
Associazione Le Terre degli Angeli

ULTIMO MIGLIO

LA SCACCHIERA



Ambientazione per il GRV



CREDITS



COORDINAMENTO

Andrea Botarelli

TESTI

Cristina Bonelli, Andrea Botarelli,
Augusto Ceracchini, Irene Grazzini,
Riccardo Pancani, Giulio Polvani,
Giulia Spossati, Lorenzo Testi

REVISIONE

Costanza Bonelli, Sofia Donatelli,
Elisa Lastrucci, Matteo Liberatori,
Luca Pecchi, Francesco Primitivi,
Elena Spossati

EDITING

Elisa Lastrucci

ILLUSTRAZIONI

Cristina Bonelli, Andrea Botarelli,
Elisa Lastrucci, Valentina Marconi,
Valentina Matteoni, Cecilia Peleggi,
Francesco Primitivi, Elena Spossati

OPZIONI DI GIOCO

Tutto lo Staff Arbitri delle TdA

Si ringraziano tutti i revisori che pazientemente hanno scandagliato il materiale proposto in cerca di errori e inesattezze e 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 2020 e si protrarrà per i successivi quattro anni. Questo materiale si riferisce specificatamente alla zona del mondo di Whanel in cui si dipaneranno gli eventi della campagna.

Per qualsiasi ulteriore informazione vi rimandiamo al manuale cartaceo completo o vi invitiamo a chiedere allo staff.

© per i testi: gli autori

© per le illustrazioni: gli autori

Per informazioni:

Associazione Le Terre degli Angeli
www.terredegliangeli.com

PREFAZIONE

Le Terre degli Angeli (TdA) sono un'associazione culturale con sede ad Arezzo che promuove e organizza eventi di gioco di ruolo dal vivo (GRV).

Dal 2002 la nostra realtà ludica comprende cinque cicli narrativi, detti "cronache", nei quali abbiamo cercato di esaltare profondità delle vicende e qualità scenografica per offrire un'esperienza immersiva e appassionante. I 18 anni si avvicinano e prossimi alla "maggiore età", quali altri sogni albergano nel nostro cassetto?

Con questo manuale vogliamo rendervi partecipi della nuova cronaca "Ultimo Miglio", il cui inizio è previsto per Settembre 2020. Ancor una volta a ospitare le gesta dei futuri eroi sarà un avvincente scorcio del nostro mondo fantasy originale (Whanel). Il progetto che stiamo coltivando tuttavia contempla uno scenario rinnovato tanto nelle tinte quanto negli sviluppi... una terra inesplorata laddove ardite schiere di ventura operano all'ombra di enigmatiche autorità, in un orizzonte madido d'insidie e promesse.

Anche il nostro calendario ludico sarà ridimensionato in **sole sessioni multi-giornata**, ciascuna preceduta da un intenso periodo di stesura delle trame e realizzazione dei materiali. Tramite l'impegno di autori, artisti, tecnici e volontari, vogliamo dare a ogni singolo personaggio giocante (PG) spunti adeguati per inserirsi in questa storia sino a divenirne protagonisti.

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

Note in itinere

Le varie sezioni dell'ambientazione contengono trafiletti chiamati "note in itinere": qui potrete trovare suggerimenti utili per caratterizzare il vostro nuovo personaggio-giocante (PG). Fate riferimento alla sezione **genesì di un personaggio** per una breve guida alla creazione del vostro futuro alter-ego nel contesto di Whanel e della Scacchiera.

Genesi di un personaggio

Vi siete spinti oltre il più remoto confine occidentale del vecchio mondo? La sorte vi ha recato nella più misteriosa e inquietante regione di Whanel: un orizzonte madido di promesse di conquista e letali insidie. Ora siete pedine che incedono sulle caselle della Scacchiera... bizzarrie, occulte torri e prodi alfieri popolano questo proscenio ma ora spetta a voi fare la mossa decisiva.

I partecipanti della **Cronaca GRV "ULTIMO MIGLIO"** possono creare il proprio personaggio-giocante (PG) come segue:

- Accedendo al **form di creazione** disponibile sul nostro sito.
- Il form contiene una sezione per inserire il background del PG. Il background riporta i dettagli salienti legate alle origini e alle aspirazioni del PG. Queste informazioni saranno innanzi tutto inviate ai **narratori** della Cronaca, i quali potranno inviare all'autore eventuali consigli affinché il nuovo PG sia ben contestualizzato nell'ambientazione. Il background offre inoltre utili spunti ai narratori per coinvolgere appieno il PG nelle trame di gioco (**NB.** Ricordate, uno dei principali scopi dei narratori è *"costruire il gioco attorno al personaggio"*).

Ogni giocatore ha la massima discrezione nel realizzare il proprio background ma vi raccomandiamo di tener conto delle seguenti linee guida:

- Consultate l'ambientazione per trovare spunti adeguati. In caso di dubbio potete interpellare il gruppo dei narratori TdA (**Andrea Botarelli** - **FB:** Andrea Botarelli - **mail:** andrea.botarelli80@gmail.com - **tel:** 349-7536726).
- Ricordate che la maggior parte degli individui che giungono presso la Scacchiera si sono lasciati l'ombra della miseria, qualche gran brutto guaio, feroci persecuzioni o tutto questo assieme alle spalle... raramente

chi gode di ricchezza, celebrità o anche soltanto del rispetto della propria comunità decide di avventurarsi nel lontano ovest di Whanel!

- La vicenda personale di un individuo può includere davvero molti elementi, siete tuttavia invitati a realizzare un sommario efficace di questi. In particolare ci sono alcune domande cui dovrebbe esser fornita una chiara risposta: **Quali sono le origini del PG** (es. provenienza, età, ceto sociale)? **Come ha vissuto finora il PG** (es. mestieri, crimini)? **Quali legami personali ha sviluppato il PG** (vedi sotto)? **Il PG ha mai sperimentato l'ostilità degli altri per i propri crimini, ideali, fede o altro?** **Il PG ha sempre vissuto alla luce de sole o custodisce misteri/segrete di grande rilievo?** **Perché il PG ha deciso di raggiungere la Scacchiera e com'è arrivato in questo luogo** (potete trovare utili spunti nei trafiletti *"note in itinere"* dell'ambientazione)? **Ci sono decessi che in qualche modo hanno segnato la vicenda del PG** (non chiedetevi perché ma cercate di rispondere in modo esaustivo a questo punto... magari la morte di un consanguineo ha lasciato una brutta cicatrice nella vostra gioventù oppure un leale gregario è perito prematuramente al vostro cospetto)?
- Potete trovare spunti legati alle casate aristocratiche nella sezione dedicata ai **principali reami**. Un PG può avere origine popolare oppure essere membro di una casata, tenete tuttavia conto che nella **società della Scacchiera** il ceto sociale che si possedeva in origine ha un'importanza alquanto limitata.
- Specificate eventuali rapporti con altri PG (es. legami di parentela, amicizia/inimicizia, etc.).
- I rapporti con i PNG (es. personaggi descritti nell'ambientazione) dovrebbero invece essere costruiti nel corso della Cronaca, pertanto vi consigliamo di non inserirli nel background.

CAPITOLO 1

IL CREATO

1.1. Un Reame nato dalle ceneri

"Non siamo che laceri frammenti dell'Anima originale, la tenebra divide il nostro lume 'sì come unisce il nostro rancore"

coro levato presso i bastioni della Cinta di Damocles

Il Cosmo ebbe origine dalla mirabile unione dei due **Arcangeli**, incarnazione degli alterni volti del fato. **Alhazhar**, dalle ali nere, era il caos primigenio in cui si smarrisce ogni spirito o essenza. **Nhea**, dalle ali bianche, era la somma armonia che plasma ogni forma e sostanza. Nel vincolo degli Arcangeli ogni esistenza non conosceva né principio né fine, e le immortali corti che popolavano quel paradiso, detto **Isharur**, perpetuavano da un tempo immemorabile la loro gloria.

Nel più nefasto dei giorni un'oscura breccia si aprì al centro del Cosmo, scagliando Alhazhar e Nhea agli estremi di esso. Da quella buia fenditura, in seguito nota come **Piaga di Orione**, prese a sgorgare un nero icore che divise in due la volta celeste. Gli Angeli di Isharur furono dispersi nel vuoto e quanti riuscirono a serbare il loro divino portento divennero gli astri del **Firmamento**. La nefanda linfa scaturita dalla Piaga si consolidò in una sconfinata frontiera dove ogni luce si estingueva: la **Landa del Crepuscolo**. Quel grembo profano prese quindi a partorire la stirpe dei **Demoni**. Ben presto quegli esseri dilagarono nel Cosmo come un vorace cancro, corrompendo i frammenti del paradiso e mutandoli in osceni abomini.

Dai confini del cielo il rabbioso grido di Alhazhar e il mesto pianto di Nhea infiammarono l'animo martoriato degli Angeli. Ardite legioni discesero dagli astri per ingaggiare le orde demoniache nel corso di un conflitto destinato a protrarsi per innumerevoli eoni. Al culmine delle ostilità due dei Seraphel, i figli prediletti degli Arcangeli, penetrarono entro la voragine della Piaga.

Una volta toccato il fondo degli inferi, **Rigel** e **Betlegeuse** si trovarono innanzi agli aberranti Protodemoni **Ghator** e **Jabir**. I condottieri del Firmamento e i Principi di Orione principiarono così un'atavica lotta, senza che nessuno riuscisse a prevalere sull'altro. Quel coacervo di maestosi corpi e immonde spire prese il nome di **Pandemonio** e lo stallo procurato dalla sua presenza frenò l'ascesa della Piaga, ponendo fine alla "guerra ancestrale".

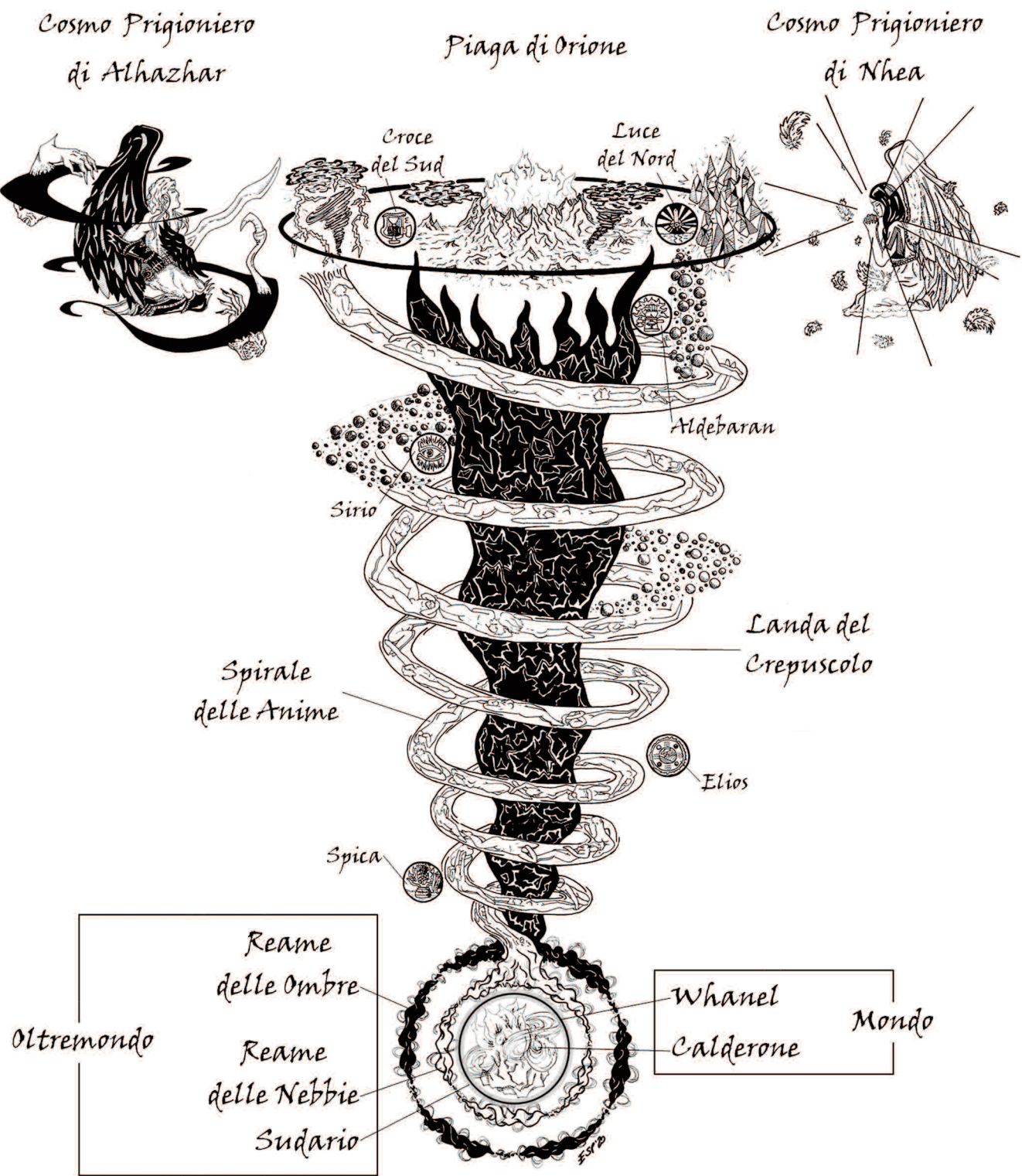
Gli intenti dei numi si rivolsero allora la parte inferiore del Cosmo, dove l'ultima porzione del fecondo suolo di Isharur era sovrastata tanto dal lume degli Astri quanto dalla tenebra del Crepuscolo. Le entità del Firmamento e della Piaga decisero allora di generare il nuovo mondo, chiamato **Whanel**, affidando alle creature che lo avrebbero popolato l'onere di perpetrare la loro faida. Ogni fazione inviò i propri artefici, colossali esseri chiamati **Titani**, presso il **Calderone** in cui terra, acqua, aria e fuoco formavano le radici del Creato. Da quella grezza materia furono tratti gli scorci terreni così come gli esseri che vi avrebbero trovato asilo. Alle progenie di Whanel fu concesso il dono dell'**arbitrio**, in virtù del quale avrebbero potuto decider se respingere la corruzione o cedere alle sue occulte tentazioni.

Con la separazione degli Arcangeli anche vita e morte sarebbero state distinte; i nuovi popoli non avrebbero condiviso l'eternità di Angeli e Demoni bensì sperimentato la nascita, l'ascesa, il declino e infine il trapasso. Dopo il decesso ogni anima avrebbe penetrato il sottile confine, detto **Sudario**, che divide Whanel dal primo strato dell'Oltremondo: il **Reame delle Nebbie**. Se il trapassato non fosse stato oppresso dalla corruzione, la sua essenza si sarebbe librata lungo il tortuoso fiume della **Spirale**; lungo quel cammino l'anima avrebbe abbandonando ogni memoria terrena sino a tornare nell'informe limbo di Alhazhar e quindi si sarebbe reincarnata in una nuova esistenza per intercessione di Nhea. Se invece il fardello





IL COSMO DI WHANEL





della corruzione avesse gravato sul trapassato, esso si sarebbe inevitabilmente smarrito nel secondo strato dell'Oltremondo: il **Reame delle Ombre**. Quel dedalo di tenebra avrebbe condotto lo spirito nella Landa del Crepuscolo, dove esso si sarebbe disgregato per alimentare l'abietto grembo della Piaga.

Note in itinere

Il mito delle origini del Cosmo e del Creato è tramandato in versioni alquanto differenti presso le genti di Whanel. Le comunità contraddistinte da una solida cultura (es. circoli accademici o famiglie aristocratiche in contatto con questi) tendono a conoscere nel dettaglio tutti gli aspetti esposti in questa sezione, mentre i gruppi che non ricevono un'istruzione formale (es. popolani, mercenari o sacche isolate dalle grandi società) apprendono solo stralci della leggenda, calandoli nella loro peculiare visione folcloristica (es. gli Arcangeli sono chiamati con nomi allegorici come *"Caos e Legge"*, la Piaga è rappresentata come un'immane serpe le cui fauci stillano un nero veleno assimilabile alla Landa del Crepuscolo, etc.).

Così ebbe principio la storia del Creato, suddivisa nelle sue Ere:

Era dei Titani

Genesi di Whanel, spesso segnata dalle brutali battaglie che divisero i Titani leali al Firmamento e quelli devoti alla Piaga. Il mondo serba ancora le cicatrici di quegli epici scontri, perlopiù testimoniati da luoghi sterili, inospitali e pervasi da perniciosi malefici.

I numi infine ordinarono ai Titani di ritirarsi e questi calarono nelle più recondite viscere della terra, dette Sottobuio, sprofondando in un letargo senza fine.

Era Arcaica

Questa lunga Era, protrattasi nell'arco di dieci millenni, fu segnata dal progressivo declino delle "stirpi longeve" e dall'ascesa delle "stirpi effimere". Mentre gli Effimeri anaspavano nel fango dei primordi, i Longevi, quali draghi, elfi, nani e Piccolo Popolo, erigevano grandi reami e compivano imprese destinate a colorire i più avvincenti capitoli del mito arcaico.

Per quanto la loro forza, genio o potere non conoscesse rivali, i Longevi erano tuttavia afflitti da una rigida mentalità e questa impediva loro di adattarsi all'evoluzione del Creato o di stipulare proficui rapporti con le altre stirpi.

Col tempo i Longevi presero a isolarsi dal resto del mondo o si distrussero a vicenda nel corso di tremendi conflitti; i loro contatti con le altre genti si fecero sempre più sporadici e di molti non rimase che un pallido ricordo. Dal canto loro gli Effimeri, tra cui spiccavano gli esponenti dell'umanità, si stanziarono in ogni territorio, mostrandosi in grado di trarre profitto dalle risorse più disparate e di ponderare illuminati compromessi. Al termine dell'Era Arcaica furono gettate le fondamenta delle principali civiltà umane come i fieri Ducati del Settentrione, le indomite Piane Centrali e le scaltre Contee del Meridione.

Era dei Quattro o Era Imperiale

La terza Era principiò con l'avvento dei **Signori del Fato**: **Ashnog** "L'Invitto", **Talon** "L'Irriducibile", **Caliban** "L'Insonne" e **Ronan** "L'Implacabile". Costoro si presentarono innanzi agli uomini come eminenti profeti, promuovendo il verbo codificato in un misterioso tomo chiamato **Anthologon**. I dettami dei Quattro ritenevano che il mito della *"guerra ancestrale"* fosse in gran parte mendace e che il Pandemonio non fosse espressione del conflitto tra Astri e Piaga quanto piuttosto la nascita di un *"nuovo ordine"*. Unendosi assieme, gli antagonisti del Cosmo avevano concepito il disegno terreno di Whanel e da loro era scaturito il dono dell'arbitrio che spettava all'umanità. In aggiunta i Quattro sostenevano che solo gli uomini fossero stati scelti come *"stirpe prediletta"* dal Pandemonio e a loro sarebbe pertanto spettato il dominio assoluto su Longevi ed Effimeri.

Dotati di prodigiosi poteri, inesauribile vigore ed eccezionale carisma, i Quattro in breve divennero le guide dell'**Impero di Falcon**. Per quasi tre millenni l'egida imperiale abbracciò otto decimi del mondo conosciuto, facendo prosperare le civiltà che avevano espresso la propria devozione e abbattendo un impietoso pugno di ferro su ogni forma d'opposizione. Ogni regione conobbe pertanto alterni destini: lo sdegno degli ordini equestri nei Ducati fu soffocato nel sangue, le Piane divennero il centro nevralgico della politica imperiale e le Contee aprirono il proprio mercato grazie



ai monopoli falconiti. Per quanto la storia annoveri celebri episodi di ribellione alla podestà dei Quattro, come l'insurrezione di **Sant'Elleron** "*Cavaliere del Tramontano*", fu solo nell'ultimo secolo dell'Era che si giunse alla rovinosa caduta dell'Impero. In questo periodo si concretizzarono molti eclatanti fatti legati agli auspici di **Gelbard**, un eremita giustiziato dall'Impero, primo su tutti la nascita del "*fanciullo guerriero*" **Kanzor**.

Nato da un uovo d'ignota origine (a detta di alcuni la covata dell'ultimo drago adamantino oppure l'ultimo seme del "*giardino originale*" dal quale i Titani edificarono Whanel), Kanzor nel giro di quindici anni radunò attorno a sé tutte le sacche che avversavano Falcon. Nondimeno i Luogotenenti del fanciullo e la sua leale compagna **Elanei** viaggiarono in ogni dove per sollevare le masse e in ogni reame la ribellione si consumò a suo modo. Nei Ducati chi serbava l'antico dogma cavalleresco spazzò via le schiere imperiali tramite un'ardua opera di guerriglia. Nelle Contee tutto avvenne invece con un discreto passaggio di denaro per mezzo del quale le istituzioni falconite furono private di fondi in favore di una cerchia di plutocrati che rispondeva al nome di **Gilda dei Liberimericatori**. Nelle Piane fu scritta la pagina più dura della vicenda ribelle, quando i popoli insorti si riversarono come un fiume impetuoso contro le mura della Capitale e riuscirono infine a trucidare ciascuno dei Quattro.

Era del Regno

Dopo la caduta dell'Impero, detta "Anno del Nulla", ciascuna delle civiltà di Whanel recuperò la propria autonomia ma decise altresì di mantenere un sodalizio comune, rappresentato dalla novella fondazione del Regno Eterno. Ovviamente fu Kanzor, primo del suo nome, ad assumere il solenne titolo di "Serenissima Maestade dille Libere Genti". In virtù degli accordi stretti, il Regno avrebbe rispettato ogni governo locale, esercitando la propria autorità solo sulle istituzioni di "pubblica rilevanza" come la regia armata, le facoltà universitarie e le ambasciate. In soli cinque anni questi encomiabili intenti sono appena agli esordi e in gran parte del mondo gravano ancora le ceneri dell'Era precedente. In ogni dove indulgono speranze e timori, mentre ogni individuo tenta di recuperare le redini del proprio fato.

1.2. L'Ombra della Fede

"Uni salus alteri damnatio"

Trad. "La salvezza dell'uno procura la dannazione dell'altro"

un ignoto pellegrino

Nell'Era del Regno il valore della fede ha assunto connotati assai differenti presso ciascun popolo o comunità. Per alcuni, come le nobili schiatte dei Ducati, la devozione rappresenta una virtù imprescindibile per l'uomo, il quale è chiamato ad accostarla a ogni sua attività quotidiana. Per altri, come le intraprendenti genti delle Contee, la fede è poco più che mera superstizione: buona solo per propiziare un po' di fortuna quando si sta per affrontare un'ambiziosa impresa. Altri ancora, come i veterani delle Piane, rispettano le fedi che ispirano le gesta dell'uomo ma al contempo avversano quelle più ortodosse, imputando a esse i molti mali causati dal fanatismo nel corso delle ultime decadi. In questo scenario spiccano i tre principali pantheon di Whanel: il **Firmamento**, basato sulla venerazione degli Arcangeli e degli Astri, il **Pandemonio**, diviso nell'accezione canonica di "*argine del male*" e nella visione imperiale del "*nuovo ordine*" di recente bandita dal Regno, e il vasto insieme di **culti apocritici** che traggono ispirazione dalle figure mitologiche.

Firmamento

La chiesa del Firmamento (Ecclesiarchia) è stata la prima ad attecchire nelle grandi civiltà. Nonostante la sanguinosa persecuzione subita durante l'Era dei Quattro, i seguaci del Firmamento hanno ripreso a coltivare la loro fede e i loro santuari stanno risorgendo celermente dalle vetuste rovine. I precetti degli Astri esaltano i valori spirituali ed esortano a farne un'ispirazione per le proprie gesta.

Alhazhar

Precetto: "*Accetta il fato e lotta per il cambiamento*"

Simbolo: Angelo dalle ali nere

L'Arcangelo Nero professa l'anarchia e il fatalismo ma piuttosto che accettare passivamente gli eventi, induce i propri seguaci a combattere con ogni mezzo per influenzare il corso del destino. Militi e masnadieri, specialmente



i soggetti più solitari, rivolgono le loro preci ad Alhazhar e il suo ordine d'arme, gli **Angeli Neri**, annovera i più irriducibili guerrieri di Whanel.

Aldebaran

Precetto: *"Difendi il diritto e punisci la colpa"*

Simbolo: Pugno ferrato

Il Giudice Cieco promuove il rispetto per la legge costituita e insegna come ogni civiltà possa crescere solo comprendendo l'equilibrio insito nell'esercizio di diritti e doveri. Spesso il clero aldebaranita ha posizioni attive negli uffizi cittadini e in particolare nella magistratura; allo stesso modo i giustizieri più intransigenti sono spesso suoi seguaci.

Croce del Sud

Precetto: *"Profitta della buona sorte"*

Simbolo: Mano che stringe calice

La Dama delle Vie esalta la fortuna come una forza viva che favorisce le gesta degli uomini. Allo stesso modo i seguaci della dea possono ingraziarsi la buona sorte solo traendo il massimo profitto dai doni che essa offre. Esistono pochi templi della Croce del Sud ma molti le rendono comunque omaggio al principio di ogni lieta festività così come all'inizio di un ardito viaggio.

Elios

Precetto: *"Edifica e condividi la prosperità"*

Simbolo: Sole dorato

Il Padre Dorato esorta gli uomini a far sì che il proprio valore o impegno siano un *"terreno fecondo"*, i cui frutti dovranno poi esser condivisi con gli altri. Il culto di Elios è diffuso tra le comunità rurali e promuove opere volte alla crescita e all'equa redistribuzione dei beni: quali bonifiche, questue o fiere di paese.

Kainus Yano

Precetto: *"Che la morte offra l'eterno riposo"*

Simbolo: Cranio umano accanto a falce di luna

Il Custode dei Trapassati rivolge il proprio interesse al fosco reame dei defunti piuttosto che a quello dei vivi. I suoi schivi adepti accompagnano l'agonia dei moribondi, insegnando loro a distaccarsi in pace dalla na-

tura terrena; allo stesso modo svolgono un'attenta veglia sui luoghi di sepoltura e occasionalmente si prodigano per riportare le *"anime irrequiete"*, quali i non-morti, oltre il velo del Sudario.

Luce del Nord

Precetto: *"Sii l'esempio della tua virtù"*

Simbolo: Spada sospesa su una via

Il Nobile Astro è l'indiscusso patrono del Cavalierato. La sua schietta disciplina, orientata all'onore e alla giustizia, induce ogni seguace a divenire una guida esemplare per i propri compagni e compatrioti. Spesso paladini o chierici devoti alla Luce del Nord divengono stimati condottieri o consiglieri in seno alle proprie comunità.

Nhea

Precetto: *"Preserva e favorisci la vita"*

Simbolo: Angelo dalle ali bianche

L'Arcangelo Bianco considera la vita, in ogni sua espressione, come il valore più elevato. Ogni seguace deve prodigarsi per proteggere tale bene e nessun sacrificio in tal senso è ritenuto eccessivo. Il clero di Nhea spesso amministra o supporta pie istituzioni come lazaretti, manicomi o ospedali da campo.

Sirio

Precetto: *"Che il sapere sia la tua luce"*

Simbolo: Singolo occhio dall'iride verde

L'Illuminato coltiva il sapere come mezzo che consente all'uomo di discernere ciò che può giovare alla sua esistenza. Quanti riescono a comprendere le più stimate nozioni devono poi dividerle coi propri discepoli affinché esse siano tramandate alle generazioni venturose. I luoghi di culto di Sirio sono spesso aule scolastiche dove eminenti Magistri (maestri) ed esperti in arti o mestieri si avvicinano per offrire la propria scienza a quanti si dimostrano degni di apprendere.

Pandemonio

Nelle prime Ere il culto del Pandemonio appariva come una sorta di religione apotropaica in cui gli adepti cercavano di scongiurare la corruzione della Piaga venerando in pari misura le quattro entità coinvolte nella



“lotta ancestrale” (i due Arcangeli e i due Protodemoni). Se le forze dei contendenti fossero rimaste uniformi, il Pandemonio avrebbe difatti assicurato l’equilibrio delle entità cosmiche così come quello delle genti terrene. Durante l’Era dei Quattro il verbo dell’Anthologon diffuse un concetto alternativo del pantheon. Dopo essersi uniti nella lotta, gli Arcangeli e i Protodemoni si sarebbero distaccati dalle loro stirpi, divenendo un singolo *“divino fattore”* dal quale sarebbe poi scaturito il Creato di Whanel così come l’arbitrio degli uomini. Nel tempo attuale un esiguo numero di seguaci ha ripreso a venerare il dogma originale ma è opinione di alcuni che all’interno di queste sacche possa annidarsi ciò che resta della chiesa imperiale.

Bettegeuse - Ashnog

Precetto: *“Il forte guiderà i deboli”*

Simbolo: Elmo con corna

Il Sommo Duce insegna come solo la forza, intesa come capacità d’imporre il proprio volere, possa consentire all’uomo di emergere dalla *“mediocrità delle masse”*. I forti hanno il dovere di guidare i deboli così come i deboli di dimostrare disciplina e obbedienza al cospetto dei forti. Un tempo il culto del Duce era il braccio esecutivo dell’Impero, mentre adesso i suoi seguaci annoverano arcigni veterani d’arme o inflessibili funzionari che occupano posizioni autorevoli nelle istituzioni.

Ghator - Caliban

Precetto: *“Sciogli ogni segreto”*

Simbolo: Sette occhi

L’Omniveggente brama la conoscenza in ogni sua espressione ed esorta a custodirla col massimo riserbo. Chi, per ignoranza o incompetenza, non è in grado di afferrare le sottili sfumature dello scibile non è altro che uno strumento in balia dell’altrui volere. Agli accoliti di Caliban era affidata la custodia dei prestigiosi archivi imperiali, mentre nell’Era del Regno chi venera Ghator trova il suo ruolo naturale nella Regia Università o come consulente per chi indaga sui più astrusi misteri.

Jabir - Ronan

Precetto: *“Scruta nell’animo altrui e dissimula il tuo”*

Simbolo: Cuore umano cinto da catene

Il Molteplce sa carpire le ‘corde’ che muovono ogni gruppo o società, piegandole a proprio vantaggio. Al contempo i suoi seguaci sanno occultare ogni azione o pensiero, costruendosi un’efficace facciata per operare in qualsiasi ambito. Gli adepti di Ronan costituivano la fitta trama d’informatori, spie e sicari che agivano per conto dell’Impero e al giorno d’oggi chi segue Jabir svolge mansioni simili per conto del Regno.

Rigel - Talon

Precetto: *“Non recedere dai tuoi propositi”*

Simbolo: Cranio umano o animale

Per l’Incorrotto niente è più solenne del concepire un ambizioso disegno e unire le proprie forze per realizzarlo. Indipendentemente dalla meta ultima, tutti i fedeli devono contribuire e fallire lungo il cammino è di gran lunga preferibile alla rinuncia. Nell’Era dei Quattro i più autorevoli araldi di Talon erano soliti proclamare solenni editti, mentre adesso del culto di Rigel non restano che pochi profeti desiderosi di affiancare quanti prendono parte a grandi imprese.

Culti apocrifi

Queste fedi non celebrano le remote entità del Cosmo bensì peculiari esseri vincolati al Creato. In molti casi si tratta di Longevi o più raramente di Effimeri che hanno compiuto epiche gesta, lasciando prove tangibili come manufatti, reliquie o misteriosi portenti. Piuttosto che esaltare la spiritualità, i culti apocrifi coinvolgono gli aspetti mondani della fede e in molti casi è possibile *“toccare con mano”* le loro manifestazioni.

Note in itinere

I culti apocrifi professati presso la regione di Whanel che ospiterà la Cronaca si basano perlopiù sull’adorazione degli enigmatici **Insonni** (cfr. capitolo 4).

1.3. Il Vecchio Mondo

Da nord a sud, la vasta fascia centrale di Whanel, detta “vecchio mondo”, ospita ancor oggi le principali civiltà umane. Le regioni situate all'estremo est e ovest sono invece legate agli ultimi reami conosciuti dei Longevi oppure a terre inesplorate, piene di pericoli e misteri.

Note in itinere

I paragrafi seguenti offrono una panoramica dei tre massimi reami di Whanel. I personaggi della Cronaca saranno pionieri provenienti da ciascuna di queste regioni, pertanto ogni giocatore potrà trovare qui utili spunti per impostare il proprio background.

1.3.1. I Ducati

“Virtus, Aster, Iter”

Trad. “Virtù, Fede, Erranza”

apofisma del Cavalierato

Gli otto Ducati furono il primo reame a sorgere nelle lande di Whanel. Fondati da tribù barbare discese dalle Cime Guardiane, migrate oltre le sabbie del Deserto Gri-gio o giunte dai remoti ghiacci della Banchisa, otto territori strinsero un solenne sodalizio basato sull'onore e la tradizione. Comuni precetti furono registrati in uno storico documento detto “**Carta Cardinale**” e ogni Sire (Duca) sottomise a essa la propria autorità. Al medesimo tempo ciascuna nazione vide affermarsi prodi campioni o devoti benefattori che col proprio valore e zelo ispirarono l'animo delle masse. Costoro furono spesso i capostipiti delle famiglie aristocratiche e i loro intenti confluirono infine nella più importante istituzione dei Ducati: il **Cavalierato**.

I cavalieri rappresentano il “*tramite vivente*” che unisce il potere secolare (Corte) e il potere spirituale (Ecclesiarchia). A loro spetta il compito di presiedere le più importanti risoluzioni d'arme, vigilare sull'esercizio della giustizia in ambito laico ed ecclesiastico nonché offrire ai propri compatrioti un esempio concreto di rettitudine e abnegazione. Il Cavalierato si divide in tre distinti “*ordini equestri*”: l'**Ordine della Rosa dei Venti** (braccio militare), i **Templari** (austeri protettori di dogmi e tradizioni) e gli

Erranti (eroi giramondo che rinunciano ai privilegi terrieri). L'investitura a cavaliere è preceduta da un arduo iter, detto “*erranza*”, ulteriormente inasprito dall'atteggiamento intransigente che lo stato maggiore (Concilio Cardinale) ha assunto dopo la restaurazione dei Ducati. Ogni famiglia nobile cerca d'indurre i propri rampolli a conquistare le vestigia equestri ma tale meta sembra farsi sempre più irraggiungibile.

Sebbene le forme di governo in auge nei Ducati traggano ispirazioni dalle peculiari radici storiche di ciascuno, le loro società tendono ad avere strutture alquanto simili. Ogni nazione è frazionata in contrade (feudi) rette da un **Vassallo** che risponde direttamente alla Corte e amministra il popolo (volgo). La Carta Cardinale prevede inoltre una netta separazione tra i poteri del reggente, il diritto di giudizio (affidato a magistrati istruiti dalla Corte o dai Templari) e le funzioni esecutive (affidate a ufficiali nominati dalla Corte o dalla Rosa dei Venti).

Le genti di questo reame sono contraddistinte da una mentalità assai rigida e conservatrice. Tutti nella vita quotidiana fanno appello alle tradizioni dei propri avi, alle liturgie e a un vasto bagaglio di superstizioni legate al folclore locale. Questa rigidità si riflette anche in un sostanziale immobilismo sociale in cui i natali di un individuo spesso ne determinano il ruolo nella comunità. Allo stesso modo i nativi dei Ducati spiccano per l'eccezionale forza di volontà e costanza nell'impegno, spesso ricordata dal popolare motto “*anche l'acqua fora la pietra*”.

Ducato di Valdemar

Il Tramontano

Il più vasto Ducato, sede della capitale (**Ifhazar**), del **Concilio Cardinale** e di altri importanti uffici come il Conio. Situata nella florida fascia settentrionale, Valdemar è una verde prateria solcata da limpidi fiumi. I suoi feudi sono il centro indiscusso della vita politica ed economica, accogliendo diplomatici o bastimenti provenienti da ogni nazione.

Nobiltà (Stirpi): Gramar (👑 Dragone bianco rampante: autorevoli reggenti, condottieri d'arme e discendenti diretti di Sant'Elleron), Blanchfort (Sirena: esperti delle scienze occulte e cultori della Cabala, disciplina occulta che codifica i propri misteri tramite numeri e

forme), La Fosse (Falce: possidenti terrieri e disciplinati armigeri), Cimanteau (Specchio: abili diplomatici e cultori delle belle arti).

Libera Repubblica del Drago

Nelle decadi che precedettero la caduta dell'Impero, presso Valdemar ebbe luogo una sanguinosa insurrezione (*révolution*) che recò all'espulsione delle famiglie aristocratiche e alla formazione di un governo di

Note in itinere

Di seguito sono riportati alcuni spunti per un personaggio nativo dei Ducati in procinto di andare alla ventura nella Scacchiera (cfr. capitolo 2).

Apostolo: Prelato, in genere di origine nobile, inviato presso zone remote per recare il precetto del proprio culto. Oltre la guida spirituale delle colonie e la conversione delle etnie indigene, la missione degli apostoli comprende l'istruzione accademica dei propri gregari.

Bacelliere: Rampollo di origine nobile che aspira all'investitura equestre e compie imprese pericolose per guadagnarsi il diritto d'intraprendere la solenne erranza. Spesso i bacellieri sono secondogeniti privi del diritto di terra che hanno nella vita d'arme l'unico sbocco per recare vanto alla propria casata.

Bandito: Avanzo di galera esiliato dai Ducati per aver commesso reiterati crimini ordinari (es. azzardo, furto, frode, etc.). I banditi intraprendono spontaneamente la via di ventura per racimolare qualche soldo oppure sono inquadrati nei ranghi di una compagnia penale.

Marcaro: Artigiano, bracciante o milite di origine proveniente dal volgo al quale il proprio Sire concede di fondare un feudo presso le colonie esterne (Marca). Se il marcaro riesce nel proprio intento, il Sire dovrà nominare un Vassallo per reggere la nuova Marca; non a caso molti marcari tendono a procrastinare a lungo la fondazione per evitare di sottostare a tale governo.

Peregrino: Individuo di umili origini ma dalla spiccata devozione ai culti o alle tradizioni dei Ducati. Gruppi di Peregrini intraprendono lunghi viaggi, spesso al seguito di un Apostolo, al fine di raggiungere solenni testimonianze di fede quali reliquie o resti di luoghi consacrati.

stampo popolare. Con l'avvento del Regno, il Cavaliere ratificò un proficuo accordo con le autorità repubblicane (Direttorio) in base al quale gli antichi territori legati al retaggio equestre (es. la capitale Ifhazar e il santuario di Tuskgar) sarebbero tornati in possesso delle Stirpi nobiliari, mentre la zona centrale del Ducato sarebbe rimasta affidata al volgo. Oggi la Libera Repubblica del Drago offre asilo ai seguaci del "*novello progresso*" che vogliono discostarsi dalle rigide tradizioni feudali per affidarsi a una società laddove ogni singola risorsa è condivisa in base all'indiscusso principio dell'uguaglianza.

Ducato di Khartas

Il Grecale

Una terra in cui la civiltà è messa a dura prova da un clima inospitale e da brutali fiere. Tagliata tra una gelida tundra e foreste colme di pericoli, Khartas sopravvive grazie all'abbondanza delle proprie miniere e al valore dei propri cacciatori. Un tempo Khartas era il centro spirituale dei Ducati e in questi anni gli antichi santuari stanno riaprendo le proprie porte ai molti pellegrini che giungono dalle vie orientali.

Nobiltà (Discendenze): Stolock (👑 Rapace con freccia nel rostro: protettori delle selve e guide spirituali), Von Khratos (Lupo scarlatto: protettori delle miniere e implacabili cacciatori), Makarov (Cranio di capra: protettori dei borghi e maestri d'arme).

Ducato di Kharas

Il Levante

Unico corridoio pacifico nei Ducati orientali, Kharas offre un grato rifugio a quanti transitano in questa regione. Nove decimi della nazione sono coperti da un bosco secolare e la maggior parte degli insediamenti sono integrati nella vegetazione tramite pedane sospese sugli alberi più maestosi. La più celebre via di pellegrinaggio che conduce a Ifhazar passa attraverso Kharas e dunque questa è una meta alquanto nota a quanti viaggiano spinti dalla fede.

Nobiltà (Genie): Gessebh (👑 Leone cervino: protettori del pellegrinaggio ed esploratori), Folkoth (Papa-vero: eminenti naturalisti), Krolod (Sole nascente: ambasciatori presso i clan barbari).

Ducato di Thersa

Lo Scirocco

La maggior parte dei feudi di Thersa sono ammassati a ridosso dell'Estvallo, un'inespugnabile muraglia che protegge il confine sud-orientale dai bellicosi predoni degli Altipiani. Al pari del loro patrono, Lisbeth la Martire, la vita dei thersiani è dedicata alla difesa della propria patria così come delle nazioni vicine. Spesso prostrata dalla carestia o insanguinata dalle battaglie, questa terra è la dimora dei più caparbi e irriducibili figli dei Ducati.

Nobiltà (Schiatte): Von Hassel (👑 Torre scarlatta: protettori dell'Estvallo e condottieri d'arme), Pappenheim (Pettiroso: eminenti teologi e guide spirituali), Schwarzrose (Rosa nera: protettori dei monasteri e difensori della plebe), Steiner (Viverna: fieri nazionalisti e disciplinati armigeri), Von Gholdor (Gallo dorato: protettori del contado).

Ducato di Gardan

Lo Zefiro

Incorniciata tra le Cime Guardiane ai piedi della quale si estendono ampie vallate, Gardan è uno dei luoghi laddove ancor oggi si percepiscono le vive 'radici' dei Ducati. La tradizione locale è ancora vicina a quella dei barbari che abitano gli scoscesi crinali: un verbo indissolubilmente legato al coraggio e alla gloria individuale. Nulla infiamma l'animo dei gardaniti più di una sfida o contesa in cui si possa dar prova tangibile del proprio valore.

Nobiltà (Clan): Mac Dussel (👑 Orsa bianca: autorevoli reggenti e prodi erranti), Kerr (Albero su campo argento: protettori dei valichi e campioni di giostra), Columnear (Rosa con quattro petali: custodi della tradizione), Cleeland

(Spada sospesa su tomo: brillanti genieri e artigiani), Le-thoun (Tre segni d'artiglio: intraprendenti mercanti e viaggiatori).

Ducato di Athar

Il Libeccio

Le origini di Athar s'intrecciano con gli schivi beduini che ancor oggi vagano tra le sconfinite dune del Deserto Grigio. Le altere genti locali hanno saputo metter a frutto le poche risorse del territorio mediante un illuminato esercizio delle arti e delle scienze. I superbi guerrieri di Athar guardano spesso ai propri avversari con disprezzo ma chi ha avuto la fortuna (o sfortuna) d'incrociar il ferro con loro sa che tale orgoglio si basa su 'solidi' argomenti.



Nobiltà (Casate): Komein (👑 Leone rampante con cuore nella grinfia: onorati guerrieri e maestri d'arme), Saegrad (Centauro: eminenti magistri e cultori delle arti mistiche), Dalmasca (Cane tricipite: implacabili giustizieri e cultori dell'Alchimia), Hassan (Occhio della conoscenza: devoti asceti e guide spirituali), Malasir (Pavone: intraprendenti mercanti e raffinati edonisti).

Ducato di Dhunar

Il Ponente

Chi per la prima volta vede i dunhariti, individui tarchiati e di bassa statura, è solito scambiargli per nani. In realtà quest'etnia ha avuto origine da uomini che erano soliti strisciare in grotte naturali o cunicoli scavati nel tufo dei colli occidentali. Dhunar fa dell'eccellenza in ogni mestiere il proprio vanto e i prodotti delle sue industrie botteghe sono apprezzati in ogni mercato. La nazione ospita inoltre gli storici siti dove s'incontrarono i patriarchi dei Ducati ed è pertanto luogo di partenza delle più solenni erranze.

Nobiltà (Gens): Golgospar (👑 Toro inalberato: sommi custodi della tradizione equestre), Armuth (Maglio sospeso su incudine: austeri ufficiali e disciplinati armigeri), Caldor (Ruota con otto raggi: eminenti teologi e intransigenti inquisitori).

Ducato di Erigas

Il Maestrale

Lo spirito di Erigas è libero e indomito come i cavalleggeri che transitano l'antica rete stradale (Red) o i lupi di mare che prestano servizio sulla flotta (Armada). Gran parte di questa terra è stata resa sterile dallo sfruttamento indiscriminato dei latifondi. Al giorno d'oggi Erigas prospera perlopiù grazie ai mezzi di trasporto o alle vie di transito che collegano i Ducati alle remote colonie, offrendo asilo ai più pittoreschi e scavezzacolli tra gli uomini di ventura.

Nobiltà (Sangre): Brestoza (👑 Cavallo inalberato: protettori delle vie e campioni d'arme), Castamara (Cavallo marino rampante: prodi conquistatori e avventurieri), Savas (Serpe bifronte: schivi eremiti e cultori delle arti mistiche), Velasca (Serpente marino: armatori e protettori delle rotte settentrionali).

1.3.2. Le Piane

"Sine requiem, bellum in aeternitate"

Trad. "Senza riposo, guerra in eterno"

voto degli Angeli Neri

Per Piane s'intende quella vasta fascia di terra, priva di asperità, che è delimitata a nord e sud dalle Cime Guardiane e che a est e ovest si affaccia sui due lati estremi del vecchio mondo. Per molti secoli questa regione è stata solo un luogo di passaggio laddove sorgevano perlopiù modesti bivacchi o insediamenti mobili. Col tempo alcune sacche di nomadi compresero l'importanza di assicurare rifugi stabili per i viandanti e attorno a questi sorsero molteplici borghi isolati.

Nell'Era dei Quattro la decisione dell'Impero d'edificare al centro delle Piane la propria capitale spostò nettamente l'equilibrio globale in loro favore. Non a caso ogni reame prese a riversare qui autentici fiumi d'oro per garantirsi il controllo di tratte strategiche o luoghi dove stoccare le proprie merci. Col passare dei secoli le Piane sono divenute un punto d'incontro per i popoli di Whanel nonché un 'crogiolo' nel quale si mescolano individui d'ogni ceto e provenienza.

Con l'approssimarsi del crollo di Falcon, questo luogo sperimentò tuttavia il più tenebroso capitolo della storia moderna. Frustrato dal fiorire della ribellione nei territori limitrofi, preoccupato dall'avvento di migliaia di profughi provenienti dalle zone sfollate e cieco di rancore nei confronti dei propri detrattori, l'Impero serrò il pugno di ferro attorno al cuore del proprio dominio. Ogni singola risorsa fu razionata, ogni comunità sottoposta al coprifuoco, ogni parvenza di sedizione punita con la morte e ogni adulto, anziano o infante costretto a offrire ogni singola stilla di sudore o sangue a beneficio della causa falconita. Quanti dovettero sopportare un simile giogo persero gran parte della loro umanità, riducendosi a scannarsi per strada o tradire chiunque in cambio di un pezzo di pane. Molti decisero allora d'intraprendere la via dell'esilio, cercando riparo sulle montagne o nelle selve e organizzando una disperata resistenza contro l'Impero. Quando le armate ribelli giunsero nelle Piane, fu proprio l'instancabile opera di guerriglia promossa dagli esuli a offrire loro la proverbiale "testa di ponte" che aprì la strada alla caduta dei Quattro.



Al giorno d'oggi le Piane si rialzano a stento dal fango della guerra e della miseria. I vessilli del Regno hanno preso il posto dei cupi labari imperiali e in ogni dove si diffonde quel vivo messaggio di libertà promosso dalla schiera di Kanzor. Purtroppo gli ideali da soli non offrono appiglio agli innumerevoli derelitti costretti a percorrere lunghe miglia solo per trovarsi innanzi alle ceneri dei propri paesi. Solo l'intraprendenza e la solidarietà reciproca hanno potuto consentire ad alcuni borghi di risorgere, spesso in posizioni diverse da quelle originali. Le vere guide di queste genti non sono devoti prelati o alti papaveri dell'aristocrazia bensì i risoluti esponenti delle **bande partigiane** che sino alla fine si opposero alla crudeltà dell'Impero. Ancor oggi costoro serbano i suggestivi soprannomi che usarono nel corso della ribellione, ciascuno ispirato a nomi di manufatti comuni (es. "stivale", "coltello", "ago", "calice", etc.).

La Capitale

Il Regno Eterno ha conservato l'architettura interna della capitale imperiale, limitandosi a ristrutturare le fortificazioni danneggiate e a restaurare gli uffizi destinati a ospitare le nuove istituzioni. Come prima iniziativa, Sire Kanzor ha concesso alle rappresentanze di ogni reame o nazione uno spazio dedicato e le **Ambasciate** sono pertanto state le prime a trovar asilo tra queste mura. Nonostante la maggior parte dei quartieri siano stati ripopolati, c'è ancora un ingente numero di edifici abbandonati e si dice che in questi abbiano trovato rifugio accattoni d'ogni sorta, sacche fuorilegge e persino ciò che resta delle scellerate sette falconite.

La Tabula

Questa è la zona che circonda la Capitale per oltre cento miglia. L'infame risoluzione "*terra bruciata*" promossa dai Quattro negli ultimi mesi del loro governo ha cancellato col fuoco ogni opera dell'uomo. Nonostante gli encomiabili sforzi compiuti dal Regno per restituire dignità a questo territorio, i viandanti prima o poi s'imbattono in agghiaccianti testimonianze di mas-

sacri e distruzione quali case ridotte a macchie strinate, pietre rese scarlatte dal sangue dei condannati e interi boschi arsi fino all'ultima foglia per snidare i partigiani.

Note in itinere

Di seguito sono riportati alcuni spunti per un personaggio nativo delle Piane in procinto di andare alla ventura nella Scacchiera (cfr. capitolo2).

Partigiano: Uno dei guerriglieri che cinque anni addietro combatterono nelle bande che si opponevano alla tirannia imperiale. Oggi i partigiani sono ancora stigmati nelle Piane mentre altrove devono far appello al loro strenuo spirito di sopravvivenza per guadagnarsi la fiducia altrui.

Reduce: Uno dei superstiti che a stento scamparono dalle molte rappresaglie compiute dall'Impero nelle Piane. Prodi combattenti o semplici villici, i reduci portano sulla propria pelle e nella propria psiche le cicatrici dei soprusi di cui sono stati testimoni. Nonostante la loro fragile mente, i reduci possiedono una sorta di "*sesto senso*" che in passato consentì loro di scampare alle gelide grinfie della morte.

Scaldo: Errabondi cantori attratti dall'arcaico mito delle zone più remote, gli scaldi si guadagnano il pane celebrando le gesta di sovrani barbari o condottieri d'arme di chiara fama. Perlopiù si tratta di nativi delle Cime Guardiane che hanno sempre vissuto nel sottile limite tra la civiltà e le terre selvagge: motivo per cui la loro presenza oltre i confini del Regno è fonte di grande ispirazione.

Scorta: Un'esperta guida che conduce carovane o pellegrini sulle lunghe vie delle Piane. Le scorte sono abili esploratori che in breve riescono a cogliere i pericoli e le risorse d'ogni territorio.

Veterano: Dapprima inquadrato nei ranghi dell'armata ribelle di Kanzor e in seguito in quelli della Regia Armata, i veterani hanno passato la maggior parte della propria vita in seno all'esercito. In questi anni molti veterani hanno preso congedo per sottrarsi al "*tedio della pace*", cercando altrove l'occasione per far valere la propria perizia d'arme.



Le Quietilande

Situata a nord-est, questa regione offre un transito sicuro tra le Piane e i Ducati. I gioviali nativi delle Quietilande credono sopra ogni altra cosa nella provvidenza e non a caso la decisione dell'Impero di risparmiare la zona, considerandola un sito strategico per il rifornimento delle proprie truppe, ha consentito loro di serbare la sua opulenza. Persino il più modesto paese ospita limpide sorgenti e abbondanti coltivazioni, distinguendosi per la produzione di rinomati cibi o bevande. Chi vive dalle Quietilande spesso recita *"ciò che è offerto sarà reso"*, pertanto la loro solidarietà nei confronti di forestieri o bisognosi rappresenta un'autentica benedizione.

Le Cime Guardiane

Queste catene montuose parallele, le più alte del mondo conosciuto, costeggiano le Piane per tutta la loro estensione. A nord le Cime ospitano le più antiche tribù di barbari che da millenni convivono con i reami vicini e i pastori solitari che conducono qui i propri armenti. A sud risiedono invece etnie ancora legate ai primordi e del tutto ostili alla civiltà. Le razzie stagionali di questi selvaggi, così come i tentativi di sottometterli, hanno creato un'aspra inimicizia tra loro e le Contee.

L'Ovestvallo

Una linea fortificata che divide le Piane dall'estremo confine occidentale del Regno, oltre il quale si stagliano le famigerate Lande Selvagge. Dato che nel corso dei secoli la maggior parte delle invasioni perpetrate a danno dei reami o le minacce più temute sono scaturite da queste regioni, gli uomini hanno concentrato qui le proprie difese. Nell'Era dei Quattro ebbe principio la costruzione di un'ininterrotta linea di bastioni la cui lunghezza e imponenza supera di gran lunga l'altrettanto celebre Estvallo dei Ducati. L'Ovestvallo è da sempre stato contraddistinto dalla presenza di guarnigioni stabili, i cui veterani nascono, crescono e soccombono nel ferreo regime della vita d'arme.

1.3.3. Le Contee

"Qui non aurum, salem habeat"

Trad. *"Chi non ha oro, abbia sale"*

motto dei Liberimercatori

Un tempo il Meridione era null'altro che una lunga striscia di terra incolta, tagliata tra le Cime Guardiane e la dolce costa a sud di Whanel. Qui si concentravano sporadiche sacche di pescatori o cacciatori di pelle, perennemente esposti all'insidia dei barbari cannibali che stagionalmente discendevano dalle pendici montuose. Fu l'avvento dell'arte nautica a garantir novella fortuna al

Meridione: dapprima garantendo proficui scambi tra i vari villaggi sparsi lungo il litorale e quindi spianando la strada alla conquista delle fiorenti colonie sparse nel misterioso Oceano del sud (**Arcipelago delle Illusioni**). Da quei viaggi le stive delle navi tornarono presto gravide di esotiche spezie, pregiato legname e minerali ignoti nel vecchio mondo. Come fertile lievito, le tratte coloniali fecero crescere a dismisura la civiltà del Meridione nonché il valore delle sue arti e scienze.

Note in itinere

Di seguito sono riportati alcuni spunti per un personaggio nativo delle Contee in procinto di andare alla ventura nella Scacchiera (cfr. capitolo 2).

Barattiere: Nobili mercanti o trovarobe che rovistano nei bassifondi per soddisfare le commissioni affidate da ricchi padroni. I barattieri saprebbero scovare il proverbiale *“ago nel pagliaio”* o discernere una scappatoia in un contratto stipulato con un demone, pertanto possono fare la differenza in ogni vicenda.

Bravo: I bravi sono uomini d’arme che prestano servizio come duellanti, guardie del corpo, sicari o tirapiedi. L’origine dei bravi può comprendere rampolli diseredati, militi in congedo e persino galantuomini.

Fattucchiere: Esperti delle arti stregate o imbroglianti patentati, i fattucchieri possiedono un forte ascendente che esercitano sulle menti più deboli. La maggior parte di costoro proviene dagli strati più bassi della società ma conosce a menadito ogni aspetto della superstizione per far leva sul timore altrui (es. sciorinando presagi od offrendo rimedi improvvisati).

Luminare: I luminari sono brillanti studenti che si sono guadagnati la stima di un Magistro presso l’Università delle Contee. Talvolta costoro sono inviati in missione per far luce su un avvincente fenomeno o mistero, con la promessa d’ottenere una prestigiosa cattedra.

Pioniere: I pionieri formano l’ossatura delle compagnie inviate dalla Gilda per fondare una nuova colonia presso terre inesplorate. Costoro sono contraddistinti da uno spiccato spirito d’autosufficienza e il successo delle loro imprese spesso determina la formazione di una nuova appendice delle Contee (Signoria).

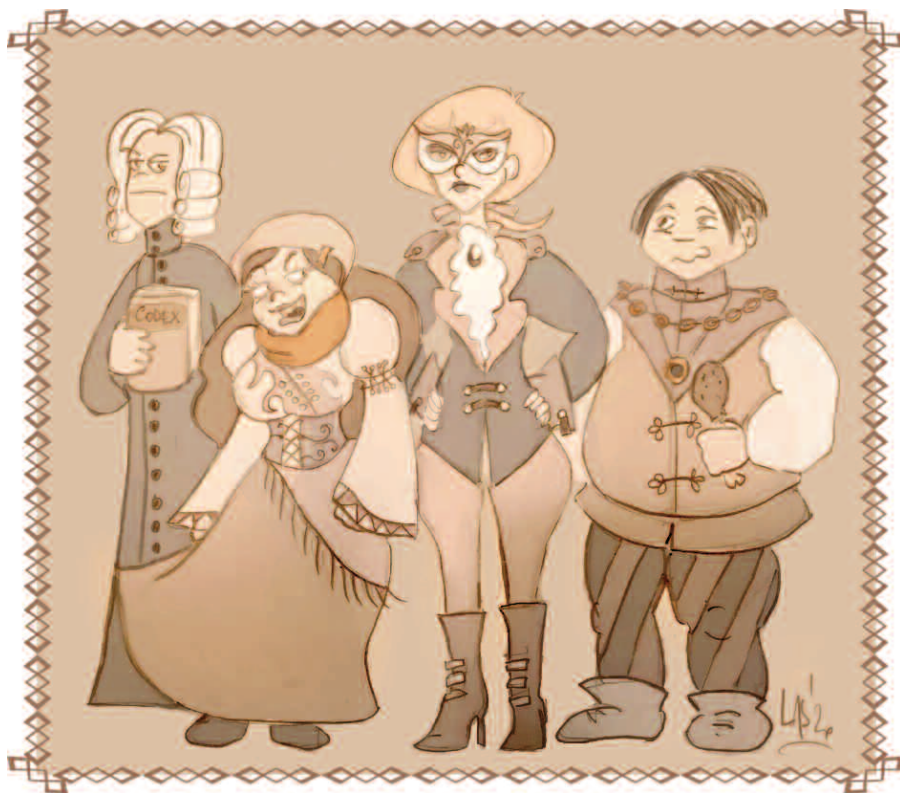
Nel corso dei secoli sette regioni, dette Contee, istituirono un governo indipendente, basando sull’entità del censo anziché sul potere d’arme la propria autorità. La stessa aristocrazia di ciascuna nazione non fu riconosciuta per retaggio bensì per patrimonio o successo mercantile; allo stesso modo molte casate caddero per aver contratto debiti che non erano in grado di onorare. Nondimeno i più aspri conflitti che ebbero luogo nelle Contee (es. la celebre *“Guerra dei Tre Porti”*) scaturirono dalla contesa di nuove rotte o mete coloniali. Per contenere la speculazione senza criterio, evitare la creazione di cartelli e favorire gli scambi all’interno del Meridione, fu quindi istituita la controversa **Gilda dei Liberimericatori**, da molti semplicemente chiamata *“La Gilda”*.

Ogni Contea ha diritto d’inviare nel concilio della Gilda un numero di **Ministri** in proporzione al proprio erario calcolato in beni, terra, navi e tratte mercantili, ai quali spetta il compito di proporre accordi internazionali con scadenza annuale. In aggiunta il reggente di ciascuna Contea (**Conte**) assume il titolo di **Principe** nei Liberimericatori e possiede diritto di veto sulle proposte dei Ministri (**NB.** Respingere una mozione richiede almeno quattro veti su sette). Questo quadro offre una chiara visione della Gilda: una contorta plutocrazia laddove gli interessi di ogni fazione formano quel sottile equilibrio da cui prima o poi alcuni escono con le borse cariche e altri con le tasche vuote.

La società stessa delle Contee riflette le istituzioni che la presiedono. La nobiltà può assumere connotati assai diversi, passando dall’esser nient’altro che l’élite dei più abbienti sino alla tirannia più intransigente. In ogni caso chi possiede un titolo può auspicare di serbarlo solo fintanto che il proprio denaro o le proprie decisioni lo sostengono. Questo è ben rappresentato dal motto *“chi non ha oro abbia sale”*, il quale in parte allude all’elevato valore del sale sul mercato e in parte all’importanza di aver ‘sale’ in zucca quando non si possiede altro.

Accanto alla nobiltà gravita una moltitudine di artigiani, dotti e mediatori, detta **borghesia**. I borghesi portano avanti i propri mestieri, pagando un qualche tributo agli aristocratici come l’affitto di locali o residenze. Nondimeno un borghese in possesso di un ingente patrimonio può facilmente acquisire un titolo nobiliare (*patente*). L’ultimo gradino della società è ovviamente formato dagli indigenti o dagli inetti, i quali si risolvono a prestar servizio presso le altrui botteghe così come a compier atti fuori-

legge d'ogni sorta. Si ricordi difatti che gli intrighi sono parte del tessuto delle Contee al pari dell'economia e persino le vicende più complesse possono esser risolte con un guizzo di lama o un sorso allungato col veleno. Non a caso col tempo si è formata la cerchia dei **"galantuomini"**, ossia l'insieme delle cosche criminali che offrono i propri servigi a nobili o borghesi. È un dato di fatto che i Liberimericatori, per quanto consapevoli dell'esistenza dei galantuomini, preferiscano rivolgere la propria giustizia contro i delinquenti comuni, e assicurarsi così un comodo *"asso nella manica"*.



Scentiar "La Bella"

Con l'istituzione della Gilda, i Liberimericatori fondarono una sfarzosa cittadina attorno al più grande scalo portuale, situato al centro del Meridione. Oggi Scentiar è un poliedrico agglomerato di lussuose residenze, darsene costellate d'imponenti galeoni e quartieri laddove una fiera permanente si mescola con i locali del *"bel vivere"*. Nessun luogo rivaleggia con *"La Bella"* per fasto, dissolutezza nonché promesse di fortuna o sventura.

Trelven

Il Drago d'Oro

Situata all'estremo confine occidentale, Trelven è tuttora celebre per esser stata la prima Contea ad avventurarsi nelle tratte coloniali. Sebbene il suo successo navale sia stato offuscato da altre nazioni, i mercanti locali spiccano per la fine astuzia e intraprendenza. Trelven spicca inoltre per l'estrema promiscuità tra aristocrazia e borghesia, tant'è che si vocifera come l'ultimo Conte sia figlio di una prostituta legata alla *"società dei galantuomini"*.

Nobiltà (Famiglie): Luskan (👑 Drago d'oro rampante: intraprendenti mercanti e abili mediatori), Kimbosh (Volpe nera: protettori delle darsene e abili spadaccini).

Arath

Il Lupo Nero

Arath è una landa coperta da una fitta vegetazione in cui spiccano i migliori territori di caccia, i quali offrono una vasta riserva di pellame e avorio. La Contea è sempre rimasta sotto la guida di una singola stirpe, la quale crede sopra ogni cosa nell'esercizio dell'*"autarchia"*, ossia l'indipendenza dall'ausilio e dalle risorse altrui.

Nobiltà (Satrapia): Kebellion (👑 Lupo nero: protettori delle selve e abili cacciatori).

Gelbha

La Cuccagna

Gelbha è il granaio delle Contee e le sue prelibate vigne hanno ubriacato intere generazioni nel Meridione. L'opulenza di questa terra fertile si riflette nella stazza dei propri nobili, il cui peso per tradizione ne distingue l'importanza. Spicca tuttavia una frangia dell'aristocrazia, detta *"ramo secco"*, che aspira a estendere le fortune della Contea oltre le proprie piantagioni.

Nobiltà (Patronato): Roche (👑 Strisce dorate su campo vinaccia: possidenti terrieri e protettori dei granaia).

Falsim

L'Albatro Nero

Falsim ha abbandonato da tempo la tradizione marittima che fu dei suoi padri, investendo i propri fondi nell'Università e nella formazione di scaltri magistrati. L'amministrazione della legge offre difatti una potentissima leva in ambito economico e amministrativo, tant'è che molte nazioni richiedono l'assistenza dei dotti falsimiti.

Nobiltà (Corti): Caniscalchi (👑 Albatro nero: protettori della Lex ed eminenti magistrati), Squarcialupi (Pelle di lupo distesa su campo vermiglio: custodi delle carceri e cultori delle scienze mondane), Strichetti (Barbagianni bianco: cacciatori di briganti e pirati).

Sathor

Le Sette Corone

Fondatori del massimo istituto di credito del Meridione (Banco Longini), spietati conquistatori e fanatici sostenitori della *"nobiltà di sangue"*, da secoli i sathoriani regnano come despoti nel Meridione. La tracotante aristocrazia locale indossa maschere sul volto per evitar persino il contatto visivo con la plebe, coltiva la schiavitù a spese dei barbari ed è nota per aver una *"pietra foderata d'oro"* in luogo del cuore.

Nobiltà (Casate): Longini (👑 Sette monete dorate: protettori del sangue aristocratico), Malinverni (Germoglio di Mandragora: esperti delle scienze occulte e cultori dell'Alchimia), Oricaldi (Mazzo di chiavi: protettori del Banco), Pietrasanta (Braccio d'arme: protettori dei valichi e spietati armigeri), Cavaferro (Porta ferrata: protettori del Blocco, ovvero il mercato adibito alla tratta di schiavi, e degli avventurieri), Asparta (Sole raggiante: protettori dei santuari), Belladonna (Cigno: custodi dell'immagine nazionale e cultori delle belle arti).

Aleamar

La Mano del Fato

Forse la più stravagante tra le Contee, Aleamar è formata da grandi carovane nomadi che si spostano incessantemente sui propri convogli (*vagon*). La maggior parte dei nativi campa d'espediti come gioco d'azzardo, esibizioni d'arte e fattuccheria piuttosto che

ambire a un mestiere stabile e il loro pittoresco folclore cerca incessantemente mezzi per bandire la malasorte (*fuzuka*).

Nobiltà (Carovane): Goska (👑 Mano con coppia di dadi a sei facce: potenti fattucchieri e abili mediatori), Byorkevic (Bilancia con braccia inclinate: intraprendenti mercanti e barattieri), Yumin-Trabsky (Serpe che si morde la coda: custodi della tradizione), Volokson (Testa di cinghiale: protettori delle vie), Satrekova (Paio di treppiede: protettori delle provvigioni e giocatori d'azzardo), Mevtimov (Crisalide: eccentrici artigiani e artisti), Dalibor (Porta aperta: custodi dell'ospitalità e valenti artigiani).

Lantha

La Testuggine

Per quanto di ridotte dimensioni, la Contea che giace più a est è oggi la massima potenza navale del Meridione. I cantieri di Lantha producono i navigli più agili e robusti e la sua scuola nautica (Accademia) forma gli ufficiali di bordo o fiocinieri più coraggiosi. Si dice che i lanthiani abbiano acqua salmastra al posto di sangue nelle vene e che nulla solletichi più la loro ambizione di cacciare i mostri che si dice dimorino ai confini delle mappe conosciute.

Nobiltà (Ammiragliato): Masher (👑 Testuggine dragona: armatori e protettori delle rotte meridionali).

1.3.4. Il Sottomondo

"Chi scruta il buio, dal buio è scrutato"
aforisma tipico delle "genti di sotto"

Tali sono le meraviglie e gli orrori delle lande emerse da indurre sovente chi le abita a ignorare ciò che si trova sotto i suoi piedi. Nondimeno il suolo di Whanel cela un colossale dedalo di anfratti e cunicoli che, a detta di alcuni, va persino oltre i confini del vecchio mondo. Solo le *"genti di sotto"*, insieme delle razze che popolano quei luoghi ricolmi d'ombra e mistero, conoscono la loro effettiva estensione; dal canto loro, i dotti dei Reami di superficie ritengono che la maggior parte delle spelonche si concentri nel sud-ovest di Whanel.

Molti si riferiscono a questa remota realtà come “Sottomondo” ma è opinione diffusa che esso sia suddiviso in tre strati distinti:

Sottosuolo

Lo strato prossimo alla superficie cui si accede attraverso grotte naturali o scavi artificiali. Nella maggior parte dei casi queste cavità discendono per poche decine di metri senza sboccare nelle zone inferiori, pertanto offrono rifugio a comuni animali da tana o mostri che sono soliti cacciare col favore del buio. L'incessante flusso delle acque sotterranee, l'avidità dei minatori o la bramosia delle “genti di sotto” prima o poi apre un varco verso lo strato sottostante e i segni che ne annunciano la presenza sono inquietanti sparizioni, l'eco di rumori alieni e la lugubre comparsa della *caligine*.

Sottomondo

Questa è la principale area del mondo inferiore. Le dimensioni di questi spazi trascendono di gran lunga le spelonche del Sottosuolo: camere dalla volta costellata di stalattiti che potrebbero ospitare un'intera cattedrale o sinuosi budelli che tagliano la roccia per centinaia di miglia. In ogni dove una pallida nebbia, detta *caligine*, serpeggia sul terreno come dotata di volontà propria. Qui non è mai giunto il bacio del sole o il mite clima della superficie, pertanto ogni essere si è dovuto adattare ad ambienti immersi nella tenebra che offrono ben poche risorse. Quanti osano compiere lunghi tragitti nel Sottomondo corrono di ora in ora il rischio di finir nelle grinfie d'insaziabili predatori o, peggio ancora, di spingersi troppo in profondità.

Sottobuio

Nel momento in cui la *caligine* satura completamente un cunicolo sino a tramutarsi in un solido muro di vapori spettrali, ciascuno comprende d'esser giunto alle soglie del famigerato Sottobuio. Nemmeno le razze del Sottomondo sanno davvero cosa alberghi negli abissi della terra e i pochi che hanno avuto la sorte di tornar indietro erano ridotti a ebeti farfuglianti, le cui parole suscitano grave angoscia in ogni individuo sano di mente (es. “*nel diafano grembo il pensiero volge al fondo et lo spirito al sopra giacché ciò che est sospeso ne fa baratto*”).

Le “genti di sotto” annoverano perlopiù creature solitarie e schive, le quali trascorrono la maggior parte del proprio tempo a strisciare nelle proprie gallerie nutrendosi di viscid muschi, parassiti o cibi ben più raccapriccianti. Le uniche civiltà conosciute sono quelle dei sadici elfi scuri (**elfi del vespro**), la cui tenebrosa Megalopoli avvinghia come un'immensa ragnatela il Sottomondo, e dei contorti uomini ratto (**ratkin**), i cui piccoli agglomerati (**nidi**) sono protetti da malsani acquitrini, intricati labirinti o letali tranelli. Nella maggior parte dei casi, questi esseri frequentano la superficie solo per depredare gli insediamenti vicini ma talvolta accade che si crei l'opportunità d'instaurare una sorta di **mercato nero** nel quale si barattano gli enigmatici beni provenienti dalle viscere della terra. A tal proposito gli elementi del Sottomondo (es. minerali, funghi, feticci e inquietanti esemplari di fauna sotterranea) sono molto ricercati da chi coltiva le scienze occulte ma, vista la loro vulnerabilità alla luce e all'aria esterna, richiedono peculiari mezzi per esser conservati.



CAPITOLO 2

LA SCACCHIERA

"Oltre le possenti mura ferite dalla guerra, a ovest, là dove tramonta il sole, ivi tramonta anche la civiltà. Ivi il selvaggio prevale sull'ordine, la natura sull'umana opera, e la vita stessa diventa un gioco mortale, in cui i coraggiosi che osano sfidare la sorte incedono come pedine sull'immensa Scacchiera"
dagli scritti di Ishgar il Cacciatore di Pelli

2.1. Un Reame Nato dalle Ceneri

Non importa quanto sia ostile la terra che calcano, uomini e donne del Regno lottano ogni giorno per sopravvivere.
Così nascono aggregati di persone, case e campi.
Così nascono i Vichi.

Fondazione e caduta dei Vichi

Al confine occidentale del Regno si trova l'**Ovestvallo**, la massiccia linea fortificata che si snoda per centinaia di miglia, dal Deserto Grigio sino alle Fosche Paludi, formando un inespugnabile presidio. Il Vallo è stato teatro di molti scontri tra gli Imperiali e le forze ribelli guidate da Re Kanzor. Oltre di esso si estendono le **Lande Selvagge**, come dice il nome stesso luogo inospitale e in gran parte inesplorato, una sorta di scacchiera lasciata per lo più a se stessa durante le sanguinose guerre per la riconquista di Whanel, in cui adesso pionieri, avventurieri in cerca di fortuna, sbandati senza più nulla alle spalle, sacche di fuorilegge, arcigni druidi e aberrazioni di ogni specie si contendono le effimere caselle.

Tra gli scopi del neoformato Regno, infatti, spicca quello di recare lo spirito di alleanza tra i popoli in qualsivoglia territorio del vecchio mondo, per espandere la voce degli Astri e allo stesso tempo eliminare qualunque sacca im-

periale ancora attiva. Senza contare che il Regno ha bisogno di nuove risorse a cui attingere dopo le perdite subite durante la guerra, non solo in termini di vite umane. Da qui nascono dunque una serie di decreti reali volti a invogliare chiunque, e soprattutto chi non ha niente da perdere, a popolare ogni tozzo di terra sparso per Whanel. Per quanto riguarda le Lande Selvagge, in particolare, è stato proclamato subito dopo la restaurazione del regno il decreto sul **Diritto della Prima Luna**. Esso afferma che chiunque si spinga oltre i confini dell'Ovestvallo e riesca a prender possesso di un terreno, dopo una luna ne diventerà il proprietario a tutti gli effetti. Spinti dalla promessa di una nuova vita e dalla possibilità di conquistarsi una terra e la conseguente ricchezza, centinaia di sfollati dalla guerra, avventurieri e reietti della società hanno accolto la chiamata regia e si sono diretti a ovest in cerca di fortuna.

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

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

Pochi, comunque, di quelli che si sono avventurati da soli oltre il confine, hanno avuto in sorte di mettere a frutto questo diritto, o almeno di sopravvivere a lungo, poiché le Lande Selvagge sono costellate di pericoli. Al momento, dunque, gran parte dei pionieri ha scelto di raggrupparsi in insediamenti, meglio difendibili, confidando nel popolare detto "l'unione fa la forza". Sono stati

così fondati i **Vichi**, al momento gli unici siti civili della cosiddetta Scacchiera: piccoli borghi recentemente sorti sulle rovine di antichi insediamenti, alcuni dei quali risalenti a molti secoli addietro, forse addirittura prima dell'Era dei Quattro. A capo di ogni Vico si trova un singolo **Altomastro**, che regge la comunità locale, nominando un pugno di **Quartiermasti** per amministrarne le risorse pubbliche. Ogni altro abitante, detto **bifolco** indipendentemente dal proprio ceto, è in genere libero di esercitare il mestiere che più gli aggrada... almeno fintanto che la miseria o qualche calamità non gli calano sulle spalle.

Assetto tipico di un Vico

I Vichi nascono quindi dall'esigenza di presidiare il territorio con insediamenti che assicurino contemporaneamente la difesa delle genti e l'amministrazione delle risorse. Ogni Vico è formato da più quartieri, detti borgate, costituiti da poche dimore separate da un'ampia residue. Data l'asperità del territorio, spesso piagato da bruschi dislivelli o invaso da foresta vergine, era infatti

assai difficile dar luogo a un tradizionale villaggio come quelli dei Ducati o delle Contee, né tantomeno costruire mura abbastanza lunghe e solide a protezione degli abitanti. Così, per necessità, è stato scelto un assetto urbano basato su una geometria irregolare, determinata dalla topografia più che da una precisa pianificazione umana. Nondimeno la struttura delle borgate ben si confà alle diverse origini degli abitanti, pionieri che sono affluiti dai più diversi angoli del Regno, e che tendono a voler mantenere e rispettare tali diversità.

Ogni etnia ha dunque cercato di raggrupparsi in borgate in base alle proprie origini e usanze, distaccandosi dai vicini senza rinunciare alla protezione fornita dai grandi numeri di una comunità: ogni borgata ha vari metodi per comunicare con le borgate vicine e con il centro del Vico.

Pur disperso in un vasto terreno, infatti, ogni Vico ha una struttura fondamentalmente radiocentrica, con un nucleo costituito dalla sede della Camarilla locale, dove risiedono per la maggior parte del tempo gli Altomastri.

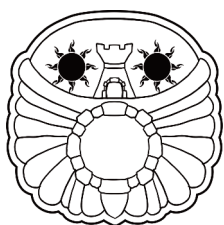




Gli edifici dei Vichi mostrano grande varietà di materiali e di stili. Inoltre, spesso per praticità sono stati riutilizzati i resti dei precedenti insediamenti e le fondamenta dei vecchi edifici, presunti insediamenti monastici o pievi rurali. Una delle più diffuse dicerie sull'origine dei Vichi ruota senz'altro attorno al mistero dei **Pozzi**. Non si tratta di fonti d'acqua bensì di profonde fenditure o budelli naturali che si vocifera siano celati nelle prime fondamenta d'ogni Vico o in ciò che resta di queste. Molti ritengono che in essi trovino dimora gli enigmatici patroni dei Vichi, detti **Insonni**. Altri credono che da essi scaturisca l'occulto potere delle sette locali note come Camarille. Vigge inoltre la credenza che gettar un qualche 'pegno' in un Pozzo possa dare adito a foschi portenti. Nessuno tuttavia presso i Vichi parla apertamente dell'ubicazione dei Pozzi, tanto che la veridicità della loro esistenza è tuttora sospesa nel dubbio.

Le monete della Scacchiera

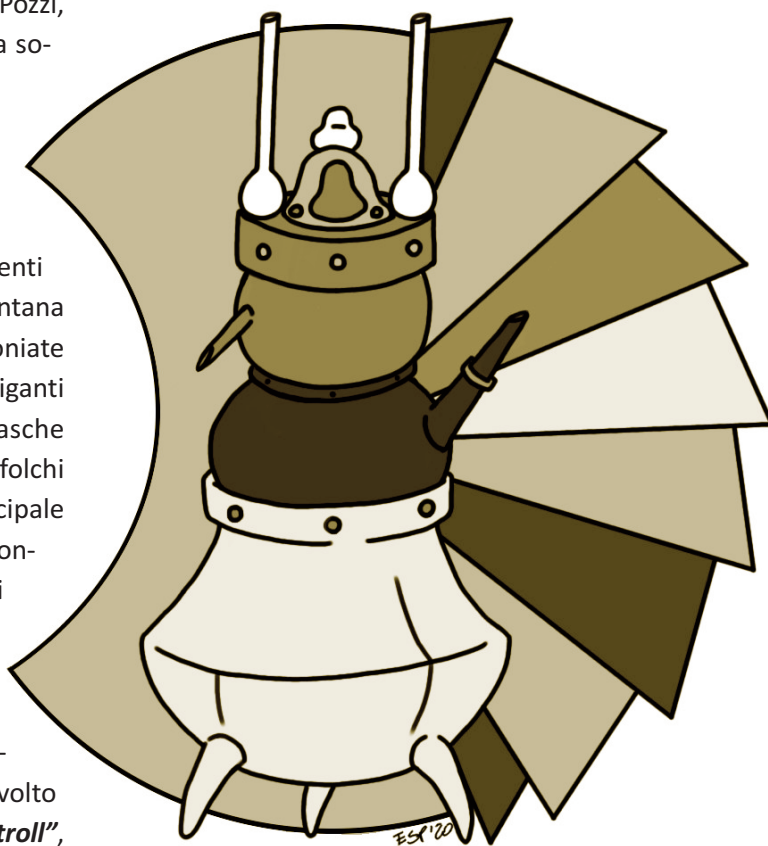
Ben pochi soldi possiedono i coloni che si sono insediati nella Scacchiera in cerca di fortuna, altrimenti non sarebbero arrivati in questa landa desolata e lontana da ogni civiltà. Qui hanno poco valore le monete coniate nei Ducati, nelle Piane o nelle Contee, anche se i briganti non disdegnano di carpir qualunque bene dalle tasche degli sventurati che cadono nelle loro grinfie, e i bifolchi più poveri tendono a utilizzare il baratto come principale metodo di commercio. Tuttavia, grazie anche alla rifondazione dei Vichi e alla nuova ondata di pionieri giunti nelle Lande Selvagge dopo la guerra contro Falcon, si è diffusa nella Scacchiera la **bifora**, moneta caratteristica formata da due facce in cui il foro centrale rappresenta la bocca di un troll (risvolto negativo) oppure uno dei celebri "pozzi" (risvolto positivo). Sembra proprio che l'augurio "**in bocca al troll**", estremamente diffuso nelle Lande Selvagge, sia nato proprio dalla forma di questa moneta. Della bifora, universalmente accettata in ogni Vico o Cassella, esistono due varianti principali in base al materiale che la compone: "**elettra**" (rame) e "**fer-rata**" (ferro freddo).



Al momento tre sono i Vichi principali della Scacchiera: Ramana, Nebin e Velathri.

Ramana

Ramana è il Vico ricostruito per primo dall'ultima ondata di pionieri che hanno invaso la Scacchiera, e per questo è il più ricco e, per così dire, "raffinato e civile", degli agglomerati urbani della zona. Negli anni, le sue forge e i suoi laboratori alchemici sono fioriti e si sono fatti sempre più grandi e complessi, sotto la guida della **Camarilla degli Artefici**. Il più grande di questi laboratori è l'Opificio, anche sede della Camarilla, che si dice esser stato edificato nei pressi del Pozzo consacrato all'Insonne **Feron**.



Oltre a contenere forge e laboratori alchemici in gran quantità, alcune borgate vengono destinate allo stoccaggio delle materie prime, con magazzini ampi e ben custoditi, al cui interno vengono celati i componenti minerali e vegetali. Guai agli incauti ladri che pensino di trafugarli facilmente: trappole astute e ingegnose sono state poste a difesa di tali importanti edifici. In altre borgate, invece, vapori acri e variopinti si levano verso il cielo, emergendo dalle "**pozze di macerazione**", usate per far decantare e fermentare le sostanze destinate all'impiego alchemico...

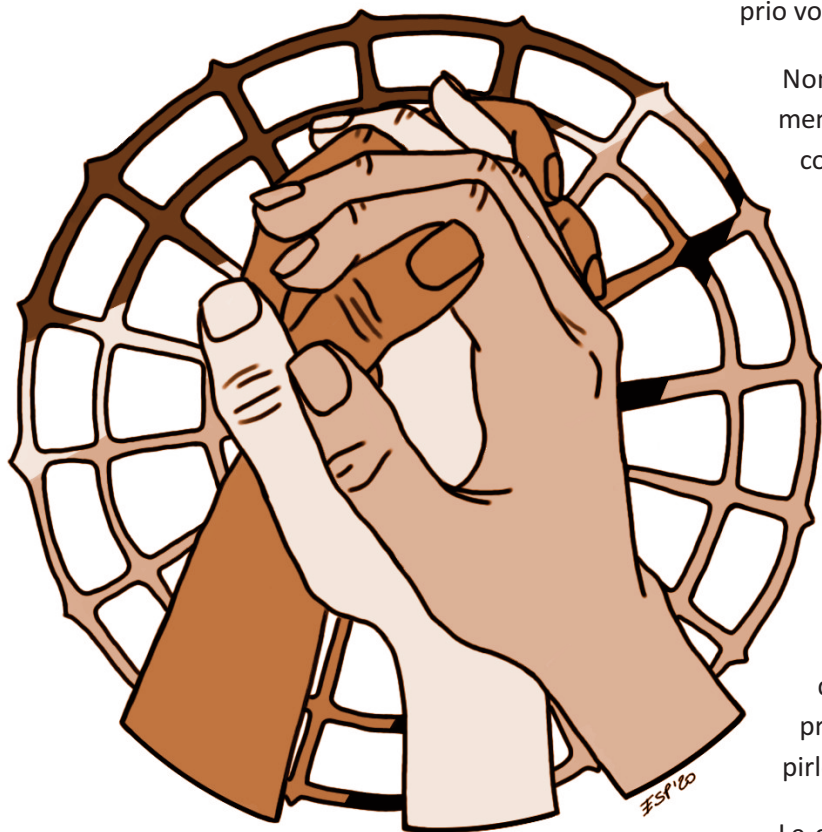


e magari per far sparire ogni tanto al loro interno qualche bifolco particolarmente sgradito, o chi ha osato pestare i piedi alla Camarilla locale.

I prodotti del Vico vengono esportati non solo nelle caselle della Scacchiera, ma anche verso le tratte dei reami civili. Ramana è infatti il borgo più vicino al confine orientale delle Lande Selvagge. D'altro canto, questo Vico negli anni è risultato il più soggetto agli assalti degli sciamani, vista la sua spiccata propensione all' "artificio" aborrito dai ferventi cultori della natura. Pertanto, il perimetro di Ramana è costellato di torri d'avvistamento e sentinelle dotate di particolari mezzi di segnalazione. Non a caso le ricche borgate di Ramana comunicano tra loro tramite **giochi di luci e fuochi di colori diversi**, creati a opera delle polveri alchemiche, e ciascun colore trasmette un messaggio ben preciso per chi sa come decodificarlo.

Velathri

La bella Velathri, il più esteso e popoloso dei Vichi rifondati, recentemente è diventata sede della Camarilla dei Liturghi. Tra le sue mura risuonano i canti e le voci dei ritualisti, intenti nei loro compiti, e bruciano i fuochi rituali ai quadrivi e nelle ampie piazze, le agorà, in cui tutti possono tenere comizi al cospetto della comunità.



Tra le sue borgate, immerse nella natura selvaggia, si estendono numerosi campi coltivati e pascoli, in quanto il Vico è uno dei maggiori produttori di granaglie della Scacchiera, tanto da essersi meritato l'appellativo di "granaio delle Lande Selvagge". Nei suoi magazzini vengono serbate le provvigioni a cui gli altri Vichi e anche le Masnade devono far riferimento. Dato che alcuni dei pascoli, richiedendo spazio, si trovano fuori dal perimetro del Vico, gli abitanti di Velathri, coadiuvati dai Liturghi, hanno istituito una serie di espedienti per proteggere le loro mandrie dai pericoli dalla Scacchiera. Intorno alla cinta dei pascoli, vengono infatti realizzati diagrammi rituali in modo da respingere magicamente i nemici, facendo crescere siepi di spine o innalzare muri di fiamme.

Allo stesso tempo, rispetto agli altri Vichi, Velathri è il borgo che più mantiene un senso di stretta comunità e che promuove tra i suoi abitanti la socializzazione e l'esercizio dell'autorità collettiva. Espressione di questa volontà di condivisione sono le *fiere*, eventi in cui la comunità si riunisce per esibire le proprie eccellenze e consente ai forestieri giunti da oltre i confini di fare altrettanto, e la pratica della "*sporatonia*", forme di giudizio e decisione indette dagli Altomastri in cui ogni bifolco può esprimere un voto individuale gettando un seme dentro un vaso dall'imboccatura stretta, a rappresentare la 'semina' del proprio volere.

Nonostante la Camarilla dei Liturghi sia notoriamente devota al culto del nume Insonne **Charun**, ancora non è stata identificata l'esatta ubicazione del Pozzo rituale a Lei dedicato, oppure ne viene mantenuto strettissimo riserbo. A Charun sono dedicate anche le antiche spelonche, forse utilizzate in passato dagli sciamani, che si aprono sotto parte del Vico e che adesso sono state sfruttate anch'esse dagli abitanti per pascoli e coltivazioni sotterranee di muschi e funghi. Nessun predone o creatura della Scacchiera entra a cuor leggero in queste grotte, per timore dell'Insonne che le protegge, ma ogni tanto esso pretende un sacrificio, per esempio il primo capo di ogni branco nato nel corso dell'anno, che viene dunque abbandonato nella profondità dei cunicoli dove l'Insonne possa carpirlo.

Le comunicazioni tra le borgate, spesso molto distanti tra loro, avvengono tramite **funghi** le cui ife, le ti-

piche radici, affondando nel terreno e collegano il centro del Vico alle periferie, mentre le cappelle di tali miceti mutano colore per segnalare eventuali pericoli. I funghi vengono generalmente usati anche per diffondere l'allarme in caso di un attacco ai pascoli o ai campi più lontani.

Nebin

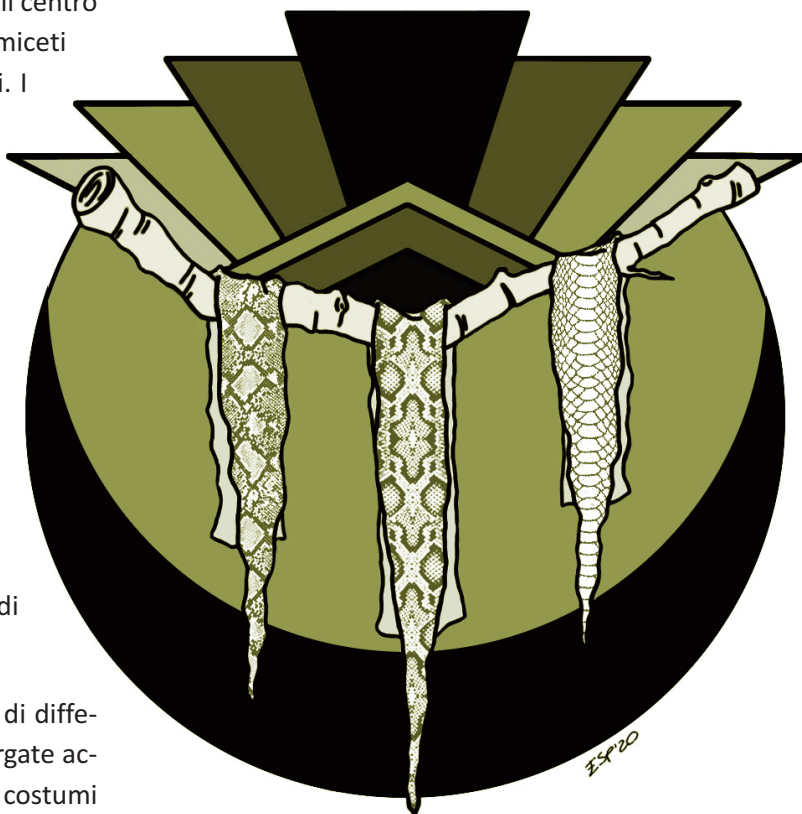
Nebin è stato l'ultimo Vico a esser fondato. Le sue modeste dimensioni nonché la sede remota, posta a "un tiro di sputo" dalle terre inesplorate, rende pressoché impossibile comprender come il Vico possa sopravvivere ai perigli della Scacchiera. Il detto popolare di Nebin, *"liete novelle per chi muta la pelle"*, allude alla necessità di aprirsi al cambiamento per prosperare.

Non a caso il Vico appare come un miscuglio di differenti stili e tradizioni. La maggior parte delle borgate accoglie comunità eterogenee, le quali celebrano i costumi più disparati, spesso indulgendo negli stravizi. Scoprire e osare sono lo scopo degli abitanti di Nebin e sebbene qui scarseggino risorse o perizia, essi foraggiano i propri eccessi grazie al profondo ascendente e alla sottile diplomazia. Si vocifera che qui sia possibile apprendere anche i "sussurri delle mosche" e che vi siano famiglie in grado di mantenersi tramite scaltri baratti, senza mai cavarsi qualcosa di tasca.

L'altro lato di Nebin è quello legato alle primordiali usanze sciamaniche, le quali si fondono con i coloriti eccessi del "viver civile". Il Vico è difatti l'unico verso il quale i temuti druidi sembrano osservare una certa tolleranza e questo nondimeno esalta il suo ruolo d'informatore per ciò che avviene al limitare delle zone brutali.

Tutto questo converge poi nella mistica arte della **Camarilla degli Esoteri** così come nell'occulto verbo del nume Insonne **Dagon**. Dalle pelli di serpente appese alle porte fino agli inquietanti **zombie umani o animali**, talvolta usati come messaggeri, ogni cosa trasmette un palpabile significato arcano. Non stupisce pertanto che la presenza degli schivi stregoni sia l'autentica spina dorsale della società di Nebin.

È infine curioso notare come sia stata proprio la riconquista del vecchio insediamento su cui oggi sorge Nebin



a dar lustro a quelle che, proprio grazie a quell'impresa, sono le tre principali **Masnade** che operano nel territorio della Scacchiera (cfr. capitolo 3) e che, in tale frangente, hanno stretto tra loro un proficuo sodalizio.

Note in itinere

I nuovi personaggi dovrebbero scegliere uno dei seguenti agganci per inserirsi nel contesto della Scacchiera:

Bifolco: Il personaggio è da pochi anni un cittadino comune presso uno dei tre Vichi descritti in precedenza (**Ramana, Velathri o Nebin**). Il personaggio può appartenere a una borgata specifica (es. compagnia di braccianti, corporazione artigiana, magione aristocratica, etc.) ma finora non ha mai acquisito un ruolo di spicco nella sua comunità.

Errabondo: Il personaggio è appena giunto nella Scacchiera dopo aver intrapreso un lungo viaggio dalla sua madrepatria (cfr. capitolo 1). Nel personaggio è ancora vivo il ricordo delle sue origini mentre la conoscenza del territorio in cui si trova è limitata a vaghe dicerie.



2.2. Re e Pedoni

La società dei Vichi è articolata su tre figure fondamentali.

L'**Altomastro** è la guida *"de facto"* per il proprio Vico: è stato difatti quest'individuo a investire per primo le risorse necessarie per rifondarlo e difenderlo dalle insidie della Scacchiera. La sua autorità è assoluta e raramente i suoi poteri sono vincolati a leggi costituite, bensì governa fintanto che mantiene la fiducia della propria comunità. Si occupa della ripartizione dei beni fondamentali (es. cibarie, fonti d'acqua, mulini, opifici, etc.) entro le borgate, affidate ai Quartiermastri. Comunque, a lui spetta l'ultima parola in ogni decisione riguardante la gestione del Vico.

Dato che non può essere dappertutto, i Quartiermastri sono i suoi occhi e le sue mani nelle borgate e durante i concili stagionali gli riportano tutti i fatti e le risoluzioni da loro intraprese durante il loro mandato, che può essere revocato in qualunque momento nel caso in cui l'Altomastro ritenga che il loro operato sia stato insoddisfacente.

Ogni Altomastro è fondatore e capo della Camarilla locale, ossia il **Magistro** che per primo ha imparato a sfruttare le occulte energie degli Insonni. Egli fa da mentore a ogni membro della sua Camarilla e detiene il più alto sapere, nonché il più alto grado, all'interno della stessa.

Gli Altomastri sono inoltre la voce del Vico nei rapporti con gli altri insediamenti e con le Masnade, impiegate per la difesa dei confini e per la conquista di nuove caselle nella Scacchiera e delle relative risorse. Gli Altomastri offrono agli Alfieri delle Masnade delle vere e proprie commissioni e, dato che non possono lasciare il Vico senza guida, sono disposti a pagare profumatamente quanti combattono per loro, ed eventualmente concedere ai più dotati o assetati di conoscenza il privilegio di far parte della loro Camarilla.

I **Quartiermastri** sono uomini fidati del Vico che dedicano la loro vita alla sua comunità. Ricoprono la funzione di consiglieri e araldi dell'Altomastro con ruolo di amministratori e difensori dei beni del Vico. A ognuno di loro, l'Altomastro ha affidato una borgata o un ruolo specifico all'interno della comunità: ci sono i Quartiermastri addetti alle riserve idriche, all'edilizia, all'erario, all'annona

(cioè al vettovagliamento) e al giudizio. Inoltre, in ogni Vico è presente un Quartiermastro, detto **Vicario**, che può far le veci dell'Altomastro all'interno della rispettiva Camarilla, anche se ogni decisione nell'ambito della stessa è prerogativa insindacabile dell'Altomastro stesso.

I **bifolchi** sono invece pionieri che, giunti nell'ovest in cerca di fortuna, si sono stabiliti nei Vichi. Sono uomini e donne di qualsivoglia estrazione sociale, in quanto i vecchi titoli dell'Impero o del Regno hanno ben poco valore oltre la frontiera. Ricoprono un ruolo ordinario nella comunità, portando avanti i loro mestieri all'interno delle varie borgate, costruendo edifici, coltivando i campi, allevando il bestiame. I bifolchi, pur non rivestendo alcuna carica formale né capacità decisionali all'interno del Vico, possono comunque formare **comitati** per riportare le proprie beghe nonché bisogni ai Quartiermastri. In genere i comitati sono animati da motivi concreti, come il *"comitato per il pristino dei terrapieni"*, mentre talvolta sorgono per motivi futili, come il *"comitato per il decoro dei bordelli"*.

Note in itinere

Un personaggio privo di cittadinanza presso i Vichi in genere può ottenerla per concessione dell'**Altomastro** o di uno dei **comitati** locali.

2.3. Le Occulte Torri

*"ARCANI SEMEN IN SILENTI GREMIO
CRESCET"*

Trad. *"Il seme del segreto cresce nel grembo
del silenzio"*

motto delle Camarille

Dietro la fama e prosperità dei Vichi, si cela l'occulta 'anima' delle Camarille. Fondate dal singolare genio degli Altomastri, queste sette praticano una misteriosa mescolanza d'arti mondane e mistiche in grado di compier autentici portenti. Sebbene la Camarilla operi svincolata dalle autorità di quartiere o borgata, il suo ruolo nel Vico è a dir poco preminente. Gli affiliati della setta sono spesso coinvolti per fornire consigli o consulenze e quando nel borgo si presenta una qualche opportunità o calamità, le decisioni cruciali spettano a loro. Al medesimo tempo l'arte di una Camarilla plasma il tessuto di



tradizioni e costumi, tanto che molti affermano come ogni Vico altro non sia che: *“una maschera aderente al volto dell’anima sua”*.

Pare che le radici del potere di ogni Camarilla traggano ispirazione dal **Totem**, ossia la magia che nell’Era Arcaica ebbe origine dai primordiali riti celebrati nei circoli sciamanici occidentali. Ancor oggi il dominio del Totem resta prerogativa degli schivi druidi mentre chi proviene dalla civiltà del Regno riesce solo ad apprendere i rudimenti di tale potere, detti *“fatture”*. Ciò nonostante resta un autentico mistero il perché altre forme d’incanto, alquanto efficaci nelle regioni civilizzate, si rivelino del tutto impotenti all’interno della Scacchiera. Nella fattispecie il Totem s’ispira ai principali ‘reami’ del Creato:

Reame minerale

Manipola la materia inanimata, detta **Yla**. Le sue fatture offensive o difensive sono particolarmente apprezzate in battaglia. Il reame minerale è strettamente connesso all’arte della **Camarilla degli Artefici**.

Reame vegetale

Manipola la linfa naturale infusa nella flora, detta **Fysa**. Le sue fatture consentono di muoversi agevolmente e sfruttare le risorse d’ogni territorio. Il reame vegetale è strettamente connesso all’arte della **Camarilla dei Liturghi**.

Reame animale

Manipola l’essenza occulta delle anime viventi, detta **Skia**. Le sue fatture alterano i corpi così come la psiche e le emozioni. Il reame animale è strettamente connesso all’arte della **Camarilla degli Esoteri**.

All’interno di una Camarilla non esiste gerarchia se non la tacita stima dell’altrui perizia. Gli affiliati si distinguono piuttosto per le peculiari mansioni che svolgono all’interno della setta. Ciascuno è considerato un ingranaggio essenziale nella macchina della Camarilla e ogni ombra di pigrizia o indolenza è rapidamente messa al bando dal forte spirito collettivo. Allo stesso modo la setta tende a promuovere un confronto regolare tra gli affiliati, esortandoli a presentare mozioni che sono sottoposte al parere di maggioranza. Gli scopi di ogni Camarilla tendono a differire sensibilmente in base all’arte che questa coltiva o alle esigenze del suo Vico. Spesso è l’Altomastro a ‘ispi-

rare’ gli obbiettivi della setta, in veste di **Magistro**, ma in genere lascia poi ampio spazio ai pareri degli affiliati, limitandosi a esporre la propria opinione in ultima battuta.

Note in itinere

Un personaggio può ottenere l’affiliazione a una **Camarilla** nel corso del gioco. Ogni Camarilla ricerca nuovi affiliati agendo a propria discrezione ma ciascuna tende altresì a privilegiare le doti più affini ai propri scopi. Allo stesso modo le Camarille possono ammettere un affiliato in virtù dei meriti pregressi oppure decidere di sondarne le capacità con peculiari cimenti. L’unica certezza è che sin dal primo momento in cui una Camarilla volgerà il proprio interesse su un soggetto, questo inizierà a percepire il profondo mistero che aleggia su queste istituzioni.

Ciò che spicca maggiormente nel regime della Camarilla è il rigido **vincolo di riservatezza** imposto ai propri membri. Qualunque sia l’azione intrapresa dagli affiliati, i segreti dell’arte devono esser comunicati e tramandanti esclusivamente all’interno della setta. Pare che spetti ai numi **Insonni**, enigmatici patroni di ogni Vico, vegliare sul rispetto di tale regola e chiunque sia propenso a violarla teme di cader vittima di atroci malefici quali veder sprofondare ogni iniziativa nella miseria, suscitare repellenza nel prossimo o esser tormentato da angosianti incubi a occhi aperti. Stipulare il vincolo comporta il versamento di un **pegno** da parte dell’affiliato:

- **Artefici:** Un manufatto personale particolarmente stimato.
- **Liturghi:** La firma o sigla personale.
- **Esoteri:** Un frammento di carne, osso o goccia del proprio sangue.

A sostegno della segretezza della propria arte, ogni Camarilla ha elaborato un linguaggio cifrato, detto **Codex**, il quale le consente di registrare i propri misteri senza che gli individui comuni possano comprenderli. Le nozioni del Codex sono riferite progressivamente a ogni affiliato ed è opinione di molti che solo l’Altomastro ne abbia una conoscenza completa.

2.4. I Prodi Alfieri

Le Masnade sono compagnie di ventura che lavorano al soldo degli Altomastri. Nelle Lande Selvagge difatti non giunge l'ausilio della Regia Armata, che si sta riorganizzando dopo la caduta dei Quattro e pone il suo più remoto presidio presso i bastioni dell'Ovestvallo. Così gli abitanti dei Vichi, e in generale i pionieri che vogliono sfruttare il Diritto della Prima Luna, sono costretti a rivolgersi ad altri se cercano ausilio militare e protezione dai pericoli della Scacchiera. Tale protezione è fornita appunto dalle Masnade, bande più o meno numerose formate da combattenti di professione, di ogni provenienza geografica ed estrazione sociale, ma tutti accomunati dalla volontà di far fortuna in queste lande in cui vige la legge del più forte. Comunque, tra le loro fila le Masnade accolgono non solo guerrieri, ma anche cerusici, sapienti, artigiani... insomma, tutti coloro che possono aiutare ad accrescere la forza e il prestigio della compagnia.

Le tre Masnade principali che al momento militano nella Scacchiera si sono formate poco dopo il termine del sanguinoso conflitto tra le truppe di Re Kanzor e gli Imperiali: sono la **Masnada dello Spiantato**, la **Masnada del Crepuscolo** e la **Masnada del Sussurro**. A loro si rivolgono gli Altomastri ogni volta che il Vico deve fronteggiare una minaccia o espandere il proprio territorio. Le commesse degli Altomastri rappresentano la principale fonte di patrimonio, provvigioni e prestigio per le Masnade, le quali possono cooperare oppure contendersi quegli obiettivi.

Ruolo dell'Alfiere, del Cadetto e dell'Élite

Ciascuna Masnada è organizzata e guidata da un condottiero, detto **Alfiere**. Sono gli Alfieri a curare i rapporti con gli Altomastri, ad avere l'ultima parola sulla scelta delle commissioni e a possedere il comando della compagnia. Braccio destro dell'Alfiere è il leale **Cadetto**, scelto tra i gregari più influenti dell'Élite della Masnada, per devozione nei confronti dell'Alfiere, per l'ascendente nei confronti della marmaglia o per le sue particolari doti.

Intorno ad Alfiere e Cadetto ruotano i membri dell'**Élite**: i gregari più stimati della compagnia, la cui fedeltà è stata dimostrata attraverso rimarchevoli prove di devozione nei confronti dell'Alfiere e dei suoi ideali.

L'appartenenza all'Élite offre un rapporto diretto con i condottieri della Masnada nonché peculiari favori concessi ai più meritevoli. Far parte dell'Élite di una Masnada significa infatti godere di privilegi esclusivi al suo interno, in primo luogo ricevendo addestramenti personali al fine di potenziare le proprie abilità o la parte migliore del bottino, ma al tempo stesso vuol dire legare la propria sorte a quella della compagnia. Non a caso solo i membri dell'Élite conoscono ogni reale intenzione e i segreti della Masnada e sono tenuti al più totale riserbo, obbligo per il quale non si ammettono deroghe persino nei confronti dei propri consanguinei o compari. Rivelare queste informazioni confidenziali o rinunciare al proprio ruolo, chiedendo di lasciare la cerchia ristretta dell'Élite, significa tradire la fiducia dell'Alfiere, e pagarne le conseguenze.

Ruolo della Marmaglia

Attorno alle Masnade orbita la **Marmaglia**, uomini e donne che si sono da poco uniti alla compagnia e che al momento devono guadagnarsi la fiducia degli Alfieri, oppure avventurieri privi di vessillo che offrono i loro servizi al miglior offerente. Le Marmaglie portano avanti gli scopi della Masnada di cui fanno parte, militando al seguito dell'Alfiere, ma i suoi membri non hanno vincoli assoluti con questa e possono scegliere, per le lune successive, di cambiar stendardo, pur con la consapevolezza che così facendo otterranno sì la lauta paga, ma ben poche onorificenze, e saranno quindi esclusi dai privilegi di cui gode l'Élite.

Nondimeno i membri della Marmaglia possono aspirare a diventare membri dell'Élite della propria Masnada, per guadagnare fama e fortuna al suo interno. Allo stesso modo i membri dell'Élite possono decidere di tornare nella Marmaglia, oppure di entrare nell'Élite di un'altra compagnia. In tal caso, sarà tuttavia necessario pagare un pesante pegno, che sia esso in oro oppure versando la tradizionale "oncia di carne o sangue", che si dice possa esser usata per attrarre un fosco maleficio su chi dovesse svelare ad altri gli affari interni della Masnada. Come terza possibilità, il membro dell'Élite che vuole tirarsi indietro può appellarsi al "*diritto di disputa*": se perde, tuttavia, dovrà pagare comunque un pegno, doppio di quanto prima stabilito.



Incontro e accordi del Campomagno

Ogni anno, prima che il calare dell'inverno sulle Lande Selvagge renda difficili gli spostamenti e le comunicazioni, le Masnade si riuniscono tutte in un luogo neutrale e indicano il **Campomagno**. In tale importante e festosa occasione, gli Alfieri, coadiuvati dalle loro élite, discutono gli **accordi** che regoleranno i rapporti tra le Masnade, accordi che avranno valenza per tutto il corso dell'anno successivo.

I Campomagni hanno solitamente luogo nelle borgate dei Vichi, in quanto difficilmente le altre caselle della Scacchiera offrono sufficiente protezione e vettovagliamenti. Dall'ultimo Campomagno, svoltosi nel Vico di **Ramana**, è stato stabilito che se almeno due Masnade concordano per scegliere una commissione rispetto alle altre, la Masnada rimanente è tenuta ad aggregarsi rispettando tale decisione. Nel caso di disaccordi o attriti che non riescono a essere sanati a parole, è previsto il diritto di "disputa", il quale consente loro d'affrontarsi in scaramucce con regole sancite a priori.

Il diritto di "disputa"

Il diritto di disputa è riconosciuto dalle sole Masnade mentre le Cricche e le altre bande non organizzate della Scacchiera non lo riconoscono, preferendo scannarsi a loro discrezione. Qualora non si trovi un accordo all'interno della Masnada e/o tra due o più Masnade, si può risolvere la diatriba con una disputa. Per esempio, ciò accade nel caso due membri dell'Élite si contendano la spartizione di un bottino o il diritto di dar ordini alla Marmaglia, oppure quando due Masnade gareggino per uno stesso obiettivo.

Il risultato della "disputa" è unico e vincolante. Il diritto di accordare una disputa spetta solo ad Alfieri e Cadetti. I contendenti devono stabilire in anticipo quanto segue:

- Posta della disputa (es. un oggetto, una decisione, un ruolo di spicco).
- Numero di contendenti.
- Arsenale dei contendenti (es. in base alla sfida, si

può limitare l'uso di peculiari armi così come l'impiego delle capacità mistiche).

- Durata della disputa e/o perimetro del campo di battaglia.
- Condizioni di trionfo (es. abbattere tutti gli avversari, lasciando che i caduti possano ricevere soccorso da parte di cerusici, oppure recuperare un oggetto prima degli avversari).

2.5 I Pezzi Irrequieti

All'interno di queste terre selvagge molteplici figure hanno assunto, volenti o nolenti, il titolo di "*Pezzi Irrequieti*", ossia soggetti ostili in grado di sovvertire il fragile equilibrio che vige nella Scacchiera.

Le Cricche

I più comuni pericoli che capita incontrare mentre si calcano le vie che conducono da un Vico all'altro sono le **Cricche**: mercenari svincolati dalla regola delle Masnade nel migliore dei casi, oppure bellicosi briganti nel peggiore.

La loro esistenza è talvolta garantita dagli scarsi ingaggi che esigono per soddisfare le commesse degli Altomastri, i quali non sempre sono disposti a pagare i cospicui salari delle Masnade. Per contro la loro inaffidabilità è cosa nota a chiunque li abbia incontrati, senza dimenticare lo scarso valore che attribuiscono all'incolumità dei propri membri.

Ogni Cricca si forma attorno a un condottiero, il quale guida i suoi comparì con intimidazione e violenza. Raramente i sottoposti superano la ventina di elementi; alcune Cricche sono composte solamente da membri di una determinata regione di Whanel, altre possono essere composte solo da una determinata razza. Si vocifera anche di Cricche composte da creature che hanno ben poco di umano o altre avvezze a pasturare troll onde indurli ad aggredire le vittime delle loro imboscate. Molto spesso la legge del più forte è l'unica lingua che individui

Note in itinere

Un personaggio può decidere di collaborare con una Masnada restando nei ranghi della **Marmaglia** oppure aspirando all'ingresso nella sua **Élite**. I due ruoli sono nettamente distinti dal rapporto nei confronti della singola Masnada: la Marmaglia decide in ogni frangente quale fazione appoggiare mentre l'Élite esprime esplicita devozione nei confronti di una tra queste.



di questa risma comprendono e per accaparrarsi l'oro degli Altomastri sono disposti ad arrivare alle armi con chiunque incrocia la loro marcia.

Troll

Un pericolo che nessuno dovrebbe mai sottovalutare mentre esplora il territorio sono i troll, creature antropomorfe dalla stazza enorme, contraddistinte da un'insaziabile voracità, una forza spropositata e un istinto malevolo.

Le loro origini sono ignote e qua nelle zone brutali possono essere rinvenuti in grande numero, sempre spinti dalla brama di divorare ogni creatura che abbia la sventura d'imbattersi nelle loro scorribande. I troll in genere cacciano da soli, anche se talvolta capita che gli esemplari più deboli, detti "spazzini", seguano uno dei loro simili onde nutrirsi dei pochi avanzi che egli si lascia alle spalle.

Si dice non esista un troll uguale all'altro; le loro carni possiedono un inesauribile vigore, spesso vincolato da un'occulta forma di 'simbiosi' con il territorio in cui vivono.

Molto spesso avventurieri fin troppo sicuri di sé, convinti di conoscere il punto debole di una di queste creature, sono stati fatti a pezzi dopo che ogni singola piaga o parte mozzata è guarita innanzi al loro sguardo attonito. Voci di alcuni sopravvissuti, fuggiti a stento dalle tane di questi mostri, narrano di un troll di eccezionali proporzioni verso il quale persino questi sanguinari bruti sembrano mostrare una primitiva forma di reverenza.

I druidi

All'ombra dei loro **Cromlech**, megaliti infissi nel suolo a formare santuari, nella regione più occidentale della Scacchiera, i **druidi**, guidati dagli Ierofanti, loro guide, adocchiano con sospetto le attività dei nuovi coloni e le loro forti-

ficazioni. Questi individui schivi e misantropi hanno più volte scatenato le loro ire sui Vichi eretti troppo vicino alle loro selve, soggiogando le forze della natura per abbatterne le mura e bandire le "genti civili".

I pochi superstiti narrano di sciami d'insetti, di ogni forma e colore, calati dal cielo e sorti dalla terra al richiamo di uno solo di questi sciamani. A tal proposito alcuni hanno rivelato di averli visti comunicare tra loro con una sorta di linguaggio ticchettante e che alcuni avessero addirittura fattezze d'insetto antropomorfo.

In verità si sa ben poco dei druidi che vivono in questa regione e si pensa che fossero già insediati nel territorio quando il primo pioniere si avventurò oltre l'Ovestvallo. Per certo il loro odio è principalmente rivolto verso i Vichi e chi li abita, ma non esiste Masnada che non abbia dovuto battere in ritirata una volta scoperto che un determinato luogo fosse sotto la loro protezione. È altresì vero che qualche viandante sperduto ha ricevuto da loro ausilio purché accettasse di lasciar per sempre i confini della Scacchiera. Nell'enigmatica società dei druidi l'autorità spesso segue l'età degli adepti e non a caso le loro guide



sono venerandi decani, detti **Ierofanti**. Al medesimo tempo nelle selve della Scacchiera si vocifera di una misteriosa figura, detta **Regina Cremisi**, la quale è additata come indiscussa reggente delle cerchie sciamaniche.

I Flagelli

Ai druidi sono strettamente legati i cosiddetti **Flagelli**: individui nei quali per ignoti motivi si manifesta uno straordinario potere affine alla magia sciamanica (**Totem**). Costoro tuttavia sono a stento consapevoli dei portenti che invocano e, non potendo controllarli, finiscono per divenir autentiche calamità. La gente dei Vichi ha appreso a proprie spese a riconoscere gli atroci segni della comparsa di un Flagello, quali morie di bestiame, pestilenze o invasioni di parassiti. Qualora il presunto responsabile sia identifi-

cato, la sua sorte è inevitabilmente il linciaggio o l'esilio, indipendentemente da legami di sangue, amicizia o stima. Gli stessi druidi rivolgono una caccia spietata ai Flagelli, ritenendoli un'incarnazione della natura più crudele e spingendoli a nascondersi in luoghi dove nessun altro potrebbe sopravvivere. Così i Flagelli si tramutano nei 'mostri' che ciascuno vede in loro: protagonisti delle cupe fole che tanto terrorizzano i bambini nei Vichi, come orchi dediti a rapir infanti o streghe che possono scoperchiar il tetto di una casa col loro fetido respiro.

Gli accoliti dei Quattro

Pochi anni sono passati dalla caduta di Falcon e nessuno sano di mente crederebbe che i fanatici **accoliti dei Quattro** siano svaniti nel nulla. Non a caso molti sono fuggiti oltre l'Ovestvallo, forse guidati da uno dei loro leader più temuti, animati dal morboso desiderio di recuperare le forze allo scopo di sovvertire il neonato Regno.

Spettri disincarnati e nefandi demoni della Piaga accompagnano i loro passi, seminando morte e disperazione al loro passaggio. I più folli accoliti si lasciano possedere da tali entità, rinunciando alle loro facoltà mentali per lasciarsi alle spalle ogni timore, dolore e debolezza.

Molti coraggiosi persecutori di superstiti imperiali sono caduti vittima di quelli che dovevano perseguire. Il loro irriducibile fanatismo li rende più pericolosi di un anziano troll e le loro ammalianti promesse irretiscono le menti più semplici, tramutando anche il più onesto degli uomini in un burattino privo di volontà. Le loro tattiche sono un continuo mordi e fuggi, assalti e sotterfugi, al fine d'assicurarsi beni con cui rimpinguare la propria setta, la quale di giorno in giorno acquisisce proporzioni a dir poco allarmanti.



CAPITOLO 3

LE MASNADÉ

3.1. Lo “Spiantato”

3.1.1 Le Origini

“Fiat Iustitia ne pereat Mundus.”

Trad. “Sia fatta giustizia perché non muoia il mondo”

motto della Masnada

Nelle ultime decadi dell’Era dei Quattro l’elevato numero di criminali comuni sfuggiva al controllo della milizia imperiale, impegnata in quel tempo nel contrastare l’ascesa delle sacche ribelli. Nondimeno giustiziare sommariamente tutte le canaglie tratte in arresto avrebbe finito per indignare la popolazione. Per questo motivo l’Impero dispose l’istituzione di molteplici **colonie penali** in zone lontane dalla civiltà, come le Lande Selvagge, con l’intento di smaltire lì i detenuti in eccesso. In quei siti i prigionieri erano sottoposti a un regime durissimo, con l’intento di sfruttarli finché non avessero esalato l’ultimo respiro.

Con l’avvento del Regno Eterno l’ingente colonia che era presente presso la Scacchiera fu mantenuta ma si decise altresì di concedere il rimpatrio ai detenuti una volta che questi avessero scontato la loro pena. Nell’anno 2 dell’Era giunse quindi da una Marca del Settentrione **Balthazar**, inviato dal Cavalierato per guidare e redimere la colonia, tramutandola in una Masnada.

Giunto nella Scacchiera con una schiera di volontari e nuovi prigionieri originari dei Ducati, lo “Spiantato” debellò innanzi tutto i soldati imperiali rimasti sul posto. Così facendo egli fu investito di fronte agli occhi degli uomini che giacevano in catene come novello Alfiere. Balthazar offrì ai detenuti la scelta di servire sotto il suo vessillo fino al termine della loro condanna o di restare per sempre esuli in quella terra inospitale. Quanti accet-

tarono la proposta dello Spiantato furono immediatamente coscritti nella Masnada mentre quelli che rifiutarono furono costretti ad affrontare i pericoli della Scacchiera, spesso unendosi a scellerate bande di predoni.

Gruppi della Masnada

La Masnada accoglie persone di ogni ceto sociale ed estrazione ma al suo interno spiccano tre peculiari gruppi:

- **Regolari:** Si tratta di volontari che si sono uniti alla Masnada per scelta, desiderosi di servire la causa dello Spiantato così come di lasciarsi un passato scomodo alle spalle.
- **Galeotti:** Si tratta dei detenuti che scontano la propria pena al servizio della Masnada. Tra i galeotti spiccano quanti languivano nella colonia imperiale, perlopiù ridotti alla stregua di selvaggi avvezzi alle insidie della Scacchiera, così come i nuovi detenuti provenienti dai Ducati.
- **Redenti:** Sono quell’esiguo numero di galeotti che dopo aver saldato il proprio debito nei confronti della giustizia sono rimasti al seguito della Masnada. I redenti offrono la loro stimata esperienza a beneficio dei regolari, spesso fungendo da tramite nei confronti dei detenuti.





3.1.2 Scopi e Assetto

"Per Aspera ad Astra!"

Trad. "Per vie ardue si giunge alle stelle!"

grido di guerra

Oltre all'incarico formale di riabilitare i detenuti della colonia, la Masnada dello Spiantato ha in questi anni trovato il suo posto all'interno della Scacchiera come scrupolosa **fonte d'informazioni**. I membri della Masnada, soprattutto i galeotti, sono divenuti molto abili nell'esplorazione del territorio e nell'elaborazione degli indizi raccolti. La guida dello Spiantato spesso consente alle tre Masnade di eludere i pericoli e sfruttare al meglio le poche risorse che la Scacchiera concede.

L'Alfiere e il suo Cadetto sono molto interessati alla **cerca di reliquie e cimeli** legati alla gloriosa saga di Sant'Elleron, sommo martire del Cavalierato. Nelle epiche del Cavalierato si narra difatti come il celebre eroe fu trasportato mentre era morente dal proprio destriero, sino a svanire entro le selve che cingono la Scacchiera. Le autorità della Masnada impiegano molte delle loro risorse in termini di tempo, uomini e oro per accaparrarsi ogni brandello di notizia, impegnandosi in prima persona nella cernita dei sacri tesori. Ogni manufatto di cui sia stato accertato il valore di fede è quindi instradato verso il Settentrione, laddove l'Ecclesiarchia attende d'innalzarlo all'adorazione delle masse.

All'interno dello Spiantato i membri dell'Élite possono ricoprire i seguenti ruoli:

- **Praefectus (Praefecti):** Sono scudieri o ecclesiastici provenienti dai Ducati, incaricati di organizzare e presiedere le sortite della colonia penale. Spesso severi e intransigenti, i Praefecti vigilano sull'operato dei galeotti. Il ruolo è perlopiù ricoperto dai regolari ma alcuni redenti fungono in esso da *"ala moderata"*.
- **Cappellanus (Cappellani):** Guide spirituali della Masnada, le quali accompagnano i galeotti attraverso l'arduo iter della redenzione. I Cappellani si occupano anche di amministrare il **Diritto di Disputa** (cfr. sezione 2.4.).

- **Auxilium (Auxilia):** Fungono da solerti staffette, assicurando una puntuale comunicazione tra gli altri esponenti dell'Élite.
- **Explorator (Exploratores):** Arditi viaggiatori cui spetta il compito di battere le caselle della Scacchiera, riportando l'ubicazione di vie, provvigioni o insidie sulle proprie mappe.
- **Delator (Delatores):** Principali informatori della Masnada, i Delatores si assicurano che ogni soffciata degna di nota possa giunger all'attenzione dei propri compari.

Regime della Masnada

Essendo nata come una colonia penale, la Masnada impone un austero regime ai propri esponenti. Quanti collaborano con lo Spiantato sono tenuti al rispetto delle seguenti regole:

- Chi è membro dell'Élite non deve mai esser abbandonato e, anche nel caso sia abbattuto o disperso, è necessario riportar indietro una testimonianza del suo sacrificio (es. uno degli effetti personali);
- Non tradire la fiducia dei compagni;
- Accordare sempre una seconda possibilità;
- Non accordare mai una terza possibilità;
- Non disertare i propri doveri;
- Un verdetto di vita o morte su un esponente della Masnada spetta solo all'Alfiere.

Regole aggiuntive imposte ai galeotti

- Non fuggire;
- Portare sempre un **anello di ferro forgiato a freddo** come segno del proprio status;
- Obbligo di presentarsi all'appello del vespro a meno di non ricevere dispensa dai Praefecti o dall'Alfiere.

3.1.3. Gli Eroi

Balthazar

"Burbero e severo il nostro Alfiere... ma con un cuor da Cavaliere!"

Cyra "La Gazza" a proposito del proprio Alfiere

Nessuno nella Scacchiera, se non forse il leale Cadetto, conosce la verità sull'Alfiere che risponde al nome di **Balthazar**. È certo solo che sia nato presso la Marca di **Smog-Niktar**, l'ultimo porto sicuro a ovest dei Ducati, il quale offre asilo ai pellegrini che intraprendono le pericolose vie che menano presso le Lande Selvagge. Pare inoltre che egli abbia preso parte al sanguinoso assedio di Falcon, servendo sotto l'ordine equestre della **Rosa dei Venti**. Alcuni dicono che fosse stato investito Cavaliere ma che sia poi stato bandito per l'omicidio di un commilitone durante un duello non autorizzato, altri che sia stato mandato laggiù per aver sedotto la moglie di un Maestro Templare, altri che abbia gettato via il suo titolo dopo aver smascherato atti di corruzione all'interno del proprio ordine.

Balthazar ha preso molto sul serio il suo ruolo: guida i suoi uomini con fermezza ma sempre col fine di riabilitarne le colpe. Allo stesso modo egli punisce severamente chi persevera nei propri crimini o diserta la Masnada. Di rado Balthazar è costretto a impugnare lo scudiscio o la lama capitale ma nel farne uso egli non mostra la benché minima esitazione. A tal proposito gira la voce che l'Alfiere abbia stipulato un accordo con i **Liturghi** (cfr. sezione 4.3.), il quale gli consente di rintracciare eventuali fuggiaschi.

Negli anni Balthazar si è lasciato alle spalle la rigida tradizione d'arme dei Ducati, prediligendo strategie di combattimento basate su celeri assalti ed efficaci schermaglie.

Cyra "La Gazza"

"Non so mai dove Cyra sia, ma ho la certezza che lei ritrovi sempre la strada..."

Balthazar "Lo Spiantato" a proposito del proprio Cadetto

Nessuno sa dove e quando **Cyra "La Gazza"** sia nata e pare che lei stessa abbia narrato molteplici versioni al riguardo. Talvolta si presenta come ultima discendente di una misconosciuta tribù del Deserto Grigio, altre volte come figlia illegittima di una casata di Valdemar ormai ridotta sul lastrico, altre volte ancora come figlia di una sirena di Erigas che ha smarrito la facoltà di nuotare.

Quello che si sa per certo è che fu tratta in arresto nell'anno 2 per truffa ai danni delle istituzioni come accusa fondante, per poi scoprire che si era macchiata di svariati altri piccoli e grandi crimini nel corso delle tre decadi precedenti: furto, falsa invalidità, aggio presso il mercato nero, rapimento di anatre da combattimento, liberazione indebita di randagi destinati alle cucine dei bassifondi e così via. Sta di fatto che anche lei sconta la sua pena nella Scacchiera assieme agli altri galeotti.

Dopo esser giunta malmessa come un cane bastonato, in meno di sei lune è divenuta la spalla destra dell'Alfiere nonché un autentico amalgama tra regolari, redenti e galeotti. Cyra dimostra una sincera ammirazione per Balthazar, il quale l'ha ammessa al proprio fianco nonostante i suoi reati e le ha concesso particolari dispense in virtù dei molti meriti. Guai a parlar male dell'Alfiere in sua presenza!

Ha un carattere ciarliero e gioviale, sembra non prendere nulla con serietà salvo che non si parli di parola data, per lei sacrosanta. Chiunque ne tradisca la fiducia ne paga a caro prezzo le conseguenze. Cyra non si fa largo con la sua forza ma con la sua parlantina e la sua sfacciata capacità di attraversar illeso i luoghi più minacciosi o i più terribili frangenti. Ha un'abilità di carpire nuove conoscenze a dir poco incredibile e sembra che ovunque si appoggi a un vasto numero d'informatori che spaziano dai più cenciosi straccioni ai più sfarzosi damerini. Chiunque serbi gelosamente le proprie nozioni dovrà pertanto guardarsi dall'ineludibile curiosità di Cyra.

3.2. Il Crepuscolo

3.2.1. Le Origini

"Col ferro, senza pietà!"
motto della Masnada

Gli ultimi sanguinosi mesi che portarono alla caduta dell'Impero e alla nascita del Regno Eterno sono passati alla storia come il celeberrimo **"Anno del Nulla"**. La Masnada del **Crepuscolo** nasce per l'appunto da un gruppo di **veterani**, provenienti dalle Piane, i quali hanno preso parte al culmine di quest'aspro conflitto.

Tali veterani superstiti delle Piane, che formano il nucleo originale della Masnada, hanno stipulato tra loro una sorta di *"voto d'arme e di sangue"*, che li vincola a combattere al fianco dell'Alfiere finché non avranno ucciso un certo numero di accoliti imperiali. In particolare tale numero dovrà esser pari ai congiunti o compagni periti per mano dell'Impero e ciascuno potrà tenerne conto con vari metodi quali segni tatuati sulla pelle, punti rossi cuciti sulla veste oppure tacche incise su arma o usbergo.

Molti di questi militi, troppo squinternati per esser ammessi nei ranghi regolari della Regia Armata, hanno prestatato servizio presso i remoti avamposti dell'**Ovestvallo**. Tra costoro spicca l'attuale Alfiere, **Ottavia**, congedata assieme alla devota cerusica da campo **Cristilde** e indotta dalla sua ossessione a marciar verso il periglioso orizzonte della Scacchiera per proseguire la sua battaglia.



Uno dei primi incarichi ricevuti dai veterani presso l'Ovestvallo fu quello di recuperare i molti **reduci** dispersi nel corso della lotta contro l'Impero. Durante l'Anno del Nulla e nelle fasi precedenti della ribellione, molte schiere d'insorti furono difatti costrette a riparare in zone remote o a trincerarsi in rifugi isolati, tagliate fuori da ogni comunicazione, talvolta persino senza ricever notizia del termine del conflitto. In seguito molti di questi reduci, una volta riportati in salvo, furono ritenuti del tutto irrecuperabili e internati nei manicomi del Meridione, mentre quelli che ancora serbavano qualche brandello di ragione furono affidati a condottieri *"poco ortodossi"* come Ottavia.

Le psicosi dei reduci

"Dunque molteplici sono le affezioni che tormentano i reduci della nostra Masnada, dato che gli orrori e la violenza della guerra lasciano sempre piaghe, e invero le più difficili da trattare sono quelle dell'animo. In questo libello voglio dunque riassumer le tare che più frequentemente ritrovo nei miei compagni.

*Si parli in primis della **Fobia** le cui vittime sono colte da inefabile paura quando messe sotto pressione e in particolare in situazioni di grave periglio. Costoro rischiano di romper i ranghi e fuggire di fronte al nemico, anche solo per pochi istanti, prima di recuperare il controllo. Istanti che possono altresì divenir fatali per loro e i loro compari. Vengano poscia le **Allucinazioni**, ombre funeste che privano l'uomo del senso della realtà. Quando giacciono in balia d'esse, i reduci sovente credono d'esser nel pieno d'una mischia contro Falcon e non sono più in grado di distinguere gli amici dai nemici.*

*Non meno perniciosa è la **Piaga Fantasma**, tormento di chi ha subito mutilazioni o parimenti tremende ferite. Anche se guariti con la magia, costoro serbano in qualche modo nella loro mente il dolore di quegli attimi, e si ritrovano a riviverlo ogni volta con la medesima intensità.*

*L'uomo precipita nel contorto dedalo della **Nevrosi**, quando l'ansia e il ricordo dei traumi passati si mischiano assieme. Chi è travolto da un fiume sì impetuoso si ritrova nell'incapacità di agire, rimanendo paralizzato di fronte al pericolo.*

*Trattiamo infine dell'**Assenza**, la quale accorda alla fragile mente di venir meno nel momento in cui orrori o angosce impongono un fardello troppo opprimente. Così avviene che quanti sono affetti da siffatta tara tendano a smarrir i sensi all'apice della tensione.*

Innanzi al palese strazio dei reduci, auspico che assieme a Ottavia riusciremo a trovare un rimedio per risolvere tali afflizioni. Forse nella Scacchiera c'è un modo, come afferma l'Altomastro di Ramana"

dal diario di Cristilde

3.2.2. Scopi e Assetto

"Si vis pacem, para bellum!"

Trad. "Se vuoi la pace, preparati alla guerra!"

grido di guerra

Oltre a combattere al soldo degli Altomastri per procurarsi le risorse per comprare viveri e armi, i membri del Crespucolo, ognuno per i suoi motivi personali, per vendetta o per feroce desiderio di giustizia, hanno lo scopo primario di cancellare gli ultimi accoliti di Falcon dalla faccia di Whanel. Non a caso l'Alfiere è venuto recentemente a conoscenza che nella Scacchiera si celano pericolosi criminali imperiali: primo fra tutti quello dal fosco soprannome di **Immacolato**. Si dice che costui sia stato uno dei più fidati consiglieri dei Quattro e fautore della violenta campagna di coscrizione nelle Piane. Non a caso la sorte di chi è finito tra le sue grinfie sembra sia stata di gran lunga peggiore della morte. Ottavia ne è quasi ossessionata, mettendo la sua feroce caccia davanti a tutto il resto, e i suoi seguaci più fedeli sospettano che in qualche modo lo conosca di persona, o che costui sia comunque legato al triste passato dell'Alfiere.

D'altra parte, un altro degli obiettivi primari del Crepuscolo, propugnato dal suo Cadetto, è quello di **cercare una cura** per guarire le afflizioni dei loro reduci.

All'interno del Crepuscolo i membri dell'Élite possono ricoprire i seguenti ruoli:

- **Sergenti:** Uomini d'arme scelti dall'Alfiere per comandare le singole compagnie della Masnada, in caso sia necessario dividersi per ottemperare a una missione.
- **Musico:** Chi suona la tromba, il tamburo o qualsivoglia strumento atto a trasmettere gli ordini sul campo di battaglia nonché incitare la truppa.

- **Chirurgo** (volgarmente detto dai più **"Segaossa"**): Medico di campo.
- **Sculdascio:** Il giudice delegato dell'Alfiere, che interviene nel caso in cui sia invocato il **"diritto di disputa"**. Incaricato inoltre di vigilare affinché i segreti della Masnada rimangano tali e di punire disertori o quanti si dimostrano indegni della fiducia dell'Alfiere.
- **Beccamorti:** Chi si occupa di spogliare i cadaveri nei campi di battaglia al fine di rimpinguare arsenale e provvigioni della Masnada.

I membri della Masnada sono abituati a **combattere in schiera e falange**, come nella Regia Armata che hanno lasciato, e tanto il valore in prima linea in battaglia quanto la capacità di sopravvivere a qualunque avversità sono le qualità che sono più apprezzate dal suo Alfiere. Oltre ai guerrieri scelti, utilizzati nelle prime file per i combattimenti corpo a corpo, la Masnada accoglie scout, ricognitori e furieri incaricati di **racimolare provvigioni**, recuperare materie prime d'ogni sorta nonché di **allestire bivacchi** e accampamenti ben organizzati, che attirano chiunque voglia barattar quel poco che ha valore sulla Scacchiera. Inoltre chiunque abbia **nozioni mediche** è sempre ben accolto in seno alla Masnada, poiché gli indomiti combattenti del Crepuscolo difficilmente arretrano davanti a un nemico prima che esso sia sconfitto, e c'è sempre bisogno di cerusici di campo che leniscano le loro ferite.

Con le armature più o meno ammaccate, a volte procurate dai corpi dei nemici sconfitti, e con i vestiti spesso vistosi - farsetti dalle maniche a sbuffo, calzebraghe a righe gonfie e variopinte, cappe e tabarri - armati di spada, spadone, picca, alabarda o falcioni da guerra, una cosa è certa: i gregari del Crepuscolo non amano passare inosservati!

Note in itinere

I costumi della Masnada s'ispirano al vestiario e all'Europa Centrale del 1500, con elementi tipici del Rinascimento italiano e tedesco (es. i Lanzichenecci), ma non mancano elementi che ricordano le armature e la tradizione marziale del mondo antico greco-romano (es. il combattimento in falange).

3.2.3. Gli Eroi

Cristilde

Ottavia

"Para bellum!"

grido di battaglia dell'Alfiere

Ottavia *"e basta"*, com'è solita farsi chiamare, fiera delle sue umili origini, proviene dai boschi delle Quietilande, ove ha trascorso gran parte della sua vita a far fascine in una famiglia di legnaioli. Negli ultimi anni del sanguinoso conflitto, conscio dell'incombente sconfitta e disposto a tutto pur di contrastare l'assalto finale dei ribelli, l'Impero adottò la strategia della *"terra bruciata"*. Le truppe falconite fecero scempio di ogni risorsa civile nelle Piane come campi, mulini o pozzi. I Quattro emanarono quindi un solenne editto, ordinando che ogni uomo o donna abile alle armi residente nelle Piane fosse immediatamente inquadrato nelle loro armate, coscrivendo chiunque, inclusi anziani e fanciulli. Il borgo dell'Alfiere fu distrutto nel corso di tale scempio e la sua popolazione cadde vittima di una feroce rappresaglia. Non a caso gran parte dei giovani del villaggio non voleva diventare carne da cannone per l'Impero e si era data alla macchia per evitare la coscrizione. Ottavia stessa aveva intrapreso questa via e, dopo aver vagato a lungo per i boschi come un animale braccato, sconvolta dal dolore, si unì ai ribelli per combattere nell'esercito di Kanzor. In seguito ella recò il fuoco del proprio rancore e della vendetta dapprima presso i fortilizi dell'Ovestvallo e infine nelle perigliose caselle della Scacchiera, muovendosi – hanno poeticamente dichiarato alcuni dei gregari che hanno militato sotto di lei – *"come un ardente sole che viaggia verso Occidente prima di volgere al crepuscolo"*, affermazione da cui è poi derivato nel corso del tempo il nome della sua Masnada. Tra i suoi vige infatti il detto: *"noi siamo il Crepuscolo, e ai nemici portiamo la notte eterna"*.

Ottavia è una combattente a dir poco indomita, armata di un pesante mazzafrusto, e non si ferma davanti a niente pur di ottenere i suoi obiettivi. Nonostante tutti le dicano che la guerra contro gli Imperiali è finita e che il nemico è vinto, lei non ci crede. Per quanto la riguarda, sono tutte sciocchezze, o addirittura un bieco complotto degli Imperiali: la sua guerra non avrà mai fine fin quando rimarrà un solo seguace di Falcon sulla faccia di Whanel.

"Para pacem!"

grido di battaglia del Cadetto

Amica fidata e braccio destro di Ottavia nella Masnada è **Cristilde**. Le due si sono conosciute nell'Ovestvallo, dove Cristilde ha militato come cerusico di bastione. Esperta nelle scienze mediche, come Chirurgo della Masnada è impegnata in quello che definisce *"l'arduo compito di tenere in vita, se non in buona salute, il mio Alfiere e gli altri matti guerrafondai che la seguono"*. Tale compito è vissuto come una sorta di amaro contrappasso: dopo aver strappato molte vite nelle battaglie della sua gioventù, di cui non parla quasi mai, e solo con amaro rimorso, adesso si ostina a salvarle, pur sapendo di ritardare soltanto il destino dei suoi compagni, poiché la Morte attende tutti. Con il suo carattere pacato e realista, a volte persino fatalista, controbilancia l'irruenza di Ottavia.

3.3. Il Sussurro

3.3.1. Le Origini

"Alla morte con passione!"

motto della Masnada

In seguito all'instaurazione del novello regno, la **Gilda dei Liberimericatori** (cfr. sezione 1.3.3) cercò di dare una ripulita alle strade di Scentiar facendo un'offerta *"irrifutabile"* ad alcuni indesiderabili cittadini: in particolare, la **Gilda** decise di spedire quell'accozzaglia di canaglie e poveri disperati verso quella terra grezza e inesplorata che erano le Lande Selvagge.

Ancora non è chiaro se la decisione presa dai Liberimericatori recò loro un tornaconto in termini di *"pulizia sociale"* più che di arricchimento materiale o culturale, ma in seguito all'**Editto dei Deprecabili** un variegato gruppo di cittadini fu contattato; alcune brevi e concise parole *sussurrate* dal portavoce della Gilda convinsero questi uomini che ci sono mali ben peggiori della morte per coloro che *"non pagano i loro debiti"*. Molti scentiariti furono sorpresi di costatare che avevano preso parte alla spedizione anche individui ritenuti intoccabili come **Brando**, un

“rispettabile” della cosca dei *galantuomini*, e **Mastro Leone Roche**, un nobile il cui nome era ben conosciuto presso l’Università e le alte sfere della gendarmeria cittadina, nonché alcuni **contriti**, vale a dire delatori braccati dai *galantuomini* a causa delle loro soffiature alla **Bargella** (guardia di Scentiar).

Questo bizzarro e raffazzonato gruppo di uomini e donne partì verso quelle terre inesplorate in cerca di tesori e conoscenza, in primis lo studio per le peculiari e uniche forze magiche che fioriscono all’interno della Scacchiera, pronti ad arricchire le casse e biblioteche della città di Scentiar. I più ottimisti tra loro vedevano questa sortita come l’unica possibilità di riscattarsi e cancellare i loro debiti nei confronti della città, mentre per gli altri era solo un modo per scegliere di che morte morire.

L’Editto dei Deprecabili

Non sempre gli affari vanno bene a Scentiar: a volte per appianare un **debito** piccolo ma pernicioso si è costretti a chiedere soldi alle persone sbagliate, ma questo non fa altro che accrescere ancor di più il problema. Molti hanno provato a scappare dai loro creditori invano e, quando ogni possibilità di fuggire da queste situazioni viene meno, si è disposti ad accettare ogni tipo di offerta, anche le estreme e più pericolose, se questo porta a vivere una vita senza la paura di essere sgozzato in un vicolo come un cane o ancor peggio vedere i propri familiari fare una fine peggiore.

Udite, udite,

da quest’oggi, anno terzo della novella Era del Regno, per volontà degli onorevoli Principi Liberimericatori di Scentiar, chiunque abbia un debito, per quanto piccolo, e si ritrovi insolvente alla scadenza dello stesso, potrà far appello a questo editto e prender la moneta del Deprecabile.

Ai Deprecabili la Gilda dei Liberimericatori si offre da tale data come pubblico garante. A fronte di tale generosa concessione, tuttavia, e come necessaria tutela, il Deprecabile si impegna a mettersi al servizio della Gilda stessa, onde accrescerne il prestigio, e in particolare a esplorare in sua vece le Lande Selvagge dell’ovest, terre vergini e potenzialmente nuova fonte di commercio e lustro per la nostra bella

città. Qualunque debito viene dunque congelato fin tanto che il Deprecabile si trovi nella Scacchiera, per ogni giorno di lavoro svolto presso suddette terre verrà detratto un Delfino d’oro al debito del deprecabile, una volta cancellata totalmente la propria morosità al deprecabile sarà concesso fare ritorno presso la Libera città di Scentiar. Ogni anno, i Deprecabili dovranno comunque versare una piccola gabella alla Gilda, onde dimostrar la loro buona fede e la ferrea volontà di tornare a Scentiar: un messo verrà quindi inviato annualmente nella Scacchiera onde riscuotere tale pegno.

3.3.2. Scopi e Assetto

“Memento mori!”

Trad. “Ricordati che devi morire.”

grido di guerra

Spesso gli sfarzosi abiti del Sud possono far pensare che non siano adatti alle frenetiche Lande Selvagge: in realtà quelle sfarzose cinture riempite da numerose scarselle non sono lì solamente per vezzo, ma custodiscono i proverbiali assi nella manica per farti sopravvivere un giorno più sulla Scacchiera.

Tutti i membri della Masnada hanno sentito almeno una volta la frase *“il tempo è denaro”* e sanno bene che il modo migliore per guadagnare è pianificare. Per questo



gli uomini del Sussurro sono specializzati nell'allestimento e gestione di luoghi chiave negli accampamenti provvisori quali infermerie, opifici, dispense e steccati d'arme: luoghi detti in genere **salmerie**.

La maggior parte degli uomini del Sussurro non spicca per la sua impeccabile tecnica d'arme, ma per fortuna si può sopperire a questa mancanza con un poco di astuzia: infatti in molti sono soliti affidarsi ad alcuni trucchi da *galantuomo*, ossia un vasto repertorio di sotterfugi da impiegare tanto per cogliere alla sprovvista un avversario, tanto nel corso di una complessa trattativa quanto nel bel mezzo di un'ardua scaramuccia (armi evolute come le bocche da fuoco o rapide lame che sia facile occultare allo sguardo altrui). Ciò lascia a pensare ai più che costoro siano solo individui che cercano di campare alla giornata e che il loro impatto sul campo di battaglia sia ininfluenza, ma è sovente che siano gli uomini del Sussurro a gestire la strategia prima degli scontri più delicati. E più di una volta è capitato che un **feditore** piazzato nel posto giusto al momento giusto abbia ribaltato la sorte di uno scontro.

All'interno del Sussurro i membri dell'Élite possono ricoprire i seguenti ruoli:

- **Geniere:** Non è sempre il valore sul campo a determinare le sorti di una battaglia. I genieri si occupano di studiare la strategia prima dell'azione e in alcuni casi guidano le truppe direttamente negli scontri.
- **Salmiere:** Acquistano, organizzano e perfezionano i materiali volti ad allestire le salmerie. Nel farlo i salmieri devono anche preoccuparsi dei fondi necessari a far fruttare in maniera adeguata il loro lavoro.
- **Contabile:** Non si tratta solamente di contare i soldi: i contabili decidono quali ingaggi accettare per la Masnada, quali uomini inviare a svolgere un incarico e come distribuire oculatamente i profitti.
- **Magistrato:** le uniche cose che differenziano gli uomini dalle bestie sono le regole, dunque i magistrati hanno il compito di appianare e risolvere gli screzi che si creano fra i turbolenti uomini del Sussurro.

- **Feditore:** Si possono vantare della nomea di migliori combattenti della Masnada; sono impiegati principalmente per abbattere i bersagli sensibili presenti tra le fila nemiche.

La vecchia signora

L'ossessione per il trapasso ha fatto scaturire nei membri della Masnada un sentimento controverso nei confronti della morte, la quale è legata a molteplici soprannomi e credenze:

- **La "vecchia signora":** Ogni membro del Sussurro sa che alla morte deve esser portato un riverente rispetto, lo stesso che ogni membro deve tributare ai propri superiori.
- **La "tetra sposa":** Si dice che la morte riservi le sue attenzioni solo a coloro che se le meritano; allo stesso modo il Sussurro ne dispensa personalmente il 'dono' solo a chi davvero lo merita.
- **La "bella donna":** La morte riserva il suo fatale bacio solo una volta e si dice che i pochi attimi che lo precedono siano così sublimi da farti apprezzare davvero la vita stessa. Per questo motivo molti membri dell'Élite cercano di ingannare la morte per assaporare più volte il suo bacio.

L'importanza di un lavoro

La progredita società di Scentiar pone i mestieri come cardine portante della società. Allo stesso modo all'interno della Masnada del Sussurro a ogni uomo è richiesto di svolgere una mansione "ordinaria" che sia di supporto alla sopravvivenza della banda stessa (es. arrotino, barbiere, cuoco, macellaio, ecc...). Inoltre, per livellare le diverse caste di appartenenza, all'interno della banda si utilizza il proprio mestiere in sostituzione del proprio nome di famiglia (es. Leone Cuochi, Brando Barbieri, etc.), questo anche per rappresentare in modo emblematico l'allontanamento dal proprio passato.

Note in itinere

I costumi della Masnada s'ispirano al vestiario e all'Europa Nord-Occidentale del tardo 1700, con elementi tipici dell'abbigliamento militare d'epoca (es. truppe inglesi della Guerra d'Indipendenza).

3.3.3. Gli Eroi

Mastro Leone Cuochi

"Lui preferisce guardare al fine... che altri pensino al come!"

Brando Barbieri a proposito del proprio Allievo

Rogier Roche, Conte delle fertili terre di Gelbha, ebbe la fortuna di avere in giovane età un robusto erede maschio: **Alphonse**. In molti pensarono che quello sarebbe stato solamente il primo di una serie di promettenti eredi, ma le cose non andarono così. La prima moglie morì in seguito al parto e dopo pochi anni di lutto il Conte si sposò con una caparbia donna alemarita: **Amelia Byorkevic**, figlia del capocarovana dell'omonima famiglia. Pochi anni dopo Amelia mise alla luce Leone e la sorella minore **Rocsenne**. I piccoli, appartenenti al "**ramo secco**", furono cresciuti principalmente dalla madre e dai loro tutori. Il padre, nonostante il loro retaggio, non ripudiò mai i suoi figli arrivando a lasciarli vivere nel sontuoso vigneto di famiglia. Il "**tutore**" del turbolento ragazzo, un eccentrico ma rinomato professore scentiarita, notò l'acume e la scaltrezza del giovane Leone e propose al padre d'istradarlo verso la prestigiosa Università cittadina. Rogier vide un'ottima opportunità per il suo sfortunato secondogenito e, dopo una lunga serie di trattative con Amelia, Leone partì assieme alla sorella per cominciare la sua vita nella capitale del Sud. In pochi anni Leone fece conoscere il suo nome all'interno delle aule accademiche di Scentiar grazie alle sue ricerche alchemiche sperimentali e alla sua fama di "piantagrane". Non a caso il giovane trascorse più di una notte come ospite della Bargella assieme ai cugini Byorkevic, ma la chiassosa combriccola non fu mai accusata ufficialmente di alcun crimine.

Tutto cambiò quando, in seguito alla dipartita del Conte, Alphonse Roche cacciò da Gelbha la matrigna Amelia, recidendo così ogni legame e obbligo monetario con i due fratelestri.

Gli anni seguenti furono madidi d'eventi: molte delle più redditizie attività della famiglia Roche a Scentiar furono svaligate da un'ignota banda di malfattori e i colpevoli non furono mai arrestati. La Bargella provò più di una volta a far ricadere la colpa su **Leone** e i suoi cugini e su **Brando**, un amico di vecchia data nonché affidabile

professionista legato ai *galantuomini*, ma per mancanza di prove nessuno di loro fu mai incriminato. I furti cessarono e per qualche anno tutto filò liscio, sino a quando Leone fu costretto a dedicarsi totalmente ai propri studi per far fronte a una cupa tragedia che colpì i suoi affetti più cari. Per quanto abbia sempre mantenuto il più fitto riserbo su tale dramma, è noto che egli sperperò tutte le sue finanze nell'affannosa ricerca di un rimedio e che questo alla fine lo costrinse a partire per i remoti orizzonti della Scacchiera (con grande giubilo della Bargella e una grossa parte della nobiltà scentiarita).

Brando Barbieri

"Tutto in uno e anche di più!"

Mastro Leone a proposito del proprio Cadetto

Non sai mai quale reazione aspettarti dal lunatico "**numero due**" del Sussurro: potrebbe accoglierti come un'amorevole madre o freddarti con una tagliente battuta – e non solo! Amico di vecchia data di Leone, il quale sembra essere l'unico a saper sempre come gestire i suoi bizzarri comportamenti, Brando gestisce numerosi ruoli all'interno della Masnada, in particolare quello di **Magistrato**.

Cresciuto nei sobborghi portuali di Scentiar, Brando fu venduto come schiavo dai propri genitori per saldare un debito nei confronti di alcuni rispettabili *galantuomini*. Cercando di farsi valere in un mondo in cui il denaro fa da padrone, a soli otto anni il giovane ragazzo cominciò a fare svariati lavori presso le botteghe dei *galantuomini*, ma fu come barbiere che ottenne una piccola fama. Questo fu solo il primo di una lunga serie di lavori presso gli esercizi dei *galantuomini*, alcuni dei quali lo portarono anche ad allontanarsi dai confini della città per lungo tempo, tanto che più di una volta è stato dato per morto. Non si sa di preciso quale sia stato il motivo per cui si è diretto verso occidente, ma le voci sono divise in due correnti: la prima crede che sia dovuto al rapporto di amicizia con Leone, e che abbia voluto seguirlo per aiutarlo; altre, invece, sono certe che Brando abbia pestato i piedi a un alto *galantuomo* e la sua unica possibilità di continuare a vivere era fuggire da Scentiar.

CAPITOLO 4

LE CAMARILLE

4.1. Gli “Artefici”

“CREO ERGO SUM”

Trad. “Creo quindi esisto”

aforisma della Camarilla

Tra le borgate di Ramana, vicino al pozzo dell’Insonne **Feron** “*Il Demiurgo*”, senza posa si odono il rumore di martelli al lavoro e lo sbuffare ritmico dei mantici. Tali suoni provengono dall’**Opificio**, il mistico laboratorio in cui sono serbati i formulari e i segreti degli Artefici.

La loro Camarilla ammaestra nell’arte di creare oggetti dotati di straordinarie proprietà mondane o mistiche. Che siano armature invulnerabili, armi impregnate del potere degli elementi, potenti glifi fatati o misteriosi preparati alchemici, le portentose opere degli Artefici perdurano nel tempo tanto più s’investe nel denaro, potere e materia che sono necessari per realizzarle. Perché, come recita un loro noto aforisma “*Nulla dura in eterno nella Scacchiera, ma qualsivoglia potere puote rinnovarsi et sfidare il tempo nelle mani di chi segue il Demiurgo et sa plasmare la magia insita negli elementi dilla inerte Materia*”.

L’apice dell’arte è la creazione di manufatti viventi, oggetti in cui l’Artefice è riuscito a infondere una parte di essenza vitale tale da fornire all’oggetto stesso una parvenza d’intelletto e volontà, onde portare a termine un determinato scopo. Tale prodigio può esprimersi con armi in grado di suggerire a chi le impugna un varco nella difesa dell’avversario, grimori che assorbono le conoscenze altrui come un’avida mente o automi d’inerte materia in grado di muoversi autonomamente (**golem**).

Il codex degli Artefici è il **Tetrasco**, il quale tramite le allegorie alchemiche rappresenta il potere degli elementi primordiali (Acqua, Aria, Fuoco, Terra) nonché le combinazioni di questi da cui scaturiscono le Arti (esaltazione della materia tramite mezzi mondani) e gli Artifici (esaltazione della materia tramite mezzi mistici).

Tra i membri della Camarilla non ci sono soltanto creatori e forgiatori, ma anche quanti si prendono l’onere, su richiesta dell’Altomastro, di portar con sé il necessario per allestire un mistico Tetrasco con cui i confratelli possono esercitare la loro arte (gli **Ilofori**). Inoltre, quando la gente nella Scacchiera incontra artifici arcani risalenti al periodo dei precedenti abitanti dei Vichi, dannosi o di cui non si conosce la natura, la Camarilla degli Artefici invia i suoi **Dissolutori**, membri in grado di dissolvere il legame tra gli elementi e disperdere il potere con essi infuso in oggetti o luoghi.

La teoria da cui scaturisce il Tetrasco prende origine dalla magia del **Reame Minerale** portando all’estremo l’arte della manipolazione della materia inanimata, l’*Yla*, partendo dagli elementi base che la compongono. Tracciando le interazioni tra i quattro elementi primordiali, scaturisce la forma del Tetrasco. Le sue linee rappresentano le arti mondane, mentre dalle sue facce scaturiscono gli artifici.



Allo stesso tempo, come il fabbro tempera nel fuoco l'acciaio per togliere le impurità e il giardiniere strappa via le erbacce dal suo giardino, così Feron si dimostra implacabile e crudele nel mettere alla prova le sue creazioni, così che solo le migliori possano prosperare nel mondo. Egli incarna la dicotomia insita nella natura, che dà la vita ma è ancor più rapida a toglierla. È il Distruttore che non si ferma davanti a niente e spesso presso il suo Pozzo, o nei luoghi a lui dedicati, vengono compiuti sacrifici di oggetti di valore o ricolmi di particolare energia mistica, onde placar la sua brama distruttiva, soprattutto in occasione di calamità naturali come tremende tempeste o terremoti. Del resto, non è possibile una creazione senza una precedente distruzione.

L'Altomastro fondatore della Camarilla degli Artefici è **Ermete Crisafilo “L'Aureo”**, detto anche **“Il Collezionista”**, devoto seguace di Feron. L'Aureo è un uomo alto, dalla pelle chiara che spicca sul suo mantello nero e oro, il cui volto è coperto da una maschera dello stesso colore, sormontata da un grande ed esotico turbante. Si vocifera difatti che in passato sia stato accolto tra i maestri beduini Metha-Ar, noti per esser i più abili alchimisti del Deserto Grigio e che sia giunto nelle Lande Selvagge calcando gli oscuri labirinti del Sottomondo.

È un individuo schivo e riservato, ossessionato dalla sua arte e da una morbosa curiosità che lo induce a collezionare manufatti rari o soltanto peculiari della Scacchiera, di cui è piena la sua dimora. In particolare, è attratto da ogni oggetto recuperato o utilizzato dalle Masnade durante le loro incursioni nelle Lande Selvagge, oggetti che lui definisce i “doni del Fato” e “custodi di Memoria”. Ben pochi sono riusciti a strappargli qualche cauta parola ri-



guardo al suo passato, che lui definisce come “*trascurabile rispetto all’aureo futuro che ci costruiamo*”. Custodisce gelosamente i segreti della Camarilla e li svela soltanto a coloro che si mostrano più svegli e meritevoli. Ma attenzione a non sfidare la sua pazienza o minacciarlo, poiché sa trasformarsi in un avversario crudele e implacabile come una calamità naturale.

Il Quartiermastro

Il suo Quartiermastro, Artefice di grande esperienza, ha forgiato tra i più potenti artefatti della Camarilla, grazie al suo inseparabile martello, ed è infatti conosciuto da tutti come il Maestro della Forgia. Oltre alla forgiatura, il Quartiermastro gestisce le altre arti mondane della Camarilla (ossia legate alle linee del Tetrasco), mentre l’Aureo presiede a quelle mistiche (ossia quelle legate alle facce del Tetrasco).

4.2. Gli Esoteri

“DO UT DES”

Trad. “Dare per ricevere”

aforisma della Camarilla

L’intrigante e temuta arte degli Esoteri si basa su un complesso intreccio di teorie animiste e pratiche mistiche, talvolta vicine alla misteriosa essenza del **Reame Animale**, detta *Skia*. Secondo il concetto della Camarilla, ogni corpo vivente è sostenuto da due distinte entità spirituali: il “**grande patrono**”, assimilato all’anima mortale, e il “**piccolo patrono**”, ossia la proiezione ‘astrale’ dell’io che talvolta si distacca dalla carne (es. durante le esperienze oniriche). Se è il grande patrono a garantire a una creatura la sua esistenza terrena, il piccolo patrono è quell’ ‘amalgama’ che gli consente di restare vincolato al corpo che lo ospita. Non a caso gli Esoteri sostengono che dopo

“Per tutti i fulmini, questa volta pensavo proprio di esser spacciato!”

Prendo un gran sorso di sidro dalla fiasca, poi la passo al mio compagno d’arme, un novellino appena arruolato seduto dall’altra parte del fuoco.

“E invece... benedetta quest’armatura! Hai visto come ha resistito alla mannaia di quel troll? Era un colpo che avrebbe tagliato in due un uomo, eppure non mi sono fatto neanche un graffio!”

Il mio compare è molto interessato... anche lui oggi se l’è vista brutta, nella selva, quando abbiamo stanato quel dannato mostro che aveva scarso desiderio di lasciarci la sua testa. Per l’esattezza, credo se la sia fatta nelle brache sin dal principio.

“Dove l’hai trovata? Te l’ha data l’Alfiere?!”

Do una pacca sulle scaglie lucenti della corazza.

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

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

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

Vedo un sorriso compiaciuto affiorare sul volto del novellino. “Buono a sapersi!”

Gregor scuote la testa e mi lancia un’occhiata d’intesa.

“Vuoi comprare anche tu qualcosa del genere, novellino, oppure invece avvicinarti ai loro segreti?”

Piega il busto verso di lui e il fuoco proietta ombre scure sul suo volto scavato e sulle cicatrici.

“Attento, però: sappi che nella Scacchiera niente è dato per niente: i misteri della creazione sono protetti con cura e ogni manufatto ha un costo tanto per chi lo crea quanto per chi lo sfrutta.”

il trapasso sia il piccolo patrono, anche chiamato “*ombra dell'anima*”, a restare per qualche tempo nella salma, offrendo al grande patrono un ‘appiglio’ per tornare nella sua dimora mortale.

Questo sottile equilibrio può esser alterato a favore o sfavore di un soggetto tramite l'esercizio del “*baratto*”. Quando un individuo cede un elemento nettamente vincolato alla sua persona (pegno), in esso resta un'indelebile traccia che consente a un ‘maestro’ (**Moah**) di esercitare la sua arte. Il baratto può avvenire in tre modi:

- Serbando il pegno all'interno di un fantoccio (**Kuah**), realizzato tramite tre o più materiali di origine minerale, vegetale e animale (es. argilla, canapa e osso). Questo viatico consente al Moah d'influenzare il piccolo patrono, invocando benedizioni o malefici sul soggetto. Molti richiedono tali portenti prima di cimentarsi in importanti imprese oppure per punire detrattori così come debitori insolventi.
- Tramite lo scambio diretto di pegni tra Moah e soggetto. Ciò consente al Moah d'influenzare il grande patrono allo scopo di guarire o affliggere il corpo. Lo scambio può avvenire tramite un semplice contatto fisico, mediante bizzarre pratiche mediche (es. cucendo le ferite con uno spago realizzato con i capelli del Moah) oppure con atti rituali (es. miscelando il sangue dei due in una coppa e facendo sì che ciascuno ne beva un sorso). Dato che questo baratto espone l'anima stessa del Moah, i maestri tendono a evitare di perpetrarlo per troppe volte di seguito sullo stesso soggetto. Questo potere rende senz'altro gli Esoteri i guaritori più abili della Scacchiera, capaci di riuscire dove le arti di cerusici o fattucchieri si rivelano vane.
- Offrendo il pegno al nume Insonne **Dagon** o alla sua “*corte degli obbrobri*”. Il patrono del Vico di Nebin e degli Esoteri riflette gli alterni volti della vita e della morte così come della fortuna e mala-sorte; allo stesso modo gli “*obbrobri*”, mostri deformi che si vocifera gli Insonni abbiano generato dopo essersi uniti a donne mortali, possono piegare il fato col proprio sguardo. In questo caso il Moah si limita a fungere da ‘tramite’ tra il soggetto e Dagon, creando una ‘soglia’ verso i reami ultraterreni (**Subisso**), spesso usando le monete forate

tipiche della Scacchiera (bifore). Il principale scopo di questo baratto è la resurrezione dei morti o la creazione degli **zombie**. Per mezzo del Subisso, il piccolo patrono reca il pegno alla corte di Dagon e se questa è soddisfatta, gli mostra come recuperare il grande patrono oltre il confine dell'oltretomba (Sudario). In alternativa Dagon può consentire a uno dei suoi *obbrobri* di dimorare nella salma, la quale diviene così un essere del tutto insensibile alla paura e al dolore (*zombie*). Si dice che solo un frammento dell'anima possa costituire un pegno adeguato per realizzare tale baratto; in genere spetta al morto pagare quel fio, altre volte i suoi compagni possono offrirlo in sua vece e in altri casi è possibile sfruttare uno o più Kuah in cui sia stato infusa parte dello spirito di quanti hanno contratto un debito nei confronti del Moah.



Figli di Dagon

Di seguito sono descritti alcuni degli *obbrobri* che compongono la presunta progenie terrena di Dagon. Si tratta solo dei nomi più celebri giacché si narra che l'Insonne abbia sparso innumerevoli figli entro le Lande Selvagge:

- **Gordo “Il Pingue”**: Dal gozzo gonfio come quello dei batraci e il ventre obeso, Gordo è un essere perennemente affamato. Si dice che talvolta egli sfidi

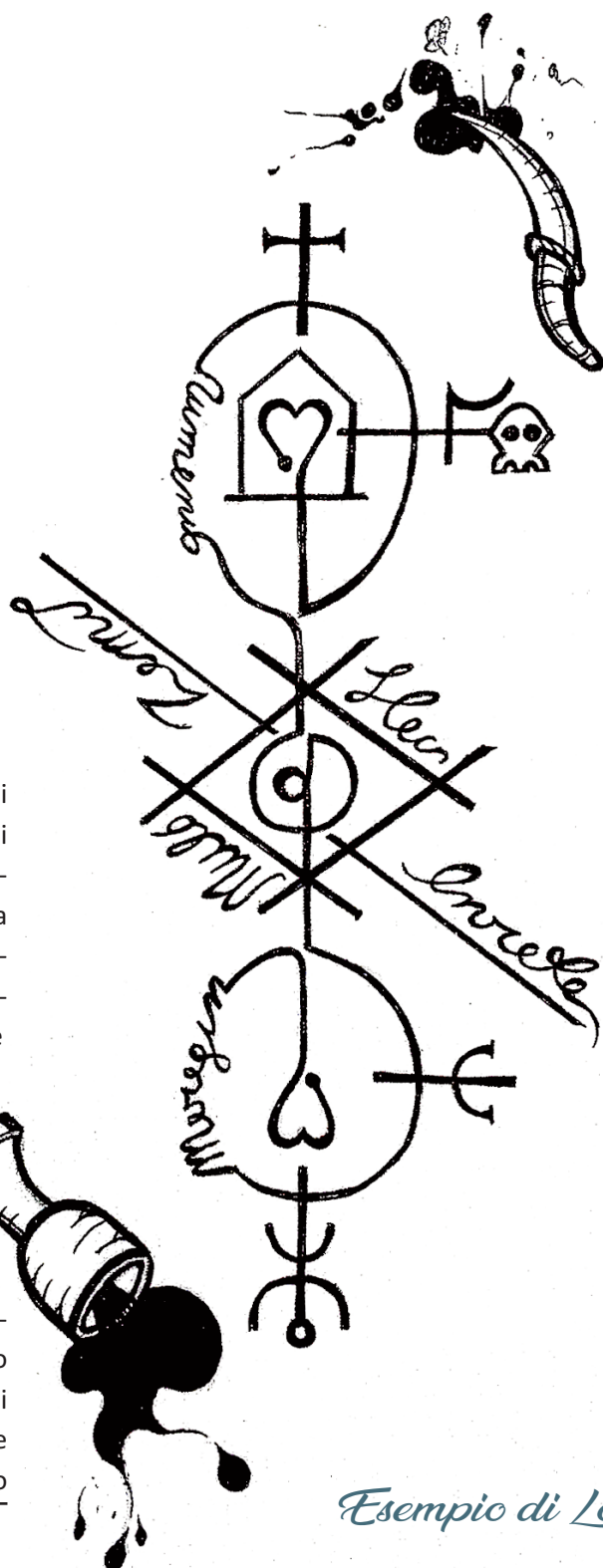
gli uomini a saziarlo, elargendo uno stimato premio a chi riesce nell'impresa e divorando chi invece fallisce.

- **Marmaduk “Lo Scarno”:** Un decrepito vecchio dagli arti macilenti e scheletrici, sempre intento a borbottare le sue elucubrazioni. Marmaduk sottopone astrusi dilemmi ai forestieri accolti nella sua tana e chi non riesce a scioglierli, resta suo prigioniero per sempre.
- **Sharra “La Rampante”:** Una bellissima ninfa le cui trecce arrivano al suolo. Sharra appare arrampicata sugli alberi presso i bivacchi dove si diletta nel sedurre uomini o donne indistintamente. I suoi amanti all'alba si ridestano con una delle trecce accanto e l'innaturale disperazione che avvertono in quel momento, li porta inesorabilmente a impiccarsi con i capelli dell'*obbrobrio*.
- **Wyla “La Grottesca”:** Una donna affetta da atroci deformità nel volto e negli arti. Sebbene Wyla si vergogni del suo aspetto, di tanto in tanto qualcuno la scorge nella selva e quella visione è sufficiente a estinguere il battito del cuore. Pare che se qualcuno dovesse sopravvivere alla vista dell'*obbrobrio*, costei gli donerà una vita straordinariamente lunga e prospera.

Il Codex degli Esoteri si basa sui **Loih**, disegni dai tratti sinuosi realizzati con sabbie policrome. Il significato dei Loih è ovviamente segreto ma è credenza diffusa che ciascuno debba esser necessariamente tracciato come una linea continua che infine si chiude sul principio della figura. Nel Loih possono comparire simboli legati a elementi reali, icone associate agli *obbrobri* e scritte nell'alfabeto comune o primordiale. Pare che anche la scelta della sabbia giochi un ruolo decisivo nel conferire potere a un Loih oppure per neutralizzarlo, motivo per cui le dimore dei Moah sono zeppe di vasi colmi di fini polveri di vario colore.

La tradizione degli Esoteri mescola la stravagante eleganza degli “eccentrici”, dotti accademici e inguaribili libertini delle Contee, con l'ancestrale prassi dello sciamanesimo. Le vesti dei Moah combinano improbabili fantasie, cupi pastrani o berretti da cerusici, grottesche maschere da barbitonsore¹ a foggia di teschi d'uomo o

animale, pitture facciali e feticci d'ogni sorta. I loro pasti contemplano i liquori tipici degli eccentrici come il Sazerac (miscela di assenzio) nonché almeno una pietanza a base di cascame o “quinto quarto” (frattaglie) che si ritiene possa favorire la pratica del baratto.



Esempio di Loih

¹ Barbieri e chirurghi soliti indossare maschere colme di oli essenziali per sottrarsi al contagio dei luoghi affetti da una qualche forma di pestilenza.

Gregari della Camarilla

Mordecai "Lo Storpio"

Custode della Camarilla è il bislacco Altomastro di Nebin, **Mordecai "Lo Storpio"**. A differenza degli altri pionieri della Lande Selvagge, egli mostra un atteggiamento tollerante nei confronti dei druidi e promuove espressamente lo studio nonché l'integrazione delle loro usanze. Al medesimo tempo la cultura poliedrica di Mordecai si esprime in un'accozzaglia di scienze occulte e mondane.

Egli accosta la medicina al concetto degli "umori" proprio della credenza popolare, analizza piante e minerali con l'ausilio delle astruse icone alchemiche, studia l'ana-

tomia umana e animale nel tentativo di trovar un nesso con i feticci stregati dei druidi, si diletta nello sciogliere complessi linguaggi cifrati così come nel prender parte a improvvisate sedute spiritiche. Il suo approccio è nettamente orientato alla pratica: disseziona da solo le salme prestate ai suoi esperimenti, di tanto in tanto compie lunghi viaggi in zone inesplorate, tornando carico di campioni d'ogni sorta, e non esita a intossicarsi con alcool o droghe per "aprire la mente" a incerte divinazioni. Come suggerisce il suo soprannome, il braccio sinistro di Mordecai è privo di vita ed egli lo tiene appeso al collo con un'imbracatura per agevolare le sue mansioni quotidiane.

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

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

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

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

Le Grand Zombie

Per quanto l'Altomastro preferisca agir di persona, in sua assenza è un leale gregario, chiamato **Le Grand Zombie**, a farne le veci. Si presume che costui, in grado di alterare le proprie sembianze ("*mutar pelle*"), sia una delle salme animate da Mordecai stesso e, a differenza degli altri *zombie*, dimostra un inquietante barlume d'intelletto.

4.3. I "Liturghi"

"DIVIDE ET IMPERA"

Trad. "Dividi e così conquista"

aforisma della Camarilla

La Camarilla dei Liturghi ammaestra nell'arte del potere collettivo e si basa sull'utilizzo di specifici e potenti rituali. I poteri inferiori che ne scaturiscono consentono a piccoli gruppi d'individui di scambiarsi o condividere peculiari talenti, mentre le arti liturgiche più elevate vertono su solenni cerimonie rituali in grado d'invocare autentici prodigi. L'apice dell'arte è dunque stabilire una sorta di "simbiosi" tra gli accoliti, ossia "*trasformare l'Uno nel Molteplice*" ("*Ex Uno Plures*"), onde esaltare e moltiplicare le virtù dei singoli.



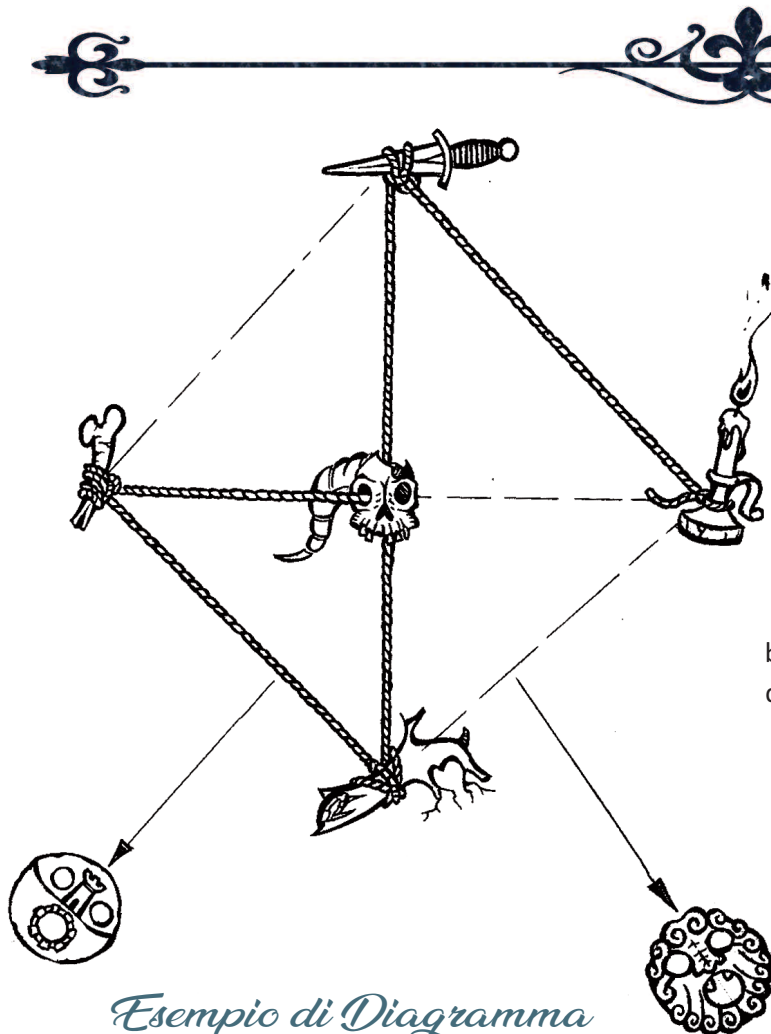
Il Codex della Camarilla è la **Matrice**, l'insieme di concetti e pratiche costituenti lo scrupoloso iter che determina l'allestimento di un rito per mezzo di elementi iconici, chiamati **Diagramma**, e un enigmatico sorteggio che può amplificarne oppure sovvertirne gli effetti.

Il Diagramma, come dice il nome stesso, si basa sull'atto di tracciare delle linee, fino a formare la figura base del rito. Tuttavia, la presenza o meno di ogni sin-

gola linea è affidata alla sorte (Northia), tramite il lancio di un **dado** o di una delle **monete** tipiche della Scacchiera (bifore). In tal modo, si formerà una figura mistica più o meno completa, che potrà essere favorevole o sfavorevole per l'esito del rito stesso. La scelta del **luogo** ove tracciare il Diagramma allo stesso modo può propiziare le sorti del rito, anche se il criterio di tale scelta rimane avvolto nel mistero per i più, e solo i membri della Camarilla di volta in volta provvedono a spiegarlo ai propri gregari.

I rituali più semplici ambiscono a ricreare la forma perfetta del **quadrato**. In realtà le vere origini di questo Diagramma giacciono nelle mani dei membri più fedeli della Camarilla. C'è chi trova in esso un'analogia con alcuni elementi mistici cabalistici, ove il quadrato è legato alla materialità. Pertanto tracciarlo ha il significato di realizzare un'espressione concreta delle essenze mistiche. Il quadrato con le sue diagonali (**cruciforme**), ossia quattro triangoli interni, rafforza tale concetto. Il triangolo è difatti legato alla spiritualità, e moltiplicarlo per quattro ancor una volta conferisce una sostanza tangibile alla sua essenza soprannaturale. Altre fonti invece associano i Diagrammi dei Liturghi alle influenze dello Sciamanesimo diffuso nelle Lande Selvagge, ove il quadrato è la forma elementare delle costruzioni mistiche (**dolmen**) che i druidi realizzano sovrapponendo tre imponenti megaliti in modo che la terra stessa ne 'chiuda' il quarto lato (**soglia**). Queste strutture rappresentano una sorta di cancello tra il mondo terreno e i reami soprannaturali. Un certo numero di dolmen è spesso impiegato per realizzare un perimetro quadrato tagliato da diagonali (**cromlech**), il quale amplifica il potere dei singoli elementi.

Per quattro volte dunque sarà lanciata la moneta rituale, e ogni volta la sorte decreterà favore o danno, cioè presenza o assenza della linea nel Diagramma, concedendo agli officianti una Matrice di sedici combinazioni possibili, ognuna legata a una diversa congiunzione del fato. Nei rituali più complessi, che possono conferire straordinari poteri o influenzare la sorte stessa della Casella, ma che richiedono incredibile perizia, la figura mistica è composta da sei linee, offrendo una Matrice di ben sessantaquattro combinazioni, che solo i Liturghi più esperti sapranno decifrare.



Esempio di Diagramma

Oltre alle linee, l'altro elemento cardine nell'allestimento del rito sono gli oggetti, i **viatici**, che possono esser collocati all'interno del diagramma. La loro presenza potrà influenzare gli effetti che scaturiranno dal rituale. I viatici hanno varia forma e natura, possono appartenere al reame Minerale, Vegetale o Animale, dunque esser tanto persone, piante, animali o cose. La loro peculiarità è comunque quella di essere in qualche modo legati al luogo ove il rito viene svolto. Tanto più tali oggetti sono affini allo scopo del diagramma tracciato, tanto più forte ne sarà il risultato.

All'interno della Camarilla non vige una rigida gerarchia, ma ciascun membro svolge il suo ruolo nella preparazione e nell'espletamento dei rituali.

- **Iniziati:** O adepti, tutti coloro che vengono ammessi nei ranghi inferiori nella Camarilla, e dunque iniziati all'Arte.
- **Aleafanti:** Coloro che supervisionano l'allestimento del rito e si occupano di interrogare la sorte con il sorteggio del dado o della moneta. Al-

cuni di essi, in virtù dei loro studi, hanno facoltà di imporre all'occasione la propria volontà sul fato, decretando al posto della sorte il risultato del lancio del dado, e dunque la presenza o meno di una linea del Diagramma.

- **Il Portatore della Torcia:** colui che decreta il luogo in cui viene tracciato il Diagramma, onde favorirne i poteri e stabilire gli oggetti più adeguati a propiziarlo, e rappresenta il punto fisso da cui esso viene letto e interpretato.

Edificio sede della Camarilla dei Liturgici e della loro biblioteca è il **Telesterion**, che si trova nel cuore del Vico di Velathri.

Gregari della Camarilla

Le tre sorelle

Il ruolo di Altomastro del borgo e di fondatore della Camarilla dei Liturgici è condiviso dalle **Tre Sorelle**, Vanth, Alpan e Uni, le quali venerano il Nume Insonne **Charun la Molteplice**. La patrona del popoloso Vico e dei Liturgici rappresenta la simbiosi tra l'Uno e il Tutto, l'individualità che si frammenta nell'infinità dell'universo, poiché, come afferma uno dei dogmi dell'Insonne, *"non si è mai una cosa sola: come la superficie di una polla d'acqua si frammenta in innumerevoli onde al gettare di un sasso, come il tempo si dilata in passato, presente e futuro, come un raggio di sole si scompone nelle sfumature dell'arcobaleno, così la verità può assumere mille volti, e ognuno di questi fa parte della verità stessa"*. Charun è nondimeno definita *"la signora una e trina"* e incarna l'essenza di verità, dubbio e menzogna.

Al suo credo sono devote le Tre Sorelle. Pur condividendo lo stesso sangue, mai fanciulle su Whanel furono così diverse.

Alpan la Saggia, pur la più giovane delle tre sorelle, è anche di queste la più pacata, paziente fino allo sfinimento, sempre con un sorriso serafico sul volto, che si dedica ai suoi adepti per istruirli nell'arte dei rituali. Nonostante la giovane età, è stata la prima delle sorelle a tracciare le figure mistiche e porta con sé le prime corde utilizzate per disegnare le linee. Il suo oggetto preferito, che tiene sempre in mano o nascosto tra le vesti, è uno

specchio che si dice possa rivelare la vera natura di ciò che vi si riflette. Durante le sere invernali intorno ai fuochi, ben lontani dalle orecchie di Alpan, alcuni insinuano che possa strappare parte dell'anima di chi osa fissarlo troppo a lungo.

Vanth la Custode è la più silenziosa ed enigmatica delle tre. Difficilmente condivide i propri pensieri con chi la circonda e passa le sue giornate nella grande biblioteca di Velathri, di cui è la guardiana. Possiede innumerevoli pergamene, alcune sembra precedenti alla fondazione del Vico, e porta con sé un libro in cui si dice custodisca tutti i rituali che sono stati eseguiti dai membri della Camarilla. Dedita allo studio dei fenomeni naturali, ha l'abitudine di conficcare chiodi ovunque si rechi, si dice onde rappresentare l'imporre della sua sorte sul luogo e l'ineluttabilità dello scorrere del tempo.

Uni la Bella è la maggiore delle tre sorelle. Austera e meticolosa, ama i fiori dai colori più sgargianti e trascorre gran parte del tempo nei boschi a raccogliere vegetali e

funghi oppure nella sua serra, ove possiede una collezione di piante rare essiccate da cui estrae le essenze di cui si circonda. Si dice che a ben pochi sia concesso metter piede nella sua serra, e nessuno osa muovere foglia senza il suo permesso. Chi ci ha provato, ne paga ancora le conseguenze, perché come si sa nelle Lande Selvagge il fiore più colorato è anche quello più mortale. Uni mette spesso alla prova i suoi iniziati e ognuna delle sue parole deve essere pesata con estrema cura.

Tages

In assenza delle Sorelle, che si dice mai sono state viste insieme, il ruolo di Quartiermastro della Camarilla viene svolto da un individuo gobbo e sfuggente, che risponde al nome di **Tages**, famoso nella Scacchiera per cercare d'interpretare il futuro dalle viscere degli animali. Tages pare in stretto contatto anche con la Camarilla degli Eoteri e con il loro Altomastro, Mordecai, in quanto fornisce loro i resti degli animali sacrificati affinché siano utilizzati per le loro pratiche occulte.

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

La gente del Vico si apre davanti a noi per lasciarci passare. Pochi cercano d'aiutarci, molti si discostano da noi per timore di condividere il medesimo maleficio. Non abbiamo bisogno di codesti bifolchi... la nostra Masnada ha già ottenuto i favori della Camarilla. Loro ci stanno aspettando. La mia compagna emette un gemito di dolore e si affloscia tra le mie braccia.

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

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

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

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