento e la sua area di influenza si estende alla regione più affine a tale forza. I Templari sono di stanza soprattutto nei grandi centri abitati, ma non è infrequente trovarne sulle vie di ventura, ad accompagnare un Messo dell'Orifiamma o uniti a gruppi d'avventurieri o di soldati alla ricerca di iniqui adoratori delle forze d'Orione. La loro indole varia a seconda del nume a cui sono associati, ma la passione e la fede con cui portano avanti la loro missione è unica e fervente.

Ordine della Spina d'Acciaio



- ♦ **Blasone:** Lancia che attraversa un cranio di drago
- ♦ **Membro di rango più elevato:** Duchessa Logan Elestran MacDussel (Asso)
- ♦ **Motto:** "Virescit vulnere virtus" ("Il coraggio si accresce intorno ad una ferita")
- ♦ **Grido di guerra:** "Bydand!" (esclamazione attribuita a Lady Mirabel la Rossa, letteralmente "Incrollabile")

La tradizione dell'Omaggio

Figlia dell'antico retaggio barbarico, la tradizione dell'Omaggio è un antico atto rituale che viene osservato da ogni combattente entro Gardan, ma sono soprattutto gli erranti della Spina d'Acciaio a elevarlo a loro gesto distintivo. La tradizione dell'Omaggio vuole che, quando un gardanite riesce a sconfiggere in tenzone un avversario particolarmente ostico e ostile alle terre dei Ducati, egli debba portare un segno della sua vittoria con sé per portarlo in dono a qualcuno da lui stimato (come un nobile o un ufficiale militare) o presso un luogo sacro all'Orifiamma (che sia un tempio, un menhir oppure un totem); il segno della vittoria può consistere nella lama dell'avversario o negli elmi degli avversari, in caso di nemico umano, oppure può essere la zanna di un nerboruto troll fino alla testa di un poderoso drago! È quindi piuttosto comune vedere un cavaliere errante con i feticci della sua vittoria appesi alle bisacce della sua cavalcatura o legati alla cintura, come trofei pronti per essere consegnati.

La tradizione dell'Omaggio prende origine proprio dalla cultura barbarica, in cui le spoglie dell'avversario dovevano essere purificate dai loro influssi malvagi dagli sciamani della tribù e allo stesso tempo simboleggiavano la forza e l'orgoglio del guerriero, capace di superare il suo nemico in tenzone e di dimostrare il suo valore. Questo significato non si è del tutto perso, anche se si è permeato in parte dello spirito competitivo e litigioso dei figli dell'Orsa Bianca; gli spavaldi erranti della Spina d'Acciaio, infatti, non disdegnano di donare i simboli delle proprie battaglie ad altri cavalieri dell'Ordine, spesso in occasione proprio dell'annuale ritrovo per la Festa del Nadir. L'evento ospita dunque anche vere e proprie competizioni in cui i membri dell'Ordine mostrano agli altri la grandezza dei propri trofei, quasi per primeggiare mostrando di esser capaci di abbattere avversari maggiori di quelli degli altri; e così, dal misurare la lunghezza delle barbe strappate a due giganti al contare gli stivali degli hob abbattuti, si arriva a veri e propri duelli per difendere il proprio primato, che finiscono con qualche livido in corpo in più ma con l'orgoglio quanto mai rinfrancato...

I Cavalieri della Spina d'Acciaio all'interno di Gardan sono considerati veri e propri eroi, degni di essere cantati nelle canzoni dei bardi e osannati nei racconti; non è certo la sete di vacua gloria, però, a spingerli a seguire la via dell'Erranza, quanto una sincera e potente vocazione. L'iter, difatti, è l'ideale che più si concilia con il focoso e impetuoso animo dei figli di Gardan e la maggior parte dei cavalieri del Ducato abbraccia tale strada.

Impegnati in missioni in patria o oltre i confini di essa, i membri dell'Ordine si distinguono per l'ardente trasporto con cui seguono il loro ideale e per come sembrano emanare tale slancio verso coloro che li circondano. Che si tratti di cavalieri cialtrieri e amanti della compagnia o di tenaci guerrieri dal cupo cipiglio, gli Erranti della Spina d'Acciaio sembrano coperti da un'aura maestosa che li identifica come campioni tra i comuni combattenti, capaci di atti d'incredibile eroismo.

Un cavaliere errante della Spina d'Acciaio non si ferma innanzi a niente, mettendo sempre il proprio ideale al di sopra della sua stessa vita e considerando ogni sfida o cerca come un'occasione per mettere alla prova la forza del proprio credo; per questo i membri dell'Ordine sono noti anche per essere incredibili cacciatori di mostri, specializzati nell'affrontare in solitario indicibili avversari e nemici pericolosissimi. Lo spettacolo di un errante che torna da una cerca è un evento superbo e atteso in ogni angolo di Gardan; fiero nel suo portamento, ogni cavaliere dell'Ordine è solito riportare un trofeo dalla sua missione che testimoni il suo successo e l'entità della sua vittoria. Nelle occasioni in cui l'Ordine si riunisce per censire i suoi membri le storie di battaglie impossibili e di sfide letali si sprecano tra i cavalieri, che si guadagnano il rispetto dei loro pari non solo dimostrando la loro forza o astuzia ma anche il carisma con cui raccontano le loro imprese e che ispira gli altri ad eguagliarli nella via dell'onore e della gloria...

Il dovere di un Cavaliere

Il cavaliere irruppe senza troppe cerimonie nella sala conciliare: nella mano dritta stringeva per i capelli arruffati quella che doveva essere la testa di un'orribile bestia, forse un troll, nella mano manca teneva ben stretto l'acciaio che gli aveva invece permesso d'aver ragione sull'immonda creatura.

Gli uomini intorno al tavolo sobbalzarono appena, probabilmente sollevati dall'arrivo del cavaliere e per niente colpiti da quella vista raccapricciante.

- A voi, messeri, la testa della bestia per la quale avevate richiesto ausilio: gli uomini che gli si accompagnavano giacciono invece riversi al suolo in una radura poco lontana da qui, a meno di mezza giornata di cammino verso sud... se non c'è altro...

Il cavaliere gettò la testa al centro del tavolo e fece per andarsene, quando un anziano, seduto anch'egli tra i consiglieri, richiamò di nuovo la sua attenzione.

- Veramente, sir, ci sarebbe qualcos'altro... - disse l'uomo. La sua voce, titubante, non faceva presagire niente di buono...

- Uh... ho come l'impressione che il peggio debba ancora venire... - disse mestamente il cavaliere.

Quando il cavaliere giunse nella piazza gremita, il prigioniero era già incatenato, in ginocchio innanzi a tutti i membri del concilio: aveva abbandonato la difesa del villaggio, inorridito da ciò che aveva visto compiere agli uomini, nonostante gli ordini del capitano suo superiore.

Il cavaliere riconobbe subito il giovane: gli era capitato spesso di imbattersi nella zona, il più delle volte per occuparsi delle creature fameliche che la guarnigione locale non riusciva a contenere.

Si trattava del figlio del fornaio e si ricordava di lui perché non più di qualche anno addietro gli si era avvicinato chiedendogli come avrebbe potuto diventare un Cavaliere Errante, un membro della Spina d'Acciaio, come egli stesso era. Allora il ragazzo rimase deluso dalla risposta ma non si perse d'animo: "Signore, sarò il miglior milite che voi abbiate mai visto e prima che ve ne accorgiate vi ritroverete ad obbedire ai miei ordini!". Il cavaliere aveva sorriso innanzi a cotanta determinazione, dimenticando che la brutalità della battaglia riesce a spegnere anche gli animi più arditi...

Quando il prigioniero vide il cavaliere, crebbe in lui la speranza che forse egli avrebbe avuto clemenza per la sua condotta. Del resto, ancora il boia non si era fatto vedere. E poi in fondo lui era un soldato da così poco tempo, non si poteva pretendere da lui una forza che a volte mancava anche nei veterani...

Il cavaliere si avvicinò al ragazzo e con tono solenne gli chiese: - Soldato, sei accusato di diserzione sotto legge marziale e chi ti rivolge quest'accusa è il tuo superiore in grado: cos'hai da dire in merito?

Il tono gelido del cavaliere cominciò a far tremare il ragazzo... - Sì-signore, sì, ho udito gli ordini e sono scappato, ma quegli uomini... signore, stavano facendo scempio del corpo di uno dei nostri! E, per gli Dei, Signore, era ancora vivo!

Il ragazzo cominciò a respirare affannosamente e il cavaliere riprese a parlare: - Nel nome di Re Kanzor, reggente di tutti i popoli liberi del Regno Eterno, per il potere conferitomi da Erik MacDussel, Signore di Gardan...

- NO! NO SIGNORE, VI PREGO, VI SUPPLICO! ABBIATE PIETÀ!! - Adesso il ragazzo aveva capito perché il boia mancava...

-... io, Sir Alator Argoth, cavaliere errante della Rosa dei Venti e campione dell'Ordine della Spina d'Acciaio, per il reato di diserzione di cui per tua stessa ammissione ti sei macchiato sotto legge marziale, ti condanno a morte per decapitazione. Possano gli Dei misericordiosi avere pietà della tua anima.

I soldati che tenevano il ragazzo lo fecero inginocchiare ed egli dal canto suo si lasciò condurre: i suoi occhi sgranati sembravano già privi del caldo soffio della vita...

Gli anziani della cittadina fecero avvicinare un uomo con una scura cappa che lasciava scoperti solo gli occhi: il cavaliere lo allontanò e fece cadere egli stesso la sua lama sul collo nudo del ragazzo. Un colpo preciso e letale, che strappò in un attimo il soldato dal regno dei vivi.

- Signore, non c'era bisogno... - cominciò uno degli anziani presenti.

- C'era, eccome: non dev'esservi indugio né tanto meno vergogna nel portare a termine il proprio dovere. Altrimenti, significa che il condannato non merita la morte. Giustizia è fatta - disse con tono grave il cavaliere e, prima che potesse essere aggiunto altro, era già risalito a cavallo.

Lasciò la cittadina senza voltarsi, udendo in lontananza il pianto disperato della madre del giovane...

Con la caduta dell'Impero dei Quattro Signori del Fato, il Ducato di Gardan costituì le basi del proprio sistema giuridico seguendo le antiche tradizioni degli sciamani; come essi in origine dirimevano le questioni interne alle tribù barbariche, così ai più meritevoli tra i sacerdoti dell'Orifiamma fu affidato il compito di guide morali e di giudici allo stesso tempo. Per far fronte alla vastità del territorio gardanite e ai numerosi borghi abitati sparsi in una così ampia, si decise dunque di affidare a questi individui poteri speciali e compiti peculiari. Godendo del favore popolare, l'allora Duca Erik MacDussel e il precedente Gran Sacerdote Ryan MacDussel fondarono così l'**Ordine dell'Orifiamma**, interno alla Chiesa di Gardan, che ha il compito di selezionare e scegliere i **Messi dell'Orifiamma**: essi sono giudici erranti, con il compito di raggiungere ogni angolo di Gardan ed essere presenti quando necessario per dirimere ogni possibile questione che si pari loro innanzi, che si vada da un furto di lieve entità all'omicidio. Si tratta di uomini che devono possedere capacità decisionale e conoscenza della legge (sia civile che penale), in quanto esponenti del potere giuridico, ma anche di uomini d'azione che devono essere capaci sia di proteggersi nei lunghi viaggi interni al Ducato che di affrontare eventuali pericoli con il loro ardore.

Oltre che giudici, sono dunque abili combattenti e valide guide sul campo di battaglia, in quanto rappresentanti più alti del valore gardanite e della forza della sua tradizione. Il loro retaggio può anche essere non sacerdotale, in quanto anche gli incantatori in grado di manipolare le energie elementali tramite le arti arcane sono considerati benedetti dall'Orifiamma stessa per le loro capacità; a costoro è chiesta comunque una professione di fede e una comunione di intenti per entrare a far parte dell'Ordine, e da quel momento ne fanno parte a tutti gli effetti senza alcuna differenza rispetto ai chierici del culto.

I Messi dell'Orifiamma acquisiscono prestigio all'interno dell'Ordine svolgendo al meglio i loro compiti, che sia guidare un gruppo di avventurieri in battaglia contro predoni che assediare un borgo o portare a termine con successo un difficile processo. Quando il loro prestigio aumenta, la Chiesa concede loro nuovi poteri mistici con nuove benedizioni. I Messi più anziani ed esperti possono entrare a far parte del ristretto gruppo dei **Giudici dell'Orifiamma**, le più alte cariche dell'Ordine gardanite che interrompono i loro viaggi per svolgere il loro ruolo di magistrati nei maggiori centri abitati di Gardan, spesso anche amministrando il culto dei templi delle maggiori città.

Ai Messi dell'Orifiamma viene chiesto unicamente di rispettare le regole del culto dell'Orifiamma e di svolgere il loro compito di giudici erranti e di combattenti in modo onorevole e senza indecisioni; per questo c'è tanta omogeneità di intenti quanta eterogeneità nei modi in cui questo compito viene svolto. Ci sono Messi dell'Orifiamma che preferiscono abbattere le eresie presenti nelle zone di confine e si uniscono alle compagini di avventurieri o di guerrieri per combattere chiunque possa considerarsi un pericolo per il popolo di Gardan o un nemico ai dettami dell'Orifiamma; altri preferiscono rimanere nell'entroterra ed amministrare la giustizia vagando di borgo in borgo.

La Chiesa non decide le rotte dei Messi, ma li lascia liberi di seguire il loro cuore, in quanto il buon numero di Messi presenti a Gardan permette di avere sempre una copertura capillare del territorio. Spesso la personalità dei Messi è legata al nume elementale con cui sono stati investiti, in quanto al momento del rituale di investitura si decide di affiancare al Messo un elemento a lui affine, anche se questa non è una regola quanto una tradizione dettata dal buon senso.

L'eterogeneità dei Messi dipende anche dalle loro differenti carriere e si riflette anche nei loro equipaggiamenti; i Messi che seguono la via del sacerdozio sono soliti indossare armature, mentre quelli che attingono dalle energie arcane preferiscono viaggiare più leggeri. Solo una minima parte dei sacerdoti utilizza le armi considerate sacre ai vari numi nel resto dei Ducati, in quanto la maggior parte di essi preferisce affrontare la battaglia utilizzando le pesanti armi a due mani tipiche della tradizione gardanite, soprattutto spadoni, asce bipenni o magli.

La dura verità

Il marchese Gottfred solcava a grandi passi la sala della Volpe d'Argento, avvolto nel suo manto di pelliccia; l'intero clan era lì riunito, in attesa. Quella storia... Quella storia doveva finire. Aveva già causato troppi malumori all'interno della famiglia e i feudatari iniziavano a mostrare segni di impazienza se il colpevole non veniva rapidamente condannato.

Il servo se ne stava a testa bassa su uno sgabello, sotto gli occhi irati di tutti, piangendo sommessamente. L'accusa per lui era grave; aver assalito e percosso sir Alasdair, cavaliere di un feudo vicino, all'uscita dalla magione del marchese Gottfred, facendogli perdere i sensi. Non si sapevano le cause dell'efferato gesto, ma se il colpevole non veniva rapidamente e duramente punito l'onore della marca sarebbe stato indelebilmente macchiato.

Il Messo dell'Orifiamma entrò nella sala con sguardo serio e concentrato, andandosi a sedere sullo scranno di quercia per lui predisposto; si slacciò la cinghia che tratteneva il suo pesante maglio sulla schiena e lo accolse sulle ginocchia, impugnandolo con forza. Il marchese si fece accanto a lui e spalancando le braccia disse ad alta voce:

- Fratelli del clan, fratelli dell'Orsa, l'onore della nostra famiglia è stato macchiato dall'onta di uno stolto, incapace di riconoscere il rispetto che si deve ad un sacro ospite! Che la giustizia dell'Orifiamma scenda su di lui!

Il Messo si schiari la voce, interrompendo il marchese.

- Non abbiate fretta - disse con voce dura - e sedetevi.

Detto questo, il messo si alzò e si fece incontro alla platea, scrutando negli occhi tutti i presenti. Il momento era solenne e l'aria carica di tensione, e la voce del Messo sembrava essere l'unico suono al mondo.

- Fratelli, qui si sta accusando un uomo innocente. Tutte le parole qui spese a danno di un pover'uomo sono in realtà frutto di un inganno, della ricerca di un capro espiatorio.

Nella sala si levò un gran vociare, che il Messo mise a tacere con un ampio gesto; si avvicinò al servo e gli mise una mano sulla spalla, continuando il suo discorso.

- Le ferite sul volto di sir Alasdair sono state causate dai pugni di qualcuno con addosso dei guanti di maglia. Ora, l'imputato non possiede alcun tipo di addestramento marziale, quindi perché dovrebbe possedere dei guanti adatti per un'armatura? No, costui è l'uomo sbagliato... Quello che cerchiamo è un uomo giovane e prestante, abile nel combattere. La forza dei colpi portati a sir Alasdair ha mostrato che i colpi portati con la mano sinistra erano inizialmente più forti, ma la forza è calata drasticamente sulle ultime percosse, segno che l'aggressore si è probabilmente fratturato un dito per la forza dei suoi stessi pugni...

Il Messo si portò innanzi al figlio del marchese Gottfred, torreggiando su di lui con occhi severi.

- Sir Ordred, siete stato voi a denunciare l'imputato, e dopo averlo fatto vi siete rivolto al cerusico locale per un bendaggio alla mano, dicendo di esser scivolato sulle scale. Posso vedere le vostre mani, per favore?

Il giovane strinse i denti, guardando il Messo con rabbia tra il brusio generale. Le sue parole erano dense di ira.

- Quel bellimbusto aveva fatto il cascamento con mia sorella per tutta la sera... Qualcuno doveva ridimensionarlo prima che si montasse la testa, o peggio infangasse l'onore del clan...

Le parole del Messo risuonarono come un tuono nella sala.

- Onore che voi avete macchiato indelebilmente con il vostro gesto! Sir Ordred, per le accuse di aggressione, percosse e falsa testimonianza, io vi condanno a otto anni di reclusione presso il bastione di Aberwall, e a versare ottanta corone all'accusato per averlo infangato a tal modo!

Il Messo fece un passo indietro, permettendo al marchese Gottfred di avvicinarsi innanzi al figlio.

L'uomo, in silenzio, vibrò un poderoso schiaffo al giovane, che rimase immobile di vergogna. Il marchese chiamò a sé le guardie.

- Portatelo via - ordinò.

*Gli Erranti dell'Ordine della Spina
d'Acciaio sono impareggiabili avversari
per ogni tipo di creatura pernicioso!*



Criteri di affiliazione

I Messi dell'Orifiamma possono essere sia sacerdoti delle divinità dell'Orifiamma (Luce del Nord, Fieran, Idros, Auriel, Skrum) sia incantatori in grado di utilizzare le energie elementali che siano stati giudicati come virtuosi e degni di ricoprire tale ruolo. Essere insigniti come giudici erranti è un grande onore presso Gardan, in quanto si riceve allo stesso tempo sia il beneplacito del potere terreno che la benedizione delle forze astrali. Solo un membro dell'Ordine o la Duchessa hanno il potere di insignire qualcuno del titolo di Messo dell'Orifiamma, sia accettando l'eventuale domanda di un aspirante che concedendo tale titolo come onorificenza. Quando questo succede, tale cerimonia rituale avviene tramite tre passi successivi.

♦ **Alzare la testa:** Il primo passo per dimostrarsi degno di essere un Messo dell'Orifiamma è quello di portare a termine una heldprov, ovvero una missione scelta dalla Chiesa dell'Orifiamma o dalla Duchessa. Tale missione intende dimostrare la forza con cui l'aspirante intende difendere Gardan e le sue tradizioni; si tratta dunque di guidare una spedizione al successo (di solito in zone considerate "calde") o di presiedere un particolare processo. L'aspirante dovrà dunque dimostrare quello che è in grado di fare, e se riesce a impressionare positivamente le autorità di Gardan si passerà al passo successivo. In alcuni casi, se il soggetto ha già compiuto atti degni di menzione, si può decidere di saltare questo passo in quanto l'aspirante non ha altro da dimostrare e tale carica giunge come premio.

♦ **Gonfiare il petto:** Si tratta della benedizione che viene data da un membro della Chiesa o dalla Duchessa al Messo dell'Orifiamma, un particolare rituale in cui il Messo deve recitare l'invocazione cara all'Ordine dell'Orifiamma.

*Che la strada arrida ad ogni mio fratello
Che il vento soffi sempre sul suo viso
Che il sole riscaldi la mia terra
Che la pioggia la renda rigogliosa
E finché avrò forza nel mio corpo e luce nei miei occhi
Io proteggerò tutto questo con le mie mani.*

♦ **Impugnare il ferro:** L'ultimo passo inquadra il Messo dell'Orifiamma all'interno dell'Ordine, assegnandogli il suo ruolo e affidandogli poteri elementali particolari. Il Messo viene difatti inquadrato all'interno dei quattro cardini elementali dell'Orifiamma e ne sceglie uno, che definirà i poteri mistici che riceverà e la sua carica.

Gerarchia Interna

La gerarchia dell'Ordine dell'Orifiamma è molto semplice e favorisce la libertà decisionale di ogni membro, affidandosi quindi alla sua integrità e senso di giustizia; al vertice vi è la Duchessa Logan Elestran MacDussel assieme al Sommo Giudice Aulay Kentrigan Clemenear, mentre sotto di loro si trovano tutti gli altri Giudici e Messi dell'Orifiamma. Ponendo tutti i membri dell'Ordine alla pari si favorisce così un reciproco controllo atto a prevenire eventuali abusi di potere o infrazioni del codice di condotta. All'interno di Gardan, i Messi dell'Orifiamma sono riconosciuti attraverso l'icona dell'Ordine che portano nel risvolto del loro simbolo sacro.

Privilegi dei membri

A un novello Messo viene concesso di invocare il potere del Nume Elementale a cui è legato, usando la sua magia per ottenere il suo aiuto. Il successo in un'azione giudiziaria o in un atto a favore del popolo di Gardan fa guadagnare onore ad un Messo dell'Orifiamma e per questo gli possono venir affidate missioni particolari e di maggior difficoltà; per aiutarlo in tale opera, presso una delle sedi dell'Ordine il Messo viene benedetto dai suoi pari e investito di nuovi poteri mistici dai Numi Elementali tramite il dono di **gemme** incantate che possono essere incastonate nell'arma, nell'armatura o in un gioiello del Messo. Tali capacità variano a seconda del merito del Messo, e possono sia aiutarlo nella sua opera di giudizio che supportarlo in battaglia; gli spiriti degli elementi concedono così al Messo dell'Orifiamma parte della loro essenza, avvicinandolo così all'ideale dell'Orifiamma stesso.

È insolito trovare compagnie che includano più di un Messo dell'Orifiamma, in quanto nel loro ruolo di giudici spesso i Messi preferiscono lavorare in solitario ed avvalendosi di possibili alleati solo per la ricerca di indizi, di prove o di testimonianze; nelle zone di battaglia, invece, non è insolito trovarne piccoli gruppi che coordinano i combattenti in assenza di membri della milizia o che affiancano le truppe dell'esercito come consiglieri o come ulteriore ausilio sul campo.

Negli ultimi anni è sorta una piccola corrente interna ai Messi dell'Orifiamma, vista con preoccupazione dalla Chiesa gardanita; alcuni membri dell'Ordine, infatti, hanno preso posizioni vicine a quelle della Rosa Damoclis, trovando che l'Inquisizione sia una naturale evoluzione del ruolo di giudici erranti. Si tratta di individui isolati, spesso fanatici, che sono soliti portare avanti il loro ruolo con eccezionale zelo e pugno di ferro.

Già più di un Messo è stato bandito con disonore dall'Ordine per aver ecceduto nei suoi compiti, perdendo di vista il bene e la giustizia di Gardan in nome di un ideale estremo ed eccessivamente violento...

5.2.8 Le Zanne dell'Orsa

Le origini

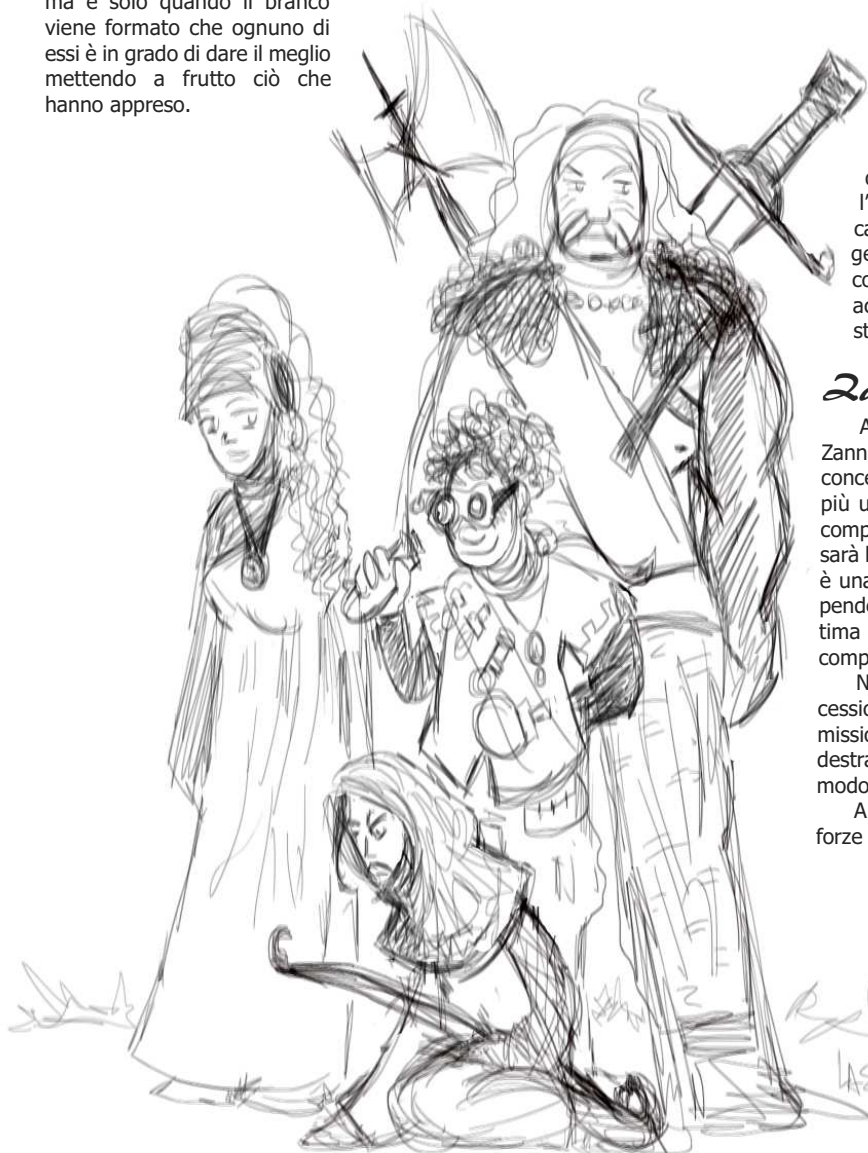
Il corpo d'arme delle **Zanne dell'Orsa** è di recente costituzione: ebbe origine quando la podestà dell'Orsa Bianca, non potendo arrischiarsi nel mandare un intero contingente armato all'inseguimento di fuggiaschi imperiali rifugiatisi sui monti, accettò la proposta di un condottiero che si era distinto durante l'assedio di Falcon, **Alan Marlour**, detto "l'Orso Grigio" per via della cappa ricavata dalla pelle di questo animale: inseguire i fuggiaschi, sgominarli e far ritorno a valle prima che i valichi montani fossero chiusi dai ghiacci. Le autorità accettarono, ma concessero che portasse con sé solo coloro che avessero accettato di propria sponte una missione potenzialmente suicida. Alan si recò dai propri compagni più fidati, illustrò loro tutti i dettagli della missione e all'alba del giorno 10 del mese del Mago dell'anno 1 del Regno Eterno, le "Zanne" di Alan (questo il nome che venne dato al piccolo manipolo di uomini) lasciarono le valli all'inseguimento dei superstiti imperiali. In sei giorni entrarono in contatto con il loro obiettivo, riparatosi in un fortino in disuso, in vetta ad un picco roccioso ammantato dalla nebbia, detto Colbrumoso. La difficile posizione dell'obiettivo tuttavia non fermò le Zanne: si accamparono poco distante e passarono i successivi tre giorni accampati nel bosco, cacciando le belve della zona e nutrendosi delle loro carni per recuperare le forze; con le pelli di questi poi cucirono dei mantelli che li coprivano da capo a piedi. All'alba del giorno 20 del mese del Mago partì l'attacco: avvicinandosi di soppiatto al fortino, in modo da sembrare le bestie il cui vello li copriva e aiutati dalla bruma che aleggiava sul colle, riuscirono a mettere fuori combattimento le guardie di ronda e a sbaragliare il resto dell'accampamento ancora addormentato. Quando il sole scandiva metà giornata, Alan e le sue Zanne erano già sulla via del ritorno, senza aver subito perdite e con 19 prigionieri imperiali al seguito. Questa fu la prima missione delle Zanne di Alan, corpo che presto sarebbe divenuto l'élite militare del Ducato di Gardan sotto richiesta diretta dello stesso Duca Erik MacDussel, che promosse seduta stante il giovane Alan Maresciallo del Regno Eterno.

Assetto attuale dell'ordine

Il corpo delle Zanne è un insieme di soldati d'élite il cui ruolo principale è quello di compiere azioni altrimenti impensabili per individui con un normale addestramento marziale; le Zanne sono portate a dare il meglio di sé in ogni situazione, indipendentemente dalle avversità o dalle condizioni sfavorevoli che potrebbe incontrare. Il loro obiettivo è riuscire a portare a termine la loro missione ad ogni costo, e devono quindi essere pronte ad affrontare ogni tipo di nemico, calamità e situazione che si potrebbero trovare innanzi; per questo l'Ordine delle Zanne dell'Orsa forgia elementi che possano essere autosufficienti in ogni momento o che traggano il massimo vantaggio da una stretta collaborazione interna ai gruppi formati. Per arrivare a tale fine ogni Zanna viene duramente addestrata a far fronte ai frangenti più estremi ed imprevisi, e in un intero anno il corpo e la mente di ogni recluta devono guadagnare una capacità di adattamento e di reazione fuori dal comune, oltre a collaborare al meglio con le altre Zanne per formare gruppi indipendenti e funzionali. Dopo il primo anno di addestramento, durante il quale si crea un sentimento di solido e spiccato cameratismo, una Zanna deve scegliere un campo di specializzazione, divenendo:

- ♦ **Apotecari**, specialisti nel soccorso dei compagni attraverso l'uso delle arti mediche e spesso valenti erboristi;
- ♦ **Segugi**, professionisti nel seguire piste e scovare tracce nascoste nonché abili nel raccogliere informazioni;
- ♦ **Genieri**, ovvero fabbri, falegnami e carpentieri abilissimi nella manutenzione dell'equipaggiamento del branco, nell'allestimento di accampamenti di fortuna e nella fabbricazione di meccanismi di difesa per essi nonché nel sabotaggio di quelli altrui;
- ♦ **Assaltatori**, ovvero esperti nel combattimento marziale e strategia militare.

Le Zanne dell'Orsa sono un corpo d'arme la cui forza risiede nell'unità, presi singolarmente ogni Zanna è sicuramente un soldato sopra la media, ma è solo quando il branco viene formato che ognuno di essi è in grado di dare il meglio mettendo a frutto ciò che hanno appreso.



Inoltre essi si contraddistinguono per un amore devoto nei confronti della propria patria natia, ovvero Gardan, per loro seconda solo al Branco stesso. Inoltre le Zanne presentano un profondo senso dell'onore d'armata.

Da qui il primo motto del corpo d'arme, usato anche come saluto militare formale con le massime autorità del corpo:

Per il Branco. la Patria e l'Onore!

Il secondo saluto militare invece rispecchia la volontarietà di una Zanna e viene notoriamente usato come saluto di congedo quando si accetta una missione o ci si appresta ad eseguire un ordine, a ricordare che questi non vengono presi come obblighi, ma come doveri che egli accetta di buon grado, essendo lui stesso che in primis a scelto questa strada:

Per mio volere!

Il terzo motto invece è puramente informale ed è il più usato tra le Zanne, specialmente poco prima di iniziare una missione. A volte viene anche usato come grido di battaglia quando ci si lancia in essa:

Gli Orsi fanno strada!

Tale esclamazione deriva da un aneddoto avvenuto durante una campagna militare che l'esercito del Regno condusse nelle Lande Selvagge, volta a conquistare alcuni punti strategici della zona. Durante un assalto, un battaglione del Regno si trovò asserragliato insieme a un branco di Zanne dell'Orsa all'interno di una gola, sotto una pioggia di strali. Durante l'ennesimo attacco nemico, il Capobranco incaricato Eshan Moongoose Lethoun si permise di suggerire una strategia al Capitano del Regno al comando per uscire da quella situazione e costui, accettando di buon grado il consiglio, rispose: "Cosa stiamo aspettando dunque? Orsi, fate strada!!!"

Zanne solitarie, Branchi e Tane

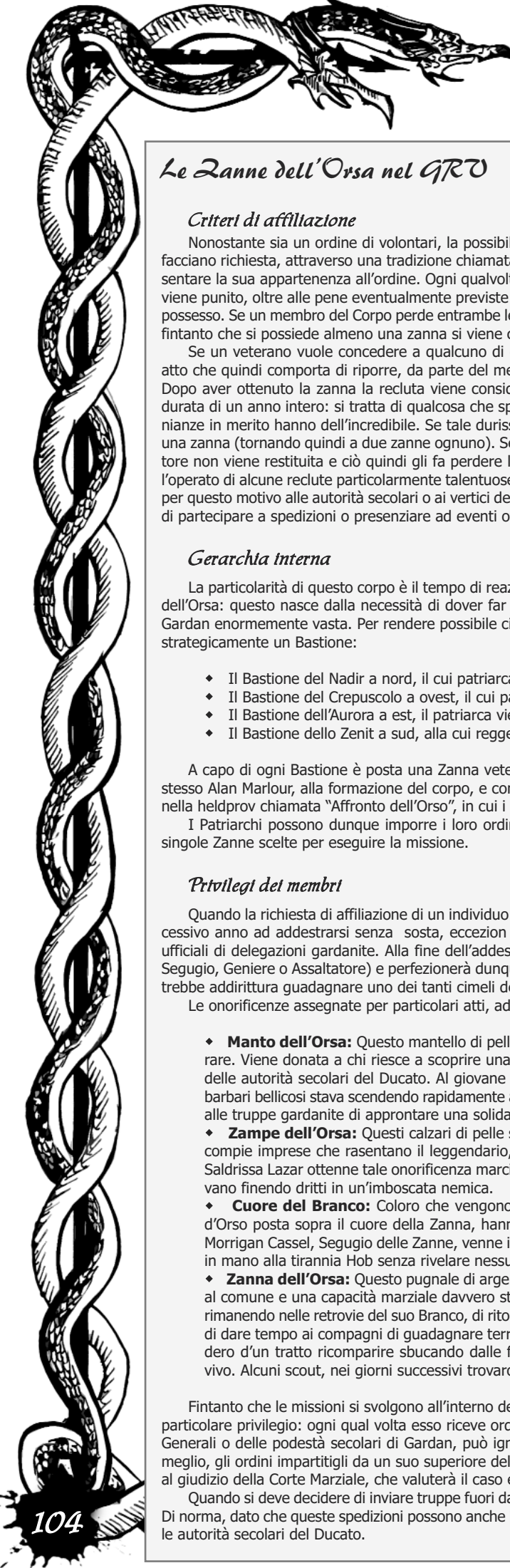
A seconda delle proprie gesta sul campo, una Zanna ottiene una certa fama o notorietà che porta alla concessione di un determinato rispetto. In particolare, più un individuo gode di rispetto maggiori saranno i compagni che saranno disposti a seguirlo e maggiore sarà la loro fedeltà a costui. Tale popolarità tuttavia non è una cosa che, una volta conquistata, permane indipendentemente dalle azioni della Zanna, anzi, quest'ultima dovrà saperla mantenere viva continuando a compiere imprese formidabili.

Normalmente, salvo che attraverso particolari concessioni, ad una Zanna vengono consegnate le prime missioni solo dopo aver terminato il primo anno di addestramento. Una Zanna che agisce da sola in questo modo viene comunemente definita Zanna Solitaria.

Alcune Zanne possono decidere di unire le proprie forze e formare quello che viene definito un Branco.

I membri di un tipico Branco delle Zanne dell'Orsa ricoprono ogni aspetto di un'azione militare





Le Zanne dell'Orsa nel GTO

Criteri di affiliazione

Nonostante sia un ordine di volontari, la possibilità di arruolarsi può essere concessa solo da altre Zanne veterane a coloro che ne facciano richiesta, attraverso una tradizione chiamata "il Fido della Zanna". Una Zanna veterana possiede una coppia di zanne a rappresentare la sua appartenenza all'ordine. Ogni qualvolta un membro del corpo d'arme infrange le regole dell'Ordine delle Zanne dell'Orsa viene punito, oltre alle pene eventualmente previste dal codice legale e dalla giurisdizione militare, con il ritiro di una delle zanne in suo possesso. Se un membro del Corpo perde entrambe le zanne viene cacciato dall'ordine con disonore, senza possibilità di potervi rientrare; fintanto che si possiede almeno una zanna si viene comunque considerati membri dell'ordine a tutti gli effetti.

Se un veterano vuole concedere a qualcuno di entrare all'interno dell'Ordine, può farlo solo cedendogli una delle sue due zanne, atto che quindi comporta di porre, da parte del mentore, una grande fiducia nella nuova recluta (da qui il nome "Fido della Zanna"). Dopo aver ottenuto la zanna la recluta viene considerata parte dell'ordine e viene sottoposta ad un rigidissimo addestramento, della durata di un anno intero: si tratta di qualcosa che spinge costantemente oltre il limite fisico coloro che ne prendono parte e le testimonianze in merito hanno dell'incredibile. Se tale durissimo addestramento viene portato a termine, la recluta ed il suo mentore ricevono una zanna (tornando quindi a due zanne ognuno). Se invece non riesce a terminarlo, la recluta deve restituire la zanna, mentre al mentore non viene restituita e ciò quindi gli fa perdere la possibilità in futuro di poter concedere tale opportunità a qualcun altro. Talvolta l'operato di alcune reclute particolarmente talentuose potrebbe venire sprecato se lasciate recluse all'addestramento per un intero anno, per questo motivo alle autorità secolari o ai vertici dell'ordine è permesso di concedere loro licenze straordinarie per dar loro la possibilità di partecipare a spedizioni o presenziare ad eventi ove ritengano sia importante la loro presenza.

Gerarchia interna

La particolarità di questo corpo è il tempo di reazione che presenta innanzi ai problemi che si manifestano entro i confini del Ducato dell'Orsa: questo nasce dalla necessità di dover far fronte a pericoli che potrebbero palesarsi in punti molto distanti tra loro, essendo Gardan enormemente vasta. Per rendere possibile ciò, Gardan è stata suddivisa in quattro "Territori" e su ognuno di essi è stato eretto strategicamente un Bastione:

- ♦ Il Bastione del Nadir a nord, il cui patriarca è noto come "Ursus Polaris" o "Orso Bianco";
- ♦ Il Bastione del Crepuscolo a ovest, il cui patriarca viene detto "Ursus Arctos" o "Orso Bruno";
- ♦ Il Bastione dell'Aurora a est, il patriarca viene chiamato "Ursus Nigris" o "Orso Nero";
- ♦ Il Bastione dello Zenit a sud, alla cui reggenza sta "Ursus Horribilis" o "Grizzly".

A capo di ogni Bastione è posta una Zanna veterana che prende il nome di Patriarca o "Ursus". Questa carica venne istituita dallo stesso Alan Marlour, alla formazione del corpo, e con il passare degli anni, vari Patriarchi si sono succeduti sfidandosi e confrontandosi nella heldprov chiamata "Affronto dell'Orso", in cui i contendenti mettono alla prova il loro onore stesso in una sfida all'ultimo sangue.

I Patriarchi possono dunque imporre i loro ordini ai vari Capibranco, che a loro volta passeranno i comandi ai vari branchi o alle singole Zanne scelte per eseguire la missione.

Privilegi dei membri

Quando la richiesta di affiliazione di un individuo è stata valutata positivamente, questi entra ufficialmente nell'Ordine e passa il successivo anno ad addestrarsi senza sosta, eccezion fatta per chi ottiene permessi temporanei per unirsi a Branchi o ad altre missioni ufficiali di delegazioni gardanite. Alla fine dell'addestramento egli potrà scegliere il proprio sentiero tra i quattro presenti (Apotecario, Segugio, Geniere o Assaltatore) e perfezionerà dunque le sue capacità in questo ramo; da questo momento, per atti eroici, la Zanna potrebbe addirittura guadagnare uno dei tanti cimeli dell'Ordine, simbolo del rispetto guadagnato.

Le onorificenze assegnate per particolari atti, ad esempio, sono:

- ♦ **Manto dell'Orsa:** Questo mantello di pelliccia di Orso è una delle Onorificenze maggiori alla quale un lupo possa aspirare. Viene donata a chi riesce a scoprire una minaccia imminente sulla patria o a sventare un complotto ordito ai danni delle autorità secolari del Ducato. Al giovane Alek Garrosh venne donata quando, accortosi che un nutrito contingente di barbari bellicosi stava scendendo rapidamente a valle dai monti, provocò una valanga che ne rallentò l'avanzata, permettendo alle truppe gardanite di approntare una solida difesa.
- ♦ **Zampe dell'Orsa:** Questi calzari di pelle sono straordinariamente resistenti e vengono donati come onorificenza a chi compie imprese che rasentano il leggendario, dimostrando grande resistenza ma soprattutto un'enorme determinazione. Saldrixa Lazar ottenne tale onorificenza marciando 5 giorni consecutivi senza mai riposarsi per avvisare un branco che stavano finendo dritti in un'imboscata nemica.
- ♦ **Cuore del Branco:** Coloro che vengono insigniti di tale onorificenza, rappresentata da una spilla a forma di Testa d'Orso posta sopra il cuore della Zanna, hanno dimostrato una fedeltà alla patria o al branco superiore alla propria vita. Morrigan Cassel, Segugio delle Zanne, venne insignita di tale onorificenza dopo aver passato 11 giorni di prigionia e torture in mano alla tirannia Hob senza rivelare nessuna delle informazioni in suo possesso.
- ♦ **Zanna dell'Orsa:** Questo pugnale di argento affilatissimo viene donato a chi si è distinto per uno spirito guerriero fuori al comune e una capacità marziale davvero straordinaria. Mika Yaverson venne decorato con questa onorificenza quando, rimanendo nelle retrovie del suo Branco, di ritorno da una missione di sabotaggio, affrontò da solo gli inseguitori nel tentativo di dare tempo ai compagni di guadagnare terreno. Quando questi ultimi ormai piangevano il sacrificio del compagno, lo videro d'un tratto ricomparire sbucando dalle fronde degli alberi, completamente ricoperto di sangue e ferite, ma ancora vivo. Alcuni scout, nei giorni successivi trovarono i corpi di una decina uomini riversi nella neve.

Fintanto che le missioni si svolgono all'interno dei confini del Ducato dell'Orsa, alla Zanne solitarie e ai Capibranco è riconosciuto un particolare privilegio: ogni qual volta esso riceve ordini da un suo superiore sott'ufficiale o ufficiale del Regno Eterno, ad eccezione dei Generali o delle podestà secolari di Gardan, può ignorare quell'ordine se reputato contrastante con, o non gli permetta di svolgere al meglio, gli ordini impartitigli da un suo superiore dell'Ordine. Una Zanna che si appella a questo suo diritto dovrà poi essere sottoposta al giudizio della Corte Marziale, che valuterà il caso e giudicherà il comportamento del soldato.

Quando si deve decidere di inviare truppe fuori dal confine, deve essere invece il Comandante Alan Marlour a dare il via alla missione. Di norma, dato che queste spedizioni possono anche interessare i vicini Ducati, Alan si premura spesso di prendere tali decisioni sentendo le autorità secolari del Ducato.

Alla fondazione di questo viene anche eletto un leader, che guiderà il gruppo e prenderà decisioni per esso: costui viene definito Capobranco. Il Capobranco viene eletto dal branco per criteri quali forza, onore e rispetto ed è costantemente chiamato a dimostrare di esserne il campione. Nel momento in cui non si dimostrerà più tale è probabile che il branco scelga un nuovo capo, che dovrà comunque superare un'adeguata heldproov per ricoprire tale carica.

Una volta formato un Branco risulta quasi fondamentale all'interno dell'ordine trovare per esso una "Tana". Tali Tane vanno da piccoli fortificati diroccati, terrapieni o rifugi boschivi, fino a imponenti torri di guardia o fortezze poste in punti strategici, tutte sparse nel territorio del Ducato. Un branco che non possiede una Tana gode anche di ben poco rispetto, mentre più grande è la Tana presieduta da un branco più grande è di conseguenza il rispetto di cui questo gode. Normalmente per ottenere una Tana un branco può o costruirne una nuova, o conquistarne una già esistente.

Capita che partendo per una missione un branco lasci la propria Tana completamente sguarnita e sovente, al proprio ritorno, questa sia stata occupata da un altro branco. Se la fama di uno dei due Capibranco è nettamente superiore a quella dell'altro di norma la Tana viene lasciata a colui che gode di quella maggiore, altrimenti la Tana viene contesa dai due stessi Capibranco. Essi si sfidano allora onorevolmente a petto e mani nude o con un solo pugnale, fino a che uno dei due non crolla al suolo senza rialzarsi o alzando due dita in segno di resa. A quel punto i cerusici possono intervenire portando soccorso ai due a partire prima dallo sconfitto. Il vincitore concede allora una giorno all'avversario per lasciare la Tana.



*I combattenti di Gardan non badano tanto ad apparir nobili e raffinati,
preferendo di gran lunga un approccio pratico e deciso nelle questioni di ogni giorno*

L'assalto

La torre si ergeva nella bruma che ammantava la collina; solo la solida sommità, toccata dalla luce lunare, sembrava rilucere debolmente. I due uomini se ne stavano a oltre trecento passi da essa, parlando a bassa voce sotto i pesanti mantelli di lana grezza, e la scrutavano con attenzione.

- La prima squadra non ha avuto problemi nel raggiungere la base della torre, signore, e ci hanno comunicato che li possiamo raggiungere. Ci consigliano di lasciare l'equipaggiamento pesante e di portare il minimo indispensabile come sono stati costretti a fare loro, poiché affrontare il terreno fangoso a pieno carico ci rallenterebbe troppo.

- Molto bene. Muoviamoci.

Altri dieci uomini partirono e risalirono di corsa il colle fino ad arrivare innanzi alle porte della torre. Nessuno sembrò notarli, nessuna resistenza gli veniva opposta se non dal terreno pesante e limaccioso. *Strano*, ebbero modo di pensare, *sono giorni che non piove, il terreno nella foresta è secco e compatto...* Eppure il piano stava andando bene, quindi non era il momento di deconcentrarsi. La prima squadra stava già lavorando per aprire il pesante portone, mentre loro sarebbero entrati di slancio e avrebbero fatto irruzione nella sala principale, eliminando le prime difese. Ci fu uno schiocco metallico, poi un cigolio, e le porte iniziarono ad aprirsi; gli uomini della seconda squadra le spalancarono di schianto ed entrarono di corsa all'interno a balestre spianate.

Vuoto. La base della torre era vuota. I bracieri se ne stavano spenti, le rastrelliere erano vuote, gli accessi ai piani superiori erano sbarrati. Qualcosa era andato storto. Terribilmente storto.

Fuori dalla porta ci furono alcuni sibili, poi grida sommesse e soffocate. Gli uomini della prima squadra stavano cadendo l'uno dopo l'altro come mosche, sotto i colpi precisi di qualcuno in agguato. L'uomo alla guida della seconda squadra ebbe appena il tempo di urlare qualche ordine scomposto.

- Il piano è fallito! Uomini, ritirata, subito!

Ma la via di fuga era già stata chiusa. Un drappello di uomini con addosso delle pesanti pellicce scure tirate fin sopra la testa si era piazzato all'esterno della porta, gettando via gli archi e impugnando lame corte; alla luce della luna, sembravano una gigantesca fila di zanne acuminate, pronte a sbranare chiunque si fosse avvicinato a loro. L'uomo che li guidava iniziò a parlare con voce cupa, ma stranamente divertita.

- Avremmo potuto marciare sul vostro campo nella notte e assaltarvi quando meno ve l'aspettavate, ma c'era il rischio che qualcuno riuscisse a scappare dalla nostra rete, e noi vi vogliamo tutti. Grazie ai nostri Segugi sapevamo da settimane ormai che voi briganti volevate assaltare questa torre per avere una base da cui far partire le vostre scorribande, così ci siamo detti; va bene, diamogliela. Sarà la loro tomba. Sono due giorni che abbiamo fatto evacuare la torre e non vi siete accorti di niente. I Genieri hanno fatto un ottimo lavoro nel farvi desistere dal portare scudi o altre noiose protezioni, così che vi sareste trovati chiusi e sguarniti nella nostra trappola. Quindi adesso io, Augustin del sept Munroe del clan Lethoun, capobranco delle Zanne dell'Orsa, nel nome di Gardan vi ordino di deporre le armi e arrendervi immantinente.

Le Zanne dell'Orsa. Il capo della seconda squadra rabbrivì. Il gruppo di briganti in cui militava prima era stato eliminato proprio dalle Zanne, dopo essere stato braccato sulle montagne per giorni e giorni. Non c'era scampo dalle Zanne, quando decidevano di prenderti. Ti seguivano senza sosta, senza conoscere fatica. Niente li fermava o li poteva sorprendere. Pronti a tutto, capaci di tutto.

- Non ci arrenderemo senza nemmeno provarci - sibilò il brigante.

- Questo vi fa onore - commentò il capobranco delle Zanne. - Ne terremo di conto.

Il resto fu veloce, scandito solo dal clangore dell'acciaio. Sette persone uscirono ai ceppi dalla torre; i corpi dei caduti furono gettati nella foresta ai lupi che sempre seguivano le Zanne. Gli Apotecari si presero cura dei membri del branco feriti prima di rimettersi in marcia. I soldati di stanza si sarebbero presi cura della torre e avrebbero pulito le rocce dal sangue. Per le Zanne iniziava già un'altra missione.



5.2.9 Personalità del Ducato

Duchessa Logan Elestran MacDussel

- ♦ Signora di Gardan
- ♦ Comandante dell'Ordine Cavalleresco delle Spine dell'Acciaio
- ♦ Generale d'Armata del Regno
- ♦ La "Fiera rossa"

- ♦ Anno di nascita: 2999 E.Q.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 26

Logan, la "rossa", unica figlia di Erik MacDussel e di lady Ophelia Kerr, nacque alla fine della triste egemonia dei Quattro Signori del Fato. Fin da bambina, la piccola Logan ha sempre avuto ben chiaro quale sarebbe stato il suo futuro e di certo, almeno nelle sue volontà, non c'era il desiderio di guidare un popolo tanto difficile come quello di Gardan.

Non sono un mistero le numerose discussioni tra il burbero Erik e l'irrequieta figlia, che ogni giorno non mancava di esprimergli il suo totale disappunto nel dover seguire le orme del padre: a niente valevano i duri ammonimenti di entrambi i genitori, Logan voleva viaggiare, veder il mondo: forse un giorno sarebbe tornata, ma più passava il tempo e meno questa eventualità le sembrava probabile. Le sue numerose e maltaciute fughe da corte dividevano non solo le altre autorità ma anche il popolo dell'Orsa: c'era chi si augurava una vita eterna per il saggio Erik e c'era invece chi vedeva in Logan l'esaltazione più pura della virtù dell'Erranza.

Le asperità fra padre e figlia raggiunsero il loro apice all'indomani della sua partenza verso l'addestramento per il percorso da cavaliere: raggiunti i 14 anni (in cui si temette perfino che Logan decidesse di disonorare il padre al punto da abbandonare il suo cognome in favore di quello del clan della madre), la futura erede alla reggenza gardanita scappò per l'ennesima volta, favorita sembra da qualche infido funzionario compiacente... Logan aveva già dato prova delle sue doti cavalleresche, sviluppate precocemente forse anche per convogliare la sua energia in qualcosa che anche lei riteneva effettivamente utile: per questo la sua famiglia da principio sembrò più offesa che preoccupata. Nessuno parimenti rimase particolarmente sorpreso da questa fuga, almeno da principio: quando infine un mese trascorse senza avere sue notizie, lady Ophelia, provata dalla preoccupazione, spinse il caparbio marito a partire alla ricerca della figlia.

Ciò che avvenne in seguito rimase avvolto nel mistero, giacché il Duca, partito solo, ritornò con la figlia sette giorni dopo, e nessuno dei due sembrò ansioso di parlare di quanto accaduto: le malelingue ipotizzarono un recupero entro terre straniere, dove Logan aveva avuto modo di dare sfogo alle sregolatezze che le venivano abitualmente attribuite ma che, duramente rimproverata dal padre, avesse infine piegato il capo e acconsentito al ritorno a casa. Altri sostengono invece la teoria di una miracolosa riconversione in seguito ad un'esperienza oltremodo provante. Fatto sta che i due tornarono visibilmente cambiati: i capelli bianchi del Duca, la cui comparsa era sicuramente stata favorita dai colpi di testa della figlia, sembravano essere aumentati.

Dal canto suo, Logan partì senza ulteriori indugi per l'addestramento cavalleresco, e quando tornò, dopo lunghi anni, non ci volle molto per capire che era diventata finalmente ciò che i suoi genitori si erano auspicati dalla sua nascita: una fiera figlia dell'Orsa, caparbia ma certamente degna della sua futura eredità. Negli anni che seguirono e dopo numerose campagne contro i seguaci dell'Impero rimasti, Logan riuscì a guadagnarsi l'affetto sincero della sua gente ed il rispetto di molti di coloro che in passato l'avevano aspramente criticata.

La prematura morte del padre, le cui circostanze sono ancora da chiarire, ha colpito duramente Logan e la madre, tanto che lady Ophelia, persi il marito ed il fratello, ha deciso di ritirarsi a vita privata. Logan ha infine accettato di prendere il posto del valoroso Erik, guardando con indomita speranza al futuro del Ducato: non c'è debolezza nella sua guida ma i suoi limpidi occhi verdi tradiscono un bisogno ardente di verità.

*La Duchessa Logan Elestran MacDussel
nelle sue vesti di Asso dell'Ordine della Spina d'Acciaio*



- ♦ Bunaidh del Clan Kerr e membro del Circolo dei Bùnaidh
 - ♦ Gran Conestabile dell'Armata di Gardan
 - ♦ Colonnello del Regno Eterno
 - ♦ "Il Bastione"
-
- ♦ Anno di nascita: 2998 E.Q.
 - ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 27

Gran Conestabile da poco più di tre lune, Garreth ha da sempre dimostrato di essere una delle mani armate più capaci del Ducato. Nipote diretto del valoroso Erik Mac Dussel e addestrato del padre David fin dalla più tenera età, la sua carriera militare vera e propria iniziò poco prima della maggiore età con una campagna della durata di un anno per scovare e punire nel modo opportuno una sacca di cultisti dei numi oscuri. Questo evento portò il giovane Garreth a confronto con la vera battaglia e con i sentimenti impetuosi che essa comporta, lasciandolo profondamente segnato e, al contempo, facendolo maturare prima del tempo.

Da allora la sua mano sempre impugnò un'arma pronta ad abbattersi sui nemici dell'Orsa e mai c'è stata battaglia nella quale Garreth non si sia distinto per coraggio e abilità. Questo lo portò ben presto, prima dei venti anni d'età, a meritare il "Passo dell'acciaio", ovvero un arcigno addestramento con cui esponenti dei clan barbarici del Sud danno il diritto di apprendere alcuni segreti del loro stile di battaglia e tecniche metallurgiche ad estranei al clan che abbiamo dimostrato di meritargli.

Fu Yara Irvonen Mattisenmaki, Lady protettrice di Kaalon, ad indirizzare le ben meritate capacità del giovane che si era reso protagonista del salvataggio della popolazione locale dal pericolo che incombeva su di loro.

Dopo due anni tra i nevosi e gelidi picchi del Sud, Garreth tornò finalmente a casa e il suo clan lo accolse con gli onori che si tributano ad un vero eroe di guerra, dato che era il primo Kerr ad essere onorato dal "Passo dell'acciaio" nell'ultimo decennio. Garreth cominciò subito il servizio in pianta stabile presso l'esercito, sino ad arrivare al grado di maresciallo, poco dopo aver passato i cinque lustri d'età.

I suoi superiori non vollero caricarlo di responsabilità, nonostante un curriculum militare di primissimo ordine, così rallentarono la sua scalata nella gerarchia militare, ad un passo dal divenire ufficiale, scelta che molti all'interno del clan Kerr giudicarono saggia, dato il carattere ancora acerbo del giovane.



Questa scelta invece venne vista da Garreth come una mancanza di fiducia e lo portò a manifestare in modo anche molto colorito le sue opinioni a riguardo con gli altri esponenti di spicco del clan.

Ci avrebbe pensato suo padre stesso a nominarlo Capitano del Regno Eterno poco prima di partire per una missione estremamente pericolosa verso il confine meridionale, volta a placare l'ennesimo spargimento di sangue nei villaggi di confine. Missione dalla quale non sarebbe tornato.

Dopo aver analizzato con attenzione ogni altra possibilità, il Duca decise di promuovere Garreth Colonnello del Regno ed affidargli il comando delle fiere truppe gardanite, accompagnando la sua scelta con le seguenti parole che rimasero impresse nella mente a tutti i presenti:

"Questo giovane, mio nipote, è colui sulle cui possenti spalle poggerà da oggi in avanti l'onere di comandare i coraggiosi figli dell'Orsa in battaglia. Egli, vanto per il valoroso clan che ha il privilegio di guidare, rappresenta anche il più profondo legame con i popoli nostri fratelli che vivono nei territori più inospitali della nostra amata Terra. Possa la sua abilità esser sprone per ogni milite ad una condotta sempre ligia al comportamento che un vero gardanite deve tenere. Io, Duca Erik Mac Dussel, ti nomino Gran Conestabile di Gardan."

Il Gran Conestabile Garreth Kerr

Sommo Giudice Aulay Kentrigan Columnear

- ♦ Gran Sacerdote della Chiesa di Gardan
- ♦ Sommo Giudice dell'Ordine dell'Orifiamma
- ♦ Bùnaidh del clan Columnear e membro del Circolo dei Bùnaidh
- ♦ Il "Martello dell'Ovest"

- ♦ Anno di nascita: 2989 E.Q.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 36

In una terra in cui il merito è il metro con cui si misura il prestigio di una persona, la storia dell'attuale Sommo Giudice Aulay Kentrigan Columnear funge da esempio per tutti. Figlio della badessa di un piccolo monastero devoto al Nobilis Aster e a Fieran e del mylwar del luogo, membro del sept Kentrigan, Aulay prese i voti in giovane età per poi lasciare la casa natia diretto alla ventura, spinto da un animo idealista e da un'ardente fede. Il ragazzo si unì a numerosi gruppi di avventurieri ed accompagnò più di un cavaliere, intenti nella missione di scovare le sacche di fedeli dell'Impero che si erano annidati nelle valate gardanite; il suo nome divenne piuttosto famoso tra la popolazione e attirò l'attenzione dei vertici dell'Ordine dell'Orifiamma. A ventun anni fu insignito Messo dell'Orifiamma e già cinque anni dopo si parlava di farlo divenire Giudice presso Aberrich, visti gli innumerevoli successi sia in giudizi complessi e d'importanza nazionale che per il provato valore d'arme; a quel punto, alla morte del Bùnaidh dei Columnear, grazie a un fortissimo appoggio da parte della maggior parte del clan, Aulay prese parte alla heldprov per la successione trionfando e diventando così il nuovo Bùnaidh. L'investitura a Sommo Giudice dell'Ordine dell'Orifiamma e Gran Sacerdote avvenne per volontà del Duca Erik MacDussel stesso, che lo propose per tale carica nel momento in cui il Precedente Sommo Giudice si ritirò per lasciar spazio a qualcuno di più giovane. A soli trent'anni, Aulay aveva raggiunto il vertice della sua aspirazione e ricopriva il ruolo più alto all'interno della Chiesa di Gardan e del suo clan.

L'indole del Sommo Giudice è sempre stata famosa per la sua dualità; persona saggia e riflessiva, sempre pronta a sentire ogni parere altrui prima di prendere una decisione, calma e pacata, è capace di divenire una belva furibonda nel momento in cui gli ideali dell'Orifiamma vengono messi in discussione o la fede di cui si fa portatore viene tradita in qualche luogo. Da una parte si ammira dunque la sua sapienza e la sua avvedutezza, frutto di una mente forgiata sulle vie di ventura, che lo rendono una guida affidabile e sicura e un giudice imparziale e sereno delle vicende del Ducato dell'Orsa Bianca. Dall'altra il suo spirito si accende di una fiamma indomabile e battagliera quando il suo credo è messo in dubbio e la sua gente è oggetto di vessazioni o

violenze di qualunque tipo, eventi che spingono Aulay ad azioni forti e decisive che lo inquadrano come un capo intollerante verso ogni forma di eresia, iniquità o tradimento, pronto a debellarla con forza e senza pietà. Sotto la sua guida, difatti, si sono visti sia giudizi moderati e saggi per crimini marginali, magari spinti da necessità o bisogno o di cui l'imputato ammetteva già la propria colpa, sia punizioni esemplari verso individui rei di essersi macchiati di reati gravissimi e ignobili, per i quali il Sommo Giudice ha comminato fino alla pena capitale. All'interno dell'Ordine si è sempre mostrato pronto a dar fiducia alle leve più giovani, dando bene a intendere quali fossero i compiti e il ruolo di un Messo dell'Orifiamma e quale responsabilità questo rappresentasse, ed ha apportato sostanziali miglioramenti in ambito giudiziario incoraggiando l'impegno personale di ogni Messo nella ricerca di prove e testimonianze, dandogli il potere di scegliere i propri collaboratori liberamente, evitando così rischi di manomissioni o di false deposizioni.

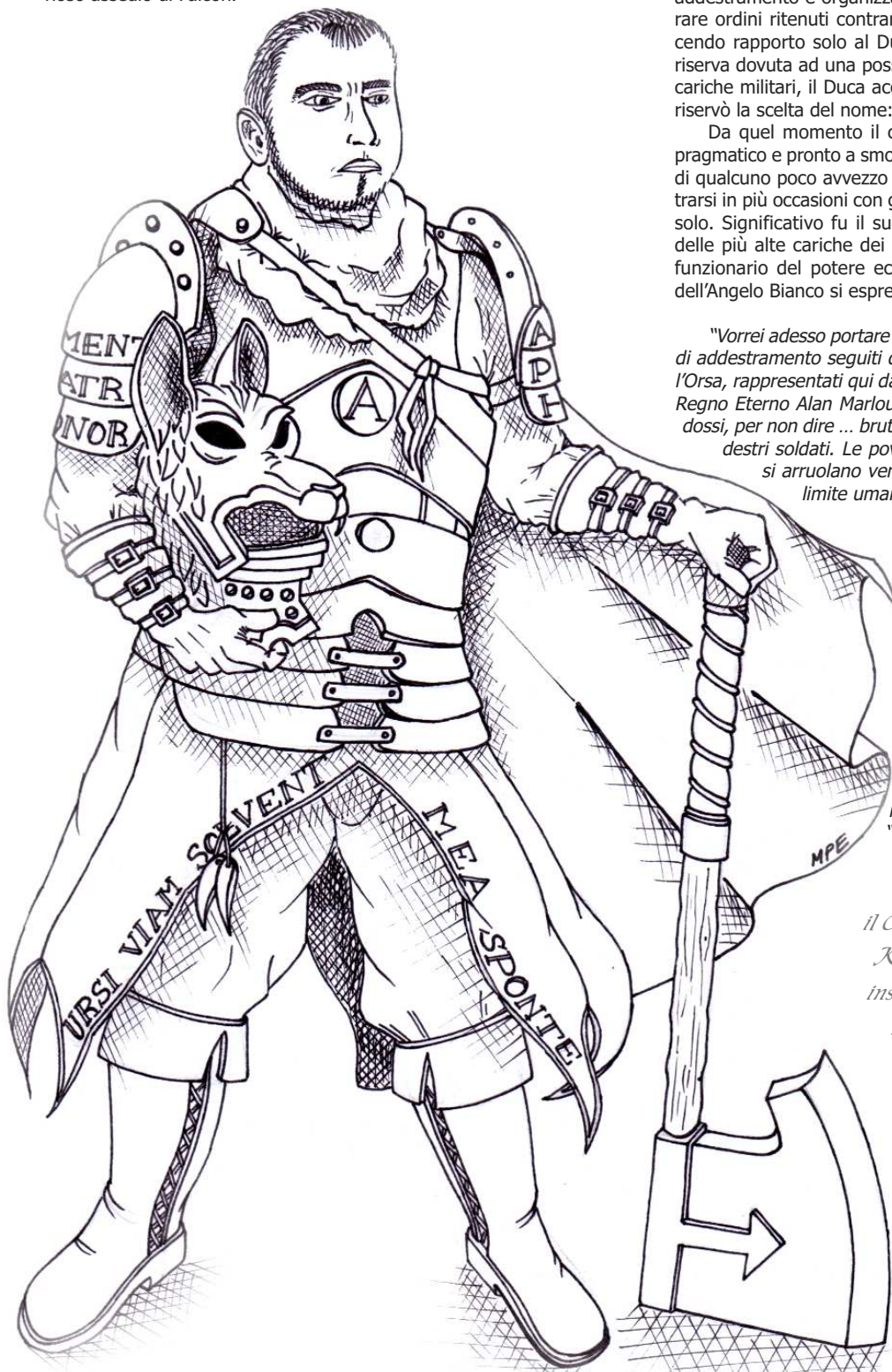
Chiunque abbia modo di incontrarlo presso Lencoe o sui campi di battaglia che ancora solca portando il suo aiuto e la sua guida, può capire subito l'attitudine propria del Sommo Giudice Aulay Kentrigan Columnear; pur intrattenendosi in conversazioni allegre e brillanti con i presenti, magari assaporando una delle robuste birre prodotte dai sacerdoti nei vitali monasteri di Gardan, non si separa mai dal pesante maglio che portava durante gli anni di ventura e che tutt'oggi usa contro gli infami nemici della sua fede e della sua terra...



- ♦ Comandante dell'Ordine delle Zanne dell'Orsa
- ♦ Maresciallo del Regno Eterno
- ♦ "Orso Grigio"

- ♦ Anno di nascita: 2981 E.Q.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 44

Il Comandante delle Zanne dell'Orsa ha sempre avuto un forte ascendente su coloro che lo hanno circondato. Si dice che, divenuto orfano a causa di alcuni sgherri imperiali, riuscì ad organizzare un gruppo armato di ribelli e liberare il suo villaggio dalla loro morsa. Dopo pochi anni, partecipò assieme allo stesso gruppo, divenuto un piccolo drappello, al vittorioso assedio di Falcon.



Quando questo infine terminò, Alan si offrì per guidare un manipolo di volontari in una missione durissima e al limite del possibile.

La perfetta riuscita di quest'azione gli valse ammirazione di tutto il popolo gardanita. L'appena insediato Duca, Erik Mac Dussel decise di proporgli la formazione di un corpo d'élite specializzato nel combattimento sugli aspri terreni natii. Alan accettò il compito a due condizioni che pochi altri avrebbero avuto il coraggio o l'ardimento di richiedere: la totale autonomia nella scelta dei metodi di arruolamento, addestramento e organizzazione e la piena facoltà di ignorare ordini ritenuti contrari al bene dell'amato ducato, facendo rapporto solo al Duca stesso. Seppur con qualche riserva dovuta ad una possibile protesta da parte delle alte cariche militari, il Duca accettò ponendo un ultimo veto. Si riservò la scelta del nome: le Zanne dell'Orsa.

Da quel momento il carattere di Alan, estremamente pragmatico e pronto a smontare anche a male parole le idee di qualcuno poco avvezzo alla pugna, lo ha portato a scontrarsi in più occasioni con gli alti papaveri dell'esercito e non solo. Significativo fu il suo intervento durante un concilio delle più alte cariche dei Ducati del Nord, quando un alto funzionario del potere ecclesiastico fedele al divino culto dell'Angelo Bianco si esprime nel seguente modo:

"Vorrei adesso portare all'attenzione dei presenti i metodi di addestramento seguiti dal Corpo d'Arme delle Zanne dell'Orsa, rappresentati qui dal loro comandante Maresciallo del Regno Eterno Alan Marlour, giudicati da me ben poco ortodossi, per non dire ... brutali. Non sembra nemmeno che addestri soldati. Le povere reclute che di propria sponte si arruolano vengono martoriate e portate oltre il limite umanamente concepito."

Dal fondo della sala la risposta di Alan arrivò lenta e glaciale:

"Che dire... Mi dispiace padre, non sapevo di dover addestrare chierichetti. Ma in fondo su una piccola cosa voi avete ragione: io non addestro soldati, io plasmo uomini, forgio guerrieri. Così che quando teste decorate come noi ordineranno loro di compiere l'impossibile, essi non ci chiederanno "come", bensì "in quanto tempo".

il Comandante Alan Marlour Kerr porta ancora con sé le insegne con cui partecipò alle spedizioni dopo la caduta dell'Impero

Bjorn Laithannen

- ♦ Il "Gran Cacciatore"
- ♦ "Ombra della Duchessa"

- ♦ Anno di nascita: 2996 E.Q.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 29

Bjorn Laithannen nacque sul finire dello scellerato dominio dei Quattro in un villaggio al confine meridionale di Gardan. Suo padre, Torovian, Gran Cacciatore del villaggio, morì in seguito ad una tragica battuta di caccia, lasciando la madre Sura sola a badare a lui, che sarebbe nato poco dopo. Cresciuto a fianco della donna, Bjorn sviluppò un senso protettivo nei suoi confronti, facendosi carico del benessere del genitore, maturando una maestria unica nell'inseguire ed abbattere le prede necessarie al sostentamento dei due. Un giorno, però, in seguito a screzi con alcuni adulti del villaggio, il giovane venne colto da un sentimento di ira cieca che mai aveva provato prima di allora e abbatté con l'accetta con cui stava facendo legna da ardere i suoi oltraggiatori, arrivando perfino a ferire la madre che aveva provato a fermarlo. Questo evento lo segnò a tal punto da farlo fuggire lontano da Sura, temendo di poterle nuocere ancora in futuro.

La corsa rabbiosa fuori dal villaggio durò due interi giorni quasi ininterrotti e, infine, si placò nei pressi di una cascata dove il giovane si abbeverò e cadde inerme, data la stanchezza accumulata. Furono le urla di una donna, molto simili a quelle che erano uscite dalle labbra di sua madre mentre la feriva, a svegliarlo di soprassalto. Subito prese la stessa accetta ormai incrostata di sangue rappreso e si precipitò verso il luogo da cui provenivano le grida. Presto si trovò innanzi ad un manipolo di briganti che avevano immobilizzato una giovane contadina con bieche mire. Il giovane vide la collera montare in lui e si abbatté sui malintenzionati con incredibile furia. In quel mentre sopraggiunse per puro caso anche un piccolo drappello di cavalieri dalle regali insegne e il più vicino di loro proclamò ad alta voce: "Trattenete le armi, siete al cospetto di Sua Grazia la Baronessa Logan Elestran Mac Dussel. VI INTIMO DI ARRESTARVI!".

Si trattava addirittura della scorta armata dell'allora Baronessa in persona: gli armigeri dovettero faticare non poco per bloccare la rabbia di Bjorn, che da solo aveva ucciso quattro dei cinque briganti e aveva già ferito gravemente il quinto. La vista di questa azione, invece di generare timore nella futura Duchessa, creò un profondo senso di ammirazione nei confronti di quell'uomo che era intervenuto da solo per proteggere una popolana sconosciuta. Questo era un uomo degno di potersi chiamare Cavaliere, non chi, rivestito di un'armatura scintillante, disdegna il popolo di cui dovrebbe essere primo servitore.

Questo portò la Baronessa a proporre al giovane un posto accanto a lei come uomo della scorta, col pensiero di amplificare i già nobili propositi del ragazzo. Alcuni nobili gardaniti videro la vicinanza della futura duchessa col giovane di cattivo occhio, meravigliandosi che il giovane virgulto del più antico ed onorato clan si accompagnasse con un barbaro illetterato e non educato alla vita cortese.

Per mettere a tacere tali voci, la figlia di Erik Mac Dussel decise di portare con sé Bjorn annunciando pubblicamente che con i suoi insegnamenti ne avrebbe fatto un cavaliere provetto. Se questo diverrà mai realtà, sarà solo per scelta del Gran Cacciatore e non per il volere di qualche funzionario incartapecorito.

*Non esista preda o avversario che conosca scampo
dal Gran Cacciatore Bjorn Laithannen*



Lady Olivia Cleeland

- ♦ **Bùnaidh del clan Cleeland e membro del Concilio dei Bùnaidh**
- ♦ **Sovrintendente dell'Accademia dei Mestieri di Tomiloch**
- ♦ **La "Folgora bianca"**
- ♦ **Anno di nascita:** 2993 E.Q.
- ♦ **Età nell'anno XXV del Regno:** 32

Tanto ammirata quanto discussa, sicuramente Lady Olivia Cleeland è una figura anomala all'interno della società gardanita per i suoi interessi e le sue capacità, oltre che per i modi e per lo stile. Munita di un acume e di un'intelligenza fuori dal comune, la guida del clan Cleeland si è sempre dimostrata nel suo ruolo e nelle sue mansioni gioviale e aperta a nuove vedute su ogni campo, spinta da un'innata curiosità e da uno spiccato spirito imprenditoriale, inusuale rispetto al solito atteggiamento burbero e tradizionalista dei figli dell'Orsa Bianca. Stimata inventrice ed esperta alchimista, si è sempre impegnata nel favorire la crescita e il miglioramento delle varie arti in cui i gardaniti eccellono, coordinando al meglio gli sviluppi nel campo dell'ingegneria civile e militare, della metallurgia e dell'alchimia, giudicando che queste attività pratiche e non speculative fossero le uniche che possano rendere onore allo spirito gardanita. Il suo stesso modo di vestire non tradisce niente della posizione di prestigio che ricopre; nel suo spolverino bianco e con la sua capiente borsa a portata di mano, zeppa di attrezzi e alambicchi di vario tipo, sembra più uno dei tanti artigiani di Tomiloch che l'erede di una dinastia di cavalieri e il Bùnaidh di un clan fondatore.

Primogenita del precedente Bùnaidh, divenne capoclan a venticinque anni contando sull'appoggio dei tre fratelli minori, giovani ma stimati cavalieri, e dei vertici dell'Accademia dei Mestieri di cui faceva già parte; Olivia non ci mise molto ad entrare nel cuore della popolazione, portando grandi benefici alla vita quotidiana di ognuno grazie alle scoperte sfornate dall'Accademia di cui era Sovrintendente e agli incentivi al lavoro forniti alla manifattura locale. Allo stesso modo, il suo comportamento ha però attirato nel tempo le antipatie di una piccola ma influente parte del clan Cleeland, quella più legata alla tradizione cavalleresca e alla fede di stampo usuale; Olivia è tacciata, difatti, di dimenticare quali sono i veri valori su cui si fonda il Ducato e di inaridire l'animo dei suoi sudditi spingendoli a guardare solo le faccende terrene distogliendo totalmente gli occhi dal volere dell'Orifiamma. Dal canto suo, Lady Olivia ha sempre avversato queste voci tacciandole come false e menzognere, proclamando il suo credo nei valori di Gardan; se questa da molti è vista come una sincera professione di fede, da altri è però considerata l'astuta mossa di una scaltra governatrice, attenta a non inimicarsi il popolo che sinora l'ha sempre sostenuta. La Bùnaidh è solita corroborare la sua posizione e portare avanti il suo compito con la serenità e l'arguzia che l'hanno sempre contraddistinta, mostrandosi sempre calma e obiettiva in ogni situazione e allo stesso tempo evitando un reale confronto con i suoi avversari.

Negli ultimi tempi, Lady Olivia si è dimostrata una delle figure più interessate alla scoperta degli antichi marchinegni pervenuti nei Ducati dell'Orifiamma, fornendone alcuni all'Accademia per studiarli e tenendone altri per sé per i propri lavori personali.



Sebbene i più ferventi tra i fedeli nell'Orifiamma abbiano tacciato questo comportamento come irrispettoso e inappropriato per un Bùnaidh, la donna è solita recarsi ovunque con *Sero Cyfreith*, la sua gargolla personale che porta sempre al fianco...



Di Ffin Llinel, la Linea di Confine

Intorno a Lady Olivia Cleeland circola una strana voce mai confermata e senza alcuna prova a sostenerla, che eppure continua a essere sussurrata soprattutto all'interno degli ambienti dell'Accademia e di quelli ecclesiastici. Da quando Olivia è divenuta Sovrintendente dell'Accademia dei Mestieri, ben sette membri di questa istituzione sono stati condannati per motivi legati alle loro creazioni; che si trattasse di eresie dovute a metodi impropri di relazione con le energie elementali o di utilizzo di energie da fonti malevole, che si arrivasse addirittura a omicidi o a torture, sette stimati artigiani dell'Accademia sono finiti in prigione o condannati alla pena capitale in seguito a ciò che avevano costruito. Si trattava perlopiù di oggetti il cui reale funzionamento è rimasto un mistero, ma che di sicuro sfruttavano allo stesso tempo fonti alchemiche, arcane e meccaniche, unendo il sapere insegnato all'Accademia in modo organico ma con modalità misteriose; tali creazioni sono state confiscate dalla Chiesa dell'Orifiamma e tenute in custodia o smantellate, in quanto non si è potuto apprendere molto sulla loro reale natura.

In ogni caso i soggetti erano ossessionati dalla loro opera e gli atti da loro compiuti erano frutto di forme di pazzia o delirio; persino i progetti delle loro creazioni sembravano in qualche modo influenzati da una qualche follia malsana. In alcuni di essi si citava però qualcosa di inquietante, ovvero dell'esistenza di un gruppo che coordinava tali atti di creazione per fini ignoti; il Ffin Llinel, o Linea di Confine. Non si sa niente realmente su tale gruppo, in quanto la sua esistenza è corroborata solo dagli scritti di individui impazziti e dal comportamento criminoso, ma la Chiesa di Gardan rimane sempre all'erta su eventuali nuove apparizioni di questa misteriosa organizzazione; gli occhi di molti sono puntanti proprio su Lady Olivia, colpevole di aver a suo tempo ammesso lei stessa questi soggetti presso l'Accademia, eppure non esiste alcuna fonte che leghi ulteriormente la Bùnaidh all'esistenza del gruppo...



*Vara Irvonen Mattisenmaki,
esponente dei clan barbarici
delle Cime Guardiane del Nord*

Vara Irvonen Mattisenmaki

- ♦ **Lady Protettrice di Kaalon**
- ♦ **"Signora di Velluto"**
- ♦ **Anno di nascita:** 2987 E.Q.
- ♦ **Età nell'anno XXV del Regno:** 38

Questa arcigna e glaciale donna è l'ultima rimasta del proprio clan e ormai da cinque anni è Protettrice di Kaalon, un piccolo villaggio ove risiedono non più di duecentocinquanta anime, ma di enorme importanza poiché a custodia di un passo perennemente innevato che dalle Cime Guardiane si affaccia direttamente sul confine di Gardan, il Passo dell'Alleanza.

Da sempre giudicata come donna degna di fiducia, deve il suo soprannome ai modi delicati che da sempre usa quando si rapporta con coloro che vengono dalla "civiltà". Sin da giovane ha dimostrato un'affinità eccezionale con la forgiatura e l'uso delle armi, incoraggiata dal padre, Mikko, che purtroppo perse a seguito di una invasione di predoni, desiderosi delle scorte che il suo villaggio aveva accumulato per passare l'inverno crudele. Lei e gli altri del suo clan riuscirono solo dopo una sanguinosa battaglia ad aver ragione dei balordi e solo a carissimo prezzo.

Quando la minaccia si spense, quasi tutti gli altri che la accompagnavano erano caduti e lei si era salvata solo grazie all'intervento di un ragazzo e di alcuni che lo seguivano. Tornando a Kaalon fece conoscenza col giovane e comprese dalle sue parole quanto egli fosse desideroso di migliorarsi e battersi con tutte le sue forze per il suo popolo, gli stessi sentimenti che ardevano in lei da giovane. Il Duca la nominò Lady Protettrice, il titolo che era stato di suo padre e che aveva dimostrato di poter ereditare sul campo, ma ella accolse la nomina con freddezza siderale confidando al Duca in persona che avrebbe preferito morire cento volte su quel passo piuttosto che assistere alla strage che l'aveva resa l'ultima della sua famiglia. Fu l'addestramento del giovane, che poi scoprì essere il nipote dello stesso Duca, a distrarla e sollevarla in parte dal suo dolore.

Lo stesso dolore che ancora prova, ma dal quale si distrae con i suoi continui viaggi diplomatici tra i vari protettorati del Sud e Lencoe al fine di garantire sempre le migliori comunicazioni possibili e, qualora ve ne fosse occasione, contattare altri fieri figli dell'Orsa che potrebbero sottoporsi al "Passo dell'Acciaio" sotto la sua supervisione.



5.2.10 Opinioni esterne

*«Come fulgida fiamma arde lo spirito dei
prodi uomini di Gardan... eppure, senza un
freno, anche il più puro dei fuochi diventa
un incontrollabile incendio!»*

Karim Rashid ibn Amjad Komein, Duca di Athar

*«L'Orsa Bianca e la Torre Scarlatta allevano i
loro figli alla battaglia... Poi per sopravvivere, loro
per morire eroicamente...»*

Kaspar Von Hassel, Duca di Thersa

5.2- Thersa

5.3.1 – Introduzione a Thersa

«*Ubi Spes Caedet, Fides Perstat*»

(*"Dove la Speranza cade, la Fede resiste."*)

Motto Ducale di Thersa

La Podestà della Torre Scarlatta rappresenta ad oggi il più solido baluardo difensivo dei Ducati e sin dagli albori della storia del Settentrione si oppone strenuamente agli assalti delle malvagie orde provenienti dagli Altipiani. A differenza degli altri reami del Nord, Thersa non venne fondata a seguito di una lunga campagna di civilizzazione, ma fu invece edificata per scopi prettamente militari.

Già nei remoti secoli dell'Era Arcaica la brulla steppa del Nord-Est pululava di sacche di crudeli razziatori che stagionalmente calavano nei Ducati per depredare ogni villaggio che avesse la sventura di trovarsi lungo la loro scia. Molti valorosi guerrieri e cavalieri che comandavano gli avamposti sparsi nella zona decisero allora di formare una vasta coalizione di armate per porre fine ai massacri degli scellerati invasori. Dopo aver ricevuto il benedetto dei propri signori, i "duci" rizzarono i loro campi d'arme nell'estremo margine sud-orientale dei Ducati e in breve alle tende si sostituirono grosse rocche costruite con la robusta pietra delle vicine Cime Guardiane. Tale era lo spirito d'alleanza e fraternità che viveva in quella lega di coraggiosi uomini che essi decisero poi di unire ogni maniero con massicci tratti di cinta muraria, creando così un unico complesso fortificato lungo oltre duecento miglia. Era così nato il possente **Estvallo**, che da allora divenne il simbolo materiale dell'irriducibile determinazione dei popoli del Settentrione.

In breve le schiatte reggenti riconobbero l'indipendenza territoriale dei duci e fu così che venne permesso loro di costituire l'ottavo Ducato a cui venne attribuito il nome di Thersa, che nel vernacolo locale trae ispirazione dal vocabolo "*thersier*", ossia "*sacrificio*". Non a caso è proprio l'incrollabile spirito di sacrificio che contraddistingue le genti thersiane, concedendo loro la tempra d'animo per sopportare gli orrori quotidiani. Assieme ai bastioni dell'Estvallo era infatti cresciuta anche supremazia marziale dei predoni degli Altipiani i cui ranghi si erano riuniti nel bieco impero della Tirannia. Ciò per Thersa significò il principio del funesto "stato di assedio permanente" durante il quale le fortezze subirono innumerevoli attacchi da parte dei loro acerrimi nemici.

La situazione mutò in peggio con l'avvento della tenebrosa Era dei Quattro e la destituzione dei governi equestri. I "fantocci" posti da Falcon sugli scranni dei duci stipularono con gli hob della Tirannia un infame accordo (noto come "*patto dei lupi*") in base al quale essi avrebbero risparmiato le opulente magioni dei nobili per colpir in loro vece gli insediamenti dei villici. Persino in quella miserevole condizione i patrioti thersiani spiccarono per la loro stoica resistenza, dando vita a piccoli manipoli di milizia popolare per respingere le incursioni dei saccheggiatori.

NOTA – Il lunatici

I superstiti del cruento carnaio che quotidianamente affligge le terre di Thersa sono sovente stati testimoni di orrori talmente abominevoli da ferirli tanto nel corpo quanto nella mente. La maggior parte di questi sventurati reduci è stata costretta a sopportare a lungo la vista dei cadaveri smembrati dei propri parenti o commilitoni, oppure è rimasta dispersa per interi giorni o settimane nella sconfinata desolazione della terra di nessuno. Molti di quanti riescono a far ritorno nella civiltà finiscono per sprofondare nella paranoia o nella demenza, alienandosi dalla realtà per trovar sollievo dall'opprimente peso delle loro cupe memorie.

Le vittime di quest'insanabile follia sono detti "lunatici" e spesso costretti per scelta o per discriminazione a viver come mesti rinnegati. Alcuni si accostano con atteggiamento compassionevole a costoro, cercando di confortarli dal timore che li tormenta, altri li additano invece come pazzi senza speranza, relegandoli nella miseria... solo pochi tuttavia posseggono abbastanza pazienza e discernimento da approfondir quelle che sono le vere cause della prostrazione dei lunatici, arrivando al contempo ad apprezzarne le qualità nascoste. Non a caso la follia dei lunatici viene compensata da eccezionali doti d'intelletto o percezione e quanti li giudicano alla stregua di idioti scervellati devono presto o tardi mutar opinione di fronte al loro straordinario acume.

La stragrande maggioranza dei lunatici è presente entro i confini del Ducato della Torre Scarlatta, ma non è altresì escluso che la loro personalità irrequieta li induca ad allontanarsi dalla terra natia e a mischiarsi ai popoli vicini.

In quel tempo nefasto è celebre soprattutto il fulgido esempio di Lady Lisbeth, la "martire", compagna di Sant Elleron, che si consegnò agli sgherri imperiali andando incontro ad un atroce supplizio pur di proteggere la fuga del Cavaliere del Tramontano.

L'Era del Regno riportò in auge la dinastia dei duci che col **Duca Kaspar Von Hassel** alla loro testa si impegnarono per restaurare l'Estvallo e bandir di nuovo l'ombra della Tirannia dalle lande del Settentrione. Purtroppo la Torre Scarlatta era logorata dai molti eccidi perpetrati per rappresaglia dagli aguzzini falconiti e le sue difese nei primi anni del Regno stentavano a regger l'urto micidiale degli hob. Quando alcune bande della fazione avversa penetrarono nell'entroterra thersiano interi borghi furono messi a ferro e fuoco, case e coltivazioni vennero rase al suolo e centinaia di uomini, donne ed infanti furono trucidati nel corso di oscure stragi. Fu solo grazie alla rinnovata risolutezza dei prodi cavalieri, alla guida illuminata del clero e alla laboriosa opera del volgo che Thersa resse ad ogni colpo senza cadere, traendo da ogni disgrazia la forza per tirare avanti.

Oggi la Torre Scarlatta è tornata ad esser l'insuperabile muro che fu in passato e la sua corte ha sopperito alle perdite subite con acconce soluzioni strategiche. La formazione di nuovi ordini d'arme come la schiva **Legione degli Orfani**, il consolidamento delle antiche cerchie cavalleresche, il capillare sistema d'avvistamento dei monasteri e delle *nachtlichter* ("*luci del vespro*"), il radicale **criterio di co-scrizione**, tutto è volto a dar linfa alle solenni parole che riecheggiano costantemente nel cuore dei thersiani... resistere sempre e a qualsiasi costo!

Questo scorcio dalle tinte parimenti fosche e gloriose si riflette nel singolare carattere dei cittadini della Torre Scarlatta. In tutti, dal lord al plebeo, impera un eccezionale senso del dovere e devozione per la propria comunità. Ciascuno a Thersa sa che la sopravvivenza dipende dall'assoluta cooperazione e condivisione d'intenti; di conseguenza egoismo, campanilismo e faziosità sono mal tollerati in ogni ambito. Al contempo, a causa della straziante prostrazione a cui sono sottoposti, i nativi thersiani tendono ad apparir assai umili (alcuni, a torto, direbbero remissivi) e a mostrar un atteggiamento estremamente pessimista (come ben si evince da alcuni cupi detti, ad esempio: "*Così come l'alba può aprire gli occhi di un uomo, il tramonto che segue può serrarli per sempre*").

Anche in questo contesto ricco di virtù non mancano i lati negativi, ben esemplificati dalla facciata 'brutale' della guerra, incarnata dalle molte **masnade** mercenarie che combattono al soldo dell'Estvallo e dalla torbida trama d'interessi e giochi di palazzo che gravita attorno alla fiorente industria bellica del Ducato.

Questo è l'orizzonte insanguinato di Thersa, l'ultimo confine che divide la vita dalla morte nelle algide terre del Nord.

Di seguito vengono descritte le figure più autorevoli della società ducale:

Corte "Super Parties"

- ♦ **Duca** ("Oberstführer", "sommo duce"): Indiscusso reggente e saggio moderatore di corte, il Duca è l'esempio vivente del valore civile di Thersa. Attualmente lo scranno spetta a **Lord Kaspar Von Hassel**, la "roccia", fervente promotore del rispetto del Dogma di Libra.

- ♦ **Ordini equestri**: Il pio ordine degli Ospedalieri e gli inflessibili templari della Rosa Insanguinata supportano direttamente il Duca o i suoi più vicini gregari, recando la sua parola in ogni remoto cantone della nazione.

Primo ramo

- ♦ **Gran Diacono** ("Oberichter", "guardasigilli"): Affine al "sommo giudice" degli altri Ducati, il Gran Diacono riunisce in sé la massima carica legale ed ecclesiastica sul suolo di Thersa. Al Diacono spetta il privilegio di presentar presso l'alta corte le delibere emesse dal Concilio e di gettar le basi per ogni futuro progetto istituzionale. Ad esser insignito di questo titolo è l'eminentissimo **Lord Martin Pappenheim**, vicario della Curia. Costui è uno dei personaggi più controversi presso i palazzi della Torre Scarlatta ed è divenuto famoso tanto per la sua ambiziosa revisione del panorama politico quanto per l'eccessiva indulgenza mostrata nei confronti delle fasce più 'radicali' del primo ramo.

- ♦ **Il Concilio Permanente**: Il nome del Concilio si ispira a quello dei solenni raduni clericali del Settentrione e non a caso gran parte dei suoi membri provengono dagli ambienti della chiesa. Questo è il nucleo centrale del primo ramo e in seno ad esso sono formulate le più importanti decisioni di stato. La storica riforma voluta dal Gran Diacono ha assegnato un terzo dei seggi del Concilio ai regi magistrati (espressione del potere laico), un terzo agli alti prelati thersiani (abati o matriarche) e un terzo agli austeri esponenti della Rosa Damoclis; questo ha concesso all'inquisizione un peso considerevole nella corte del Ducato, aumentando l'egemonia delle fasce più fanatiche del clero.

- ♦ **Abati della Diocesi**: I facoltosi abati amministrano la maggior parte dei feudi interni di Thersa e le loro dimore fungono da fulcro per il governo e l'economia locale.

- ♦ **Matriarche della Sorellanza**: Le reverende matriarche dirigono gli ordini monastici formati da individui di sesso femminile (Sorellanza), ergendosi come strenue sostenitrici e attrici dei disegni concepiti dal Concilio. Questa rosa di carismatiche leader e fiere combattenti annovera grandi nomi del calibro di Wilhelmina Schwarzrose, Gran Matriarca della Sorellanza.

- ♦ **Priori e curati**: Ai priori dei culti e ai semplici curati spettano in misura ridotta i medesimi incarichi degli abati, solitamente limitati ad un singolo borgo o contrada.

- ♦ **Badesse e sorelle**: Badesse e sorelle costituiscono la "forza viva" della Sorellanza. Invece di rimaner relegate in monasteri, abbazie o uffici diplomatici come la maggior parte delle loro controparti maschili, le coraggiose sorelle thersiane sono una presenza fissa laddove il bisogno degli indigenti e delle vittime di guerra è più opprimente.

Secondo ramo

- ♦ **Gran Conestabile** ("Obermarschall"): Intransigente capo militare per antonomasia, il Gran Conestabile è la colonna portante dello Stato Maggiore della regia milizia della Torre Scarlatta. Il ruolo è attualmente ricoperto dalla cupa **Lady Vladilena Krutchow**, una reduce che su di sé porta i segni indelebili del tragico passato condiviso da molte famiglie di Thersa.

- ♦ **Legione degli Orfani**: Formata su proposta del Gran Conestabile, la Legione è la schiera d'élite dell'armata thersiana. La maggior parte dei membri sono soldati o cavalieri erranti che hanno perso gran parte del proprio parentado in guerra e che hanno accettato di agir in perigliose missioni oltre il confine del Ducato.

5.3.2 – La società

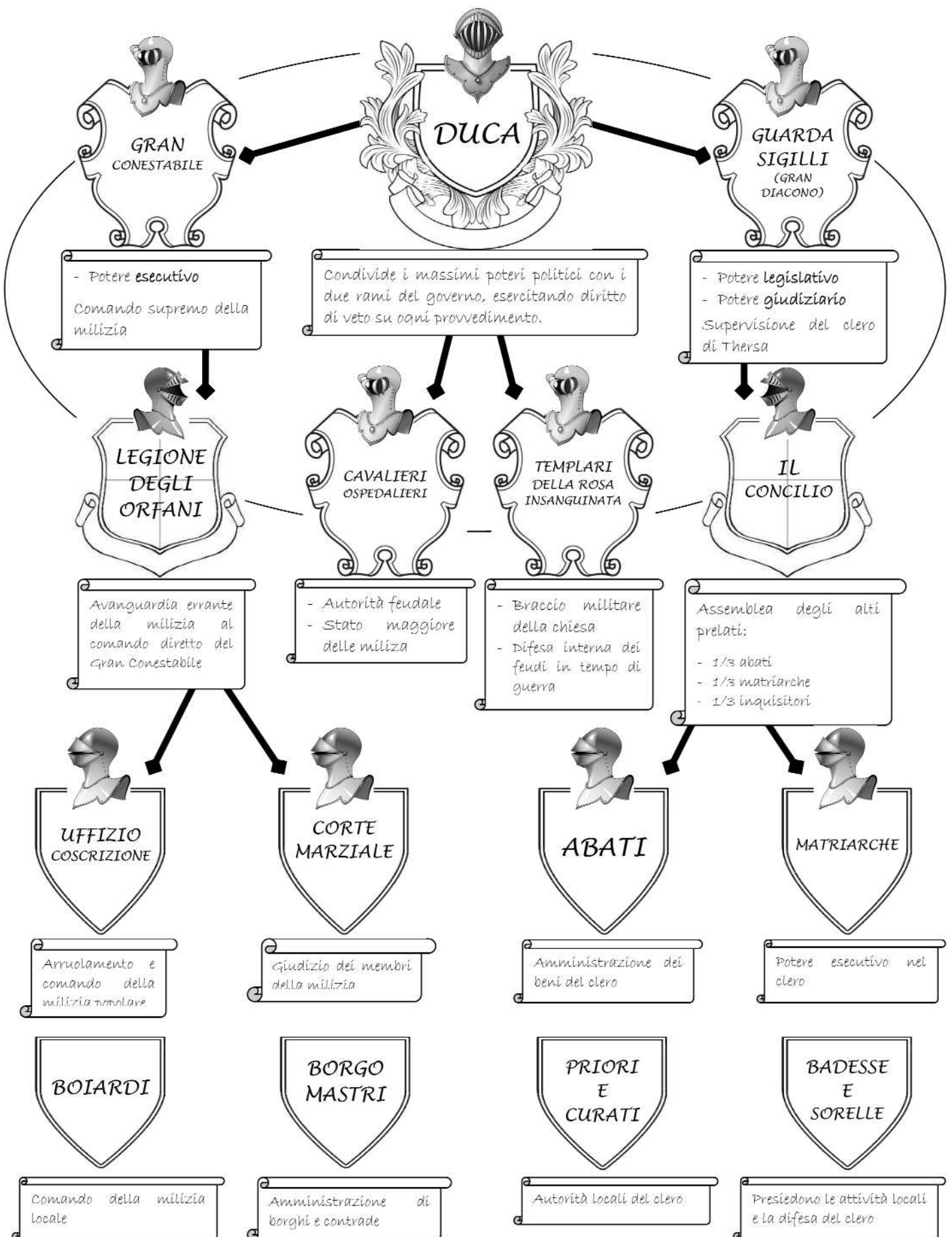
La società thersiana si basa sull'antico "**Dogma di Libra**", ossia un rigido assetto che prevede un netto equilibrio tra i due 'rami' del potere secolare. Il **primo ramo** è costituito dall'autorità legislativa e giudiziaria che ha la briga di regolamentar la normativa e garantirne il rispetto su tutto il territorio nazionale. Il **secondo ramo** è invece rappresentato dal potere armato a cui spetta il compito di porre in atto i decreti stabiliti dai legislatori, nonché il difficile incarico di presiedere la colossale infrastruttura militare della Torre Scarlatta.

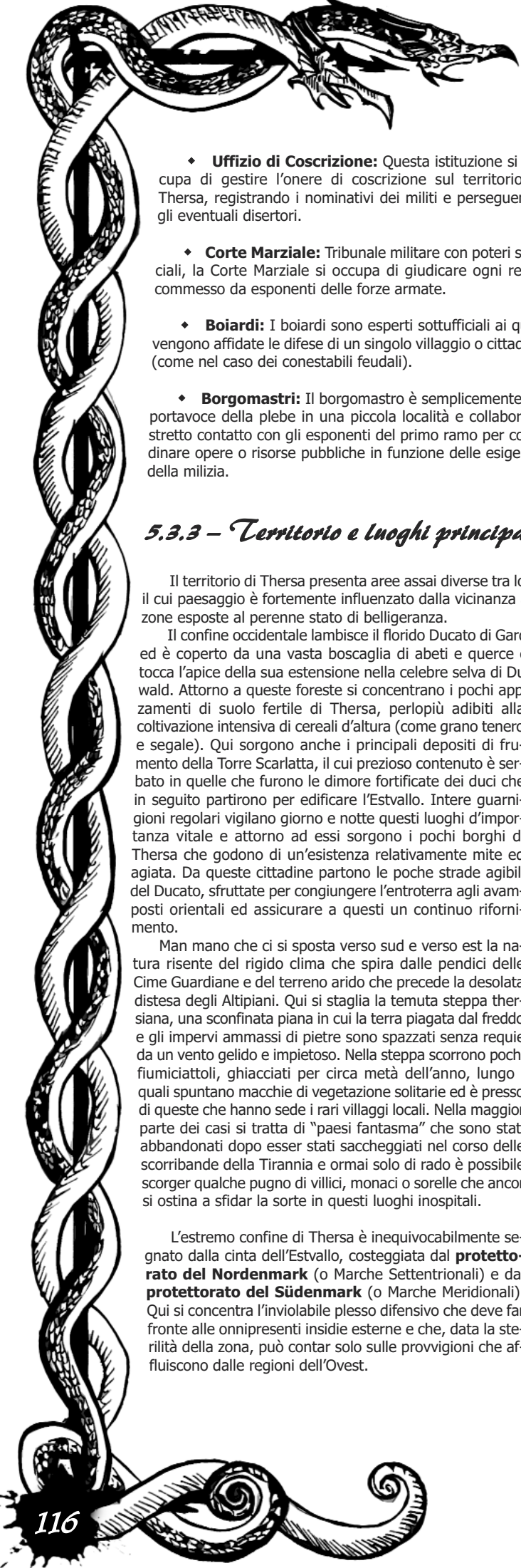
In tale sistema il **Duca** si pone come arbitro "super partes" (o come si usa dire: "*ago della bilancia*") delle istituzioni governative, esercitando il suo diritto di veto sulle varie proposte. In ragione dei principi di Libra, se i due rami del governo si trovano in accordo su un provvedimento il Duca si limita a promulgarlo, mentre se c'è divergenza d'opinioni a lui spetta la decisione ultima. Così facendo si favorisce l'intesa tra le varie parti politiche, elemento necessario per svincolare Thersa da lungaggini burocratiche ed abusi di potere.

Ogni ramo dell'alta corte thersiana funge da ossatura per le altre classi sociali, conferendo alla nazione una duplice "facciata". Il primo ramo affonda le proprie radici nel clero e sebbene i prelati siano obbligati a mantener il proprio ruolo ecclesiastico rigorosamente diviso da quello di pubblici funzionari, è innegabile come la loro egida sia più che influente in queste contrade. Dato che lo Stato Maggiore di Thersa è fortemente 'decentrato' (ovvero perlopiù concentrato presso l'Estvallo), i ministri della chiesa devono assicurare controllo e sostegno nelle regioni interne del Ducato e dunque capita spesso di veder abati o priori posti ad amministrare vasti feudi oppure coraggiose badesse schierate in difesa dei villaggi esposti alle razzie.

Il secondo ramo è la spina dorsale dell'esercito thersiano e quindi si affida agli ufficiali e al genio militare per esercitar le proprie mansioni. In questo ambito spiccano i duci della nobiltà, guerrieri veterani delle schiatte nobiliari, baroni e marchesi inviati a presidiar i protettorati ai margini dell'Estvallo e naturalmente gli indomiti ordini equestri della Torre (al comando del Duca).

Il popolo si alterna giorno dopo giorno tra i lavori che svolge nel proprio borgo natio e l'impegno d'arme sui bastioni di confine. L'obbligo di coscrizione impone una continua rotazione tra i soldati che militano nell'avanguardia e i civili che rimangono nell'entroterra. Solitamente almeno un terzo del volgo espleta il servizio di leva con cambi stagionali, assicurando così forze ben adeguate senza tuttavia far pesare gli oneri della guerra sempre sulle stesse spalle. In ogni caso le finalità belliche emergono anche nei contesti più ordinari; una cospicua porzione delle preziose messi thersiane serve infatti per foraggiar la milizia, gran parte dell'artigianato feudale produce pezzi d'arsenale o gravita attorno ai cantieri dell'Estvallo e, per usar un aforisma locale: "*Anche le madri contribuiscono alla sacra causa thersiana coi frutti del loro grembo...*".





♦ **Uffizio di Coscrizione:** Questa istituzione si occupa di gestire l'onere di coscrizione sul territorio di Thersa, registrando i nominativi dei militi e perseguendo gli eventuali disertori.

♦ **Corte Marziale:** Tribunale militare con poteri speciali, la Corte Marziale si occupa di giudicare ogni reato commesso da esponenti delle forze armate.

♦ **Boiardi:** I boiardi sono esperti sottufficiali ai quali vengono affidate le difese di un singolo villaggio o cittadina (come nel caso dei conestabili feudali).

♦ **Borgomastri:** Il borgomastro è semplicemente un portavoce della plebe in una piccola località e collabora a stretto contatto con gli esponenti del primo ramo per coordinare opere o risorse pubbliche in funzione delle esigenze della milizia.

5.3.3 – Territorio e luoghi principali

Il territorio di Thersa presenta aree assai diverse tra loro, il cui paesaggio è fortemente influenzato dalla vicinanza alle zone esposte al perenne stato di belligeranza.

Il confine occidentale lambisce il florido Ducato di Gardan ed è coperto da una vasta boscaglia di abeti e querce che tocca l'apice della sua estensione nella celebre selva di Dumwald. Attorno a queste foreste si concentrano i pochi appezzamenti di suolo fertile di Thersa, perlopiù adibiti alla coltivazione intensiva di cereali d'altura (come grano tenero e segale). Qui sorgono anche i principali depositi di frumento della Torre Scarlatta, il cui prezioso contenuto è serbato in quelle che furono le dimore fortificate dei duci che in seguito partirono per edificare l'Estvallo. Intere guarnigioni regolari vigilano giorno e notte questi luoghi d'importanza vitale e attorno ad essi sorgono i pochi borghi di Thersa che godono di un'esistenza relativamente mite ed agiata. Da queste cittadine partono le poche strade agibili del Ducato, sfruttate per congiungere l'entroterra agli avamposti orientali ed assicurare a questi un continuo rifornimento.

Man mano che ci si sposta verso sud e verso est la natura risente del rigido clima che spira dalle pendici delle Cime Guardiane e del terreno arido che precede la desolata distesa degli Altipiani. Qui si staglia la temuta steppa thersiana, una sconfinata piana in cui la terra piagata dal freddo e gli impervi ammassi di pietre sono spazzati senza requie da un vento gelido e impietoso. Nella steppa scorrono pochi fiumiciattoli, ghiacciati per circa metà dell'anno, lungo i quali spuntano macchie di vegetazione solitarie ed è presso di queste che hanno sede i rari villaggi locali. Nella maggior parte dei casi si tratta di "paesi fantasma" che sono stati abbandonati dopo esser stati saccheggiati nel corso delle scorribande della Tirannia e ormai solo di rado è possibile scorger qualche pugno di villici, monaci o sorelle che ancor si ostina a sfidar la sorte in questi luoghi insospitati.

L'estremo confine di Thersa è inequivocabilmente segnato dalla cinta dell'Estvallo, costeggiata dal **protettorato del Nordenmark** (o Marche Settentrionali) e dal **protettorato del Südenmark** (o Marche Meridionali). Qui si concentra l'inviolabile plesso difensivo che deve far fronte alle onnipresenti insidie esterne e che, data la sterilità della zona, può contar solo sulle provvigioni che affluiscono dalle regioni dell'Ovest.

Spingendosi ancor oltre si giunge nella "terra di nessuno" che divide il limite thersiano dalle luride gole e crepacci abitati delle schiere degli hob e dai loro molti gregari. In questi scorci inquietanti il bianco della neve che ricopre il suolo si confonde con le pallide ossa di quanti sono caduti nel corso delle migliaia di battaglie combattute innanzi all'Estvallo... un fosco cimitero senza né lapidi né epitaffi in cui solo gli orfani della Legione osano avventurarsi.

Cittadella di Hockturm o "Torre Alta"

Sede della corte ducale e principale bastione dell'Estvallo, Hockturm è la capitale "ufficiale" del Ducato. In realtà la cittadella non è nient'altro che un mastodontico maniero che funge da quartier generale dello Stato Maggiore thersiano e degli ordini equestri; pertanto l'amministrazione delle regioni interne è delegata alle città più "pacifiche" come Schlagenturm. Le tozze mura di Hockturm sono state disegnate con l'aiuto degli architetti dei Monti Eterni e la loro sezione spessa oltre venti piedi, munita di un dedalo di camminamenti riparati da merlature e grate di ferro battuto, le rende un baluardo assolutamente imprendibile.

L'intera sezione della cittadella è tagliata da ovest ad est da un'unica galleria centrale, detta "Via dei Martiri", protetta da grandi cancellate di bronzo. Questo passaggio permette alle schiere della Torre Scarlatta di attraversare rapidamente Hockturm per giungere al di là del vallo. Al contempo la Via dei Martiri non ammette direttamente nella rocca superiore, il cui accesso è altresì consentito solo da stretti tunnel laterali in grado di imporre a qualsiasi assediante un ingente tributo di sangue prima di poter anche solo appropinquarsi agli spalti della cittadella.

Un torrione alto più di seicento piedi troneggia nel cuore di Hockturm e sulla sommità è montata la leggendaria "Stimme der Götter" (la "Voce degli Dei"), la prima enorme campana d'allarme rizzata presso Thersa. In virtù della sua eccezionale altezza la torre di Hockturm consente di avvistare la maggior parte delle truppe nemiche in arrivo e quando i gravi rintocchi della Voce degli Dei rimbombano nell'aere, i campanili di tutte le fortezze dell'Estvallo gli fanno eco per chiamare al dovere gli eroici patrioti thersiani.

NOTA – Il Dogma di Libra

«Le braccia di Libra non hanno forza alcuna se non è retto l'ago che le sostiene.»

Il solenne Dogma di Libra è un arcaico criterio di governo nato per regolamentare i poteri istituzionali che il sire cede a una coppia di leali gregari. Il concetto prende ispirazione dall'icona araldica della bilancia (anticamente chiamata "Libra") in cui l'equilibrio, o "simmetria", di due entità distinte è garantito dal fulcro centrale che le misura e le sorregge.

Questa sorta di "duunvirato" trova spesso applicazione in quegli ambiti in cui un reggente non può esercitare in prima persona la sua autorità e deve pertanto assicurarsi che chi la riceve per delega non dia adito a gravi atti di abuso o negligenza. In pratica ogni decisione o decreto di uno dei due delegati è sottoposta al diritto di veto dell'altro e se una risoluzione non è approvata all'unanimità, solo il sire ha la facoltà di avallarla o respingerla. In virtù di questo un delegato non ha solo il dovere di presiedere le proprie mansioni ma bensì anche quello di vigilare costantemente sull'operato dell'altro, nonché di relazionarsi con lui per maturar compromessi condivisi. Per contro Libra può dare adito a situazioni di logorante "stallo politico" nel momento in cui i delegati non riescono a trovare un accordo e il sire non ha modo di far pervenir loro la sua opinione formale.

Il Dogma ha da sempre trovato terreno fertile nella nazione insanguinata di Thersa, in quanto tanto il Duca quanto i suoi Vassalli si sono spesso trovati nella necessità di delegare ad altri i propri poteri durante le lunghe lune di stanza presso il fronte dell'Estvallo. Non è dunque difficile trovare nelle grandi corti o nei piccoli feudi coppie di funzionari che operano assieme. Al contempo nella patria della Torre Scarlatta vi sono forme simili di duunvirato anche in ambito militare, dove è da tempo diffusa l'abitudine di affiancare ad ogni duce di grossi contingenti d'armata un paio di ufficiali uguali in grado che possano comandar la truppa in sua vece.

Al giorno d'oggi tuttavia anche la secolare struttura di Libra della società thersiana non è esente da critiche e non sono pochi quanti attualmente la reputano esser troppo retrograda o semplicistica per poter venire incontro efficacemente alle mutate esigenze dell'era moderna. Inutile dire che diverso è il parere delle nobili schiatte che, fedeli alle antiche tradizioni del Ducato, sostengono strenuamente il valore sociale del Dogma.

La campana di Hockturm

La campana che oggi risiede sulla cima della Torre Alta non è in realtà il pezzo originale che venne issato dai primi duci dell'Era Arcaica. La prima Voce degli Dei venne infatti abbattuta dagli sgherri dell'Impero e dopo essersi spezzata in due a seguito dell'impatto col terreno, la maggior parte di essa venne fusa per realizzar i grotteschi idoli dei Signori del Fato. Pare che solo un piccolo frammento della campana e la testa del batacchio furono recuperati dagli esuli delle catacombe e conservati gelosamente per oltre mille anni.

Poco prima dell'assedio di Falcon Lord Ulrich Von Hassel, padre del Duca Kaspar, ordinò di impiegare le preziose reliquie per forgiare lo scudo e la mazza con cui egli si sarebbe armato per unirsi all'alleanza ribelle di Kanzor. Così nacquero le famose vestigia di guerra attualmente impugate dal reggente della Torre Scarlatta e i suoi leali camerati sono soliti asserir che la prima "voce" di Hockturm si leva ancora quando esse cozzano contro le lame dei nemici.



Ben più temibili sono i "solitari" di Dumwald, ossia malvagi folletti e spettri che si dice infestino i vetusti ruderi che da secoli la foresta ha reclamato. Chiunque abbia un briciolo di sale in zucca preferirebbe sopportar una fredda notte di diluvio piuttosto che rannicchiarsi tra le macerie coperte da rampicanti che di tanto in tanto è possibile incontrare... giacché le antiche pietre dimenticate da tempo immemore possono celar sinistre sorprese che nessuno si augurerebbe di scoprire.

Cittadella di Schlagenturm o "Torre delle Serpi"

La città di Schlagenturm sorge nella parte occidentale di Thersa ed ospita la sede del Concilio Permanente, attestandosi come centro nevralgico del potere secolare ed ecclesiastico. Molte casate aristocratiche hanno qui le proprie dimore signorili e pertanto il "borgo vecchio" è costellato di palazzi pittoreschi ed uffici ove si affaccendano illustri ministri e funzionari.

In aggiunta Schlagenturm deve la sua fama ai molti ricoveri e lazzeretti che compaiono tra le sue mura, tanto che molti si riferiscono ad essa come la "città ospedale". In questi benemeriti ostelli vengono curati i molti feriti provenienti dagli avamposti orientali e non meno di qualche centinaio di cerusici o guaritori del clero presta servizio permanente in loco. Le fatiscenti infermerie del borgo vecchio sono state recentemente rimesse a nuovo e trasformate in accademie monastiche in cui si apprendono le arti dell'alchimia e della medicina. Molte nuove case di cura sono invece state edificate nel "borgo nuovo" che forma i sobborghi di Schlagenturm e l'intero spazio cittadino è stato provvisto di un efficiente sistema fognario per scongiurar il pericolo di epidemie.

Foresta di Dumwald

Il grande bosco di Dumwald copre il settentrione di Thersa e buona parte del suo territorio risulta al momento inesplorato. I massicci alberi che crescono qui portano molte decadi se non secoli sulle loro spalle e il paesaggio selvaggio perennemente coperto dalla penombra ha ispirato molte delle oscure fiabe che i raminghi locali sono soliti narrare al lume dei bivacchi.

Sebbene molte di queste storie non siano altro che mere invenzioni, nel cuore di Dumwald vi è un discreto numero di presenze ostili e abominevoli esseri dai quali è opportuno starsene alla larga. Qui si rifugiano infatti molti masnadieri, bravi e disertori dediti al brigantaggio, le cui imboscate e tranelli minacciano ogni carovana o onesto bracciante che transita nei sentieri silvani.

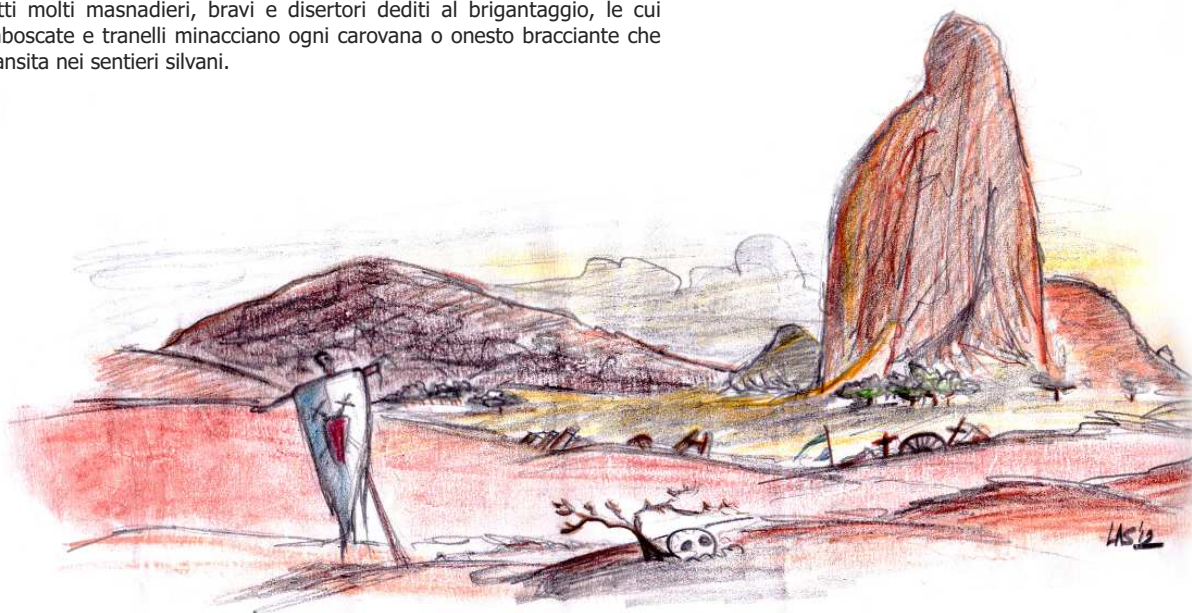
Schwerturm, la "rocca contesa"

La famigerata "Torre delle Spade" di Schwerturm un tempo rivaleggiava con Hockturm per la possanza delle sue mura e bastioni. Situata su di uno scosceso cocuzzolo nella punta meridionale dell'Estvallo, questa fortezza abbandonata è tuttora oggetto di una delle più feroci faide che vedono opposti i guerrieri thersiani e i despotti della Tirannia, tanto che ad essa è stato affibbiato il tristo nomignolo di "rocca contesa".

L'infelice posizione isolata di Schwerturm la rese sin dall'inizio particolarmente esposta agli attacchi degli hob e nell'Era Arcaica essa cadde e fu ripresa non meno di dodici volte! Ben presto entrambe le parti avverse si resero conto che quel conflitto si basava più su una "questione di principio" che non su di un vantaggio effettivo. La milizia thersiana era infatti costretta a sostenere uno smisurato costo per tener in piedi quella rocca tagliata fuori dal mondo e dal canto loro i pelleverde, dopo esser riusciti a prenderla, realizzavano di trovarsi comunque bloccati dagli altri fortificati del vallo e dalle truppe del Südenmark.

Nell'Era dei Quattro Schwerturm fu praticamente sepolta nell'oblio e gli unici a trovar asilo nelle sue sale cadenti furono soldati sbandati o furfanti da quattro soldi. In ogni caso, stando alla leggenda, sin dal suo abbandono la rocca pare esser afflitta da un ignoto sortilegio o maleficio che periodicamente spinge gli eserciti a prodigarsi per rivendicarne il possesso.

Nell'Era del Regno si sono già contate tre spedizioni per la riconquista di Schwerturm intraprese da baroni e marchesi del protettorato del sud. In nessun caso coloro che sono partiti alla volta di quell'obiettivo hanno fatto ritorno.

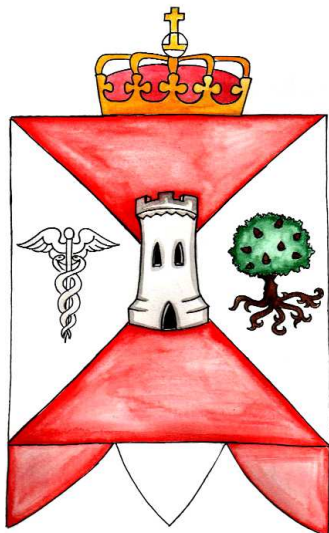


La desolata steppa degli Altipiani è una terra tanto scevra di vita quanto madida di insidie



5.3.4 – Le casate nobiliari di Thersa

Schiatta dei Von Hassel



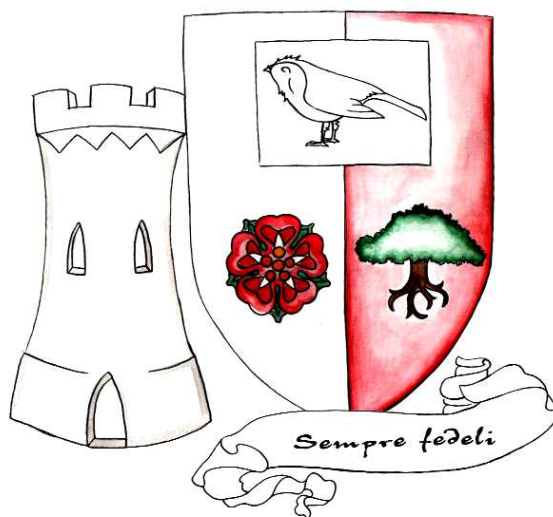
- ♦ **Casata reggente di Thersa**
- ♦ **Blasone:** Torre spesso accompagnata da serpi attorcigliate e quercia
- ♦ **Colori tradizionali:** Rosso e nero
- ♦ **Soprannomi:** Le rocce
- ♦ **Motto:** "I nostri corpi sono pietre e il nostro sangue è la malta che le unisce"
- ♦ **Valori fondamentali:** Equità, tenacia e spirito di sacrificio
- ♦ **Sire della casata:** Duca Kaspar Von Hassel

L'incrollabile dinastia dei Von Hassel regna su Thersa sin dalla fondazione del Ducato e di generazione in generazione ha fornito alle schiere dell'Estvallo i suoi duci più valorosi e peritaci.

Sin dagli albori nella schiatta reggente si è tramandato uno schietto ideale di devozione alla patria e al popolo, al quale pressoché tutti i membri si sono attenuti col massimo impegno. A differenza delle altre casate, sensibilmente mutate dal corso dei tempi, i Von Hassel si attengono caparbiamente a quella che fu la "missione originale" dei padri thersiani, antepo- nendo la protezione della propria nazione e degli altri Ducati a qualsiasi altra cosa. Questo spiega il loro singolare atteggiamento 'cameratesco' che li porta a prender le altrui difese in molti frangenti, sempre osservando il rispetto proprio della vita equestre.

I Von Hassel sono anche i principali sostenitori del delicato equilibrio sociale imposto dal Dogma di Libra e ciò li porta ad esser assai intransigenti di fronte a gravi eccessi o soprusi. Rari sono i casi in cui questi miti sovrani perdono le staffe, ma quando questo avviene nessuno vorrebbe trovarsi ad esser cagione del loro sdegno!

*Sui veterani delle schiatte
nobiliari thersiane
sono ben evidenti i segni della battaglia*



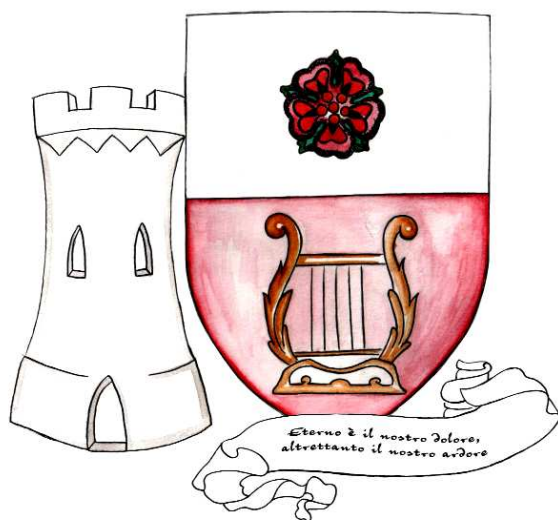
- ♦ **Blasone:** Pettiroso spesso accompagnato da rosa scarlatta e olmo
- ♦ **Colori tradizionali:** Rosso
- ♦ **Soprannomi:** I cardinali
- ♦ **Motto:** "Sempre fedeli"
- ♦ **Valori fondamentali:** Fede, onore e nobiltà
- ♦ **Sire della casata:** Lord Martin Pappenheim

I potenti Pappenheim posseggono un'autorità praticamente incontrastata nel clero e questa si riflette di pari passo nelle sale di governo. Durante l'epoca imperiale gli avi della casata hanno mantenuto viva la memoria della storia e delle tradizioni di Thersa, offrendosi poi come precursori dell'ardua opera di restaurazione principiata con l'avvento del Regno Eterno.

I Pappenheim caldeggiano in primis le virtù della fede e della "nobiltà" d'animo, additandole come massima ispirazione per quanti sono chiamati a presiedere ad alte responsabilità. Coloro che tirano le redini della società, sia questa la confraternita di una diocesi o la popolazione di un feudo, devono tender costantemente all'"elevazione" tanto sul piano spirituale (tramite la fede) quanto su quello umano (tramite l'onore cortese che lo status di nobile esige). Ciò sovente porta i cardinali a chiudersi in una cerchia esclusiva ed elitaria nella quale raramente ammettono intrusioni o interferenze.

Al contempo nell'educazione dei giovani rampolli sono messe al bando le correnti fin troppo frivole o liberali, favorendo invece una formazione dettata dal rigore e dall'austerità. Aldilà dell'Ecclesiarchia la presenza dei Pappenheim è palese in tutti quei gruppi affini al clero e in particolare nell'ordine dei Templari della Rosa Insanguinata (il cui emblema è stato aggiunto al blasone della casata).





- ♦ **Blasone:** Rosa nera spesso accompagnata da cetra
- ♦ **Colori tradizionali:** Nero
- ♦ **Soprannomi:** Le cupe sorelle
- ♦ **Motto:** "Eterno è il nostro dolore, altrettanto il nostro ardore"
- ♦ **Valori fondamentali:** Umiltà, generosità e saggezza
- ♦ **Sire della casata:** Le Sorelle del Requiem

La dinastia della Rosa Nera è da secoli contraddistinta da un infausto fato che ne ha plasmato i tratti odierni. La maggior parte dei suoi esponenti ha infatti perso i cari nelle feroci carneficine che si consumano presso l'Estvallo e quindi nella schiatta abbondano vedove, orfani o genitori che ogni di piangono i parenti defunti o dispersi.

Le sei sorelle della Rosa Nera

Si narra che dopo la nascita della primogenita Wilhelmina, il buon padre delle reggenti della Rosa Nera, Lord Edwyn, avesse deciso di recider un lembo del proprio mantello per avvolgerla la neonata e che in seguito fece altrettanto con le altre cinque figlie, finendo così per esser conosciuto come Edwyn il "senza cappa". Con quel gesto singolare l'allora reggente della schiatta Schwarzrose volle dare alle proprie eredi un segno tangibile di come ogni uomo o donna abbia il dovere morale di "condividere" i suoi beni con spirito di generosità ed equità. Proprio per questo le "sei sorelle" in seguito decisero di spartirsi i possedimenti della casata in parti uguali e di esercitar pari autorità in seno all'alta corte di Thersa.

Allo stesso modo le reverende nobildonne ripartirono le loro ingenti proprietà terriere in piccoli appezzamenti destinandoli agli sfollati dei borghi distrutti dalla Tirannia e facendo così rifiorire interi feudi annientati dalla spietata orda hob. Non a caso le cittadine e i villaggi rifondati entro i domini delle sorelle mantengono spesso il loro nome originale, aggiungendo semplicemente ad esso l'attributo "neu", ovvero "nuovo" (ad esempio il feudo di Lady Wilhelmina, entro il quale hanno trovato asilo i superstiti del sanguinoso massacro della contrada di Nebelturm, si chiama oggi Neu Nebelturm).

Fu solo dopo la tragica morte dei propri mariti che le figlie di Lord Edwyn presero il cupo nome di Sorellanza del Requiem, accostando alle alacri opere a sostegno dei reduci anche la devota attività di commemorazione dei defunti che tuttora dà lustro alla dinastia degli Schwarzrose. Se non fosse per il capillare impegno della Sorellanza sarebbe oggi impossibile mantener traccia di quanti sono periti o sono rimasti dispersi nella terra di nessuno ed è grazie alla loro santa missione che si è potuto ridar voce anche a chi è sprofondato nell'eterno oblio.

Di seguito vengono riportati i nomi delle "sei sorelle" in ordine di età:

- ♦ **Lady Wilhelmina**, Gran Maestro dei Templari della Rosa Insanguinata, Signora di Neu Nebelturm
- ♦ **Lady Rachel**, Matriarca di Schlagenturm
- ♦ **Lady Inge**, esorcista del "flagello purpureo", Signora di Neu Nachturn
- ♦ **Lady Romilda**, la "vedova caritatevole", Signora di Neu Krebor
- ♦ **Lady Ophelia**, consorte di Sua Grazia il Duca
- ♦ **Lady Gertrude**, Signora di Neu Schloss

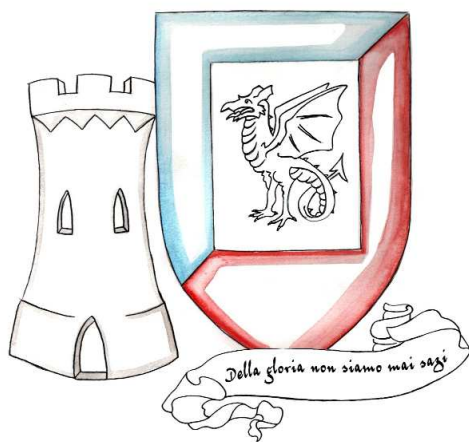
Esemplare è il dramma delle sei "Sorelle del Requiem", attuali reggenti della casata. Queste pie nobildonne, figlie di primo o secondo letto del precedente sire della Rosa Nera, hanno visto perire in propri mariti nel corso di un singolo anno segnato da aspre ostilità e funeste disgrazie. Dopo la morte del padre la maggiore delle sei, la Gran Matriarca Wilhelmina, ha deciso di rinunciare alla successione e di comune accordo con le altre ha dato vita ad una singolare corte in cui ogni sorella possiede eguali diritti e doveri.

Con questo si è voluto enfatizzare l'antico credo degli Schwarzrose in base al quale ognuno, nobile o villico che sia, può trovar conforto al proprio dolore solo imboccando la via dell'umiltà e della solidarietà. Rinunciare ai beni futili, mortificare se stessi e porsi costantemente al servizio della comunità sono le più alte aspirazioni per i gregari della Rosa Nera e sebbene essi tendano ad apparir travati da un'inguaribile tristezza, la loro benemerita opera è una manna per chiunque abbia la fortuna di beneficiarne.

In molti casi i membri della casata trovano spazio nei culti ma a differenza dei Pappenheim preferiscono rinunciare alle posizioni più autorevoli in luogo di incarichi a più "basso profilo" che permettano loro di rimaner in prima persona a fianco dei bisognosi.

Vale infine la pena menzionare il ruolo che gli Schwarzrose hanno nelle esequie che purtroppo ricorrono con impressionante frequenza nei borghi della Torre Scarlatta. La corte delle sorelle accoglie un gran numero di sacerdoti o cantori per omaggiar la memoria dei caduti e grazie a loro persino i mesti elogi ed odi funebri sono state insignite di un valore artistico senza precedenti.

Schiatta degli Steiner



- ♦ **Blasone:** Viverna
- ♦ **Colori tradizionali:** Rosso e azzurro
- ♦ **Soprannomi:** I cuori di ferro
- ♦ **Motto:** "Della gloria non siamo mai sazi"
- ♦ **Valori fondamentali:** Ambizione, risolutezza e forza
- ♦ **Sire della casata:** Lord Manfred Steiner

Per quanto concerne l'abilità d'arme e il valore dei propri duci, i rudi Steiner non sono secondi nemmeno agli onorati Von Hassel. La tradizione marziale della casata è forte e radicata, tanto che un figlio cadetto dei cuori di ferro non viene considerato degno del suo nome fintanto che non brandisce per la prima volta un'arma nel corso di una lizza o giostra.

Gli Steiner insegnano che solo la gloria in battaglia può lasciare un ricordo imperituro dell'uomo e quindi esortano i propri ufficiali e cavalieri a tuffarsi in ogni impresa senza curarsi dei rischi che questa comporta. Per contro la dinastia della Viverna disprezza la debolezza in ogni sua forma e quindi quanti appaiono poco prestanti o inetti sono rapidamente privati di ogni potere o privilegio.

Oltre due terzi dei membri adulti della schiatta militano in servizio permanente presso l'Estvallo e a differenza degli altri nobili essi portano volontariamente le proprie famiglie presso le fortezze di confine. Gli Steiner sono infatti persuasi che solo la vicinanza alle zone di guerra possa inculcare in ogni loro consanguineo la giusta "tempra" e né a dame né a fanciulli è risparmiato questo cruento 'spettacolo'.

Proprio negli spartani bastioni del fronte thersiano il giovane Duca Kaspar ebbe modo di stringer la controversa relazione con l'unica figlia di Lord Manfred, Lady Katrina, da cui nacque il turbolento primogenito Friederich.

Il tragico decesso di Katrina, morta suicida nei propri alloggi, ha portato suo padre a nutrir un profondo rancore nei confronti del reggente di Thersa, soprattutto dopo che Kaspar ha permesso che venisse applicata la dura tradizione del "estremo confino" sulla salma della moglie.

Questo dramma negli anni ha finito per avvelenare il rapporto tra gli Steiner e i Von Hassel, inquinando non poco la solida alleanza che vige nell'aristocrazia della Torre Scarlatta.

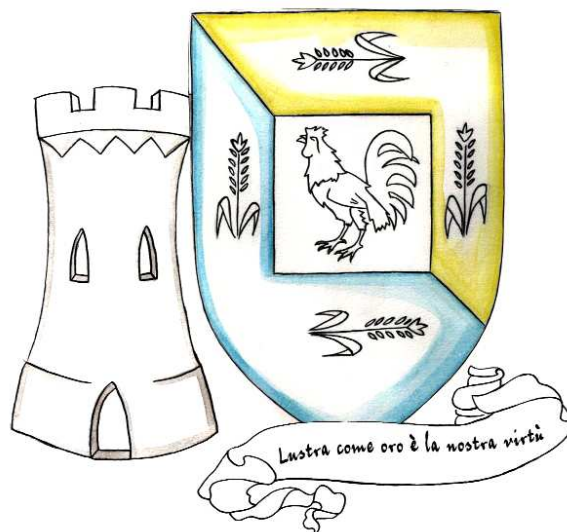
Il suicidio presso Thersa

Sin dalla fondazione del Ducato, l'atto di togliersi la vita volontariamente è considerato presso Thersa alla stregua di uno tra i più gravi "peccati capitali". Questo nasce principalmente dall'assoluto rispetto e stima per il dono della vita che viene inculcato nelle nuove generazioni affinché queste possano far fronte al clima di orrori che le attende. Quanti invece non riescono a sopportare il peso degli eventi infausti e finiscono così per cercar rifugio nell'eterno oblio della morte sono giudicati negativamente tanto per il male che causano a se stessi quanto per le pene che infliggono ai propri cari. Non a caso tale posizione morale cela soprattutto l'esigenza 'tangibile' di scongiurare casi di suicidio presso il fronte insanguinato dell'Estvallo, laddove i militi sono quotidianamente sottoposti a privazioni e sofferenze tali da indurli spesso a contemplare soluzioni "drastiche" per scampare al tormento che li affligge.

Tutto ciò nel tempo ha dato adito a tradizioni assai cupe e tra queste la più famigerata è certo quella dell' "**estremo confino**". In base a quest'usanza il cadavere di un thersiano suicida non può ricevere gli onori funebri e deve pertanto esser sepolto in suolo consacrato (solitamente oltre i confini della nazione); in aggiunta il corpo in questione non può esser inumato in una fossa, ma bensì deve esser deposto sulla nuda terra e coperto con semplici pietre (che si crede abbiano il potere di impedire all'anima del defunto di beneficiare della requie dell'oltretomba).

Lo stesso Duca Kaspar Von Hassel si è trovato a dover infliggere l'onta del "confino" alla defunta consorte Katrina e ciò ha enormemente accresciuto il suo dolore per la morte dell'amata fanciulla.

Schiatta dei Von Goldhor



- ♦ **Blasone:** Gallo spesso accompagnato da spighe di grano
- ♦ **Colori tradizionali:** Azzurro e oro
- ♦ **Soprannomi:** I faccendieri, i "cuordipollo"
- ♦ **Motto:** "Lustra come oro è la nostra virtù"
- ♦ **Valori fondamentali:** Opulenza, intraprendenza e ingegno
- ♦ **Sire della casata:** Lord Bravos Von Goldhor

La schiatta Von Goldhor rappresenta un caso senza precedenti nella nobiltà di Thersa e forse addirittura in quella dell'intero Settentrione. Questa dinastia è stata fondata poco meno di due decenni addietro per opera di una vasta corporazione di mercanti e possidenti, i quali hanno acquisito per fior di corone i titoli aristocratici di un gran numero di vassalli e baroni ridotti completamente sul lastrico dopo i secoli bui dell'epoca imperiale. La compravendita di blasoni è un esercizio tuttora lecito nei Ducati e sebbene sia fortemente deprecato dalle antiche stirpi, molti in passato ne hanno fatto uso per guadagnarsi un posto di primo piano nell'alta corte della propria nazione. Tuttavia mai prima d'ora una lega di individui plebei era riuscita a fondar ex novo un'intera casata, cosa che i precursori dei Von Goldhor hanno ottenuto di fare sfruttando il periodo di grave crisi e contingenza in cui versava Thersa nei primi anni dell'Era del Regno.

Nel giro di poche lune questi "villici ripuliti" hanno poi impiegato il loro ingente patrimonio per costruirsi una solida reputazione, per educare i propri gregari e per guadagnarsi 'agganci' propizi in ogni ambito. Al momento i Von Goldhor sono il motore trainante di ogni attività redditizia thersiana e mentre i loro pari si coprono di gloria presso l'Estvallo, loro si coprono d'oro nelle floride regioni occidentali.

Nonostante molti Von Goldhor cerchino di scansar il pericolo come la peste (ciò gli è valso l'irriverente soprannome di "cuordipollo") la casata riesce in ogni caso ad esercitar la sua influenza anche nel contesto militare. Pare infatti che la gilda mercenaria della Grinfia e i bravi più famosi simpatizzino per i nobili faccendieri di Thersa, offrendo loro protezione armata in cambio di favori politici.

5.3.5- Ordini equestri

Il Cavalierato presso Thersa è indissolubilmente legato alla lunga tradizione d'arme dei duci dell'Estvallo e praticamente ogni membro degli ordini equestri della Torre Scarlatta serve come milite nelle schiere locali. Tali sono i bisogni e le traversie di questa terra che nessuno può esimersi dal prender parte alla dura lotta per la sopravvivenza e i cavalieri sono tra i primi a farsi carico di un simile onere. Il tipico "miles equester" di Thersa è un individuo pratico e risoluto, nella cui mente e cuore v'è poco spazio per ambizioni o frivolezze.

Ordine cavalleresco degli Ospedalieri



- ♦ **Blasone:** Serpi attorcigliate
- ♦ **Comandante:** Duca Kaspar Von Hassel
- ♦ **Motto:** "Scutum inermibus et Salus exanguibus" ("Scudo per gli inermi e Salvezza per gli esangui")
- ♦ **Grido di guerra:** "HARNISCH FÜR DIE MENSCHEN!" ("USBERGO PER LE GENTI!")

I reverendi Ospedalieri sin dall'origine furono scelti tra esperti uomini d'arme e valenti guaritori per ricoprir il duplice ruolo di comando e supporto in seno all'armata thersiana. Nel carnaio dell'Estvallo la vita dei soldati è un bene che deve esser preservato ad ogni costo e chi è posto alla loro guida ha tanto doveri nei confronti della milizia quanto obblighi morali nei confronti dei propri compagni. Fermi in tali propositi, i cavalieri Ospedalieri sfoggiano zelo e buon senso in pari misura, cercando di non dare adito a scelte avventate o gesti azzardati.

Dopo ogni conflitto i confratelli dell'ordine si accertano scrupolosamente della sorte di ogni camerata, soccorrendo personalmente i feriti e onorando i defunti. Si può dunque star sicuri che fintanto che un Ospedaliero non avrà terminato di passar in rassegna i membri della sua schiera, egli non si concederà né riposo né ristoro. Sebbene costoro siano il fior fiore della classe combattente di Thersa, colpisce la particolarità dell'equipaggiamento con cui espletano la loro sacra missione. Difatti molti Ospedalieri sono soliti portar ferri chirurgici, bende pulite ed erbe officinali per poter medicar chiunque persino nelle condizioni più estreme o nel bel mezzo della mischia.

Lo Stato Maggiore degli Ospedalieri risiede presso le sale capitoline di Hockturm, ma si contano numerose cappelle dell'ordine anche nelle infermerie pubbliche di Schlagturm.



Ordine templare della Rosa Insanguinata



- ♦ **Blasone:** Rosa scarlatta
- ♦ **Gran Maestro:** Lady Wilhelmina Schwarzrose
- ♦ **Motto:** "Ex Martirium sangu Piorum flos emergit" ("Dal sangue dei Martiri sboccia il fiore dei Devoti")
- ♦ **Grido di guerra:** "WIE DIE EDLE ROSE DORNEN!" ("COME SPINE DI NOBILE ROSA!")

I templari di Thersa in principio esibivano il blasone della Rosa Bianca ma durante l'Era dei Quattro i pochi fratelli superstiti decisero di cambiare l'icona dell'ordine in onore del santo martirio di Lady Lisbeth, compagna del Cavaliere del Tramontano.

Dopo la fondazione del Regno Eterno la Rosa Insanguinata divenne il braccio armato del clero della Torre Scarlatta, costituendo al contempo la guardia d'élite di ogni feudo interno del Ducato. Sotto l'influenza delle casate più austere (come i potenti Pappenheim) all'ordine venne dato uno stampo di estremo rigore, imponendo ad ogni novizio un duro regime di privazioni e clausura. Ciò che ne risultò fu una cerchia di cavalieri eccezionalmente devoti ed efficienti, ma anche freddi e fin troppo intransigenti.

Solo pochi leader come la Gran Matriarca Wilhelmina si impegnarono per conferire ai templari un volto più "umano", facendo in modo che i loro incarichi li avvicinassero alla gente comune e non solo ad alti prelati o nobili di gran lignaggio. Da questo ebbero origine due distinte fazioni, l'una leale agli eminenti ministri della chiesa e l'altra animata da uno schietto sentimento patriottico, le cui divergenze tuttora sono un'autentica spina nel fianco per l'ordine.

Ordine errante della Legione degli Orfani



- ♦ **Blasone:** Catena chiusa ad anello
- ♦ **Membro di rango più elevato:** Lord Friederich Von Hassel (Eroe)
- ♦ **Motto:** "Terrae Nullius Equites" ("Cavalieri della Terra di Nessuno")
- ♦ **Grido di guerra:** "WIR MARSCHIEREN UM DAS SCHICKSAL!" ("MARCIAMO VERSO IL FATO!")

La maggioranza degli erranti thersiani combatte nei ranghi della Legione degli Orfani e per gran parte dell'anno questi prodi guerrieri sono impegnati in perigliose sortite nella terra di nessuno o presso gli altri Ducati. A differenza degli altri legionari, gli erranti agiscono perlopiù in solitario affrontando lunghe lune di isolamento in luoghi popolati unicamente da presenze straniere od ostili.

Ciò tende a incupire il carattere dei cavalieri, rendendoli molto schivi e ben poco inclini a condividere l'altrui compagnia.

L'atteggiamento degli erranti della Legione li porta a cercar la completa autosufficienza in ogni contesto, a costo di accettare i più difficili compromessi. Nelle rare occasioni in cui è possibile aver a che fare con uno di loro, desta gran stupore l'eccezionale bagaglio di conoscenze e talenti di cui sono dotati... capita così che sotto le vesti infangate e le vetuste corazze si celino temibili spadaccini, fabbri provetti, abili carpentieri, sarti rifiniti e persino dotti in grado di competere coi più eruditi maestri del Settentrione.

Questo è il vero volto dei raminghi dell' "ultimo confine", la cui burbera ed impenetrabile scorza cela l'inestimabile tesoro dell'esperienza.

5.3.6 – La coscrizione thersiana

Lo Stato Maggiore della Torre Scarlatta ha introdotto da vent'anni a questa parte una legislazione straordinaria per far fronte all'ingente bisogno di risorse umane e arsenale presso il fronte dell'Estvallo.

Queste regole speciali prendono il nome di "ius coscriptionis" ("diritto di coscrizione") e in sostanza impongono ad ogni cittadino del Regno abile alle armi di abbracciare i ranghi della guardia thersiana in caso di aggressione imminente presso un borgo o contrada. La coscrizione è stata concepita per assicurare una pronta difesa nelle zone civilizzate più esposte ad attacchi o razzie ma al contempo troppo lontane dal vallo per poter beneficiare del pronto intervento della milizia regolare.

L'arruolamento forzato ha effetto immediato dal momento in cui ha luogo una "chiamata d'arme" e per questo Thersa si avvale di mezzi tanto semplici quanto ben collaudati. Sin dall'Era Arcaica nel Ducato vige la tradizione di montare una grossa campana di bronzo guardata a vista presso ogni villaggio o maniero e il suono di questa viene sfruttato sia per allertare la popolazione locale che per metter sul chi vive le terre vicine. Il numero di rintocchi della campana determina il 'grado' dell'allarme e informa gli insediamenti limitrofi dell'entità effettiva della minaccia; di seguito viene elencato il "codice" adottato nella maggior parte dei siti:

- ♦ **Singolo rintocco:** Pericolo di lieve entità a cui il borgo di turno può far fronte con le proprie forze.
- ♦ **Doppio rintocco:** Pericolo di entità moderata per cui si richiede il supporto dei borghi vicini.
- ♦ **Triplo rintocco:** Pericolo di grave entità per cui si richiede di allertare l'intera regione.
- ♦ **Campana a "martello":** Una serie di otto o più rintocchi in rapida sequenza segnala una calamità di proporzioni critiche (es. l'avvento di un intero battaglione hob) della quale si deve far immediata menzione alle alte sfere militari.

Ovviamente in base al richiamo udito gli alleati esterni del luogo sotto attacco sapranno se restar fermi, se inviare rinforzi o se suonar la loro stessa campana per diffonder l'allarme su vasta scala. Negli anni le lande più a rischio (come il protettorato del Südenmark) hanno apportato molte variazioni al codice della chiamata, serbandone gelosamente il segreto per evitar che questo venisse carpito dalle subdole spie della Tirannia.

Più di recente sono stati escogitati anche metodi per monitorare luoghi isolati come le solitarie dimore dei cacciatori e conciatori di pelli.

Fratellanza d'arme

Il giovane chirurgo entrò nel ricovero con passo malfermo. All'interno l'acre fetore della cancrena appestava l'aria e quasi toglieva i sensi.

Vagando nella sala, lo sguardo del chirurgo si posò infine sulla figura del nobile ospedaliero che giaceva in un angolo. La fronte madida di freddo sudore, le braccia possenti scosse dagli spasmi della febbre e la gamba dritta avvolta in panni ormai intrisi di sangue e putrido pus... che caso maledetto era quello!

La schiera del cavaliere oltre una settimana addietro aveva subito una feroce imboscata nel corso di un giro di pattuglia al margine della terra di nessuno. I feriti si contavano a decine e l'ospedaliero aveva avuto il suo bel daffare a soccorrerli tutti sulla via del ritorno. Egli stesso aveva ricevuto un colpo di picca al polpaccio, una ferita di lieve entità che certo sarebbe guarita con blande cure e tenendo la gamba a riposo.

Ma il cavaliere non aveva avuto mani che per i commilitoni infermi e aveva ceduto il purosangue che montava al suo sergente, ridotto in fin di vita da un colpo di mazza.

Cinque giorni di marcia a tappe forzate avevano causato una grave infiammazione all'arto e quando egli era giunto presso il borgo del chirurgo, non c'era più nulla che potesse salvarlo.

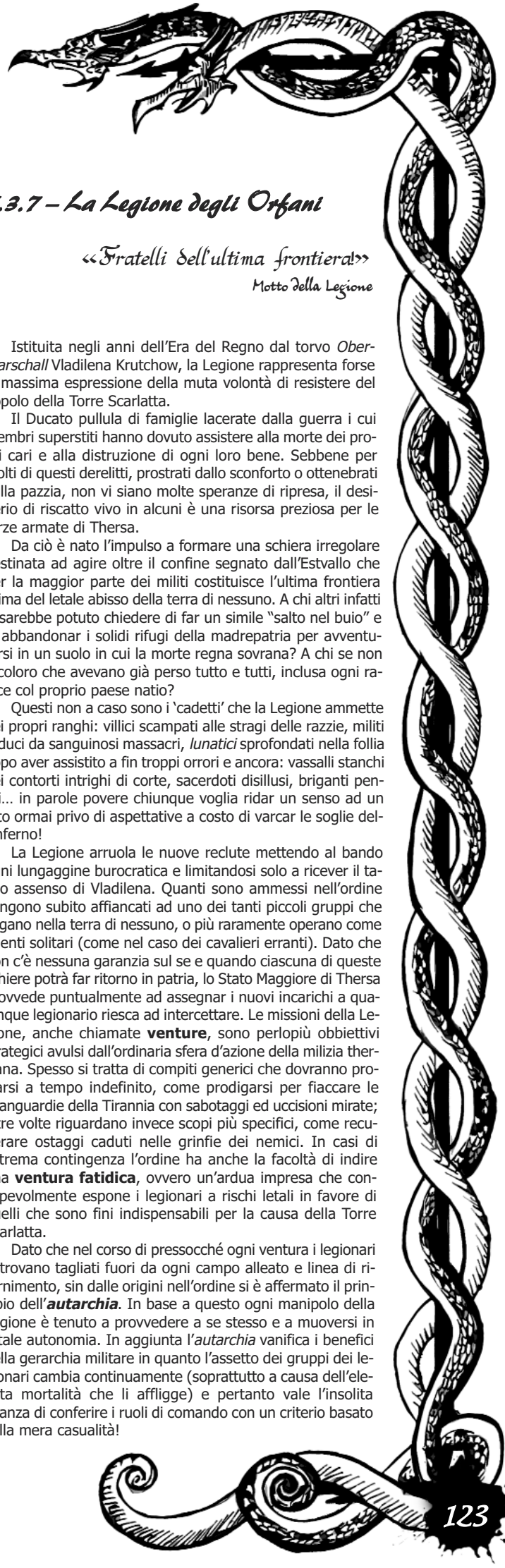
I sacerdoti della contrada erano stati chiamati d'urgenza presso l'Estvallo e lì non rimaneva che quel cerusico alle prime armi. Con mani tremanti l'uomo prese la sega per amputazioni che andava sterilizzandosi sulla fiamma del braciere e rimase esitante sul da farsi.

Subito la mano del cavaliere artigliò la veste del chirurgo e dalle sue labbra cerulee affiorò un ordine perentorio:

"ORSÙ, TAGLIATE!"

Egli quindi rivolse l'indice verso i compagni d'arme convalescenti che riposavano attorno ed aggiunse:

"Che cos'è un ramo reciso, se l'albero può vivere ancora?!"



Questo è il caso delle *nachtlichter* ("luci del vespro"), una strategia di segnalazione inventata dall'Obermarschall Vladilena Krutchow che consiste nell'uso di fiaccole e specchi per generare luci visibili a molte miglia di distanza. Al pari dei rintocchi delle campane, il numero e disposizione delle *nachtlichter* assume un significato preciso che può esser tempestivamente interpretato da ogni pattuglia di passaggio.

Quando la campana suona i primi a muoversi sono boiardi, armigeri feudali e combattenti del clero, ai quali spetta il compito di porre in atto la cernita di soldati. Quanti ricadono sotto l'obbligo di coscrizione vengono celermente riuniti e se necessario muniti di armi e armature prelevate dall'arsenale di zona. Da quel momento e sino al cessato pericolo ogni coscritto diviene un regio milite sotto ogni punto di vista ed è tenuto ad obbedire alle disposizioni delle autorità presenti. Gli ufficiali stranieri sottoposti alla coscrizione mantengono i loro privilegi gerarchici, ma sono comunque tenuti ad agire in accordo con le direttive dei funzionari thersiani.

Questo provvedimento eccezionale deve esser intrapreso solo in situazioni di netta emergenza e chiunque chiami una coscrizione sa che risponderà personalmente di ogni sgradevole caso di diserzione o abuso di potere. L'istituzione nota come Ufficio di Coscrizione deve garantire il corretto esercizio dello "ius" e in base ai rapporti ricevuti stabilir se deferire eventuali irregolarità alla Corte Marziale.

L'eco della vita, l'eco della morte

"Ti ho dato una terra..."

Figlio mio, a te dedico questi pensieri mentre la pioggia cade greve e rabbiosa su di me e i miei compagni serrati innanzi alla palizzata.

Se un dì tornerai presso questo villaggio, sia esso ancor in piedi o ridotto ad una pila di tristi macerie, ricordati dei bravi uomini e donne che oggi si sono schierati a difesa di tutto ciò che avevano.

Probabilmente non ti sarà dato che di legger il loro nome sulla livida pietra delle tombe, ma la loro memoria ti appartiene e ti apparterrà per sempre.

"Ti ho dato una speranza..."

Mentre gli strali degli hob scrosciano su di noi, percuotendo scudi e corpi come grandine mortale, il mio sguardo cade sull'anello di grigio ferro che porto al dito.

Ricordati del padre verso il quale ti ho mandato stamani e che spero potrà accogliere per la prima volta suo figlio sulla via di ritorno dall'Estvallo. Stavi ancora nel mio grembo quando è giunta la stagione del cambio e ho lasciato il fronte perché egli prendesse il mio posto. Cinque estati e cinque inverni ad alternarsi tra le calde mura di casa e i gelidi spalti flagellati dalla guerra...

Per ironia il primo rintocco della campana è echeggiato assieme al tuo primo vagito, pochi attimi dopo che eri scivolato nelle mani callose dell'anziana levatrice. Come se la prospera voce della vita avesse voluto far eco al cupo grido della morte.

Prima di correr al corpo di guardia ho caricato la vecchiaia sul nostro palafreno e ti ho messo tra le sue braccia. Non v'era tempo per addii, non v'era tempo per rimpianti.

Ecco, le frecce hanno smesso di cadere. Il corno dei predoni risuona come uno spettro nella bruma e pochi attimi dopo vediamo sortire gli hob dal mare di nebbia che cinge il villaggio.

Vediamo le loro bocche strette in un ghigno crudele, vediamo le loro insegne scosse nell'impeto della carica, vediamo le loro lame puntate contro di noi... l'ultima cosa che vedremo.

"Ti ho dato la vita..."

L'ultimo pensiero di tua madre.

5.3.7 – La Legione degli Orfani

«Fratelli dell'ultima frontiera»

Motto della Legione

Istituita negli anni dell'Era del Regno dal torvo Obermarschall Vladilena Krutchow, la Legione rappresenta forse la massima espressione della muta volontà di resistere del popolo della Torre Scarlatta.

Il Ducato pullula di famiglie lacerate dalla guerra i cui membri superstiti hanno dovuto assistere alla morte dei propri cari e alla distruzione di ogni loro bene. Sebbene per molti di questi derelitti, prostrati dallo sconforto o ottenebrati dalla pazzia, non vi siano molte speranze di ripresa, il desiderio di riscatto vivo in alcuni è una risorsa preziosa per le forze armate di Thersa.

Da ciò è nato l'impulso a formare una schiera irregolare destinata ad agire oltre il confine segnato dall'Estvallo che per la maggior parte dei militi costituisce l'ultima frontiera prima del letale abisso della terra di nessuno. A chi altri infatti si sarebbe potuto chiedere di far un simile "salto nel buio" e di abbandonar i solidi rifugi della madrepatria per avventurarsi in un suolo in cui la morte regna sovrana? A chi se non a coloro che avevano già perso tutto e tutti, inclusa ogni radice col proprio paese natio?

Questi non a caso sono i 'cadetti' che la Legione ammette nei propri ranghi: villici scampati alle stragi delle razzie, militi reduci da sanguinosi massacri, *lunatici* sprofondati nella follia dopo aver assistito a fin troppi orrori e ancora: vassalli stanchi dei contorti intrighi di corte, sacerdoti disillusi, briganti pentiti... in parole povere chiunque voglia ridar un senso ad un fato ormai privo di aspettative a costo di varcar le soglie dell'inferno!

La Legione arruola le nuove reclute mettendo al bando ogni lungaggine burocratica e limitandosi solo a ricever il tacito assenso di Vladilena. Quanti sono ammessi nell'ordine vengono subito affiancati ad uno dei tanti piccoli gruppi che vagano nella terra di nessuno, o più raramente operano come agenti solitari (come nel caso dei cavalieri erranti). Dato che non c'è nessuna garanzia sul se e quando ciascuna di queste schiere potrà far ritorno in patria, lo Stato Maggiore di Thersa provvede puntualmente ad assegnar i nuovi incarichi a qualunque legionario riesca ad intercettare. Le missioni della Legione, anche chiamate **venture**, sono perlopiù obbiettivi strategici avulsi dall'ordinaria sfera d'azione della milizia thersiana. Spesso si tratta di compiti generici che dovranno protrarsi a tempo indefinito, come prodigarsi per fiaccare le avanguardie della Tirannia con sabotaggi ed uccisioni mirate; altre volte riguardano invece scopi più specifici, come recuperare ostaggi caduti nelle grinfie dei nemici. In casi di estrema contingenza l'ordine ha anche la facoltà di indire una **ventura fatidica**, ovvero un'ardua impresa che consapevolmente espone i legionari a rischi letali in favore di quelli che sono fini indispensabili per la causa della Torre Scarlatta.

Dato che nel corso di pressoché ogni ventura i legionari si trovano tagliati fuori da ogni campo alleato e linea di rifornimento, sin dalle origini nell'ordine si è affermato il principio dell'**autarchia**. In base a questo ogni manipolo della Legione è tenuto a provvedere a se stesso e a muoversi in totale autonomia. In aggiunta l'**autarchia** vanifica i benefici della gerarchia militare in quanto l'assetto dei gruppi dei legionari cambia continuamente (soprattutto a causa dell'elevata mortalità che li affligge) e pertanto vale l'insolita usanza di conferire i ruoli di comando con un criterio basato sulla mera casualità!



Qualunque legionario in qualunque frangente deve esser in grado di servire il leader di turno o di farsi avanti a sua volta per guidare i commilitoni; questo promuove un rimarchevole affiatamento tra i combattenti e permette loro di decidere ed agire in tempi risicatissimi.

L'*autarchia* si riflette anche nella carenza d'arsenale e provvigioni a cui la Legione deve far fronte. Questo spinge i legionari a far affidamento su quel poco che la sorte può offrir loro, sopperendo a tutto il resto con esperienza e spirito d'adattamento. Utilizzare ogni arma disponibile, costruirne di improvvisate, sfamarsi con cibi che farebbero rivoltar lo stomaco ad un ratto e scovar un riparo decente in oltre cento leghe di steppa ostile alla vita sono l'amaro pane quotidiano che questi uomini devono ingurgitare.

Il continuo regime di 'esilio' e le onnipresenti insidie che pendono sul capo dei legionari hanno indotto l'ordine ad ideare drastici sistemi per scongiurare i danni dovuti a tradimenti, fughe d'informazioni e catture. In primo luogo la Legione sfrutta sovente frasi o gesti di riconoscimento per identificare i propri affiliati e li esorta ad usare assoluto riserbo nel menzionare o riferire notizie significative. Inoltre ad ogni legionario sono forniti strumenti assai particolari (vedi di seguito) per seppellir nell'oblio ogni conoscenza in caso di interrogatorio da parte delle fazioni avverse.

In ultima battuta è d'uopo aprire una piccola parentesi sull'impareggiabile fraternità che vige tra questi indomiti guerrieri. Anche se molti legionari non conoscono il passato, il nome e talvolta addirittura nemmeno il volto dei compagni d'arme con cui si troveranno a marciare per giorni, lune o anni, tra di loro si stabilisce sin dai primi attimi un saldo legame... un vincolo che persino dopo la morte del singolo mantiene viva l'indissolubile unità della Legione.

Di seguito viene infine riportato un elenco di quelle che sono le più celebri tradizioni, usanze e manufatti che caratterizzano la Legione e i suoi affiliati:

♦ **Le piastre dei legionari:** Ad ogni nuovo legionario viene consegnata una piastra identificativa di ferro battuto sul cui fronte è inciso un semplice pseudonimo. Solo lo Stato Maggiore di Thersa conosce la vera identità che corrisponde ad ogni pseudonimo e quindi questo non offre ai nemici alcuna possibilità per attuar eventuali rappresaglie su quanti sono legati per parentela o amicizia ad un certo legionario. In aggiunta le piastre vengono utilizzate al principio di ogni ventura per sorteggiare il comandante della schiera a cui questa viene affidata (le piastre vengono infilate in un vaso dal collo stretto lasciandone spuntare solo i lacci e quindi ne viene estratta una). Spesso risulta impossibile riportare le salme dei legionari caduti in patria e quindi i compagni superstiti cercano almeno di recuperare le loro piastre.

♦ **I salici dei caduti:** A Thersa il salice simboleggia il sacrificio dei valorosi e i legionari sono soliti appendere ai rami di questi alberi le piastrelle dei commilitoni uccisi in azione. Questi "monumenti" viventi dedicati alla memoria degli estinti sono custoditi da singoli sacerdoti devoti al dio dei morti Kainus Yano.

La Legione degli Orfani nel GRV

Criteri di affiliazione: I veterani della Legione e in particolare l'*Obermarschall* sono soliti valutar "sul campo" le attitudini dei potenziali candidati. La Legione non esige requisiti selettivi per quelle che sono le abilità dei nuovi cadetti e l'unica dote che effettivamente si pretende in loro è una genuina autosufficienza. Pertanto i candidati verranno spesso coinvolti in ambiti in cui saranno costretti ad 'arrangiarsi' con mezzi di fortuna e in base alla loro reazione la Legione stabilirà se si tratta di valide leve. La richiesta di affiliazione verrà quindi presentata senza clamori di sorta, spesso in un luogo appartato al riparo da sguardi indiscreti.

Gerarchia interna: Come si evince dalla presentazione dell'ordine, la Legione NON possiede una gerarchia interna e i privilegi dei veterani non vanno mai oltre il sincero rispetto dei propri camerati. A questo va aggiunto il fatto che la Legione degli Orfani è un corpo d'arme slegato dalla regia milizia e quindi non possiede né obblighi né privilegi particolari in seno ad essa.

Privilegi dei membri: I favori della Legione derivano sia dall'apprezzabile capacità di adattamento che l'*autarchia* conferisce al singolo milite che dall'esemplare coesione in auge nei ranghi dell'ordine. Il completamento delle venture e lo stato di servizio concedono ai legionari dei riconoscimenti chiamati "**fregi**", rappresentati tramite incisioni praticate sul retro della sua **piastra**. I primi due fregi (**dritti**) testimoniano la crescita individuale e collettiva del legionario, mentre gli altri due (**sbiechi**) lo elevano al rango di veterano di indubbio valore.

I. Fregio dell'asso del fato

Il primo fregio viene concesso al legionario non appena egli riesce a portar a termine con successo una ventura ordinaria. Grazie all'esperienza acquisita nella terra di nessuno e ai preziosi consigli dei veterani, il legionario ora possiede le carte in regola per cavarsela nelle circostanze più avverse.

II. Fregio della fratellanza d'arme

Il secondo fregio viene concesso ai legionari con oltre un anno di stato di servizio e almeno due venture ordinarie completate con successo. Quantisi sono distinti in tal modo ottengono la fiducia dei propri commilitoni e iniziano a stabilir con loro un'eccezionale intesa che trascende il mero cameratismo.

III. Fregio dell'ultimo uomo

Il terzo fregio (primo dei due "sbiechi") può esser concesso solo a quanti posseggono i due fregi "dritti" e viene elargito al completamento della prima ventura fatidica. Dopo aver guardato la morte in faccia il legionario inizia a percepire l'"eco della steppa" ed esso gli conferisce uno spirito di sopravvivenza a dir poco sovrumano.

IV. Fregio dell'ultima frontiera

Il quarto ed ultimo fregio è prerogativa dei legionari con oltre due anni di stato di servizio e almeno due venture fatidiche all'attivo. Questi veterani sono letteralmente padroni del loro destino e la Legione gli concede di forgiare una spada dei caduti da brandire in battaglia.

♦ **Le spade dei caduti:** In rare occasioni la Legione concede ad un valoroso veterano il privilegio di prelevare le piastre appese ad un salice dei caduti e di fonderle assieme per forgiare una spada. I legionari credono che queste armi siano rette dal fiero spirito dei compagni trapassati e sono persuasi che ciò conferisca loro un mistico potere.

♦ **La lacrima dell'oblio:** Assieme alla piastra, la Legione affida un secondo lascito ai membri novizi. Questo consiste in una minuscola fiala di cristallo che viene cucita sotto la pelle in un punto del corpo relativamente protetto ma pur facilmente accessibile. La fiala è sagomata in modo tale da non infrangersi anche a seguito di urti violenti e può esser spezzata solo premendone ambedue le estremità. Nel recipiente è serbata una stilla di una mistura stregata il cui segreto è prerogativa dei dotti alchimisti di Schlagenturm e non appena questa bagna i tessuti interni di un corpo umano causa in lui un'immediata amnesia. La lacrima dell'oblio cancella esclusivamente i ricordi inerenti alla sfera personale del soggetto (nome, provenienze, legami affettivi, etc.), risparmiando invece conoscenze o abilità pratiche. I legionari possono pertanto usare la fiala per evitare di cedere informazioni importanti anche se sottoposti a coercizione o tortura e qualora riescano a rientrare in patria sarà poi possibile tentare di reintegrarli a pieno titolo nell'armata. Nell'ordine tuttavia sono stati sollevati dubbi sugli eventuali usi 'impropri' della fiala, soprattutto per timore che questa possa esser sfruttata da individui desiderosi solo di lasciarsi alle spalle un'esistenza che per loro è cagione di grave sofferenza.

5.3.8 – Le masnade e La Gilda della Grinfia

"La tua sventura è la mia fortuna..."

Detto dei membri della Grinfia

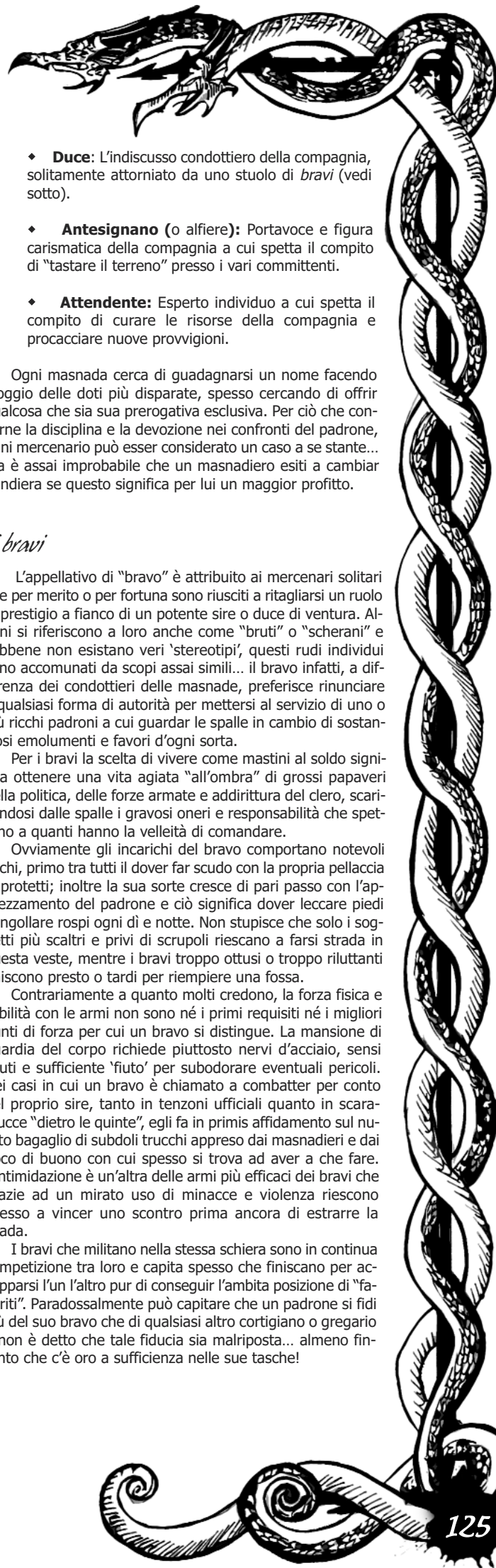
Nonostante la quasi totalità dei nativi di Thersa siano coinvolti direttamente o indirettamente nella difesa del fronte sud-orientale, lo stato di "assedio permanente" rende talvolta impossibile reggere ogni singolo avamposto con le sole forze interne del Ducato. Alcuni feudi e fortificazioni di confine hanno pertanto dovuto rimediare alla penuria di soldati assoldando compagnie mercenarie provenienti dai domini del Settentrione e da località più remote del vecchio mondo.

In queste contrade ligie alla cavalleria e all'onore le schiere prezzolate, spesso additate col nomignolo dispregiativo di "masnade", non sono certo viste di buon occhio. In ogni caso quando la guerra preme sul confine di una nazione, quando orde di predoni calano entro un feudo, o quando i sicari fiatano sul collo del nobile che ha pestato i piedi alle persone sballiate, non si può storcer troppo il naso di fronte a chi è disposto a prestar il suo ferro in cambio di molto oro e poche domande.

Così i bizzarri vessilli e i chiassosi bivacchi delle masnade hanno iniziato a sbucare come funghi nei campi d'arme e presso le corti dei vassalli thersiani. In gran parte dei casi i contratti mercenari coprono solo brevi periodi (non più di qualche stagione); se tuttavia i padroni reputano la compagine di turno degna di fiducia e se questa ritiene conveniente stipulare un rapporto di lavoro più duraturo, possono persino esser stretti accordi a tempo indeterminato. È questo il caso delle masnade impiegate come guardia privata per i signori che amministrano le terre in allodio del Ducato (come le regioni del Nordenmark e Südenmark) e che non possono mantenere una milizia regolare per gli effetti della coscrizione.

Lo Stato Maggiore di Thersa impone tuttavia un rigido controllo sulle masnade operanti nella giurisdizione di Thersa, onde evitare che grossi contingenti di armigeri di dubbia lealtà possano dare adito a infami "colpi di mano". Ogni contratto mercenario deve essere registrato presso il catasto militare e l'alta corte può poi decidere di scioglierlo in qualsiasi momento, se questo viene ritenuto in aperto contrasto con gli interessi del Ducato. Le masnade che non formalizzano i propri contratti incorrono al pari di chiunque altro negli obblighi di coscrizione e questo li vincola all'infausta prospettiva di dover combattere gratuitamente!

L'assetto delle masnade è quanto di più vario ci si possa aspettare, giacché queste possono differire sensibilmente per numero, razza e provenienza dei membri, arsenale impiegato e qualità peculiari. Se si cerca di inquadrare una qualche forma di struttura o gerarchia tra i mercenari, le figure più ricorrenti che possono esser citate sono:



♦ **Duce:** L'indiscusso condottiero della compagnia, solitamente attorniato da uno stuolo di *bravi* (vedi sotto).

♦ **Antesignano (o alfiere):** Portavoce e figura carismatica della compagnia a cui spetta il compito di "tastare il terreno" presso i vari committenti.

♦ **Attendente:** Esperto individuo a cui spetta il compito di curare le risorse della compagnia e procacciare nuove provvigioni.

Ogni masnada cerca di guadagnarsi un nome facendo sfoggio delle doti più disparate, spesso cercando di offrir qualcosa che sia sua prerogativa esclusiva. Per ciò che concerne la disciplina e la devozione nei confronti del padrone, ogni mercenario può esser considerato un caso a se stante... ma è assai improbabile che un masnadiero esiti a cambiar bandiera se questo significa per lui un maggior profitto.

I bravi

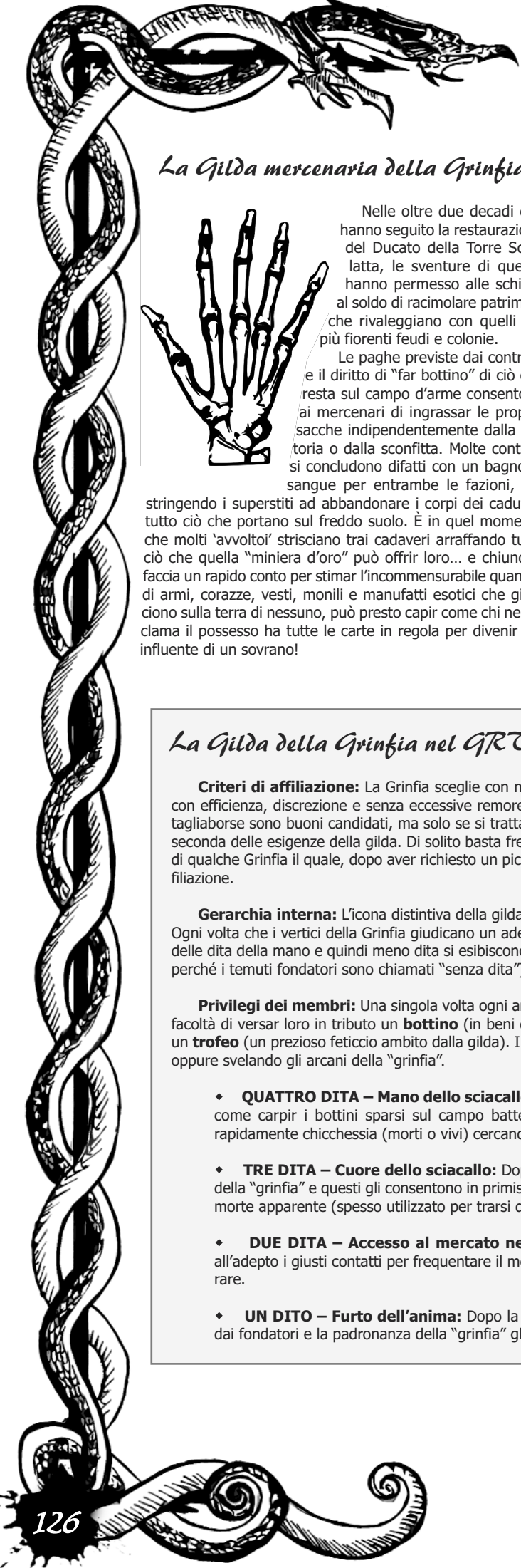
L'appellativo di "bravo" è attribuito ai mercenari solitari che per merito o per fortuna sono riusciti a ritagliarsi un ruolo di prestigio a fianco di un potente sire o duce di ventura. Alcuni si riferiscono a loro anche come "brutti" o "scherani" e sebbene non esistano veri 'stereotipi', questi rudi individui sono accomunati da scopi assai simili... il bravo infatti, a differenza dei condottieri delle masnade, preferisce rinunciare a qualsiasi forma di autorità per mettersi al servizio di uno o più ricchi padroni a cui guardar le spalle in cambio di sostanziosi emolumenti e favori d'ogni sorta.

Per i bravi la scelta di vivere come mastini al soldo significa ottenere una vita agiata "all'ombra" di grossi papaveri della politica, delle forze armate e addirittura del clero, scaricandosi dalle spalle i gravosi oneri e responsabilità che spettano a quanti hanno la velleità di comandare.

Ovviamente gli incarichi del bravo comportano notevoli rischi, primo tra tutti il dover far scudo con la propria pellaccia ai protetti; inoltre la sua sorte cresce di pari passo con l'apprezzamento del padrone e ciò significa dover leccare piedi e ingollare rospi ogni dì e notte. Non stupisce che solo i soggetti più scaltri e privi di scrupoli riescano a farsi strada in questa veste, mentre i bravi troppo ottusi o troppo riluttanti finiscono presto o tardi per riempire una fossa.

Contrariamente a quanto molti credono, la forza fisica e l'abilità con le armi non sono né i primi requisiti né i migliori punti di forza per cui un bravo si distingue. La mansione di guardia del corpo richiede piuttosto nervi d'acciaio, sensi acuti e sufficiente 'fiuto' per subodorare eventuali pericoli. Nei casi in cui un bravo è chiamato a combattere per conto del proprio sire, tanto in tenzoni ufficiali quanto in scaramucce "dietro le quinte", egli fa in primis affidamento sul nutrito bagaglio di subdoli trucchi appreso dai masnadieri e dai poco di buono con cui spesso si trova ad aver a che fare. L'intimidazione è un'altra delle armi più efficaci dei bravi che grazie ad un mirato uso di minacce e violenza riescono spesso a vincer uno scontro prima ancora di estrarre la spada.

I bravi che militano nella stessa schiera sono in continua competizione tra loro e capita spesso che finiscano per accoppiarsi l'un l'altro pur di conseguir l'ambita posizione di "favoriti". Paradossalmente può capitare che un padrone si fidi più del suo bravo che di qualsiasi altro cortigiano o gregario e non è detto che tale fiducia sia malriposta... almeno fin tanto che c'è oro a sufficienza nelle sue tasche!



La Gilda mercenaria della Grinfia



Nelle oltre due decadi che hanno seguito la restaurazione del Ducato della Torre Scarlatta, le sventure di questo hanno permesso alle schiere al soldo di racimolare patrimoni che rivaleggiano con quelli dei più fiorenti feudi e colonie.

Le paghe previste dai contratti e il diritto di "far bottino" di ciò che resta sul campo d'arme consentono ai mercenari di ingrassare le proprie sacche indipendentemente dalla vittoria o dalla sconfitta. Molte contese si concludono difatti con un bagno di sangue per entrambe le fazioni, costringendo i superstiti ad abbandonare i corpi dei caduti e tutto ciò che portano sul freddo suolo. È in quel momento che molti 'avvoltoi' strisciano tra i cadaveri arraffando tutto ciò che quella "miniera d'oro" può offrir loro... e chiunque faccia un rapido conto per stimar l'incommensurabile quantità di armi, corazze, vesti, monili e manufatti esotici che giacciono sulla terra di nessuno, può presto capir come chi ne reclama il possesso ha tutte le carte in regola per divenir più influente di un sovrano!

Questo è il segreto delle origini della controversa gilda della Grinfia, una grossa coalizione di compagnie di ventura che hanno unito assieme i cospicui bottini per imporsi "de facto" come potenza economica e militare presso Thersa. Spalleggiati politicamente dalla facoltosa schiatta dei Von Goldhor e in grado di esiger (con le buone o con le cattive) un "dazio" in denaro o favori da ogni masnada minore, le Grinfie continuano giorno dopo giorno a sfruttare il crudo monopolio acquisito sui tesori di guerra.

Il proficuo giro d'affari della gilda ruota su attività che pur essendo al limite della legalità sono abilmente celate, spesso sfruttando un gran numero di complici sacrificabili. Queste attività includono un vasto mercato nero che sfrutta come facciata le linee di approvvigionamento, patti stipulati con aristocratici o prelati per il recupero di insegne o reliquie disperse in battaglia e occasionalmente anche la raccolta di macabri trofei strappati a bestie mostruose.

Proprio la cerca di feticci è una delle attività di prim'ordine delle Grinfie e aldilà delle ricche commissioni che possono esser ricavate dalla vendita di questi, i veterani li considerano alla stregua di una fonte di potere ben più "tangibile". Si vocifera infatti che il continuo contatto coi resti e le proprietà strappate ai morti abbia permesso ai fondatori della gilda di creare una misteriosa forma di magia, chiamata "**grinfia**", che può manipolar l'essenza fisica e spirituale delle creature. Nella fattispecie questi foschi sortilegi permettono a chi ne usufruisce di ottenere nuova forza e vigore a spese delle vittime uccise!

L'organizzazione non possiede una sede fissa ma almeno un singolo adepto è sempre presente presso i maggiori accampamenti e fortezze dell'Estvallo. I famigerati capi della Grinfia (detti anche "**senza dita**" per il tetro sistema di riconoscimento adottato dalla gilda – vedi la **nota** seguente) non sono quasi mai stati visti in pubblico; si può tuttavia star certi che non mancheranno di farsi sentire in caso qualcuno susciti, nel bene o nel male, la loro attenzione.

La Gilda della Grinfia nel GRV

Criteri di affiliazione: La Grinfia sceglie con meticolosa attenzione i nuovi adepti, prediligendo quanti sanno agire con efficienza, discrezione e senza eccessive remore dettate da etica o morale. Armigeri, esploratori, stregoni e persino tagliaborse sono buoni candidati, ma solo se si tratta di tipi abbastanza 'eclettici' da apprendere rapidamente nuove arti a seconda delle esigenze della gilda. Di solito basta frequentare l'ambiente delle masnade di Thersa per attirare lo sguardo di qualche Grinfia il quale, dopo aver richiesto un piccolo "pegno" stabilito sul momento, decide se e chi ammettere all'affiliazione.

Gerarchia interna: L'icona distintiva della gilda è una **mano scheletrica** cucita sulle vesti o dipinta su medaglioni. Ogni volta che i vertici della Grinfia giudicano un adepto degno di un loro segno di stima gli concedono di cancellare una delle dita della mano e quindi meno dita si esibiscono, più alto è il rango che si occupa nell'organizzazione (questo spiega perché i temuti fondatori sono chiamati "senza dita").

Privilegi dei membri: Una singola volta ogni anno i messi dei "senza dita" incontrano i vari adepti e questi hanno la facoltà di versar loro in tributo un **bottino** (in beni di vario genere e per un ammontare di almeno 20 corone d'oro) e/o un **trofeo** (un prezioso feticcio ambito dalla gilda). I fondatori ripagano questi doni con le occulte risorse in loro possesso oppure svelando gli arcani della "grinfia".

♦ **QUATTRO DITA – Mano dello sciacallo:** Dopo la consegna del primo bottino la gilda svela all'adepto come carpir i bottini sparsi sul campo battendo chiunque sul tempo. Grazie a ciò l'adepto può frugar rapidamente chicchessia (morti o vivi) cercando a "colpo sicuro" ogni oggetto degno di nota.

♦ **TRE DITA – Cuore dello sciacallo:** Dopo la consegna del primo trofeo l'adepto apprende i rudimenti della "grinfia" e questi gli consentono in primis di influenzar il suo stesso status fisico, simulando uno stato di morte apparente (spesso utilizzato per trarsi d'impaccio).

♦ **DUE DITA – Accesso al mercato nero:** Dopo la consegna del secondo bottino la gilda fornisce all'adepto i giusti contatti per frequentare il mercato nero e questo gli dà accesso ad una gran mole di merci rare.

♦ **UN DITO – Furto dell'anima:** Dopo la consegna del secondo trofeo l'adepto giunge ad un sol passo dai fondatori e la padronanza della "grinfia" gli consente 'rubare' la vita altrui per fortificare se stesso.

Alcune celebri masnade

Questa nota cita tre delle più famose (o famigerate) masnade che attualmente gravitano negli avamposti di Thersa:

I "Senzaterra" di Sir Osmund il "pezzente"

Caso senza precedenti tra le masnade, questa compagine è l'unica ad avere un autentico cavaliere alla propria guida! Il duce Sir Osmund discende da un ramo minore della casata Pappenheim caduto in rovina a seguito delle battaglie combattute contro l'Impero alla fine dell'Era dei Quattro. L'estremo dissesto finanziario della famiglia costrinse l'anziano padre di Osmund a vendere il proprio titolo e blasone nobiliare ai precursori della dinastia dei Von Goldhor e questo privò ogni suo congiunto dei privilegi di corte.

Il giovane paladino tuttavia non si perse d'animo e dopo aver riunito attorno a sé una cerchia di leali compari, scelti tra coloro che un tempo erano stati suoi sudditi, si arruolò come volontario presso le linee dell'Estvallo. Masticando fango e sangue in veste di semplice soldato, Osmund continuò a coltivare la sua vocazione per il Cavaliato e pochi anni dopo tentò di ricevere l'investitura nell'ordine della Rosa dei Venti... tuttavia, a causa del suo infausto status di nobile decaduto (condizione tutt'altro che favorevole nei Ducati), egli dovette subire l'aperta discriminazione dei vati e dopo esser stato giudicato indegno delle prestigiose insegne della Rosa per due volte, si risolse alfine nell'abbracciare il costume degli Erranti.

I fedeli camerati ottennero quindi di poter seguire il novello Sir nella sua cerca ed egli prese allora la sua fatidica decisione di formare la schiera mercenaria dei "Senzaterra". La masnada di Osmund ha l'unico scopo di raccogliere sufficiente denaro per riscattare quello che fu il suo feudo natio, impresa peraltro assai ardua dato che i Von Goldhor considerano quell'appezzamento un bene strategico per i loro affari.

Sorprendentemente quello che apparirebbe come un ruolo avulso dai sacri dettami dei cavalieri ben si sposa con la causa e la condotta del "pezzente". Osmund sceglie gli ingaggi della sua compagnia con scrupolosa attenzione, preferendo spesso rivolgere il suo aiuto ai bisogni dei villici piuttosto che alla sete di potere dei grassi Baroni. Il prezzo minimo dei servizi della masnada è fissato nella misura di un pasto e un giaciglio per i membri che ne fanno parte e a questo Osmund applica un surplus a seconda dell'effettiva opulenza del padrone di turno.

Nonostante la grama reputazione del duce e gli strani costumi della masnada, i "Senzaterra" sono eccezionalmente stimati a Thersa e dietro le loro corazze ammaccate, gli abiti rattoppati e i fardelli pieni di pulci si cela uno straordinario valore d'arme. I mercenari di Osmund posseggono infatti la ferrea disciplina e la gran perizia militare propria dei veterani della Torre Scarlatta e in aggiunta la genuina amicizia che li lega al "pezzente" li rende capaci di atti di indicibile ardore.

I "Mezzosangue" di Eliador Crackenheart

La maggioranza degli armigeri di questa masnada è formata da individui che portano nelle proprie vene il sangue di due stirpi diverse. Lo stesso duce Eliador è un mezzelfo proveniente dalle turbolente Contee del Meridione e anche molti dei suoi compagni sono reduci da lunghi viaggi che li hanno condotti presso gli orizzonti più remoti del vasto mondo.

I "Mezzosangue" sono apprezzati in particolar modo per l'estrema varietà di abilità e mezzi che possono impiegare nel corso delle missioni. Trai mercenari vi sono infatti cultori di arti marziali esotiche ed esperti in grado di utilizzare armi pressoché sconosciute nelle terre del Settentrione. La masnada è poi celebre per un'abitudine alquanto bizzarra, ovvero quella di richiedere esclusivamente un pagamento in pezzi d'argento o manufatti del medesimo materiale.

Si crede che Eliador e la sua compagnia siano così entrati in possesso di un'immane quantità di d'argento, ma si ignorano altresì le ragioni che giustificano tal stravaganza.

La "Mascella vermiglia" di Mainart Stackenfürst

La spietata schiera d'assalto della "Mascella" gode una cospicua tanto per i successi conseguiti quanto per il vivo timore che incute negli altri. La tenebrosa nomea di questa compagine deriva in larga misura dai macabri costumi dei suoi accoliti, tristemente famosi per esser avvezzi a divorare gli organi delle vittime uccise in battaglia!

Il crudele duce Mainart la sua cricca provengono infatti dalle zone più selvagge del protettorato del Südenmark e pare che essi abbiano da tempo stretto contatti con alcuni degli sciamani solitari provenienti dai crinali delle Cime Guardiane. In molti casi i barbari rimasti ligi alle credenze primordiali mangiano parti del corpo dei nemici sconfitti per 'assimilarne' la forza o le conoscenze e a quanto pare anche i masnadieri della "Mascella" hanno mutuato tale convinzione.

Se agli occhi di alcuni può sembrar tollerabile che un simile scempio sia riservato alle spregevoli carcasse degli hob, pochi sono altresì disponibili ad accettare che questa sorte tocchi a cadaveri di uomini o donne (per quanto possa trattarsi di malvagi briganti o alleati della Tirannia). Non stupisce pertanto il fatto che Mainart e i gregari abbiano spesso rischiato d'esser messi ai ceppi per i loro 'eccessi'... se la masnada ha finora schivato l'arresto è stato solo per la paura che suscita in quanti vedono la mascella inchiodata sul suo tetro vessillo, nonché per la protezione che la potente Gilda della Grinfia sembra offrire ad essa.



*La lealtà degli avidi
masnadieri si specchia
sempre nel luore dell'oro*



5.3.9 – Personalità del Ducato

Duca Kaspar Von Hassel

- ◆ Signore di Thersa
- ◆ Comandante dell'Ordine Cavalleresco degli Ospedalieri
- ◆ Generale d'Armata del Regno
- ◆ La "roccia"

- ◆ Anno di nascita: 2985 E.Q.
- ◆ Età nell'anno XXV del Regno: 40

La sincera fede, la profonda abnegazione e la caparbia determinazione dei nativi di Thersa sono incarnate dall'esemplare persona del benevolo Duca Kaspar. Il padre perì in occasione dell'epico assedio della capitale imperiale e l'apena quindicenne Kaspar si trovò a doversi far carico da solo dell'oneroso incarico di ricostruire un intero Ducato, completamente smembrato dopo i tre cupi millenni dell'Era dei Quattro. In appena otto anni il giovane Duca portò a termine questa titanica impresa, dimostrando la sua straordinaria forza di volontà e devozione alla patria.

Nonostante Kaspar sia appena quarantenne su di lui sono ben evidenti i segni di un'esistenza che contempla ben venticinque anni vissuti nel crogiolo di sangue e ferro di Thersa. Il corpo è solcato da innumerevoli cicatrici e il volto è orribilmente deturpato dal colpo di una picca hob che otto anni addietro gli strappò l'occhio sinistro. Nell'unica iride azzurra del Duca vige una perenne nota di tristezza sulla quale molto si è dissertato... per certo egli ha sperimentato e sta sperimentando tuttora molte angustie come la morte di innumerevoli compagni d'arme, il suicidio della prima moglie Katrina Steiner, l'atteggiamento arrogante del primogenito Friederich e la presunta viltà del secondogenito Klaus.

Tuttavia è assai raro che Kaspar menzioni i suoi crucci apertamente; sopra ogni cosa prevale il suo spirito umile e generoso che lo spinge ad anteporre le altrui esigenze ad ogni patema personale. Egli vive molto per Thersa e ben poco per se stesso e in ogni frangente la mera presenza di Kaspar "la roccia" è sufficiente a capovolgere la sorte più cupa.

La sua imponente figura protetta dalla solida panoplia d'acciaio e saldamente abbracciata all'inseparabile scudo *Grobenturm* (*grantorre*) ne fa una sorta di vessillo vivente sul campo di battaglia, la cui sola vista infiamma l'ardore dei commilitoni. Sebbene Kaspar sia un cavaliere fatto e finito, la logorante guerra di posizione combattuta quotidianamente presso l'Estvallo ha vanificato l'impiego massiccio dei reggimenti equestri. Il Duca pertanto predilige schierarsi nei ranghi serrati dell'irriducibile fanteria thersiana e questo suo gesto di vicinanza ai propri commilitoni gli è valso una lealtà pressoché incondizionata da parte loro.

In ogni caso la grande perizia militare del reggente della Torre Scarlatta è superata di gran lunga dal suo strenuo impegno civile. Kaspar ha seguito personalmente la restaurazione dei baluardi dell'Estvallo, ha introdotto il celebre "*obbligo di coscrizione*" presso Thersa e ha favorito sopra ogni cosa le opere di assistenza nei confronti del popolo martoriato dai frequenti conflitti. In particolar modo il pio Ordine degli Ospedalieri, di cui egli è fondatore e comandante, si adopera costantemente per recar ausilio a borghi e avamposti. Nel virtuoso impegno del Duca si riflette l'onnipresente desiderio di alleviare le atroci pene dei propri conterranei e nella sua mesta espressione è ben viva la dignitosa partecipazione alle loro quotidiane sofferenze.

Cord Kaspar Von Hassel.
Oberstführer di Thersa



Gran Conestabile Vladilena Krutchow

- ♦ Comandante dell'Ordine Errante della Legione degli Orfani
- ♦ Colonnello del Regno
- ♦ La "cupa"

- ♦ Anno di nascita: 2996 E.Q.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 29

*Vladilena Krutchow.
Obermarschall di Thersa*

La figura dell'implacabile e tenebrosa Vladilena spicca a prima vista tra i ranghi degli austeri militi e dignitari di Thersa. Molti ancora si chiedono come questa donna irrequieta e, a detta di alcuni, afflitta da una singolare forma di pazzia abbia potuto esser insignita del ruolo di comandante supremo delle schiere d'assalto della Torre Scarlatta.

Vladilena appartiene al celebre ordine degli Angeli Neri, gli irruenti templari del selvaggio nume del caos Al-hazhar e sin dalla giovinezza la morte l'ha accompagnata ad ogni passo. Il suo villaggio natio, un modesto borgo boschivo situato a sud-est del Ducato, è stato distrutto da una razzia hob undici anni addietro e Vladilena, per crudele ironia del fato, è stata l'unica superstite di quel massacro. Al riguardo si conosce ben poco e l'unica rivelazione è costituita dal breve aneddoto che Vladilena talvolta racconta a malavoglia:

Le urla colmavano le mie orecchie, l'olezzo del sangue impregnava le mie narici e la danza mortale del ferro rapiva il mio sguardo. Inciampai su un corpo privo di vita e pochi attimi dopo altri mi crollarono addosso incalzati dai bruti della Tirannia... poi fu il buio. Ricordo quando il mio occhio sinistro si aprì di nuovo, incrociando la sagoma del corvo che mi stava divorando l'altro col suo becco adunco. Non sentivo neppure il dolore... non sentivo nulla. Gli sciamani delle grandi cime narrano che i corvi sono avvezzi a scortar le anime dei defunti verso la Spirale, ma in mezzo a quella catasta di morti il corvo aveva scelto l'unica persona viva... o forse no... in realtà anche io ero morta e lo sono tuttora!

Da allora la fanciulla ha vissuto un'esistenza solitaria e si è accostata spontaneamente al culto alhazharita (al pari di molti altri individui percossi da tragiche esperienze). Tuttavia, contrariamente a ciò che si pensa, Vladilena non venera l'angelo nero per mero rancore o per brama di vendetta, anzi, ella mostra piuttosto una flemma glaciale in ogni frangente.

In realtà ciò che ispira lo schivo atteggiamento della donna è il più cupo fatalismo che si possa concepire. Vladilena tende a cercar quasi morbosamente ogni contesto in cui la morte miete le vite degli uomini e si getta in esso senza timore alcuno. Che si tratti di star in testa ai propri compagni d'arme dell'irriducibile Legione degli Orfani o di recar visita ad un villaggio falciato dalla pestilenza, Vladilena marcia nel cuore della strage senza batter ciglio. A volte è stata vista abbandonar piccole offerte votive sui cadaveri o persino sussurrar loro incomprensibili parole. Nessuno sa se si tratti di usanze legate alle tradizioni sciamaniche che si dice Vladilena coltivi privatamente, o se davvero siano i segni di un incipiente delirio.

Per certo il Gran Conestabile ricopre il suo incarico con uno zelo assai rimarchevole. In virtù del dogma dell'arbitrio di Alhazhar, ella concede a chiunque si accosti alla sua Legione il diritto di scegliere liberamente se combattere o no al suo comando, ma chiunque accetti di farlo è poi tenuto ad agire senza remore o esitazioni. Vladilena comanda i suoi "orfani" come una 'madre' severa e spietata, pronta tanto a conceder il suo aiuto quanto a punir ogni atto di viltà o tradimento.

La morte è e rimane però l'unico vincolo del gelido affetto del Gran Conestabile... ella non verserà una singola lacrima per un caduto né serberà alcun ricordo di lui.





La donna e il corvo

Il forte vento di grecale schiaffeggiava la brulla terra incolta della steppa Thersiana, un suolo duro quanto i suoi abitanti. Nel piccolo villaggio di Darkenburg la campana della chiamata suonava nel silenzio della notte, mentre il borgomastro correva qua e là come impazzito assieme a pochi uomini armati di spade che più che fatte per tagliare sembravano fatte per cucire, da quanto il filo era consumato.

"Alle armi! Alle armi gli hob c.."

La voce fu strozzata da un fiotto di sangue, mentre il corpo del borgomastro cadeva esanime al suolo, col corpo trapassato da parte a parte da una lancia. La campana continuava a suonare e gli abitanti del villaggio, che fossero uomini o donne, si riversavano in strada, consci del pericolo che gli era piombato addosso senza preavviso, consci che forse tutti sarebbero morti ma sorretti da un'unica volontà: resistere.

Il piccolo e forte fabbro del villaggio mulinava colpi a destra e a manca, dilaniando i nemici o contrapponendo il grosso spadone alle rozze asce Hob. Intorno a lui gli altri compaesani crollavano sotto i colpi della Tirannia e dietro di lui una giovane donna si aggrappava alla spada, mulinando colpi con la forza della disperazione ma non con meno efficacia. I lunghi capelli scuri erano impastati di sangue e terra così come le rozze vesti, ma nonostante la sua minuta costituzione i fendenti colpivano nei giusti punti e con letale forza. L'incursione improvvisa e la differenza numerica ebbero la meglio e gli hob, nonostante la rimarchevole resistenza dei cittadini, devastarono e appiccarono fuoco a case e persone. Alla fine la campana smise di suonare e fu silenzio.

"Siamo arrivati tardi... un'altra incursione."

L'uomo a cavallo aveva capelli brizzolati, sguardo e viso scolpiti dai forti venti freddi degli altipiani. Sussurrò queste poche parole, mentre guardava la devastazione del paese, assieme alla sua pattuglia di soldati provenienti dall'Endeturm, l'ultima rocca dell'Evallo thersiano. Cadaveri per le strade, cadaveri nelle poche case ancora in piedi, uno spettacolo doloroso per qualsiasi Tersiano timorato, ma purtroppo non inconsueto. Le incursioni improvvise nel Sudenmark non erano affatto rare e solitamente erano devastanti per il villaggio colpito. Erano stati avvertiti dell'incursione hob solo nella nottata e non erano riusciti ad arrivare in tempo. Era insolito, che succedesse. L'uomo sputò in terra, disgustato dall'inevitabilità dell'evento. Uno dei soldati che si erano arrivati prima si avvicinò al sergente, con sguardo mesto:

"Sopravvissuti?"

"Nessun... nessuno si è salvato, signore."

Il sergente si portò la ruvida mano al viso, coprendo qualche istante gli occhi ricolmi di dolore. Appoggiò la mano sul pomo della spada, per poi rivolgersi al soldato:

"Componiamo i corpi e diamo degno riposo a questa povera gente."

Gli uomini scesero dai loro cavalli e cominciarono a ricomporre i cadaveri, lottando coi corvi che andavano banchettando con carne, viscere e teneri occhi. Il cadavere del fabbro era in cima ad una pila, tra corpi di hob e uomini, su cui troneggiavano una decina di corvi pasciuti. I soldati cominciarono a disfare la pila, mettendo i corpi l'uno accanto all'altro. Il fabbro, il borgomastro e altri due corpi giacevano ancora a terra; un hob particolarmente grosso giaceva sopra la salma di una giovane donna, trapassato da parte a parte dal suo spadone. I corvi ne beccavano avidamente le interiora, uno in particolare si stava accanendo con gusto attorno all'occhio spalancato della giovane ragazza, vitreo ed intriso di sangue. Si avvicinarono per sollevare il corpo dell'hob ma prima che potessero mettervi mano sopra la carcassa si mosse, alzandosi in piedi, dando le spalle ai soldati, i quali cominciarono ad imprecare:

"Allarme! Uno di questi bastardi è ancora vivo!"

Il milite estrasse la spada dal fodero, ma prima che potesse attaccare, una mano gli afferrò la spalla. Si girò per un istante con sguardo preoccupato, incrociando gli occhi del sergente, il quale gli indicò la creatura:

- "No soldato... è morto."

Il soldato si calmò e in quell'istante l'hob ricadde al suolo come un sacco di patate. Gli occhi dei due uomini si riempirono di sorpresa. La giovane donna che giaceva esanime, schiacciata dal pesante predone, si era alzata e ora si parava innanzi a loro con lo sguardo dell'unico occhio rimasto perso nel vuoto. Il corvo che le beccava l'orbita le stava sulla spalla, gracchiando e scuotendo le ali:

"Bontà divina!... è viva!?"

Gli uomini rimasero per qualche istante pietrificati, mentre la giovane si muoveva verso di loro barcollante col corpo intriso di sangue.

"A-acqua...vi pre-go."

Furono le sue ultime parole, prima di cadere esanime tra le braccia del sergente mentre il corvo volò via gracchiando

La giovane donna non sentiva nulla.

Presagi di Vladilena

Il Gran Conestabile di Thersa è divenuto tristemente famoso per i suoi lugubri presagi. Non sono infatti in pochi a pensar che Vladilena sia in grado di percepire occasionalmente le esatte circostanze in cui un individuo perirà e ciò spesso incute timore in chiunque incroci il suo cammino.

Tuttavia, sebbene si sia dissertato molto al riguardo, le voci di vere e proprie "profezie di morte" pronunciate per bocca di Vladilena sono del tutto fasulle. In verità i fatti che hanno contribuito a creare questo mito sono tutti legati a fugaci episodi madidi di mistero di cui pare che Vladilena sia stata protagonista.

In un primo caso occorso otto anni fa il Gran Conestabile era appena giunto in visita presso una fortezza dell'Estvallo e aveva impartito precise istruzioni affinché un vecchio magazzino militare rimasto finora abbandonato fosse sgombrato. Al suo interno i soldati trovarono il cadavere di un loro commilitone impiccato alle travi. L'uomo era mancato all'appello la sera precedente, si era presumibilmente suicidato nottetempo e il suo corpo sarebbe rimasto appeso per almeno mezzo secolo nella sala se questa non fosse stata ripulita.

In un altro aneddoto risalente a cinque anni fa una levatrice giunse presso l'accampamento che ospitava Vladilena, chiedendo degli stracci puliti per una giovane donna in procinto di partorire. Il Gran Conestabile consegnò allora alla levatrice un mantello scarlato, asserendo che: "non vi sarebbe poi stato bisogno di lavarlo". Non appena la levatrice tornò dalla madre ella aveva già messo alla luce il bambino ma era poi morta per una grave emorragia e il neonato giaceva in una vasta pozza del suo stesso sangue. La levatrice non poté far altro che avvolger il bimbo nel mantello ricevuto e in esso, come pronosticato, il corpicino imbrattato si 'confuse' con la ruvida stoffa rossa.

Tutto ciò, unito al fosco passato del Conestabile e alla sua presunta 'predilezione' per le esperienze di morte, non ha certo giovato alla reputazione di Vladilena e soprattutto fuori dai confini di Thersa gli è stata spesso appioppata l'ingiusta nomea di iettatrice (c'è addirittura chi ipotizza che l'impietosa Rosa Damoclis si stia recentemente interessando fin troppo al suo caso). Simili dicerie non sembrano tuttavia turbare minimamente l'occhio del corvo" ed ella continua così a tener i suoi occulti segreti sepolti nel profondo dell'animo.

Sommo Giudice Martin Pappenheim

- ♦ **Gran Diacono del "concilio permanente"**
- ♦ **Vicario**

- ♦ **Anno di nascita:** 2980 E.Q.
- ♦ **Età nell'anno XXV del Regno:** 45

Ancor oggi desta un certo stupore il fatto che ad occupar lo scranno di Sommo Giudice e massima guida spirituale di Thersa vi sia un uomo moderato come Martin Pappenheim. Non a caso ci si aspetterebbe che a ricoprire un simile ruolo in un Ducato perennemente lacerato dalla guerra e dalle diatribe interne del clero vi sia una figura forte ed intransigente, mentre il Gran Diacono è altresì solito usar il "guanto di velluto" in ogni circostanza. Alcuni argomentano al riguardo che si sia trattato di una scelta voluta del Duca Kaspar il quale, per onorare il "vincolo di libra", ha ritenuto opportuno affiancare alla personalità irruenta e risoluta del Gran Conestabile Vladilena Krutchow quella pacata e moderata di Martin.

Il Gran Diacono appartiene alla prestigiosa casata del Pettiroso e in virtù della sua estrema influenza in ambito ecclesiastico ha ottenuto facile accesso ad un'istruzione di primo livello presso gli uffici della Curia thersiana. Grazie al suo brillante intelletto egli è divenuto in breve uno dei più eminenti dotti teologi dei Ducati, guadagnandosi il rispetto persino degli schivi Ulema (maestri) di Athar e meritandosi il titolo di Vicario a soli trent'anni. Martin è un vero e proprio luminare in fatto di religioni e la sua vasta conoscenza degli empi culti coltivati in epoca imperiale ne ha fatto uno dei più preziosi consulenti delle cerchie inquisitorie. Al contempo il Diacono è solito incentivare lo studio delle scienze nelle molte abbazie e monasteri di Thersa e i suoi ricchi emolumenti privati alle scuole ecclesiastiche lo hanno reso celebre come una sorta di "mecenate" dell'erudizione.



Purtroppo al rispetto per la sconfinata cultura di Martin non corrisponde un pari apprezzamento per le sue doti di leader. La sua condotta politica è finora stata considerata poco 'incisiva' e il suo approccio diplomatico fin troppo blando, per non dire accondiscendente. Pare quasi che il Diacono tenda a non voler "scontentare nessuno" e agisca quindi in moda tale da non prender mai le parti di chicchessia. Se questo talvolta gli ha permesso di mediare posizioni d'intesa tra le varie fazioni, molto più spesso ha finito per dare adito a gravi episodi di campanilismo. Il caso più eclatante è indubbiamente costituito dalla riforma del concilio permanente di Thersa (anno XXI E.R.) in cui la Rosa Damoclis ha ottenuto un terzo dei seggi a spese di abati e matriarche. Di conseguenza molti credono che oggi Martin Pappenheim sia del tutto in balia di chi, come l'inquisizione, mostra un atteggiamento estremamente autoritario in seno alla chiesa.

Così avviene che le critiche degli alti prelati thersiani e in particolar modo della Gran Matriarca Wilhelmina Schwar-zrose si accatastino giorno dopo giorno sul desco del Gran Diacono, senza che ad esse sia mai dato un seguito concreto.

Barone Friederich Von Hassel

- ♦ **Il "cavaliere nero"**
- ♦ **Anno di nascita:** 4 E.R.
- ♦ **Età nell'anno XXV del Regno:** 21

Figlio primogenito di Sua Grazia il Duca Kaspar e dell'au-stera Marchesa Katrina Steiner, lo spavaldo Barone Friederich è divenuto famoso tanto per la sua straordinaria perizia d'arme quanto per la sua inguaribile tracotanza. A giudicar dal suo carattere focoso e dalla sua indole ambiziosa, si direbbe che nelle sue vene scorra più il sangue dei rudi Steiner che non quello dei misurati Von Hassel.

La madre di Friederich si tolse la vita quando egli aveva appena quattro anni e questo fatto, sul quale vige ancora il più fitto mistero, ha profondamente segnato il fanciullo. La Marchesa Katrina si recise le vene dei polsi nei suoi alloggi e Friederich ebbe la sfortuna d'esser stato il primo a scoprirne il cadavere. Gli inservienti del Duca trovarono il bimbo letteralmente pietrificato di fronte al corpo dissanguato della madre e a causa del terribile trauma egli rimase poi incapace di proferir parola per i successivi tre anni!

Si è dissertato molto su questa tragedia e alcuni al riguardo hanno affermato che la Marchesa fosse esasperata dal timore di ricever un giorno notizia della morte del marito, continuamente impegnato nelle cruenti battaglie del fronte thersiano. Spesso Katrina cercò di dissuadere invano il Duca dal prender parte in prima persona ai conflitti e fu forse l'angoscia a condurla a commettere il gesto estremo. Per certo Friederich crede fermamente in questa ipotesi e dentro di sé egli incolpa il padre del suicidio della madre.

Il risentimento del giovane Barone e il suo progressivo distacco dalla corte del Duca hanno certo contribuito a formare la sua personalità odierna. Così nell'adolescenza Friederich ha seppellito il suo dolore sotto una coltre di gelida superbia. Il suo indiscutibile valore e lealtà gli sono valsi un posto tra gli erranti della Legione degli Orfani, ma nemmeno il conforto della fede ha potuto sanare la sua estrema irrequietudine.



Egli partecipa regolarmente a giostre e lizze e sfrutta ogni pretesto per sfidar a duello chicchessia. Le vestigia d'arme bruite sono scure come la notte e un'ancor più cupa espressione segna il volto silenzioso quando il celebre "cavaliere nero" scende nello steccato.

Il suo algido sguardo pare sentenziar la sconfitta dell'avversario prima dello scontro e le sue taglienti parole di derisione si abbattono come un macigno su di lui quando alfine giace nella polvere.

La sua abilità gli è valsa innumerevoli premi, i favori di molte dame e l'onore d'esser uno dei protagonisti della celebre tenzone dei "tre duellanti" (vedi). Eppure nessun trofeo sembra soddisfare il desiderio di gloria di Friederich e come una serpe che si morde la coda egli è consumato dal suo stesso ego.

*Cord Friederich Von Hassel.
il cavaliere nero*





Barone Klaus Von Hassel

- ♦ Il "mite"
- ♦ Anno di nascita: 9 E.R.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 16

Il secondogenito del Duca è stato concepito a seguito dell'unione tra Kaspar e la pia Marchesa Ophelia Schwarzrose (una delle "sei sorelle"). Se l'appassionata storia d'amore con Lady Katrina Steiner ha dato origine all'irruento Friederich, la più serena convivenza tra il Duca e la Marchesa Schwarzrose è stata sicuramente il degno 'preludio' alla nascita di Klaus "il mite".

Sin dalla tenera età il Barone ha mostrato un animo pacifico e poco incline alle avventure. Egli ha così preferito rifugiarsi nella quiete degli studi in un monastero della sorellanza piuttosto che divenir scudiero e calcar l'ardua via del cavalierato. Una simile scelta è stata criticata da più parti, soprattutto valutando che al momento il "cavaliere nero" Friederich Von Hassel rimane l'unico successore della blasonata linea equestre di Thersa. Molti nella corte della Torre Scarlatta mormorano a tal proposito che la vita da scavezzacollo di Friederich potrebbe presto o tardi condurlo ad una morte prematura e un topo di biblioteca come Klaus non avrebbe mai sufficiente polso per subentrare alla reggenza del Ducato.

La reputazione di Klaus è stata ulteriormente compromessa dai pessimi risultati conseguiti nelle rare occasioni in cui ha preso parte a cimenti d'arme. Sebbene egli mostri un certo talento nel combattimento, la sua estrema timidezza e esitazione lo rendono un facile bersaglio per gli avversari più smalizati. Durante l'ultima lizza di Hockturm Klaus è rimasto praticamente paralizzato al principio di ogni duello ed è stato atterrato in non meno di sedici dispute. L'impietoso giudizio del pubblico ha finito per cucirgli addosso l'etichetta del vigliacco e le malelingue spesso sussurrano che nelle vene del figlio di Kaspar "la roccia" scorra acqua piuttosto che sangue.

Il Duca rispetta tuttavia la posizione di Klaus, lasciandolo libero di decider i suoi obbiettivi con la massima discrezione.

Le tre duellanti

Connor Lethoun si tirò su le braghe dopo aver orinato nel prato erboso, fissando con espressione ebete la coltre di nebbia che gli stava innanzi. La testa del vecchio cavaliere ronzava come un alveare ed era difficile dir se fosse per la picca che circa un'ora addietro l'aveva disarcionato alla prima carriera, oppure piuttosto per la brocca di idromele invecchiato che poco fa aveva svuotato per consolarsi della sconfitta... del resto Sir Connor riteneva che quella strapazzata fosse un prezzo più che accettabile per poter poi godere dei sontuosi banchetti e delle rinomate taverne di Oldmory.

In quel momento il cavaliere udì un suono provenir oltre il velo della foschia e nonostante i suoi sensi fossero offuscati dall'ebbrezza, egli riconobbe immediatamente il clangore di una vicina battaglia. Istintivamente la sua mano si trovò a sfiorare l'elsa della spada ed egli si fece avanti per veder più da vicino... ad un tratto tre uomini gli saettarono di fronte per poi tuffarsi di nuovo nella vicina selva, apparendo e svanendo come spettri vomitati e poi ingoiati dalla bruma. Tutti avevano le armi strette in pugno e si scambiavano formidabili fendenti in un frammisto di consumata abilità e selvaggio furore... Connor non aveva potuto vederli che di sfuggita: un viso duro e segnato da una ragnatela di cicatrici, un volto mite in cui brillavano scuri occhi ferini e una pesante celata nera come la notte oltre cui s'intravedeva solo una bocca serrata in un ghigno rabbioso.

Le lame dei tre mulinarono in una danza frenetica, fendendo, parando e affondando in una mischia d'inferno... in un attimo essi, rapidi com'erano apparsi, svanirono dallo sguardo del cavaliere.

La controversa vicenda dei "tre duellanti" ebbe principio presso la grande Giostra di Oldmory, tenutosi a Gardan in occasione della popolare Festa dello Zenit dell'anno XXIV. Mentre i valenti cavalieri delle Valli dell'Orifiamma si avvicinavano presso lo steccato cortese, in una sperduta brughiera a ridosso del torneo ebbe luogo una violenta scaramuccia che vide coinvolti lo schivo cacciatore **Bjorn Laithannen** di Gardan, l'irruente spadaccino **Hashim Fares ibn Hamid** di Athar e il bellicoso "cavaliere nero" **Sir Friederich Von Hassel** di Thersa.

Nessuno ad oggi è ancor riuscito a scoprire cosa avesse indotto i tre ad incrociare i ferri in quel frangente. Alcuni ipotizzano che la causa scatenante della lite sia stata un eccesso di rivalità tra uomini d'arme di diverse nazionalità, altri chiamano invece in causa qualche grave offesa od affronto, altri ancora un assurdo desiderio di competizione... fatto sta che Bjorn, Hashim e Friederich furono visti combattere come forsennati nella campagna brumosa di Oldmory e le bende impregnate di sangue esibite dai tre presso i propri alloggi in tarda serata dimostrarono che non si era trattato di una semplice "baruffa". Le corti dei Ducati cercarono ovviamente in seguito di far luce sull'accaduto, ma né colloqui pacifici né severe punizioni riuscirono a persuadere gli antagonisti a svelar cosa li avesse spinti a farsi a pezzi l'un l'altro.

Ciò che è certo è che la faida principiata a Oldmory era ben lungi dall'essersi conclusa e nell'anno che seguì i tre si scontrarono più e più volte in un numero imprecisato di tenzoni combattute lontano da sguardi indiscreti. Lo scandalo suscitato da questa dissennata lotta è almeno pari alla fama che essa ha acquisito nelle fole dei cantastorie e in ogni borgo o cittadina dell'Orifiamma l'eco delle sfide vada diffondendosi a macchia d'olio. Dalle aride sabbie di Athar al gelido suolo di Thersa, in arcione con le lance in resta o faccia a faccia con le lame che cozzano assieme, in coppia o tutti e tre assieme... così prosegue la burrascosa saga dei duellanti.



Il giovane Barone rimane così ben serrato nel suo monastero, dove l'unico sguardo sulla realtà guerresca di Thersa è quello ritagliato dalla stretta feritoia di un'angusta cella.

Marchesa Wilhemina Schwarzrose

- ◆ **Gran Matriarca di Neu Nebelturm**
- ◆ **Gran Maestro dell'Ordine Templare della Rosa Insanguinata**
- ◆ **Colonnello del Regno**
- ◆ **Prima della "sei sorelle"**
- ◆ **La "mano dritta"**

- ◆ **Anno di nascita:** 2989 E.Q.
- ◆ **Età nell'anno XXV del Regno:** 36

Lady Wilhelmina, primogenita del compianto reggente della schiatta della Rosa Nera, Lord Edwyn Schwarzrose, è al giorno d'oggi uno dei più stimati "baluardi viventi" del clero della Torre Scarlatta.

La sua gioventù si svolse tra le spartane mura del grande monastero di Schwarzturm (il feudo familiare in seguito ribattezzato come Neu Nebelturm) e sin dalla più tenera età ella fu istruita con austero rigore per divenir un'eminente esponente della diocesi thersiana. L'improvvisa morte del padre, stroncato a poche miglia dal fronte di Hockturm, costrinse in seguito Wilhelmina ad assumere la guida della propria casata appena tredicenne.

Fu in quella delicata fase di transizione consumatasi entro la corte degli Schwarzrose che alcuni avidi vassalli del protettorato del Nordenmark tentarono di scavalcar la novella reggente, offrendosi di presieder lo scranno in sua vece in attesa che ella divenisse abbastanza matura da poter ricoprire degnamente un così "oneroso ruolo". Soverchiata dalle pressanti profferte di quegli sciacalli Wilhelmina finì per firmar la loro infame delega e nei successivi tre anni la Rosa Nera cadde sotto il giogo di un pugno di gretti sovrintendenti. Di lì a poco le "sei sorelle" convolarono a nozze coi primi mariti e in molti casi, incluso quello di Wilhelmina, si trattò di nozze combinate dal governo ombra dei vassalli. Ridotta ad una mera "facciata" della sua schiatta e spogliata di ogni influenza in seno alla nobiltà, la primogenita Schwarzrose rivolse il suo sguardo al popolo e in esso scoprì infine la sua vera forza d'animo.

Inizialmente ella fu additata dai villici come una donniciola smidollata che li aveva consegnati nelle grinfie di un branco di voraci strozzini, ma invece di ceder allo sconforto Wilhelmina trasse un'inestimabile lezione d'umiltà e saggezza dalle ingiurie che mezzadri e comari le sputavano addosso. L'esile e timida ragazza che era sortita fuori dalle celle del monastero prese quindi a sfruttare ogni fibra del suo essere per ripagar il suo debito col volgo, nutrendosi dell'aspro sale della terra e temprando sè stessa nel crogiolo della virtù.

Nelle lune successive molti tra viandanti, pellegrini e militi rimasero stupefatti nel veder un'aristocratica col blasone di una delle cinque dinastie dell'alta corte di Thersa consumarsi le mani dissodando i campi, portar gerle di pietre sul dorso come un somaro e impugnar armi improvvisate per unirsi alle schiere dei coscritti. Lo stesso stupore affiorò di lì a poco negli occhi dei biechi sovrintendenti quando una giovane novizia della Rosa Insanguinata, le cui robuste membra vestivano cotta di maglia come se fosse lieve seta, si presentò nel bel mezzo del loro concilio gettando di schianto il voluminoso cimiero sul desco... e lo stupore divenne timore reverenziale quando le parole di Lady Wilhelmina risuonarono tra le pareti spazzando via ogni dubbio su chi fosse la vera signora degli Schwarzrose: "Né rovi né ortiche metteranno radici nel giardino delle rose!".

In breve la casata fu mondata di ogni ramo malato e la reggenza, per volere della maggiore delle sorelle, fu *de facto* condivisa dalle devote figlie di Lord Edwyn.

Da allora Wilhelmina si è ampiamente meritata l'appellativo di "mano dritta" dell'Ecclesiarchia, profondendosi in un'assidua opera a sostegno della sua nazione e lasciando agli altri i vacui sermoni. Il volto logoro e sfiorito della nobildonna riflette un'esistenza perennemente vissuta tra orizzonti lordi di fango e sangue, in cui molto si dà e nulla si ottiene; al contempo dal cupo sguardo traspare un ardore che pare quasi tracimar dal suo essere.

Le gesta gloriose e le parole pesanti come macigni della Gran Matriarca dividono le opinioni del potere secolare ed ecclesiastico... c'è chi la considera una rude esagitata e chi la osanna come una santa; le continue assenze da Neu Nebelturm hanno esposto il suo patrimonio alle fauci di affaristi senza scrupoli e i suoi berci irriverenti hanno più volte seminato scandalo nelle solenni aule della diocesi, ciò nonostante Sua Grazia il Duca l'ha preferito ai campioni della casata Pappenheim alla guida dei templari thersiani.

Nelle quasi venti ore di veglia quotidiana Lady Wilhelmina ha tuttavia ben poco tempo da dedicare agli altrui pareri e ad oggi l'unico suo rimpianto è di non aver una seconda vita da donare alla sua madrepatria.

*Lady Romilda Schwarzrose,
la vedova caritatevole*



- ♦ Quarta delle "sei sorelle"
- ♦ La "vedova caritatevole"
- ♦ Anno di nascita: 2995 E.Q.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 30

Lady Romilda è la terza delle "sei sorelle" che attualmente vegliano sulle sorti della dinastia della Rosa Nera. Ella condivide la triste sorte delle consanguinee e da oltre un lustro è vedova del marito, il Marchese August Von Goldohr. La storia coniugale di Romilda è stata indubbiamente una delle più travagliate di cui si abbia memoria nella casata Schwarzrose e il suo tragico epilogo desta tuttora grande inquietudine nell'aristocrazia del Ducato.

Lord August, al pari di molti altri ambiziosi rampolli della schiatta Goldohr, sposò Romilda solo per ottenere maggiore influenza nella corte della Torre Scarlatta e per certo i momenti più felici della loro convivenza furono quelli in cui egli era assente dalla propria dimora. Pare che al tempo Romilda fosse costretta a coprirsi di cipria il viso non tanto per vezzo quanto piuttosto per celare i segni delle percosse ricevute dal marito e ciò nonostante ella non volle mai far parola della sua deprecabile condotta.

Il Marchese fu gravemente ferito durante un'imboscata che un pugno di briganti gli tese nella foresta di Dumwald e i servi riuscirono a scortarlo ormai in fin di vita presso la sua dimora. Per tre giorni a tre notti Lady Romilda stette al capezzale dell'uomo che l'aveva sempre trattata come una bestia da soma, accudendolo con rimarchevole devozione e quando infine egli perì, la dama vestì il lutto senza mai toglierlo per i cinque anni che seguirono. Sin da allora la Marchesa è divenuta celebre per il suo impeccabile contegno e la sincera abnegazione.

Nonostante il gruppo delle "sei sorelle" conti personalità del calibro della Gran Matriarca Wilhelmina e della seconda moglie del Duca, Lady Ophelia, Lady Romilda ha acquisito di recente grande fama per il suo assiduo impegno in favore del popolo thersiano.

Investendo il ricco patrimonio ereditato dal marito ella ha potuto creare una sorta di accademia per cerusici e speciali nella sua magione ed così è nata la cerchia dei "missionari". Questi esperti luminari della medicina, facilmente riconoscibili per le caratteristiche maschere a becco (che si dice indossino per proteggersi dal contagio), prestano servizi gratuiti in ogni villaggio colpito da razzie o pestilenze e i loro emolumenti sono versati per intero da Lady Romilda.

Per poter sostenere a tempo indefinito l'opera dei missionari la dama ha dovuto ovviamente puntare sulla generosità altrui, facendosi promotrice di numerosissime iniziative benefiche.



Elke von Richsthoven.
il Mastino dell'Inquisizione



In questo Romilda eccelle grazie alle sue doti di fine oratrice e al grande carisma che la rendono in grado di persuadere anche gli interlocutori più cocciuti. Che si tratti di una questua all'interno di un'abbazia o di un'allegria festa aristocratica, si può star certi che il vaso delle offerte piazzato in bella vista dalla "vedova caritatevole" non rimarrà vuoto a lungo!

Elke Von Richstoven

- ♦ Cacciatore della Rosa Damoclis
- ♦ Il "mastino"
- ♦ Anno di nascita: 2 E.R.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 23

Nei borghi sperduti e nelle ampie vallate dei Ducati di Orifiamma la fama del "mastino" dell'Inquisizione è cresciuta di pari passo con le sue imprese e ormai non v'è praticamente nessuno che non conosca, e che non tema, il nome di Elke Von Richstoven.

Il passato di costei è ormai nient'altro che una sorta di cupa fiaba di cui forse solo gli schivi *auspex* della Rosa Damoclis conoscono gli autentici retroscena. La storia più accreditata riferisce che il padre e la madre fossero rimasti fedeli agli oscuri numi dell'Impero e che tentarono di sacrificare la figlia di appena cinque anni nel corso di un'empia cerimonia tenutasi presso un'isolata villa nel bosco di Dumwald! Solo grazie al provvidenziale intervento dei templari thersiani, guidati dal giovane Duca Kaspar, i folli cultisti furono sorpresi e nel corso della cruenta scaramuccia finirono per cader nel bel mezzo del falò che avevano approntato per ardere la vittima. Fu in quel frangente che Elke, incatenata al nero altare, contemplò con occhi colmi d'orrore il suo primo rogo.

Una simile esperienza devastò letteralmente la psiche della ragazza, portandola a soffrir di un'acuta forma di paranoia. Tradita dalle stesse persone nei confronti di cui nutriva piena fiducia, Elke prese a scansar chiacchierata e a interpretare ogni gesto d'empatia come una subdola minaccia. Una volta percosse un anziano sacerdote che gli aveva offerto il suo aiuto riducendolo in fin di vita e a causa di questo passò due anni legata al giaciglio di un lazzaretto di Schlagenturm. I cerusici non immaginavano certo che simili condizioni avrebbero finito per rievocar nella mente della giovane la tenebrosa scena del sacrificio e fu così che la permanenza nel misero ospedale finì per aggravare la sua pazzia.

Nelle lunghe notti di delirio Elke poté trovar conforto solo nella preghiera e sebbene la sua fede potesse dirsi sincera, finì anch'essa per esser esasperata in una sorta di fanatismo religioso. Fu così che ella venne trovata dai cercatori dell'Inquisizione, serrata da spesse corde di canapa, con la bava alla bocca e intenta a borbottare parole incomprensibili. Probabilmente la sua invasata devozione per gli Astri colpì gli emissari della Rosa Damoclis, i quali la scortarono presso i loro uffici per tentare di farne un valido gregario.

In questo l'Inquisizione ottenne un successo ben superiore alle aspettative... sfruttando mezzi del tutto ignoti gli *auspex* riuscirono a guarir completamente l'insania di Elke e quella che era un'isterica mentecatta fu trasformata in meno di un anno in un individuo razionale, calcolatore e spietato. La donna riuscì così ad 'assimilare' i suoi incubi, rivolgendo contro di essi l'odio più cinico, glaciale e spietato che si possa concepire. I timori paranoici di Elke divennero il suo unico e solo criterio di giudizio, ovvero: dubitare di tutto e di tutti (con la sola eccezione della ristretta "cerchia dei giusti" che l'aveva accolta). La Rosa Damoclis aveva così formato il suo "mastino", un cacciatore indissolubilmente votato a snidare e distruggere ogni forma di male o eresia.



Massimiliano Mirastella

- ♦ L' "ingegnere"
- ♦ Il "giocattolaio"

- ♦ Anno di nascita: 2983 E.Q.
- ♦ Età nell'anno XXV del Regno: 42

Elke guida adesso l'implacabile *spina* degli "sfregiati" di Thersa, un'accozzaglia di combattenti mutilati e malati di mente che rispondono solo al suo volere.

In ogni caso ella agisce da sola nella maggior parte dei casi e le sue incredibili doti di dissimulazione le permettono di infiltrarsi in ogni contesto senza esser vista. Nascosto nelle ombre o camuffato sotto mentite spoglie, il vigile "mastino" scruta le sue prede, pronto a mostrar loro il crudele volto della giustizia inquisitoria...



Massimiliano Mirastella, l'Ingegnere

Sebbene non sia un nativo dei Ducati, Mastro Mirastella si è guadagnato una fama assai singolare sin dal suo arrivo nelle valli d'Orifiamma. Egli è originario della grande capitale mercantile del Sud (Scentiar) e proviene dalla tumultuosa società delle Contee. Massimiliano sostiene di non aver mai ricevuto un'istruzione accademica vera e propria, ma nondimeno eccelle in numerose scienze e nella fattispecie in quelle tecniche. La sua formazione si basa perlopiù su nozioni apprese frequentando altri maestri errabondi e soprattutto su una decennale esperienza pratica.

Non a caso Mastro Mirastella trova del tutto inutile l'approccio puramente teorico dei dotti che basano la propria erudizione su preconcetti ed assiomi, a loro detta, inconfutabili. A suo giudizio: *"La scienza deve guardare al mondo e non il contrario!"*... tanto nei fenomeni naturali quanto negli artifici dell'uomo si cela la risposta ai vari enigmi del Creato e solo un'attenta osservazione basata sui risultati reali permette di formulare tesi che hanno un valore concreto.

Massimiliano è giunto presso Thersa sette anni addietro e nel giro di poche lune ha collaborato praticamente con tutte le corti e i maggiori feudi dei Ducati meridionali. Egli ha fornito preziose consulenze ai genieri thersiani per migliorare le difese e l'arsenale dell'Estvallo, è stato il principale artefice dei mulini ad acqua che ora macinano il biondo orzo presso i floridi domini del clan Cleeland di Gardan e infine ha suggerito agli *Ulema* (maestri) di Athar brillanti modifiche per migliorar i loro astrusi calcoli astronomici. Nonostante egli anteponga il lume del sapere a quello della fede, è per certo riuscito a guadagnarsi il sincero rispetto delle grandi Signorie del Nord.

Che si tratti di cimentarsi con i contorti alambicchi dell'arte alchemica, di costruir complessi apparati meccanici, di progettare progredite strutture architettoniche o di escogitare un nuovo criterio di rotazione delle semine per produrre raccolti più abbondanti, si può star certi che Mastro Mirastella accetterà la 'sfida' con genuino entusiasmo e che presto o tardi concepirà una mirabile soluzione. L'unico limite dell' "ingegnere" è paradossalmente costituito dal suo stesso fervido intelletto... difatti non appena una nuova idea geniale gli balena nella mente, egli è perfettamente in grado di accantonare qualsiasi opera; di conseguenza il suo laboratorio è costellato di bozze e lavori incompiuti.

La scoperta dei "marchingegni" dell'Era Arcaica (XXV E.R.) ha letteralmente rapito l'attenzione di Massimiliano e il suo interesse per i prodigiosi strumenti antichi è ampiamente dimostrato dal fatto che ha speso una piccola fortuna pur di ottenere ogni informazione disponibile al riguardo. Purtroppo la sua passione scientifica non trova certo l'approvazione degli intransigenti giudici della Rosa Damoclis e un crocchio di austeri cacciatori è divenuto ormai una presenza fissa nei paraggi delle dimore nobiliari o delle taverne in cui egli è solito alloggiare.

5.3.10 – Opinioni esterne

«Ogni volta che scambio la rigida flemma dei figli della Torre Scarlatta per esitazione, i fatti sono pronti a smentirmi... ma non tutti sono disposti ad indulger nell'attesa, sopportando un nemico che bivacca innanzi alle proprie porte!»

Karim Rashid ibn Amjad Komein, Duca di Athar

«Per gli dei! Mai visto guerrieri più duri, irriducibili, o testardi di quei thersiani e condivido sempre ben volentieri un calice con loro... almeno fintanto che le loro parole non si fanno così cupe da privar la mia birra d'ogni sapore!»

Logan Elestran Mac Dussel, Duchessa di Gardan

CAPITOLO 6

APPENDICI

APPENDICE 1

La nascita di un nuovo eroe

Per ogni giocatore "veterano" o che si accosta per la prima volta alla realtà del GRV, la creazione del personaggio (PG) rappresenta indubbiamente una delle fasi più importanti della propria esperienza ludica. Le cronache live-fantasy delle TdA coprono un lungo arco di tempo (solitamente tre o quattro anni) in cui ogni protagonista delle avventurose vicende di gioco matura attraverso battaglie, intrighi, alleanze, inimicizie, trionfi e disfatte; esattamente per questo è essenziale intraprendere sin dall'inizio una serie di scelte congeniali che consentano di trarre il massimo coinvolgimento dall'immedesimarsi nel proprio "alter ego".

Ogni personaggio si identifica mediante un profilo esistenziale e caratteriale che prende il nome di **background**. Un buon background permette di inquadrare in modo semplice ed immediato le origini del personaggio, il suo status e scopi attuali, nonché gli aspetti più peculiari della sua personalità. Alcuni giocatori preferiscono tenere a mente poche note che descrivono per "sommi capi" il proprio background, altri realizzano invece lunghi background scritti (in forma di racconto, diario personale, etc.) che integrano regolarmente con le esperienze vissute nel corso delle sessioni di gioco; entrambi questi approcci sono assolutamente validi per creare un background, purché questo sia sempre esaustivo e ben inserito nel contesto di gioco.

Gli errori più frequenti nello stilare un background consistono perlopiù nel trascurare i suoi punti fondamentali (dando invece fin troppo spazio a quelli che sono gli aspetti più 'marginali') e nel dare adito ad elementi che palesemente "stonano" con l'ambientazione. Capita pertanto che un giocatore che si trova alle spalle un background colmo di lacune o mal contestualizzato non riesca a interagire con spontaneità e naturalezza in gioco e ciò immancabilmente va a discapito del suo divertimento.

In questa breve appendice cercheremo pertanto di fornire qualche utile consiglio a chiunque sia in procinto di creare un personaggio per aderire alla nostra cronaca di GRV, rinnovando la disponibilità del nostro staff (vedi sotto) a seguire in prima persona chiunque ne abbia necessità.

3 punti fondamentali del background

Solitamente è sufficiente rispondere con attenzione a tre semplicissime domande per delineare i tratti essenziali del proprio background:

- Chi ero?
- Chi sono?
- Cosa voglio?

La prima domanda punta a definire le origini del personaggio, ovvero il contesto storico (inquadrato dalla nascita all'età attuale), geografico (luoghi di residenza e viaggi intrapresi) e sociale (ceto di provenienza e mansioni intraprese) in cui egli è vissuto fino ad oggi. Al contempo è necessario chiarire in che modo il passato del personaggio abbia contribuito ad influenzare la sua personalità odierna (spesso infatti capita che l'educazione, l'istruzione e la mera esperienza quotidiana tendano a mutare radicalmente la morale e l'etica di un individuo).

La seconda domanda definisce invece l'attualità del personaggio, ovvero la sua condizione presente e i rapporti tuttora intrattenuti con eventuali congiunti, gregari o avversari.

La terza ed ultima domanda serve infine a definire lo "spunto" dal quale scaturiscono le inclinazioni e ambizioni del personaggio. Un personaggio può inizialmente prefiggersi uno o più obiettivi per varie ragioni (es. desiderio di fama, ricchezza o potere, impegno sociale, rapporti affettivi, etc.) e questi non necessariamente devono costituir per lui un "punto irremovibile" (può anzi capitare che un personaggio riveda più volte i suoi obiettivi nel corso della cronaca). In ogni caso è assai importante seguire con costanza gli obiettivi del personaggio in gioco in quanto questi saranno il principale fattore che determinerà le sue scelte.

Conciliare il background col contesto di gioco

Dopo aver definito il profilo iniziale del personaggio è indispensabile legarlo nel miglior modo possibile al contesto di gioco. Ancor una volta è opportuno partire dalle origini del personaggio (scegliendone la patria natia e la società frequentata nel corso della crescita) per poi trattare la sua sfera attuale (stabilendo come le sue esigenze ed obiettivi odierni possono trovar riscontro nell'ambientazione di gioco). I Ducati del Sud sono lande contraddistinte da etnie e luoghi profondamente differenti tra loro, ma in essi spicca tuttavia una matrice comune contraddistinta da forti personalità e ferree ideologie; in questo sfondo ogni corrente moderna si scontra inevitabilmente con costumi antichi di secoli, rinnovando costantemente il netto contrasto che vige tra fede e ragione.

Non esistono restrizioni o stereotipi ai quali un personaggio deve sottostare e l'unico consiglio resta pertanto quello di evitare background troppo "rigidi" o "anticonformisti". Il primo caso è quello dei background in cui l'esistenza del personaggio sembra seguire una sorta di copione prestabilita che si regge in tutto e per tutto sul contesto attuale e che è destinato a crollar miseramente al minimo cambiamento di questo (es. un giovane paladino ossessionato dall'idea di entrar a far parte di un ordine equestre che in capo ad un anno rischierà di subire una grossa riforma o addirittura di essere sciolto). Il secondo caso è invece quello dei background in cui il personaggio appare come una sorta di "pecora nera" o "voce fuori dal coro" nel contesto in cui gioca e che pertanto potrà andar incontro a gravi contrasti con persone o istituzioni (es. un nostalgico dell'epoca imperiale che diffonde apertamente l'empio credo falconita di fronte agli austeri inquisitori, oppure un *vehir* di Athar che pretende di far la voce grossa all'interno dell'elitaria corte del Leone Dorato).



APPENDICE 2

La legge nei Ducati

Caratterizzare il background

L'ultimo passo della fase di creazione del background consiste nell'arricchire di dettagli appropriati il profilo di base del personaggio. Non è tuttavia indispensabile far questo sin dall'inizio e molti giocatori si troveranno perfettamente a loro agio nell'aggiungere particolari al proprio personaggio via via che parteciperanno alle sessioni.

L'essenziale è sforzarsi costantemente ad individuare le potenziali carenze del proprio background e/o le sfumature di questo che meritano di esser approfondite ulteriormente. Sugeriamo in ogni caso di chiedersi sempre se un determinato tratto di background può trovar applicazioni "pratiche" nel contesto di gioco prima di spendere tempo nello svilupparlo (talvolta capita infatti di inserire nel proprio background elementi apparentemente intriganti ma che per l'eccessiva particolarità finiscono per aver ben poco spazio in gioco).

A volte uno spunto azzeccato per caratterizzare il background permette davvero di valorizzare a "tuttotondo" il personaggio, migliorandone l'interpretazione (es. aggiungendo un curioso vezzo), il ruolo nell'ambientazione (es. stimolando nuovi interessi nel gruppo di cui si fa parte) e perfino l'aspetto estetico (es. curando meticolosamente la propria araldica personale nel costume indossato).

Per approfondire i dettagli inerenti il background del vostro personaggio vi invitiamo in ogni caso ad intrattenere almeno un breve colloquio coi membri dello staff TdA che attualmente seguono gli eventi GRV della cronaca "Ducati del Sud - Valli dell'Orifiamma". Chi non avesse modo di incontrare di persona i nostri organizzatori (in occasione di una sessione di gioco o di un evento esterno) potrà sfruttare a sua discrezione i seguenti canali per contattarci:

Sito web TdA: www.terredegliangeli.com

E-mail: borghands@libero.it (Andrea Botarelli)

Gli avi delle grandi casate e dei principali clan dei Ducati furono i primi tra gli uomini a creare leggi codificate e a farne uno dei pilastri portanti della propria civiltà.

La legislazione originale che fu condivisa all'unanimità da tutte le otto maggiori Signorie prende il nome di **carta cardinale** e sebbene al manoscritto iniziale si siano aggiunti col tempo alcuni emendamenti (pochi in verità), esso esprime tuttora l'illuminato spirito di equità, alleanza ed impegno che fu dei padri fondatori del Settentrione.

Ovviamente sarebbe stato impossibile fondere in un unico codice le peculiari esigenze legali derivanti dalle diverse radici etniche, tradizioni e caratteristiche territoriali di ogni Ducato e quindi alla carta cardinale si accostarono altri documenti, noti come **carte ducali**, che avrebbero sancito le norme vigenti entro ogni singola nazione del nord. Ufficialmente spetta al reggente di una corte redigere e apportare modifiche alla carta ducale della sua madrepatria, ma molto più spesso questi si avvale dell'ausilio di fidati consiglieri ed esperti magistrati.

Dato che i Ducati a loro volta si suddividono in numerosi feudi, colonie e protettorati, ciascuno affidato all'amministrazione di un autonomo sire (per delega signorile o per allodio), a costui si concede il diritto di stilare una legislazione interna per la sua terra (o **carta feudale**).

Dato che nel Settentrione si ha una netta predilezione per regole schiette e semplici, volte ad evitar annose controversie legali e contorti cavilli, i legami tra suddetti codici rispondono ad un singolo criterio detto "*ius maioris*" (trad. "*diritto del maggiore*"). In base allo "*ius*" le leggi contemplate in una carta non possono esser mai in contrasto con nessuna di quelle delle carte di 'rango' superiore... ciò sta a significare che le leggi di una carta feudale devono sempre sottostare a quelle della relativa carta ducale che a sua volta dovrà sempre esser conforme alla carta cardinale.

1 - La "carta cardinale"

Di seguito sono elencate le principali leggi della storica carta cardinale, il cui manoscritto originale è oggi serbato presso le antiche mura della Sala Cardinale di Ifhazar, laddove ogni otto anni ha luogo il solenne concistoro plenario dei Ducati.

Sezione prima - Sui diritti e doveri del cittadino

Articolo primo - Ogni figlio del Settentrione è insignito del diritto di arbitrio nel sancir i suoi mestieri o ideali, purché questi non abbiano a leder il medesimo diritto di altri cittadini.

Questo è il diritto fondamentale che stabilisce la libertà di un cittadino nel decider il suo ruolo nella civiltà (*mestieri*) e nel fissar quelli che sono i suoi valori etici o morali (*ideali*).

Articolo secondo - Ogni cittadino ha il dovere di tributar lealtà e rispetto al proprio Sire. Il Sire ha altresì il dovere di garantir benessere e dignità per ogni suo suddito.

L'articolo impone il dovere di obbedienza nei confronti del Sire derivante dalla rigida gerarchia feudale. In ogni caso la seconda parte della legge epura la figura del Sire dai suoi connotati di "monarca senz'anima", obbligandolo a promuover in primis una vita dignitosa per i suoi sudditi (principio alla base dell'onore cavalleresco a cui la maggior parte dei nobili del Settentrione si devono attenere).

Sezione seconda - Sulla reggenza del Ducato e sui rapporti diplomatici

Articolo primo - Il Sire del Ducato è plenipotenziario in seno alla sua madrepatria. Il Duca ha tuttavia il diritto di delegar ad altri qualsivoglia potere od incarico nonché di revocar siffatta delega secondo il suo arbitrio.

L'articolo afferma che il Duca esercita i massimi poteri politici nella sua nazione e che può ripartir questi tra i suoi cortigiani.



Articolo secondo — *Un Sire che abbia ricevuto poteri per delega può a sua volta affidarli ad altri secondo quanto è sancito nell'articolo primo di codesta sezione.*

Questo articolo funge da 'corollario' del precedente, assegnando ai vari Sire il diritto di passar parte dei loro poteri ad uno o più gregari.

Articolo terzo — *Ogni Ducato è tenuto a tributar immediato ausilio fondiario e militare alle terre di lui confinanti, quando da queste perviene formale richiesta in tal senso. L'entità dell'ausilio può esser concordata fino ad un tetto massimo di un quarto delle effettive disponibilità del Ducato che lo concede, salvo il richiedente non reputi di abbisognar di minori risorse. Il Ducato richiedente contrae così un debito che dovrà porre in saldo entro un periodo maximo di anni quattro, pena la destituzione del Sire suo e la successiva nomina di una novella corte da parte del Sommo Concistoro della Sala Cardinale.*

L'articolo è il sommo principio su cui si basa lo spirito di solidarietà che vige tra i Ducati. Ogni Signoria è tenuta ad elargir aiuto per sostenere le terre vicine in caso di gravi carestie o pericoli incombenti; allo stesso modo chi beneficia di tale aiuto è tenuto a saldar il debito entro il ragionevole lasso di tempo di un quadriennio.

Sezione terza — Sui crimini cardinali

Articolo primo — *I reati che qui seguono vengono additati quali crimini cardinali e puniti con l'estrema sentenza capitale, salvo solenne indulgenza concessa dal Sommo Concistoro della Sala Cardinale:*

- *Alto tradimento* : Partecipazione o favoreggiamento di attività sediziose volte a destituir l'autorità superna del Duca.

- *Blasfemia* : Partecipazione o favoreggiamento di empie fedi o pratiche mistiche che coinvolgano cinque o più individui.

- *Infame renitenza* : Omissione o revoca ingiustificata di ausilio secondo quanto sancito nell'articolo terzo della sezione seconda.

L'articolo elenca i più gravi crimini riconosciuti nei Ducati e che a loro volta traggono ispirazione dai tre 'cardini' della vita equestre (VIRTUS, ASTER e ITER). L'alto tradimento rappresenta l'atto di calpestar l'onore (VIRTUS) che si deve al proprio Sire, la Blasfemia è un aperto attacco alla fede negli Astri (ASTER) nella quale affondano le proprie radici i popoli del Settentrione, l'infame retinenza si ha infine quando si disertano i doveri sui quali si fonda l'alleanza (ITER) tra i Ducati.

Articolo secondo — *Ai magistrati appartenenti al Sacro ufficio inquisitorio della Rosa Damoclis si concede diritto di giudicar sommariamente i rei del crimine di Blasfemia, secondo quanto sancito dall'articolo primo di codesta sezione e i rei del crimine di Eresia, ossia prender parte attivamente ad un gruppo di due o più individui volto a destituir un legittimo culto entro il suolo dei Ducati. Siffatto diritto può altresì esser esercitato solo in presenza di almeno una prova a sostegno del crimine in questione, previo avvallo d'essa da parte di un regio magistrato.*

Questo articolo fu integrato nella carta cardinale dopo l'avvento delle cerchie inquisitorie fondate da Jerolamus Jarrett nell'anno XVII dell'Era del Regno. In virtù di questa legge si concede agli austeri giudici della Rosa Damoclis di amministrar la giustizia in fatto di blasfemia o eresia nella più totale autonomia e pressoché senza alcuna influenza esterna.

Sezione quarta — Sulla proprietà e sul commercio

Articolo primo — *Colui che è insignito del diritto di proprietà su di una terra lo mantiene vita natural durante ed esso poscia puote esser ceduto agli eredi designati. Tal diritto cessa in caso di revoca da parte del Sire o se il sangue del reggente s'estingue.*

Questo articolo stabilisce gli stremi per il diritto di successione per la proprietà terriera (in pratica il più stimato bene nella società feudale).

Articolo secondo — *Il Sire di una terra puote applicar gabelle di opportuna entità sulle merci in transito entro i suoi confini e queste debbono esser sempre registrate presso lo suo catasto. Al Sire tuttavia non è mai concesso d'esercitar il medesimo diritto sul transito di persone.*

L'articolo assegna ad un Sire la facoltà di tassare le merci che transitano nei suoi confini, nonché l'obbligo di registrar ogni traffico onde prevenir i reati di contrabbando. Allo stesso modo si vieta di imporre gabelle sul passaggio di persone, in quanto ciò andrebbe in aperto contrasto con le libertà fondamentali dell'uomo.

Sezione quinta — Sulla Regia Armata

Articolo primo — *Ogni suddito che abbia superato il tredicesimo anno d'età ha la facoltà di presentare 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 nelle varie carte ducali (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 indire un processo sommario a suo carico (per il quale non si pongono limiti di pena).



2 – La carta ducale di Athar

Sezione prima – Sulle caste e sui doveri

Articolo primo – L'antica società del Leone si basa sul principio del Dharma, principio che sostiene che ad ogni uomo sia affidato un compito in base al merito o al lignaggio. Nel particolare la società di Athar è divisa in quattro caste separate e ogni uomo e donna deve far parte di una di esse.

L'articolo parla della divisione in caste del ducato di Athar, ogni uomo deve essere affidato obbligatoriamente ad una casta, per diritto di nascita o per meriti raggiunti. Tutto questo si basa sul principio delle tribù del deserto del Dharma cioè della legge naturale.

Articolo secondo – Ogni cittadino che intende spostarsi da una casta all'altra lo può fare solo con l'avvallo del signore della casta a cui appartiene e solo per valido motivo. Gli "intoccabili", o Vehir, non godono di questo articolo e solo il Gran Rahis può elevarli dalla loro misera condizione e inserirli in un'altra casta.

Quest'articolo chiarisce lo spostamento tra le caste che generalmente sono piuttosto chiuse ed è difficile che i cittadini riescano a spostarsi da una all'altra. Gli Intoccabili non avendo un signore di casta possono spostarsi solo per intercessione di sua Grazia il Duca.

Sezione Seconda – Sull'uso improprio della magia

Articolo primo – Qualsivoglia pratica magica che contempi l'incremento dei propri poteri tramite il compimento di sacrifici (comunemente definita Niger Sanguis) è da considerarsi illegale nell'intero territorio del Ducato di Athar, al pari di una qualsivoglia capacità magica il cui utilizzo contravvenga uno degli articoli della Carta Ducale e della Carta Cardinale.

L'articolo stabilisce quali tipi di magia sono da considerarsi illegali all'interno del territorio.

Articolo secondo – Coloro che fanno un utilizzo illecito delle proprie capacità magiche vengono giudicati dalle Sentinelle Giudice, le quali presiedono qualunque processo sull'uso improprio della magia.

La pena prevista per chiunque venga giudicato colpevole per lo sfruttamento volontario del Niger Sanguis (indipendentemente dalla potenza di siffatta pratica) consiste nella condanna capitale al rogo.

L'articolo stabilisce la competenza del giudizio per i reati sull'uso improprio della magia e la massima pena per coloro che utilizzano il Niger Sanguinis.

Articolo terzo – Tutti coloro che sviluppano capacità magiche devono essere censiti e pertanto gli incantatori hanno l'obbligo di recarsi presso il più vicino Circolo Arcano in modo da registrare il proprio nome e stabilire (insieme alle Sentinelle Istruttore) il periodo in cui svolger l'apprendistato.

Tale periodo (di durata variabile, da una settimana fino a massimo di un anno) è obbligatorio ed ha lo scopo di istruire il discepolo sul giusto utilizzo della magia.

Coloro che contravvengono a tali obblighi saranno giudicati dalle Sentinelle Giudice e puniti con una pena detentiva (fino ad un anno) e monetaria (fino a 10 corone).

L'articolo stabilisce gli obblighi di coloro che sviluppano capacità magiche.

Articolo quarto – Al termine dell'apprendistato, agli incantatori considerati affidabili, viene consegnata la Arcanae Licentia, ovvero una bolla a titolo strettamente personale che permette all'intestatario di utilizzare la magia all'interno del Ducato di Athar.

Agli incantatori che non riescono ad ottenere la Arcanae Licentia è severamente vietato l'utilizzo di qualunque capacità magica ed il loro nome verrà inserito nella Lista del Sangue.

Nel caso in cui un individuo, il cui nome compaia nella suddetta lista, sia sorpreso ad utilizzare una qualunque forma di magia, egli verrà automaticamente tratto in arresto per ulteriori accertamenti e quindi giudicato per la sua condotta.

Coloro che utilizzano capacità magiche non illecite, ma senza il possesso della Arcanae Licentia, saranno giudicati dalle Sentinelle Giudice e puniti con una pena detentiva (fino ad un anno) o monetaria (fino a 50 corone).

L'articolo stabilisce gli obblighi di coloro che utilizzano capacità magiche senza possedere una Arcanae Licentia.

Articolo quinto – Ogni cittadino del Ducato di Athar ha l'obbligo di informare l'Ordine delle Sentinelle Arcane (o anche un qualunque membro della milizia) di eventuali utilizzi presumibilmente illeciti delle capacità magiche da parte di un altro cittadino.

Contravvenire a questo dovere è un reato di competenza giuridica dalle Sentinelle Giudice, punibile con una pena detentiva (fino ad un anno) o monetaria (fino a 50 corone).

L'articolo stabilisce gli obblighi di ogni cittadino nei confronti di coloro che sviluppano capacità magiche.

Articolo sesto – Ogni cittadino dei Ducati che si presenti presso Athar in seguito ad esplicita richiesta del Rahis (o di un suo legittimo delegato) ha la facoltà di utilizzare le proprie capacità magiche anche senza posseder la Arcana Licentia.

L'articolo stabilisce l'esonero dalle leggi sull'uso improprio della magia per tutti i cittadini dei Ducati che accorrono entro Athar in seguito ad una richiesta delle autorità del Ducato.

Sezione terza – Sui protettorati

Articolo primo – Ogni Baronia o Marca dei Protettorati del Ducato di Athar ha il dovere di versare una gabella annuale stabilita dalla Sala dei Pari al momento della concessione del diritto di allodio.

I protettorati sono tenuti a versar tributi periodici al Ducato a seconda dell'estensione o della ricchezza della loro terra.

Sezione quarta – Sui crimini civili e marziali

Articolo primo – Tutte i reati gravi in ambito civile saranno giudicati dalla Sala dei Pari, mentre tutti i reati gravi commessi in ambito marziale saranno giudicati dal Foro marziale.

Quest'articolo chiarisce i peculiari poteri giuridici dei due più importanti tribunali di Athar.

Articolo secondo – *I reati capitali in ambito civile sono così stabiliti:*

- *Crimini dei Vehir: qualsiasi crimine commesso da un Vehir può essere considerato un reato capitale.*
- *Utilizzo illegale di magia: qualsiasi utilizzo delle capacità magiche note come Nigir Sanguinis*

Per tali crimini è comminata l'estrema sentenza di morte per decapitazione, rogo o l'esilio nel deserto, salvo solenne indulgenza concessa dal Duca.

L'articolo detta quelli che sono i massimi crimini in ambito civile. In questo caso la legge si inasprisce facendo specifiche nozione sui reati dei Nigir Sanguinis e sugli intoccabili.

Articolo terzo – *Se un cittadino compie uno dei reati considerati vili verrà cacciato dalla sua casta di appartenenza. I reati vili sono così stabiliti:*

- *Stupro*
- *Distruzione del sapere: qualsiasi individuo che inquina o distrugga libri, saggi o pergamene contenenti scritti di maestri.*
- *Omissione di soccorso: qualsiasi cittadino che per viltà abbandoni in situazione di evidente difficoltà un suo compatriota. L'omissione di soccorso non si applica se il cittadino in oggetto è un Vehir.*

Quest'articolo spiega quali sono i crimini che escludono un cittadino da una casta. In questo caso la legge è della massima severità nei confronti di chiunque inquina il sapere (ritenuto sacro nel ducato del leone) o per viltà manchi di soccorrere un conterraneo.

Articolo quarto – *A qualsiasi reo che sia stato condannato il giudice può, a sua discrezione, offrire la scelta di subire la sua giusta punizione oppure di prestar vita natural durante servizio militare nei ranghi della Legione dell'ultima alba.*

Questo articolo fù inserito con il duplice scopo di trovare un'utilità ai tanti criminali recidivi e di rifornire le scarse truppe della Legione dell'ultima alba, la più importante difesa del ducato contro tutto ciò che può venire dal Deserto Grigio.

Sezione quinta – Sugli intoccabili

Articolo primo – *Qualsiasi individuo che per crimini vili venga cacciato dalla sua casta entrerà a far parte della casta degli intoccabili.*

Questo articolo spiega che tutti coloro che verranno cacciati dalla loro casta di appartenenza diverranno intoccabili.

Articolo secondo – *Qualsiasi figlio di sangue di un Vehir apparterrà alla casta degli intoccabili senza eccezione alcuna. I cittadini appartenenti ad altre nobili caste che diano un figlio ad un Vehir entreranno anche loro a far parte della casta degli intoccabili.*

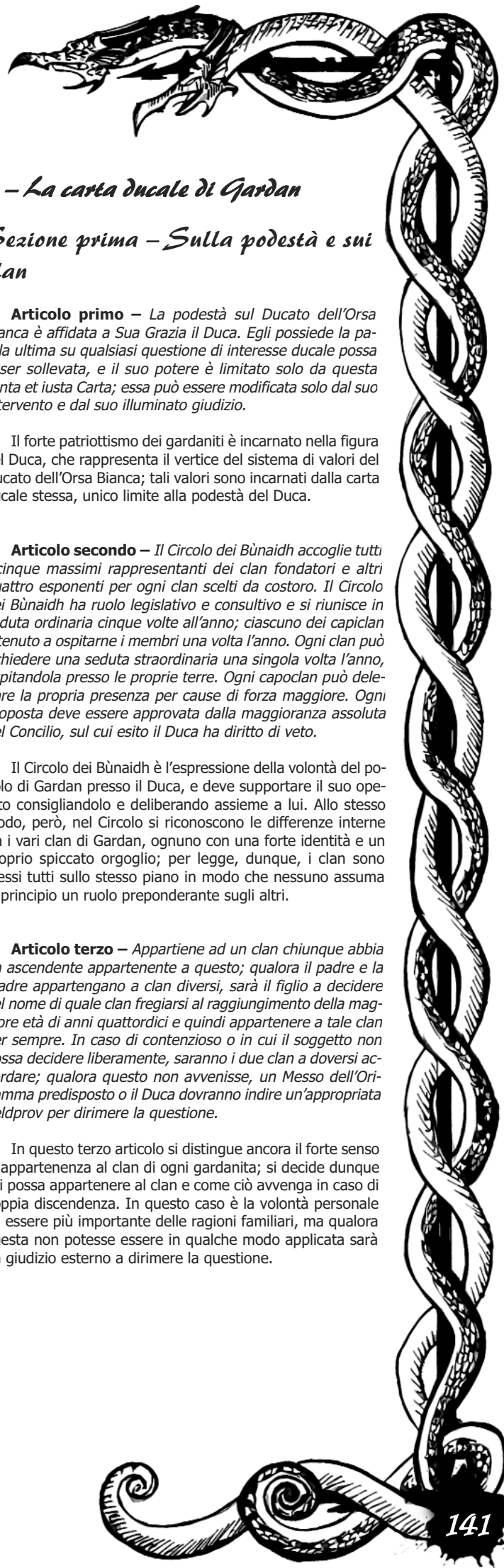
Questo articolo spiega senza dubbio di sorta che il figlio un Vehir rimarrà nella posizione occupata dal padre o dalla madre. Anche se il figlio fosse fatto con un'appartenente ad un'altra casta (atto ritenuto gravissimo) il padre o la madre in questione di altra appartenenza entrerà a far parte della suddetta casta.

Articolo terzo – *Qualsiasi appartenente alla casta degli intoccabili deve sempre portare legato al collo un nastro di stoffa nera, come segno di perenne lutto per la propria posizione e come segno di riconoscimento per gli altri cittadini. Qualsiasi Vehir che contravvenisse a questa regola verrà punito con il taglio della mano sinistra o con la condanna a morte.*

Questo articolo obbliga i Vehir a indossare l'indumento di stoffa nera come riconoscimento per gli altri cittadini.

Articolo quarto – *Qualsiasi Vehir che tocchi volontariamente un appartenente ad un'altra casta verrà punito con il taglio della mano destra o con la pena capitale. In entrambi i casi il cittadino toccato dal suddetto Vehir potrà eseguire la sentenza se lo richiederà.*

Questa legge serve a salvaguardare la purezza del popolo Athariano che considera una corruzione della carne essere toccati da un Vehir.



3 – La carta ducale di Gardan

Sezione prima – Sulla podestà e sui clan

Articolo primo – *La podestà sul Ducato dell'Orsa Bianca è affidata a Sua Grazia il Duca. Egli possiede la parola ultima su qualsiasi questione di interesse ducale possa esser sollevata, e il suo potere è limitato solo da questa santa et iusta Carta; essa può essere modificata solo dal suo intervento e dal suo illuminato giudizio.*

Il forte patriottismo dei gardaniti è incarnato nella figura del Duca, che rappresenta il vertice del sistema di valori del Ducato dell'Orsa Bianca; tali valori sono incarnati dalla carta ducale stessa, unico limite alla podestà del Duca.

Articolo secondo – *Il Circolo dei Bùnaidh accoglie tutti i cinque massimi rappresentanti dei clan fondatori e altri quattro esponenti per ogni clan scelti da costoro. Il Circolo dei Bùnaidh ha ruolo legislativo e consultivo e si riunisce in seduta ordinaria cinque volte all'anno; ciascuno dei capiclan è tenuto a ospitarne i membri una volta l'anno. Ogni clan può richiedere una seduta straordinaria una singola volta l'anno, ospitandola presso le proprie terre. Ogni capoclan può delegare la propria presenza per cause di forza maggiore. Ogni proposta deve essere approvata dalla maggioranza assoluta del Concilio, sul cui esito il Duca ha diritto di veto.*

Il Circolo dei Bùnaidh è l'espressione della volontà del popolo di Gardan presso il Duca, e deve supportare il suo operato consigliandolo e deliberando assieme a lui. Allo stesso modo, però, nel Circolo si riconoscono le differenze interne tra i vari clan di Gardan, ognuno con una forte identità e un proprio spiccato orgoglio; per legge, dunque, i clan sono messi tutti sullo stesso piano in modo che nessuno assuma di principio un ruolo preponderante sugli altri.

Articolo terzo – *Appartiene ad un clan chiunque abbia un ascendente appartenente a questo; qualora il padre e la madre appartengano a clan diversi, sarà il figlio a decidere del nome di quale clan fregiarsi al raggiungimento della maggiore età di anni quattordici e quindi appartenere a tale clan per sempre. In caso di contenzioso o in cui il soggetto non possa decidere liberamente, saranno i due clan a doversi accordare; qualora questo non avvenisse, un Messo dell'Ori-fiamma predisposto o il Duca dovranno indire un'appropriata heldprov per dirimere la questione.*

In questo terzo articolo si distingue ancora il forte senso di appartenenza al clan di ogni gardanita; si decide dunque chi possa appartenere al clan e come ciò avvenga in caso di doppia discendenza. In questo caso è la volontà personale ad essere più importante delle ragioni familiari, ma qualora questa non potesse essere in qualche modo applicata sarà un giudizio esterno a dirimere la questione.



Sezione seconda – Sulla cittadinanza

Articolo primo – E' cittadino di Gardan chiunque abbia almeno un ascendente gardanita e sia stato riconosciuto come tale da un nobile appartenente ad un clan.

Presso Gardan il senso di identità nazionale è molto forte e gli stranieri sono sempre considerati esterni alle antiche tradizioni dell'Orsa Bianca e per questo visti con sospetto. Di vitale importanza, dunque, è l'affermare con chiarezza chiunque possa essere riconosciuto naturalmente cittadino di Gardan.

Articolo secondo – Fa eccezione a tale vincolo chiunque abbia prestato servizio di leva volontario presso Gardan e in seguito ad esso abbia giurato fedeltà alla carta Ducale, oppure chi abbia ricevuto cittadinanza onoraria per atti meritevoli su giudizio dei capiclan.

Il valore e l'orgoglio sono valori di primaria importanza presso Gardan, ed il merito personale è il metro di misura con cui ognuno è giudicato. Uno straniero meritevole, dunque, potrebbe riuscire a guadagnare la fiducia e il rispetto dei gardaniti ed essere considerato pari da loro.

Sezione terza – Sulla difesa del Territorio e dei suoi Abitanti

Articolo primo – Ogni clan ha il dovere di amministrare le proprie forze difensive in modo indipendente e autonomo, facendo però riferimento agli obblighi imposti dal Circolo dei Bùnaidh. Tali forze compongono l'esercito dell'Orsa Bianca e rispondono in ultima istanza alle direttive del Duca o di chi Egli investa dell'onere del comando di suddetta forza.

Per mantenere un efficiente apparato bellico in un territorio così vasto, Gardan ha optato per il decentramento delle forze militari, affidando ad ogni clan l'onere di allestirsi autonomamente le proprie truppe e vincolandolo solo a dei requisiti minimi imposti dai vertici dell'armata e all'unione nel momento del bisogno. In questo modo, appellandosi alla forte competizione che vige tra i clan, questi vengono spinti ad organizzare le proprie forze al meglio per non perdere la faccia innanzi agli altri, favorendo così un continuo sviluppo e un adeguato sostentamento alla macchina bellica.

Articolo secondo – E' fatto divieto assoluto la creazione o l'assoldamento di forze militari o paramilitari, per qualunque scopo, in numero maggiore alle 20 unità senza l'autorizzazione del Bùnaidh locale o del milite più alto in grado presente sul posto, che può richiedere lo scioglimento immediato del gruppo qualora ritenesse in atto violazioni di qualunque tipo a questa santa et iusta Carta o alla Carta Cardinale.

Con questo articolo Gardan impedisce la creazione di forze al soldo di un privato e svincolate dall'esercito senza un precedente controllo, per evitare che una singola persona o un sept si possano organizzare per danneggiare un avversario. Il carattere dei gardaniti è talvolta focoso fino all'eccesso e quelle che possono iniziare come semplici rivalità possono scaturire in aperte ostilità; in tale modo si pone un freno a tale rischio, e allo stesso tempo si permette alle compagnie di ventura di svolgere il loro lavoro senza interferenze di sorta.

Sezione quarta – Sui Protettorati, sulle Baronie e sulle Colonie

Articolo primo – Dicesi Protettorato la regione esterna al territorio dei Ducati, riconosciuta dal Duca o da altro Bùnaidh in amministrazione ad un individuo non cittadino di Gardan, detto Lord Protettore, considerata alleata e sostenitrice in tempo di pace e di guerra, e che ricambia tale considerazione nei confronti dell'Orsa Bianca. Tale regione viene guidata in indipendenza e autonomia, rapportandosi con il Ducato nei termini dei singoli accordi stipulati tra le due parti.

Articolo secondo – Dicesi Baronia il feudo riconosciuto dal Duca o da altro Bùnaidh in amministrazione ad un individuo cittadino di Gardan. Tale regione viene guidata autonomamente, rapportandosi con il Ducato nei termini degli accordi vigenti tra le parti nel rispetto della comune Carta Cardinale.

Articolo terzo – Dicesi Colonia la regione esterna al territorio dei Ducati che risponda a questa santa et iusta Carta. Tale regione è affidata alle cure di un nobile cittadino dell'Orsa Bianca il quale la amministra secondo le direttive del Duca o altro Bùnaidh che l'abbia investito.

Questi tre articoli regolamentano tre delle unità fondamentali della linea difensiva di Gardan lungo le Cime Guardiane, segnando le differenze tra Protettorati, Baronie e Colonie e riconoscendo ad ognuna di esse le proprie responsabilità e i propri privilegi.

Sezione quinta – Sulle Cariche e loro Merito

Articolo primo – Ha diritto a concorrere all'onere e all'onore di una carica secolare o temporale qualunque individuo considerato cittadino di Gardan.

Solo coloro che hanno la fiducia della gente di Gardan e sono suoi cittadini hanno diritto a ricoprire cariche di prestigio entro i confini del Ducato; nessuno straniero, per quanto nobile, potrebbe mai ricevere il rispetto dei figli di Gardan senza essere prima riconosciuto come uno di loro.

Articolo secondo – Ha diritto a concorrere all'onere e all'onore di una carica secolare o temporale qualunque individuo considerato degno di essa o per merito o per diritto di sangue.

Valori fondamentalmente riconosciuti entro Gardan sono il merito e la famiglia; questi sono gli unici requisiti che devono essere rispettati per poter sperare di ricoprire una posizione di rilievo entro il Ducato.

Articolo terzo – Qualunque individuo che soddisfi i requisiti delineati dagli articoli primo e secondo di questa sezione, può richiedere di essere sottoposto ad apposita Heldprov decisa dal superiore di data carica.

Nessuno ha diritto entro Gardan a ricoprire una carica qualsiasi senza aver prima però dimostrato di essere degno di essa sottoponendosi ad una Heldprov, ovvero una prova stabilita per riconoscere se il soggetto sia meritevole di una certa posizione o chi fra più contendenti la debba ricoprire. Non è infrequente che le Heldprov assumano più carattere rituale che reale, eppure la loro importanza è tale da essere regolamentata sulla Carta Ducale stessa.

Sezione sesta – Sui Reati

Articolo primo – Gli accadimenti volti a provocar offesa, sono suddivisi all'interno di quattro raggruppamenti:

- branca del Grifone: reati contro la persona;
- branca del Visicorno: reati contro l'autorità;
- branca del Rubisonte: reati contro la proprietà;
- branca della Fenice: reati contro la fede.

La sezione penale delle leggi di Gardan è suddivisa in quattro sezioni, ognuna facente capo ad un Nume Elementale e alla corrispondente bestia totemica, come da antico retaggio sciamanico. Ogni sezione si occupa di un particolare campo di reati, semplificando così la consultazione e la comprensione delle leggi.



Articolo secondo – *Le pene previste per ogni reato, che venga perpetrato con mezzi magici o mondani, sono decise dal Messo dell'Orifiamma predisposto alla sentenza. In caso di sentenza capitale essa sarà eseguita mediante la collaborazione della podestà elementale offesa.*

Il sistema giuridico di Gardan si basa sulla fiducia data ai Messi dell'Orifiamma predisposti al giudizio. Esistono poche norme sui limiti e sull'entità delle pene previste, preferendo un sistema di stampo precedenziale a leggi lunghe e complicate. Le pene sono scontate in base al Nume Elementale corrispondente al reato commesso; se per i piccoli reati la differenza di pena emessa è praticamente inesistente e per quelli più gravi si preferiscono pene detentive, per le punizioni capitali si passa dall'impiccagione per omicidio, passando dalla decapitazione per furto sino al rogo per atti di eresia...

4 – La carta ducale di Thersa

Sezione prima – Sull'alta corte e sui feudi interni

Articolo primo – *Nell'alta corte della Torre Scarlatta vige il sommo Dogma di Libra in ragione del quale su ogni decreto di legge o provvedimento esecutivo pesa in par misura l'autorità dei due rami del nostro governo. Nella fattispecie si darà immediato avvallo ad una delibera solo dietro parere unanime di ambo i rami, in mancanza del quale spetterà a Sua Grazia il Duca proferir la parola ultima al riguardo.*

L'articolo afferma quelli che sono i fondamenti del Dogma di Libra. Ogni decreto sancito da uno dei rami del governo deve sottostare all'approvazione dell'altro e al Duca spetta l'arduo compito di dirimer eventuali controversie.

Articolo secondo – *Ogni feudo concesso per delega signorile ha il dovere di censire i propri cittadini con cadenza annuale, facendo poscia pervenir allo Stato Maggiore della Torre Scarlatta copia dei documenti stilati presso il proprio catasto. Al medesimo modo ogni feudo è tenuto a fornir ogni anno l'inventario delle derrate in frumento o segale possedute.*

Il censimento è uno dei principali strumenti con cui la corte thersiana riesce a tener traccia delle risorse umane ed alimentari sparse in comunità isolate o insediamenti solitari. Grazie a questo lo Stato Maggiore della milizia è in grado di coordinare al meglio le difese interne del Ducato e razionare opportunamente le provvigioni disponibili.

Sezione seconda – Sui protettorati

Articolo primo – *Ogni Baronìa o Marca dei Protettorati della Torre Scarlatta ha il dovere di versare una gabella annuale stabilita dal Concilio al momento della concessione del diritto di allodio.*

Così come i feudi forniscono militi o vettovaglie in base alle proprie risorse interne, i protettorati sono tenuti a versar tributi periodici al Ducato a seconda dell'estensione o della ricchezza della loro terra. La gabella è fissata "una tantum" alla concessione dell'allodio e sebbene questa in generale comporti un maggior esborso rispetto agli oneri militari imposti ai feudi (vedi sezione terza), permette alla colonia di non dover sottostare a tali vincoli.

Sezione terza – Sugli oneri militari

Articolo primo – *Ogni feudo è tenuto a fornir allo Stato Maggiore della Torre Scarlatta un numero di militi fissato nella misura minima di un quarto degli individui abili alle armi censiti nell'anno corrente. Codesti militi dovranno raggiunger il più vicino avamposto per ricever i propri incarichi e potranno indi ricever il cambio al principio d'ogni stagione.*

L'articolo impone ad ogni feudo di fornire militi per gli avamposti dell'Estvallo, garantendo tuttavia a questi il diritto di ricever il cambio stagionale e assicurando così un'equa rotazione degli oneri militari in ogni comunità del Ducato. Da notare come il censimento serva in questo caso per stabilire la misura minima degli armigeri che ogni feudo è tenuto a procurare.

Articolo secondo – *Ogni razione di frumento o segale eccedente il fabbisogno di un feudo, secondo quanto annoverato nell'inventario dell'anno corrente, dovrà esser immantinente inviata presso le linee di approvvigionamento dello Stato Maggiore della Torre Scarlatta.*

Sulla falsariga dell'articolo precedente, questa legge obbliga i feudi a destinare ogni eccedenza di beni di prima necessità agli stanziamenti militari di Thersa.

Sezione quarta – Sul diritto di coscrizione

Articolo primo – *Ogni regio cittadino abile alle armi che si trovi entro i confini della nostra giurisdizione al principio di una formale coscrizione d'arme è tenuto a prestar servizio in qualità di milite regolare. Il coscritto dovrà immediatamente presentarsi presso i funzionari locali per ricever i propri incarichi, ai quali dovrà attenersi con lealtà e dedizione sino al termine della chiamata.*

L'articolo riassume i doveri sanciti dallo "ius coscriptionis" costituito con lo scopo di assicurar un celere supporto militare in qualsiasi località del Ducato.

Articolo secondo – *Atti di diserzione o insubordinazione compiuti da un milite coscritto saranno sottoposti al giudizio sommario del funzionario che ha emesso la chiamata o a quello dell'Ufficio di Coscrizione della Torre Scarlatta.*

La legislazione della Torre Scarlatta tende a punire severamente chi manca ai propri doveri in veste di milite coscritto e in questi casi un funzionario thersiano può persino decidere di giustiziare sommariamente un disertore (sebbene capita molto più spesso che il reo venga deferito al giudizio dell'Ufficio di Coscrizione).

Sezione quinta – Sui crimini civili e marziali

Articolo primo – *I reati capitali in ambito civile sono così stabiliti:*

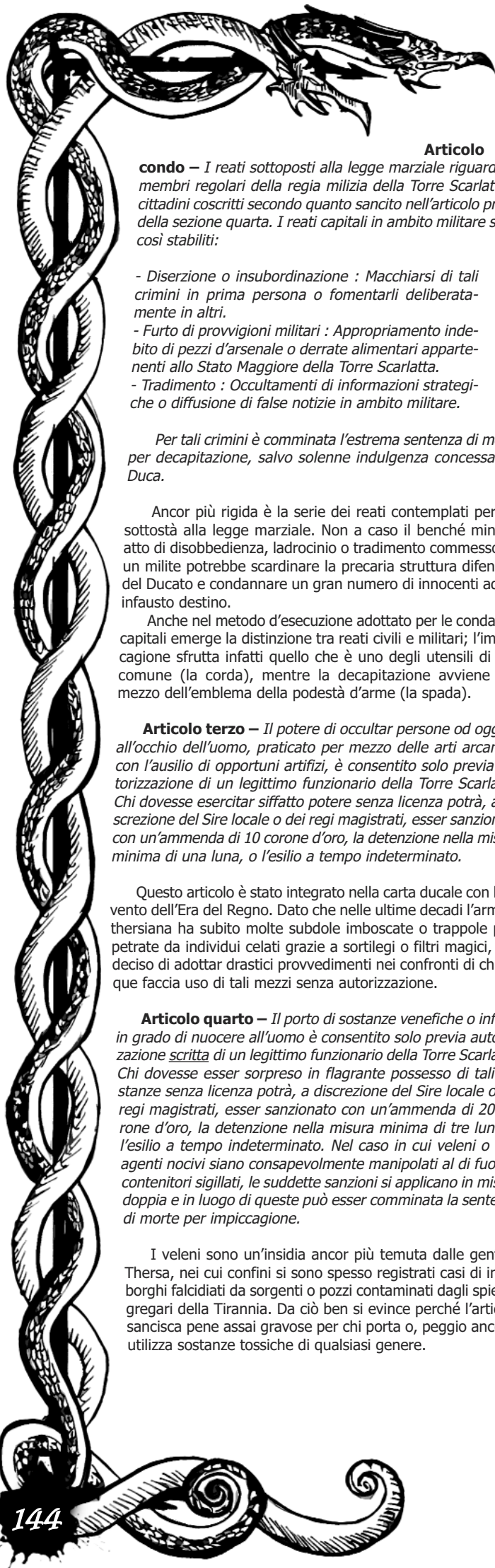
- *Assassinio* : Omicidio perpetrato nella piena consapevolezza di privar chicchessia della vita.

- *Dolo in censo* : Omissione dolosa di informazioni nei censimenti ed inventari feudali così come sancito nell'articolo secondo della sezione prima.

Per tali crimini è comminata l'estrema sentenza di morte per impiccagione o l'esilio nella terra di nessuno, salvo solenne indulgenza concessa dal Duca.

L'articolo detta quelli che sono i massimi crimini in ambito civile. In questo caso la legge si inasprisce nei confronti di chi calpesta il dono della vita umana (considerato il più sacro dei valori presso Thersa) e di chi manipola i censimenti feudali per scopi illeciti.





Articolo se-

condo – I reati sottoposti alla legge marziale riguardano membri regolari della regia milizia della Torre Scarlatta e cittadini coscritti secondo quanto sancito nell'articolo primo della sezione quarta. I reati capitali in ambito militare sono così stabiliti:

- *Diserzione o insubordinazione* : Macchiarsi di tali crimini in prima persona o fomentarli deliberatamente in altri.
- *Furto di provvigioni militari* : Appropriamento indebito di pezzi d'arsenale o derrate alimentari appartenenti allo Stato Maggiore della Torre Scarlatta.
- *Tradimento* : Occultamenti di informazioni strategiche o diffusione di false notizie in ambito militare.

Per tali crimini è comminata l'estrema sentenza di morte per decapitazione, salvo solenne indulgenza concessa dal Duca.

Ancor più rigida è la serie dei reati contemplati per chi sottostà alla legge marziale. Non a caso il benché minimo atto di disobbedienza, ladrocinio o tradimento commesso da un milite potrebbe scardinare la precaria struttura difensiva del Ducato e condannare un gran numero di innocenti ad un infausto destino.

Anche nel metodo d'esecuzione adottato per le condanne capitali emerge la distinzione tra reati civili e militari; l'impiccagione sfrutta infatti quello che è uno degli utensili di uso comune (la corda), mentre la decapitazione avviene per mezzo dell'emblema della podestà d'arme (la spada).

Articolo terzo – Il potere di occultar persone od oggetti all'occhio dell'uomo, praticato per mezzo delle arti arcane o con l'ausilio di opportuni artifici, è consentito solo previa autorizzazione di un legittimo funzionario della Torre Scarlatta. Chi dovesse esercitar siffatto potere senza licenza potrà, a discrezione del Sire locale o dei regi magistrati, esser sanzionato con un'ammenda di 10 corone d'oro, la detenzione nella misura minima di una luna, o l'esilio a tempo indeterminato.

Questo articolo è stato integrato nella carta ducale con l'avvento dell'Era del Regno. Dato che nelle ultime decadi l'armata thersiana ha subito molte subdole imboscate o trappole perpetrate da individui celati grazie a sortilegi o filtri magici, si è deciso di adottar drastici provvedimenti nei confronti di chiunque faccia uso di tali mezzi senza autorizzazione.

Articolo quarto – Il porto di sostanze venefiche o infette in grado di nuocere all'uomo è consentito solo previa autorizzazione scritta di un legittimo funzionario della Torre Scarlatta. Chi dovesse esser sorpreso in flagrante possesso di tali sostanze senza licenza potrà, a discrezione del Sire locale o dei regi magistrati, esser sanzionato con un'ammenda di 20 corone d'oro, la detenzione nella misura minima di tre lune, o l'esilio a tempo indeterminato. Nel caso in cui veleni o altri agenti nocivi siano consapevolmente manipolati al di fuori di contenitori sigillati, le suddette sanzioni si applicano in misura doppia e in luogo di queste può esser comminata la sentenza di morte per impiccagione.

I veleni sono un'insidia ancor più temuta dalle genti di Thersa, nei cui confini si sono spesso registrati casi di interi borghi falciati da sorgenti o pozzi contaminati dagli spietati gregari della Tirannia. Da ciò ben si evince perché l'articolo sancisca pene assai gravose per chi porta o, peggio ancora, utilizza sostanze tossiche di qualsiasi genere.

Sezione sesta – Sulle masnade

Articolo primo – Ogni contratto d'arme mercenario deve esser registrato presso il catasto locale e di esso deve pervenir copia all'alta corte della Torre Scarlatta. In tal contratto deve esser contemplato il numero e l'identità di ogni singolo effettivo della masnada che lo sottoscrive. Il contratto può altresì esser rescisso con soluzione immediata per sommo decreto del Duca.

L'articolo delimita la libertà d'azione delle truppe mercenarie, subordinandola al controllo diretto della corte ducale.

Articolo secondo – I membri di una masnada sottoposta a contratto regolare, secondo quanto sancito nell'articolo prima di codesta sezione, sono esentati dall'onere di coscrizione così come sancito nell'articolo prima della sezione quarta.

Così come l'articolo precedente impone restrizioni precise alle masnade, questo le svincola altresì dagli obblighi dello "ius coscriptionis" che altrimenti priverebbe i mercenari dei ricchi proventi assicurati da ingaggi o bottini.

5 – Esempio di "carta feudale"

La carta feudale ha valenza in un ambito territoriale piuttosto ristretto e pertanto si applica in contesti assai limitati e specifici. Di seguito viene fornita a titolo di esempio la carta feudale che vige nel piccolo feudo di Hörstomm, situato nei pressi del margine orientale della vasta selva di Dumwald del Ducato di Thersa.

Sezione prima – Sulla corte di Hörstomm

Articolo primo – Il titolo di Vassallo reggente del feudo spetta per diritto ereditario al figlio primogenito dell'attuale Sire della schiatta degli Steiner. Al secondogenito del Sire o al suo più diretto congiunto locale si concede altresì il titolo di Valvassore della contrada di Kromaw e del bosco delle beccacce ad essa annesso.

L'articolo stabilisce i diritti di successione in seno alla corte di Hörstomm. Come spesso avviene nei Ducati, lo scranno del feudo spetta al figlio primogenito dell'attuale Sire, mentre al suo secondogenito (o al parente più prossimo) è affidata l'amministrazione di una delle contrade minori (solitamente un terreno di minor valore come boschi o pascoli).

Sezione seconda – Sulla guardia feudale di Hörstomm

Articolo primo – Il titolo di duce della guardia feudale spetta al primogenito del Sire di Hörstomm dopo l'espletamento del primo anno di leva nella regia milizia presso gli avamposti dell'Estvallo. In assenza del Sire il duce presiede la nomina di nuovi conestabili o sottufficiali della guardia.

Il ruolo di comandante della milizia è solitamente riservato ai più leali congiunti o gregari del Sire. In questo caso, data la forte tradizione d'arme della casata Steiner, si è deciso di assegnare tale incarico al primo figlio del Vassallo in modo che egli possa "farsi le ossa" in vista della sua futura ascesa alla reggenza del feudo.

Articolo secondo – L'arsenale del feudo viene ripartito nella misura di un quinto delle armi e provvigioni per la contrada di Kromaw, due quinti per il maniero del Sire e la medesima parte per gli avamposti fluviali dello Hörfluss.

Questo articolo dimostra ancor una volta la scrupolosa attenzione che il Sire rivolge alle forze armate della sua terra. Armi e vettovaglie per la milizia sono un bene assai prezioso nei Ducati dato che, a differenza delle risorse agricole, non producono proventi per un feudo ma bensì comportano ingenti spese.

Sezione terza – Sui siti fluviali dello Hörfluss

Articolo primo – Solo il Sire e il duce della guardia possono disporre delle chiuse della Diga dell'Angelo. L'azionamento illecito dei sifoni della diga è punito con la morte o la detenzione per non meno di quattro anni, salvo solenne indulgenza concessa dal Sire.

L'articolo dimostra come ogni carta feudale tenda a dipendere strettamente da quelli che sono gli aspetti peculiari di una regione. La diga in oggetto è l'unica fonte d'acqua del feudo e ciò basta a spiegare perché la legge locale prevede una dura pena per chi dovesse esser sorpreso ad usarla in modo inopportuno.

Articolo secondo – I presidi del mulino del colle e di mezzavia sono affidati alla guardia feudale. La macinatura del frumento è consentita nelle lune d'estate, salvo periglio incombente. Le decime in frumento o farina sono versate ai militi della guardia, ai quali spetta il dovere di stilar l'inventario dei grani così come sancito nella carta ducale.

Dato che il fiume Hörfluss è l'unico "baluardo naturale" sul confine orientale del feudo, ogni edificio che sorge su di esso (inclusi i mulini) è sottoposto alla vigilanza permanente dei militi. In aggiunta la presenza dei soldati della guardia presso i mulini consente al Sire di applicare un più rigido controllo sulle derrate di frumento prodotte nei suoi campi.

Sezione quarta – Sul diritto venatorio

Articolo primo – La caccia nel bosco delle beccacce è consentita solo nella stagione d'autunno, salvo delega concessa dal locale Valvassore.

L'unico valore tangibile degli appezzamenti boschivi (se si esclude il taglio del legname) è costituito dalla selvaggina e questo è solitamente un bene che viene custodito gelosamente dai nobili che lo possiedono. Non a caso tramite quest'articolo il Valvassore concede ai villici di cacciare solo nei mesi autunnali, riservando invece per sé il diritto venatorio nel corso della primavera e dell'estate.

Articolo secondo – Le quote di selvaggina familiari saranno stabilite annualmente dal Valvassore. Tali quote in ogni caso non dovranno eccedere le dieci libbre di penna o due singoli capi di pelo per settimana. Ogni abbattimento dovrà esser segnalato all'attenzione dei militi della guardia o del borgomastro, al quale si dovrà versar parte della cacciagione o pelame a titolo di decima.

L'articolo sviluppa in dettaglio le restrizioni imposte dal precedente sulla caccia nei boschi del feudo.



APPENDICE 3

"Cimeli di un tempo perduto"

Nelle prime lune dell'anno XXIII presso le Valli dell'Orifiamma si è principiato a reperire un gran numero di bizzarri congegni sepolti nel suolo. Questi ritrovamenti fortuiti sono diipesi in larga misura dall'elevata domanda di minerale grezzo che nel periodo in oggetto è esplosa nei Ducati del Sud e che ha in breve portato all'apertura di numerosi siti minerari ai piedi delle Cime Guardiane.

All'interno di grotte naturali, negli strati rocciosi penetrati dai tunnel d'estrazione e nei bacini fluviali passati al setaccio poco a poco sono affiorati questi antichi tesori e attorno ad essi è andato creandosi un crescente interesse. Stando alle prime ipotesi espresse dai dotti, non è escluso che tempo addietro i manufatti potessero trovarsi sugli scoscesi crinali dei monti e che essi siano poi stati trascinati a valle dall'inesorabile incedere dei grandi ghiacciai (*frostschild*).

L'aspetto complesso ed estremamente progredito dei cosiddetti "marchingegni" non è certo patrimonio delle civiltà che nei secoli si sono avvicendate nel Settentrione e quindi o essi sono stati recati qui da altri luoghi, oppure risalgono ad un'era addirittura antecedente all'insediamento degli uomini nelle lande del nord. La maggior parte di questi meccanismi appare del tutto inerte e per quanto si sia tentato di riportarli in funzione, ogni sforzo è stato vano.

Tuttavia vi sono stati anche casi incoraggianti in cui un marchingegno è stato riparato dopo una lunga sequela di tentativi e sperimentazioni. Altre volte ancora un marchingegno ha manifestato occulti poteri spontaneamente, dando adito a fenomeni a dir poco sorprendenti!

Perlopiù lo studio di questi portentosi oggetti è stato condotto da esperti accademici provenienti dalle nazioni estere e patrocinati da facoltosi signori desiderosi di padroneggiare i mistici cimeli per acquisir prestigio o profitto. L'atteggiamento delle austere autorità e dei prelati dei Ducati è infatti finora stato tutt'altro che favorevole a tali scoperte...

Scienza e fede

Raramente gli scopi della ragione e quelli della fede collimano in ogni ambito e per certo questo è ciò che si evince dal controverso caso dei marchingegni. Sin dai primi ritrovamenti, gli esponenti dell'Ecclesiarchia e in particolare modo gli intransigenti inquisitori della Rosa Damoclis hanno guardato con sospetto agli ignoti strumenti, spesso additandoli come ricettacoli di insidie o di mali.

Per sostenere questa linea di pensiero la chiesa ha più volte asserito che i marchingegni potrebbero esser frutto dell'empio genio degli stregoni di Falcon, le cui immonde pratiche hanno disseminato manufatti maledetti e sortilegi nefandi in ogni cantone del vecchio mondo. Nessuno in realtà ha mai percepito tracce di magia nera o entità diaboliche nei marchingegni, ma l'assenza di prove tangibili non ha altresì impedito al clero di sostenere la sua irremovibile tesi. Le cerchie inquisitorie sono tuttora impegnate in una capillare campagna di sequestro dei marchingegni e presso i loro uffici è stata stipata un'immane quantità di questi. Inutile dire che i feroci mastini della Rosa Damoclis hanno in ogni caso provato a distruggere i vetusti reperti, tuttavia quasi sempre questi hanno resistito a qualsivoglia mezzo magico o mondano.



Per ciò che concerne la posizione delle alte corti, si può dir che il loro atteggiamento fortemente tradizionalista non ha certo giovato all'accettazione di queste intriganti conquiste. Nel migliore dei casi il Duca e i suoi Vassalli hanno avvallato con forti riserve il possesso e lo studio dei marchinegni, mentre nei feudi dove questi hanno causato gravi incidenti sono state emanate leggi che ne proibiscono qualsiasi utilizzo.

Facendo una breve panoramica dei pareri in auge nell'Orifiamma si può evincer come tra i fieri guerrieri di Athar gli artifizii che mettono in secondo piano il valore individuale dell'uomo vengono puntualmente disdegnati; presso Gardan invece il potere dei marchinegni si trova opposto a quello delle mistiche creazioni degli sciamani (es. i leggendari *golem*); a Thersa infine le possibili applicazioni dei marchinegni in campo bellico suscitano una certa attrattiva in seno allo Stato Maggiore, ma questa si scontra con il ferreo onore di molti duci i quali giudicano tutt'altro che leali simili ordigni.

◊ prodigi dei marchinegni

Tra i marchinegni più diffusi ed apprezzati vi sono le temute **"bocche da fuoco"**, spesso paragonate impropriamente alle "armi a polvere nera" che sono prerogativa dei nobili più abbienti del Meridione. In effetti tali armi posseggono una struttura pressoché identica tra loro, ossia una robusta canna metallica in cui viene introdotta una palla di piombo che poi viene espulsa dalla deflagrazione che si ha nella camera di scoppio (innescata mediante micce a corda). In ogni caso mentre le armi a polvere richiedono il rarissimo esplosivo frutto dei misconosciuti arcani della casata Flamel, le bocche da fuoco possono produrre lo sparo con del comune zolfo pressato al loro interno.

Purtroppo le bocche sono ben lungi dall'esser efficienti e micidiali quanto i loro 'emuli' del sud (che pur spesso sono soggetti a disastrosi malfunzionamenti). Lo zolfo sfruttato come propellente deve infatti esser dosato con cura meticolosa e sempre coll'onnipresente rischio di dar luogo a imbarazzanti cilecche o, peggio ancora, di esploder in faccia a chi impugna l'arma. Caricare una di queste diavolerie richiede molti minuti e basta un po' di umidità per renderle inutilizzabili. Nei pochi casi in cui l'artificiere è abbastanza abile (o fortunato) da sparare, la bocca di fuoco raramente possiede la forza di penetrare le più robuste corazze che è invece prerogativa della polvere nera.

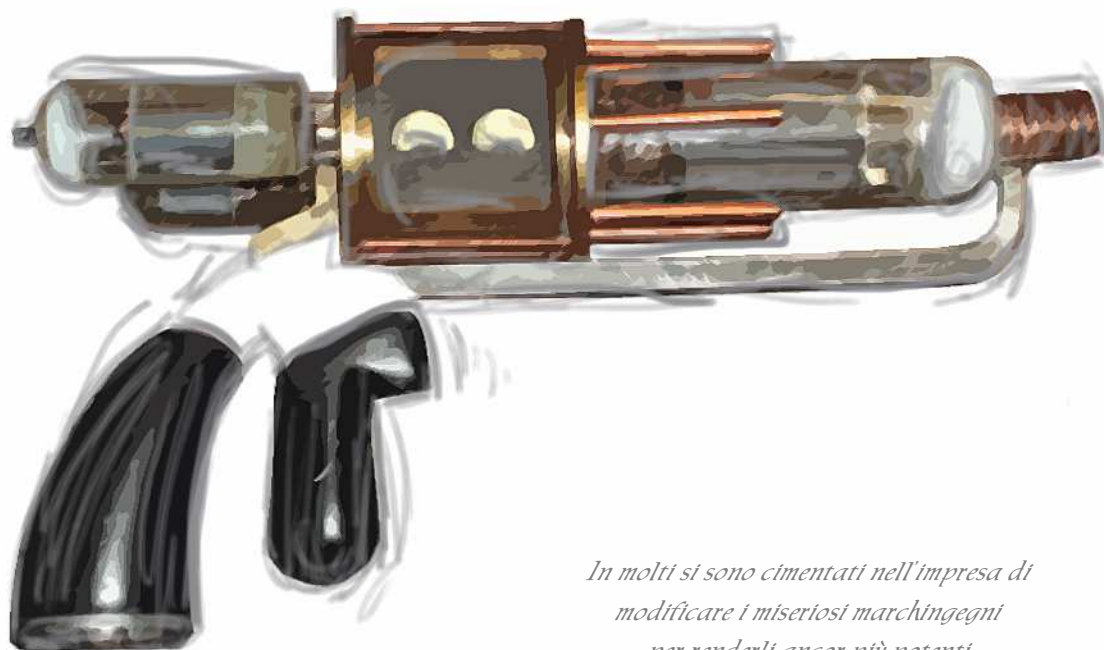
Inutile dire che questi problemi, uniti al generale disprezzo dei veterani dei Ducati per i marchinegni, hanno relegato l'impiego delle bocche a un ristretto numero di individui abbastanza pazienti (o pazzi) da ostinarsi ad usarle. Al momento le due varietà più note di bocca da fuoco sono:

Gargolla: Piccolo ordigno con canna lunga circa due spanne e impugnatura adatta per una sola mano. Alcune gargolle hanno una bocca svasata che permette di caricarle con manciate di detriti metallici che vengono poi sparati in un'ampia rosa frontale (detta "carica a mitraglia").

Schioppo: Gli schioppi hanno una canna lunga oltre sette spanne e un manico che consente di appoggiarli alla spalla per ammortizzarne il potente rinculo. La gran lunghezza dell'arma consente una gittata maggiore e ben più precisa rispetto alla gargolla.

Aldilà delle bocche da fuoco, la gamma dei marchinegni finora rinvenuti è contraddistinta da un'eccezionale varietà. Si possono annoverare carretti montati su ruote d'acciaio, astruse combinazioni di lenti che permettono di vedere oggetti lontani o minuti, parti di corazza da cui fuoriescono monconi di tubi e molti altri dispositivi ancor più complicati e bislacchi.

Ciò che però indubbiamente contraddistingue quasi tutti i marchinegni è l'aspetto raffazzonato e spesso 'incompleto'... come se le brillanti menti che ne hanno principiato la costruzione abbiano di punto in bianco deciso di accantonarli.



*In molti si sono cimentati nell'impresa di
modificare i miserosi marchinegni
per renderli ancor più potenti*