

LE TERRE DEGLI ANGELI APS

NOVISTERRA

AMBIENTAZIONE
CRONACA LARP
OLTREMONDO



CREDITS

COORDINAMENTO

Andrea Botarelli

EDITING STAMPA

Elisa Lastrucci

TESTI

Sofia Acciai, Michael Bianchi, Costanza Bonelli, Cristina Bonelli, Andrea Botarelli, Irene Grazzini, Antonio Intrieri, Riccardo Pancani, Giulio Polvani, Lorenzo Testi

ILLUSTRAZIONI

Sofia Acciai, Cristina Bonelli, Andrea Botarelli, Elisa Lastrucci, Chiara Leidi, Valentina Marconi, Valentina Matteoni, Cecilia Peleggi, Elena Spossati, Elena Tinacci

REVISIONE

Luca Azzalin, Chiara Istraghi, Barbara Di Meglio, Valentina Marconi

OPZIONI DI GIOCO

Gruppo Regolamento TdA

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

E, ovviamente, grazie all'Entropifero!

Quest'espansione dell'ambientazione originale "Whanel" è relativa alla Cronaca LARP fantasy "OLTREMONDO" che avrà inizio a partire da aprile 2026 e si protrarrà per i successivi quattro anni. Questi contenuti si riferiscono specificatamente all'epoca e alla regione del mondo di Whanel in cui saranno ambientati gli eventi della Cronaca.

Per qualsiasi approfondimento vi rimandiamo al libro ufficiale di Whanel, edito nel 2007, o vi invitiamo a chiedere allo staff.

© per i testi: *gli autori*

© per le illustrazioni: *gli autori*

Per informazioni:

Le Terre degli Angeli APS

www.terredegliangeli.com

PREFAZIONE

Cosa si prova ad affrontare un nuovo capitolo entro i mirabili e misteriosi reami di **Whanel**?

A chi si affaccia come forestiero nel nostro mondo, diciamo che ad attenderlo c'è un'epopea fantasy con tinte epiche e spaventose; un'esperienza in cui ogni protagonista dovrà affrontare avvincenti enigmi e fatidici dilemmi morali.

A chi è un veterano, diciamo invece che stavolta abbiamo deciso di "rimiscolare le carte".

Non abbiate timore, ritroverete tutti gli aspetti di Whanel che avete apprezzato negli oltre venti anni di esperienza ludica TdA ma tanto il contesto storico quanto la peculiare vicenda in cui sarete catapultati demoliranno ogni vostra certezza!

Novisterra è l'ambientazione originale della **Cronaca LARP "OLTREMONDO"** che inizierà ufficialmente nel 2026. Nei capitoli che seguono troverete il quadro, le origini e l'attualità di una singolare impresa che persegue la più remota delle mete, nella quale si cela un occulto potere divino.

Spetta a questa prefazione darvi la giusta chiave di lettura per leggere e assimilare il solo bagaglio che vi sarà utile in questo viaggio.

Un mondo arcaico

Per la prima volta giocheremo nell'**Era Arcaica** di Whanel, un tempo che precede di ben cinque millenni quello in cui sono state ambientate le precedenti Cronache LARP.

Il mondo ha connotati molto diversi rispetto a quello che ci è familiare: le prime stirpi (Longevi) stanno cedendo il passo alle ultime che sono state generate (Effimeri) e tra queste è inclusa la progenie degli uomini.

I popoli umani stanno uscendo dal "fango dei primordi" e gettando le fondamenta dei reami moderni come Ducati, Piane e Contee. Nei fieri barbari del nord si intravede l'ardimento dei cavalieri erranti, tra gli schivi nomadi del centro esordiscono le scienze mistiche, dall'unione degli scaltri avventurieri del sud traspare la futura Gilda dei Liberimericatori.

Se siete curiosi di mettere a nudo le radici delle civiltà odierne e scoprire perché alcune tradizioni, miti e aneddoti sono rimasti sepolti nel passato, questa è la vostra occasione!

Senza memoria

L'agognato potere che vi aspetta presso Novisterra ha un prezzo molto alto: la vostra memoria! Come scoprirete leggendo questo manuale, tutti i partecipanti dell'impresa perderanno gran parte dei propri ricordi prima di poter esplorare la meta che hanno raggiunto.

Senz'altro questo rappresenta l'aspetto più sfidante per il GDR di ogni giocatore. In pratica, l'amnesia comporterà i seguenti effetti:

Il personaggio manterrà poche conoscenze generali del mondo che si è lasciato alle spalle. Questo comporterà avere un ricordo assai vago del proprio reame natio; molti dettagli specifici come personalità, fatti e leggende legate alle proprie origini saranno completamente cancellati. Come regola generale: ogni informazione di ambientazione non contemplata in questo manuale (es. quelle disponibili nel libro ufficiale di Whanel) non sarà accessibile al personaggio.

Il personaggio dovrà scegliere una “reminiscenza personale”, nei limiti degli spunti che saranno contemplati nella “guida alla creazione del personaggio”. Ognuno dovrà optare per quello che ritiene essere un ricordo significativo, qualcosa cui aggrapparsi nell'affrontare l'ignoto di Novisterra.

Perché abbiamo introdotto questo spunto? In primis, perché sappiamo che un background estremamente ricco di dettagli avrebbe scarso impatto in un luogo che si trova tagliato fuori dal resto del mondo. Inoltre, ciò darà un senso molto più profondo alla cerca personale di ognuno, non solo nell'affrontare nuovi perigli ma anche nel colmare il vuoto lasciato dall'oblio.

Fantasy, Epica e Horror

Oltre le tematiche fantasy, le quali saranno centrali nella Cronaca e caratterizzate dagli spunti illustrati in precedenza, abbiamo scelto Epica e Horror come elementi fondanti dell'atmosfera di gioco. Vorremmo brevemente spiegare il nostro razionale:

L'epica è la narrazione di leggendarie epopee che hanno come protagonisti autorevoli eroi o antieroi. Questo tema è evidente nell'obiettivo che si prefiggono gli esploratori delle remote lande di Novisterra: la promessa di un potere divino, il quale può essere raggiunto solo affrontando terribili

ordalie. Quest'obiettivo dovrebbe costantemente ispirare le gesta dei vostri personaggi, spingendoli a superare i limiti mondani e ad ambire a doni come onnipotenza, onniscienza e immortalità. Allo stesso modo gli eventi che vi attendono saranno caratterizzati da tinte drammatiche e sfide sovrumane, le quali metteranno a dura prova non solo il vostro coraggio ma anche la capacità di compiere scelte fatidiche nonché affrontare ardui sacrifici.

Nelle opere di fiction, l'horror si è espresso in un numero incredibile generi quali body, cosmico, dark, folk, gotico, slasher, etc. ma ognuna di queste sfumature ha come scopo centrale evocare le paure dell'individuo. Presso Novisterra il timore ha origine nell'amnesia che priva ognuno delle sue certezze e nell'ignoto mondo che si estende oltre la “soglia”. Se alcuni sono riusciti ad arrivare all'epica meta, quanti sono caduti lungo la via e qual è stato il loro destino? La risposta sta forse nei sinistri abomini che, nel corso dei secoli, hanno proliferato in questo luogo. Chiedetevi costantemente: otterrete la gloria che agognate oppure sprofonderete nell'orrore che si cela attorno a voi?

Infine, vi rivolgiamo il nostro immancabile augurio:

in bocca al troll!



GUIDA ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

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

Accedendo alla sezione *I tuoi personaggi* sul nostro portale Anthologon e cliccando sul tasto **Crea personaggio**.

Il form di creazione contiene una sezione per inserire il background che riporta i dettagli salienti legati al PG. Queste informazioni saranno innanzitutto consultate dai **narratori** della Cronaca, i quali potranno inviare all'autore eventuali consigli affinché il nuovo PG sia ben inserito nell'ambientazione. Inoltre, il background offre ai narratori utili spunti per coinvolgere appieno il PG nelle trame di gioco (**NB.** Ricordate, uno dei nostri principali scopi 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:** Sarà sempre il vostro riferimento per trovare spunti adeguati. In caso di dubbio potete interpellare il gruppo dei narratori TdA (**Andrea Botarelli**).
- **Scegliete il vostro Governatorato:** I personaggi che inizieranno a giocare nel 2026 provengono da uno dei tre Governatorati; pertanto, scegliete a

quale appartenere. Nel corso della Cronaca la lealtà del personaggio al Governatorato potrà svilupparsi a sua discrezione.

- **Scegliete la vostra reminiscenza:** La vicenda del personaggio dovrà tenere conto dell'amnesia descritta nella prefazione. Il personaggio ricorda com'è nata questa impresa e come ha deciso di prendervi parte ma conserva solo una blanda memoria delle sue origini personali; pertanto, è opportuno evitare di sviluppare questi aspetti nel background. A tale proposito, dovrete definire un singolo ricordo del vostro passato.

Tale ricordo dovrà ricadere in uno degli esempi seguenti:

- ✓ **Un soggetto specifico:** Il personaggio ricorda l'identità del soggetto, il suo aspetto e ciò che li legava (es. parentela, amicizia, mestiere, fede, etc.); tuttavia, il personaggio non ricorda episodi particolari vissuti assieme al soggetto o altri individui che avevano rapporti con esso. La scelta del soggetto non è ristretta alle persone ma può anche contemplare entità astratte come il nume divino che il personaggio venera. Si tratta di una figura

estremamente importante impresa nella sua memoria e che è destinata a ispirare, nel bene o nel male, le sue gesta.

✓ **Un luogo specifico:** Il personaggio ricorda l'ubicazione del luogo, il suo aspetto e cosa fosse solito fare lì; tuttavia, il personaggio non ricorda soggetti o fatti specifici occorsi nel luogo scelto. Il luogo deve rientrare in un'area ristretta (max. 1 km quadrato) ma entro quel limite si possono coprire le opzioni più disparate (es. una singola sala, un edificio, una radura, un boschetto, una spelonca, etc.). Si tratta di un'immagine che funge da riferimento per il personaggio; dopotutto, ognuno ha bisogno di un "rifugio sicuro" presso cui tornare.

✓ **Un aneddoto specifico:** Il personaggio ricorda nitidamente un fatto di cui è stato testimone oppure una vicenda reale o di fantasia che gli è stata raccontata; tuttavia, il personaggio ha un ricordo sbiadito dei protagonisti (es. ricorda che ruolo avevano ma ne ignora l'identità) e del luogo in cui si è svolta la scena. Questo aneddoto ha segnato profondamente il personaggio e torna ad affiorare nei momenti più cruciali della sua esistenza.

- **Raccontate come avete vissuto per un anno nel Ghetto:** Tutti i personaggi dovranno trascorrere un singolo anno isolati nell'insediamento noto come Ghetto e, a differenza delle memorie pregresse, i ricordi di questo periodo potranno essere mantenuti. Se la vostra vita passata sta svanendo, quest'esperienza merita invece di essere narrata con il giusto spessore. Come avete

vissuto nel Ghetto? Che ruolo avevate? Chi avete frequentato?

- **Specificate eventuali rapporti con altri personaggi:** Potete includere legami di parentela, amicizia/inimicizia, etc. Limitatevi agli altri PG, le personalità influenti (PNG) descritte nel manuale dovrete conoscerle nel corso del gioco.
- **Scegliete la vostra ambizione:** La maggior parte dei membri dell'impresa aspira al divino potere di Novisterra. Nessuno sa davvero di cosa si tratti; pertanto, è lecito sperare in qualsiasi cosa: forza, ricchezza, prodigi e via dicendo. Questa, del resto, è la vostra "epica personale" e non ci sono limiti a quello che desiderate ottenere! Cosa ha persuaso il personaggio a intraprendere questa cerca? Cosa rappresenta il suo più alto obiettivo?
- **Siate concisi:** In ogni caso, la lunghezza massima del background dovrà rientrare nelle 6000 battute (spazi esclusi). Non vogliamo limitarvi nel vostro racconto ma, sulla base dell'esperienza pregressa, ci siamo resi conti che un background troppo prolisso tende a rendere i punti essenziali con minore efficacia.

In breve, i due aspetti fondamentali da sviluppare nel background sono la **reminiscenza** del personaggio e la sua **esperienza nel Ghetto**. Il giocatore potrà sviluppare questi aspetti a sua discrezione, bilanciandoli oppure dando più spazio a uno dei due. Ad esempio, se la reminiscenza è centrale nella vicenda del personaggio mentre l'anno trascorso nel Ghetto è stato distinto da una vita modesta/riservata, è plausibile che nel background la reminiscenza sarà preponderante; in caso contrario, se la reminiscenza rappresenta un breve "flash" del passato mentre l'esperienza nel Ghetto è stata arricchita da eventi significativi e/o rapporti con gregari, sarà più in evidenza il secondo aspetto.

ESEMPIO DI BACKGROUND

Astrid Holmberg,

I miei trentadue inverni mi hanno infine condotto dalle gelide selve del Leir a questa remota isola. Sono giunta sotto il vessillo del drago impalato del Riddenfelt, seguendo le orme dei fieri Walenar che servono Victra, nostra Signora.

Dopo quasi un anno trascorso nel Ghetto, la mia mente indulge nell'oblio come se oppressa da troppo idromele. Per quanto mi sforzi a ricordare, vedo solo immagini sbiadite delle foreste vergini e degli scorci selvaggi che hanno accompagnato la mia giovinezza e l'ingresso nell'età adulta. Siamo come alberi privi di radici che cercano un nuovo suolo in cui attecchire.

L'unica memoria che l'occulto potere di Novisterra non ha dissolto è quella di mio padre, Olaf, valente cacciatore del Leir. Anche mia madre non è che un'ombra indistinta mentre la figura di mio padre continua a guidare ogni mio passo.

Vedo il suo volto altero, incorniciato in una chioma rossa nella quale si è prematuramente affacciato il grigio della vecchiaia. Il suo sguardo mi fissa con un frammisto di affetto e severità. I suoi ordini, perentori ma giusti, mi risuonano nelle orecchie.

Lo sento spiegarmi l'importanza di percepire la vita della preda prima di carpirla. Nell'odore che il vento porta alle narici, nelle impronte lasciate sul terreno, nei resti del suo pasto... mio padre mi ha spiegato come valutare ciascuno di questi elementi per identificare la preda prima ancora d'incontrarla.

Quando la corda dell'arco o la punta del coltello vibreranno il colpo fatale, la forza della preda non dovrà estinguersi. Essa continuerà a vivere nel cuore che il cacciatore porterà alle labbra, nella carne che sfamerà i suoi consanguinei e nella pelle che scaldierà le sue membra.

Al compiersi dei sedici inverni, Olaf volle donarmi la fiasca di Eldre. In questo recipiente è serbata la prima goccia di sangue strappata a ogni singola preda abbattuta dalla nostra famiglia. Mio padre mi disse che le anime serbate là dentro avrebbero sostenuto la mia cerca così come avrebbero sostenuto quella dei miei figli.

Egli perì stritolato tra gli artigli di un'orsa bianca delle Cime. Ricordo il suo corpo straziato e a malapena riconoscibile adagiato sulla lettiga di cuoio. Ricordo le mie dita toccare quella carne fredda e immobile. Ricordo le mie mani afferrare la fiasca di Eldre per raccogliere il suo sangue. Non so spiegarmi quel gesto.

Adesso per noi c'è solo il Ghetto. Le provviste che abbiamo caricato sui vascelli sono state razionate con austerità. La carne di daino e l'idromele che ci siamo portati dal Leir allietano i nostri pasti solo due volte per luna e per il resto debbo nutrirmi di poltiglia di segale o degli uccelli che di tanto in tanto sorvolano queste mura. Ho fatto amicizia con un pescatore del Bagatto, Almo, che mi cede sarde essiccate in cambio di tordi e frequento la bottega di una vecchia alchimista del Vitriol, Fatima, riparando le sue calzature e bisacce, in cambio di una presa di tabacco. Tutti hanno qualcosa da offrire se si è disposti a dare altrettanto.

Certo, ci sono anche molti che cercano rogne, come quei due damerini del sud che ho sorpreso mentre ripulivano le reti che avevo piazzato nel solaio di un vecchio fienile. Dovranno abituarsi a masticare senza denti prima ancora di tentare l'Ascesa!

Quel nome, Ascesa, echeggia spesso presso i falò del Riddenfelt. Quando l'anno sarà scaduto, potremo addentrarci in questo territorio e raggiungere la Soglia. Anche se ho dimenticato il volto dei nostri dei, potremmo afferrare parte del loro ancestrale potere.

Per questo ho portato con me la fiasca di Eldre, per questo il sangue di mio padre mi accompagna. Sono persuasa che egli sarà là ad attendermi oltre la Soglia e, se saprò dimostrarmi degna, potrò seguirlo nei reami in cui non vigono né il dolore né il declino.

CAPITOLO 1

DEL VECCHIO MONDO

1.1 IL COSMO

“Gli dei si sono ritirati, ma nessuno se n'è accorto”

Friedrich Hölderlin

Talvolta, nelle notti senza luna, quando il cielo si fa cupo come la pece e le stelle sembrano occhi spenti, c'è chi racconta le vecchie storie del Cosmo.

Non come dogma. Non come rito.

Ma come un brivido.

La gente del **Ghetto** non rammenta le preghiere, i testi sacri sono svaniti e nessuno saprebbe più distinguere un altare da un tavolo da gioco. Ci sono gesti, però, che si ripetono, istintivi, come riflessi atavici.

Diviene naturale quindi ritrovarsi alla sera attorno ai falò, le lingue di fiamma come uniche fonti di luce che si riflettono sugli sguardi smarriti degli astanti, per parlare del Cosmo, per rimettere insieme quelle conoscenze così importanti prima del principiare del viaggio, dare un nome al calore che si annida nel cuore.

All'origine di ogni tempo, prima ancora che la memoria potesse distinguere forma e parola, tutto ciò che esisteva era contenuto in un abbraccio perfetto, unione indissolubile di **Ordine e Caos**. In quella condizione primordiale, due entità radicalmente opposte, il Caos, detto il **Nero**, principio mutante, e l'Ordine, detta la Bianca, principio modellante, coesistevano in simbiosi. Tutto ciò che esiste si generò da quell'abbraccio, il destino del Cosmo e delle razze mortali fu modellato in quel principio, così come la loro fine.

Tale equilibrio non fu eterno: esso venne spezzato da una misteriosa anomalia detta Piaga, la quale fu interpretata da alcuni come un'entità maligna e da altri come l'inarrestabile mutamento imposto dal Fato, la quale squarciò il Cosmo, separando i due principi fondanti e relegandoli nello sterile grembo della **Vacua Tenebra**.

Da quella frattura nacque il Cosmo conosciuto, ora composto dal Firmamento e dalla Piaga, due essenze in perenne contrasto impossibilitate a convivere e destinate a distruggersi a vicenda, entrambe divise dal nulla della Vacua Tenebra.

Il Firmamento

“Siamo polvere di stelle che sogna le stelle.”

Carl Sagan

La cosmologia del Vecchio Mondo, per quanto sia stato possibile ricostruirla, si fondava su un tessuto di presenze angeliche, alterne potenze entro un Firmamento sacro.

La struttura del Firmamento, sebbene ora appaia remota, era al tempo stesso fisica, morale e rituale, in cui venivano chiamati “Astri” le presenze luminose che rischiarano la volta della notte; entità la cui forza selvaggia o la radiosa virtù ispirarono le gesta delle stirpi mortali. Le loro immense ali dalle molteplici tinte si estendevano sulle genti del mondo, seppur non percepite, per guidarle verso i principi che rappresentavano.

Gli Astri non erano soltanto corpi celesti, ma principi regolatori dell'esistenza: a essi erano attribuiti ideali diversi e complementari come la libertà e l'ordine; allo stesso modo, le ordalie loro consacrate contemplavano alterni scopi come affrontare ardue sfide o redimere le colpe altrui.

La vita stessa si genera e si piega secondo i voleri del Firmamento, dal primo vagito all'ultimo respiro si è sotto l'egida degli Astri e la natura stessa delle razze mortali è portata a espletare uno dei principi che da essi è stata generata: dal prode condottiero al feroce bandito, dal saggio studioso al vagabondo perdigiorno, ogni gesto è ispirato dalle essenze primordiali delle potenze angeliche.

I loro nomi, purtroppo, sono perduti nell'oblio.



La Piaga

“L’ambizione è come l’acqua del mare: più ne bevi, più hai sete.”

Arthur Schopenhauer

Molto è stato detto, o inventato, sulla Piaga: che fosse corruzione, rovina o veleno del mondo; eppure, nessuna parola riesce davvero a contenere il suo significato.

Ciò che oggi viene tacciato di empietà, un tempo fu probabilmente fonte di sapere e consolazione. Lungi dall’essere una pura adorazione della corruzione, la fede nella Piaga, o forse sarebbe meglio dire nella “Forza che Eleva”, si fondava su un principio arcaico quanto l’uomo stesso: il desiderio di piegare il proprio destino.

I fedeli della Piaga non erano malvagi nel senso più lato del termine. Erano visionari, affamati di verità, che credevano che l’uomo fosse incompleto, mutilato dai limiti imposti da leggi divine estranee alla sua volontà. Costoro vedevano nella “Piaga” non una ferita, ma un varco, uno strappo nel tessuto della realtà da cui poter trarre la forza per ricrearsi diversi, più forti, più liberi. Ogni aspetto della Piaga ispira scopi di crescita come forza, sapere, successo e ogni desiderio carnale.

Le razze mortali non sono in grado di raggiungere la soddisfazione: la loro natura le porta ad accrescere e accumulare senza sosta le loro risorse individuali. Questa è l’anticamera della corruzione, ciò che porta ciascuno a divenire schiavo delle proprie ambizioni, anziché sfruttarle per ottenere un obiettivo concreto.

Nondimeno, la Piaga non chiedeva una fedeltà cieca, ma il coraggio di rompere ciò che è stato per costruire ciò che può essere. Non è una fede semplice, non offre redenzione, ma potere; non promette giustizia, ma trasformazione. Per molti questa è la più vera forma di umanità: diventare ciò che si sceglie di essere, e non ciò che è stato scritto da altri.

La Vacua Tenebra

“L’abisso della mia anima chiama sempre a gran voce l’abisso di Dio: dimmi, qual è più profondo?”

Angelus Silesius

La Vacua Tenebra non è un’entità, è ciò che resta quando tutte le altre tacciono: non ha simboli, né dogmi, eppure il suo sentore è ovunque. È nel vuoto che separa le stelle, nel tempo sospeso tra due decisioni, nel momento esatto in cui il respiro si ferma prima di accettare il proprio destino.

Nessuno ricorda se sia mai stata adorata o se sia stata semplicemente riconosciuta come si riconosce un confine, una sentenza, un abisso; i pochi testi sopravvissuti parlavano degli Astri come alimentatori del ciclo della vita e della morte, della volontà, mentre della Piaga come una potenza che si distacca da questi concetti.

Ma la Vacua Tenebra?

Essa non crea né distrugge. Essa osserva, aspetta, tiene il conto.

Alcuni l’hanno chiamata Baratro, altri Silenzio Originario, molti pensano che sia l’Arbitro, non nel senso morale, bensì cosmico: tra chi vuole conservare e chi vuole trasformare, c’è chi misura.

Qualcuno la teme, qualcuno la desidera, altri pensano che essa non dia nulla, ma conceda l’ultima possibilità di vedersi per ciò che si è: senza dogmi, senza maschere, senza speranze. La Vacua Tenebra non è nemica della vita, è ciò che resta quando la vita dimentica se stessa.



SI NARRA CHE...

Non ricordava più il nome del Dio, eppure lo aveva servito tutta la vita.

Ogni mattina Kalan si alzava all'alba e ripeteva il rito: le mani giunte, le dita intrecciate, la parola che apriva il giorno e proteggeva la casa. Era un gesto semplice, automatico, eppure da tre giorni... qualcosa mancava.

Non riusciva più a stringere le mani nel modo giusto, ogni volta che ci provava un dolore sordo gli serrava il petto, come se un'altra volontà si opponesse al ricordo.

E la parola, la parola si era sciolta, ricordava il ritmo, il suono, ma non il senso.

Come acqua fra le mani.

Come sabbia secca sul fuoco.

Nel Ghetto, i più lo ignoravano. Alcuni lo prendevano in giro, altri fingevano che nulla fosse cambiato. Ma lui lo sapeva. Ogni giorno che passava, un altro pezzo della sua fede si sgretolava, portando via tutto il resto. I suoi riti, il suo nome, persino il senso del bene e del male.

Una sera si guardò allo specchio d'acqua dietro le cucine del Ghetto, Il suo volto era lo stesso, ma dietro gli occhi, quegli occhi che avevano scrutato le stelle e pianto durante le veglie, non c'era più nulla.

"Che prezzo ho pagato," sussurrò, "per attraversare il mare?"

Aveva creduto che nel Nuovo Mondo avrebbe trovato l'Ascesa, o la verità, o almeno una nuova forma di luce. Aveva creduto che valesse la pena rinunciare a tutto per raggiungere l'ignoto.

E ora sapeva.

Sapeva che la sua fede non era stata così forte.

Che ogni sua preghiera era una voce in un pozzo.

Che aveva dimenticato il suo Dio, come se non avesse permeato il suo essere per anni.

Quella notte salì sulle mura esterne del Ghetto, in un punto dove nessuno faceva la guardia.

Sotto, la riva era sassosa. Il mare grigio si muoveva a scatti, come una bestia dormiente.

Guardò in alto. Nessuna stella lo fissava. Nessun segno. Solo cielo nero.

"Ho perso tutto," mormorò.

Poi fece un passo avanti.

E cadde.

Non fu un atto di disperazione.

Fu l'ultimo rito.

Un sacrificio silenzioso.

Un uomo che, perdendo la memoria del proprio Dio, scelse di non perdere anche se stesso.

1.2. DAI LONGEVI AGLI EFFIMERI

“Non è la specie più forte o la più intelligente a sopravvivere, ma quella che si adatta meglio al cambiamento.”

Leon C Megginson come interpretazione del pensiero di Charles Darwin

In base alla leggenda ancestrale, la creazione del mondo terreno avvenne per un sodalizio tra le divine entità che finora si erano contese le sorti celesti. Con questo tacito accordo, costoro decisero di condividere l'influenza su una nuova progenie la cui sorte avrebbe, per la prima volta, conosciuto l'ineluttabile ciclo della vita e della morte.

La Genesi

I numi immortali diedero mandato agli Artefici, altresì detti **Titani**, di plasmare la materia primordiale formata dai quattro elementi del **Calderone**, il quale ribolliva da tempo immemore sul fondo del Cosmo. Questa, tuttavia, non fu un'opera pacifica e serena, bensì frutto del più bellicoso dei conflitti, il quale perdurò per l'intera prima Era di Whanel.

Nei Titani convivevano, difatti, le avverse volontà dei numi: caos, ordine, armonia e corruzione. Per quanto il loro genio non avesse pari, la loro mente fu lacerata e, infine, spinta nel baratro della pazzia.

Così ebbero inizio le **Tre Guerre dei Titani**, ognuna delle quali avrebbe dato vita a una delle **Tre Generazioni** delle stirpi terrene. Mentre plasmavano la materia, formando i mari e le lande emerse, i colossali corpi degli Artefici si scontrarono in un terribile coacervo di distruzione. Il loro mistico sangue cadde sulle terre vergini e da ogni singola stilla si levò un esemplare delle razze mortali.

La **Prima Generazione**, detta dei **“Primevi”**, diede origine alle stirpi più potenti, le cui vite perdurano per lunghi secoli prima di consumarsi, ma il cui cuore prima o poi cede al germe della superbia o dell'avidità. Tra i Primevi si annoverano le temute razze draconiche, dai Grandi Vermi alati del Settentrione ai feroci Serpenti Marini del Meridione, gli schivi Geni che dominano gli elementi naturali, nonché gli innominabili abomini che vagano nei cupi meandri del Sottobuio.

La **Seconda Generazione**, detta degli **“Ancestri”**, fu quella di esseri che dividevano le lunghe vite dei Primevi,

anche se non la loro forza, e che per primi fondarono società collettive. I primi Ancestri che furono generati sono gli spiriti fatati del Piccolo Popolo, suddivisi nelle tre stirpi di Macchia, Palude e Ombra, e gli imponenti Giganti. Dal Piccolo Popolo e dai Giganti discesero poi gli elfi e i nani, i cui celebri reami prosperarono nell'Oceano e nei Monti Eterni.

La **Terza Generazione**, detta degli **“Effimeri”**, vide la nascita di stirpi il cui fato si concludeva nell'arco di poche decadi o anni, tra le quali era destinato a spiccare il popolo degli uomini. Queste genti primitive e prive del potere di Primevi e Ancestri erano relegate in misere esistenze, spesso costrette a trovare rifugio in luoghi sterili o malsani.

Infine, si conclusero le guerre dei Titani e i numi del Cosmo imposero agli Artefici di sprofondare in un eterno letargo nelle viscere della terra.

I Vhalghast

Così ebbe inizio l'**Era Arcaica**, i cui primi cinque millenni furono distinti dalle gesta di Primevi e Ancestri. Radicate alle proprie brame e ossessionate da peculiari ambizioni, le stirpi longeve non furono in grado di cogliere il valore che era insito nella varietà del vasto mondo. Nella maggior parte dei casi, questi esseri finirono per isolarsi nelle loro dimore, tane o nei confini dei loro reami, ciascuno inseguendo la morbosa volontà che affliggeva il proprio destino.

Non a caso i messi celesti, chiamati **Vhalghast**, non scelsero di dare il loro stimato ausilio alle prime generazioni, bensì alle genti che per ultime furono create. Costoro apparvero al principio dell'Era Arcaica, giungendo dalla distesa ghiacciata che si trova all'estremo nord di Whanel. Nei primi millenni di quel tempo vagarono in ogni regione conosciuta, palesandosi innanzi alle genti appena sorte dal fango dei primordi. I Vhalghast introdussero quei popoli alle arti mistiche e mondane, donando loro così la scintilla della civiltà. Nei millenni che si susseguirono, i messi celesti presero poi l'abitudine di presentarsi al cospetto dei loro seguaci presso maestosi megaliti eretti nelle Piane. In alcuni casi i gregari dei Vhalghast divennero devoti discepoli in grado di diffondere il loro prezioso sapere, in altri voltarono loro le spalle, sfruttando quella conoscenza per scopi biechi e corrotti. Tra i più leali adepti dei Vhalghast si ricordano i **Magister**, custodi della nobile Alchimia, ai quali fu dato il privilegio d'incontrare l'ultimo dei Titani che ancora non aveva ceduto al sonno ancestrale.

Chi erano davvero i messi celesti? Nessuno ne serba memoria presso Novisterra. Del resto nell'ottavo millennio del tempo arcaico i Vhalghast erano pressoché scomparsi dai reami degli uomini e persino presso le grandi pietre delle Piane incontrarli era un evento raro. Certo i più ne lodavano l'opera illuminata, dipingendone l'aspetto con figure maestose di uomini alti otto piedi, la cui pelle era coperta da una trama adamantina simile a quella dei Grandi Vermi.

Non mancava altresì una visione alternativa, la quale azzardava che i messi celesti volessero erudire i primi popoli solo per poterli ridurre un giorno in schiavitù. A tale versione si accompagnava ovviamente una rappresentazione ben più cupa e mostruosa di esseri dall'aspetto di rettili antropomorfi, la cui lingua biforcuta sputava venefiche menzogne.

Il mondo nell'ottavo millennio

Al tempo della seconda impresa diretta a Novisterra, gli uomini e altre stirpi simili a loro si erano lasciati alle spalle le scarne società primitive e avevano iniziato a formare insediamenti stabili nelle regioni che offrivano risorse propizie.

Dei Primevi e degli Ancestri restavano scarse tracce; si narra che all'interno dei loro reami, impenetrabili per le altre stirpi, covasse un abietto sentimento fratricida. Tanta era la paranoia che li logorava da indurli a guardare con astio alle altre casate, fazioni, famiglie o persino ai singoli soggetti che ritenevano avessero sottratto loro qualcosa di caro o che fossero in procinto di tradirli.

L'esodo delle prime generazioni ha dunque lasciato sparsa nel mondo un'impressionante quantità di cimeli che gli Effimeri hanno raccolto. Sebbene spesso gran parte del potere di quei manufatti sfuggisse alla loro comprensione, i loro stessi usi e costumi ne furono influenzati. Oggi non stupisce vedere frange simili a scorza di draghi adornare le vesti degli uomini, elaborati gioielli elfici accostati a rozzi monili d'osso o bizzarri copricapi con tinte simili a quelle dei vagabondi del Piccolo Popolo.

Le popolazioni più fiorenti si concentrano attualmente nelle selvagge vallate del Settentrione (Leir), negli sconfinati sentieri che serpeggiano sulle aree centrali (Piane) e negli irrequieti porticcioli che sorgono lungo la costa del Meridione (Garadh). Ai margini di queste regioni si concentrano poche sacche che ignorano o rifiutano le nascenti civiltà, alcune delle quali sono rimaste nei luoghi dove erano relegate all'inizio dell'Era Arcaica. Tra questi

Guida per i PG - Il Calendario Arcaico

Nei secoli arcaici lo scorrere del tempo era strettamente ai cicli stagionali, da cui dipendevano anche le principali attività dei primi popoli come agricoltura, caccia o pesca.

Ogni **Stagione** era formata da tre cicli lunari, detti semplicemente **Lune**, ed era associata a una delle primordiali essenze del Creato. La seguente tabella elenca le lune annuali e la loro associazione con nomi di stagioni e mesi nella nostra realtà moderna:

<i>Periodo del Calendario Arcaico</i>	<i>Stagione reale</i>	<i>Mese reale</i>
Prima luna dell'Acqua	Inverno	Gennaio
Seconda luna dell'Acqua		Febbraio
Terza luna dell'Acqua		Marzo
Prima luna dell'Aria	Primavera	Aprile
Seconda luna dell'Aria		Maggio
Terza luna dell'Aria		Giugno
Prima luna del Fuoco	Estate	Luglio
Seconda luna del Fuoco		Agosto
Terza luna del Fuoco		Settembre
Prima luna della Terra	Autunno	Ottobre
Seconda luna della Terra		Novembre
Terza luna della Terra		Dicembre

SI NARRA CHE...

Nel Ghetto erano spesso allestiti mercati improvvisati o, meglio, angoli di piazze o androni di case dove chi aveva roba in eccesso poteva disporla alla rinfusa su una coperta, in attesa di trovare qualcuno che gliela avrebbe tolta dai piedi.

La vecchia comare, una donna del Leir con capelli grigi come il ferro che nessun pettine o spazzola avrebbe potuto domare, stava battibeccando con una giovane fanciulla del Garadh, il cui buffo copricapo scarlato sobbalzava a ogni imprecazione proferita dalle soavi labbra imbellettate con succo di mora.

“Tha thu a' feuchainn ri mo mhealladh! Stai tentando di fregarmi signora... l'amnesia di Novisterra non mi ha ancora privato del buon senso e il prezzo che chiedi è, a dire poco, scandaloso!”

L'anziana sbuffò come un mantice e con un gesto di stizza buttò l'arazzo nella cassapanca che aveva alle spalle, accingendosi a chiuderne il pesante coperchio.

“DAMN, FAN!”

Imporporandosi in volto, la ragazza fece alla vecchia cenno di attendere. Dopo alcuni attimi di tensione, quella fece spallucce e celando un ghigno compiaciuto, distese di nuovo la sua mercanzia di fronte all'altra.

La fanciulla passò le esili dita sul grezzo tessuto dell'arazzo... era ovvio che quel manufatto attirava la sua attenzione; tuttavia, le genti del sud fanno sempre del loro meglio per dissimulare la loro stima quando si tratta di affari.

“Suvvia, non puoi chiedermi così tanto... non si capisce nemmeno cosa siano questi sgorbi!”

Sull'arazzo comparivano due figure affrontate, cinte da una cornice di nodi spigolosi, tipici delle genti del Settentrione. La prima era un maestoso gigante le cui membra poderose erano protette da un'elaborata panoplia di scaglie, dalla fronte si levavano corna affusolate e i suoi occhi erano stati realizzati con minuscole schegge d'ambra che conferivano loro un'intensa tinta dorata. La seconda era un abominevole mostro antropomorfo dal capo spropositato, una massa spugnosa e rigonfia dalla quale si levavano tre tentacoli sinuosi e in cui si aprivano due coppie di oscene fauci, costellate di denti aguzzi.

Il colosso brandiva una lancia (anche se così stilizzata sarebbe potuta essere un randello o un serpente) contro l'abominio, mentre quello sembrava sputargli addosso gocce di nauseabondo bolo verdastro (o erano rospi deformi?).

La vecchia si schiarì la voce e disse:

“Hellig talmodigh! Santa pazienza, giovane donna, non hai mai udito dei messi celesti o l'oblio del Ghetto ti ha già tolto quel poco cervello che hai?!”

Il petto della fanciulla si gonfiò e il suo berretto fece un altro sobbalzo.

“Sì, certo, pensate che abbiano visitato solo le valli del nord dove ve ne siete sempre rimasti a gelarvi le terga?”

Eppure, dei messi celesti non v'era che un vago ricordo prima ancora che Scarabeo, Falena e Ragno salpassero alla volta dell'Occhio di Sargashion. Avevano compiuto qualcosa di mirabile oppure di terribile, magari entrambe le cose.

La vecchia sciolse la lingua:

“Si vede lontano un miglio che non ne sai nulla... vennero dopo le guerre degli Artefici e parlarono ai nostri avi, centinaia di generazioni prima che tuo padre e tua madre avessero la sciagurata idea di concepirti! Si dice che nelle Piane vi siano pietre alte più di cinque guerrieri, ritte come un fuso, presso le quali incontravano i loro accoliti... chi avrebbe potuto alzarle se non esseri dotati di una forza sovrumana?! Questa è una delle poche immagini che restano a testimonio della loro presenza. Pare si siano ritirati... forse per condividere il sonno eterno degli Artefici.”

Poi concluse:

“Qui uno dei messi affronta uno dei biechi demoni vomitati dalla nera piaga che si apre al centro del cielo, laddove non brilla stella alcuna.”

La fanciulla socchiuse gli occhi, soppesando le parole dell'altra, onde tentare di cogliere la benché minima sfumatura di menzogna; nondimeno, la vecchia sembrava sincera o, almeno, era persuasa del suo racconto.

La mano della ragazza scese sulla bisaccia che le pendeva al fianco e di lì a poco una manciata di denaro cadde sul palmo grinzoso della mercante.

L'arazzo fu arrotolato con cura scrupolosa e quindi legato con uno scampolo di stoffa. Per la prima volta durante la contrattazione, anche le labbra della giovane concessero un sorriso soddisfatto. Ella fece per incamminarsi lungo le vie tortuose del Ghetto, poi si fermò... voltandosi chiese alla vecchia:

“Abbi pazienza, quale dei due è il messo celeste e quale il demone?”

Aggrottando la fronte la vecchia replicò:

“Ah e chi mai può saperlo?...”

gruppi, spesso formati da torvi misantropi o infami predoni, vale la pena menzionare i nomadi che vivono al margine dei grandi deserti di Whanel, ossia l'assolato Deserto Grigio, le cui roventi sabbie sono rotte da poche oasi ospitali, e il mortifero Deserto Nero, la cui distesa di cenere ebbe origine dal cadavere di uno dei Titani.

La terra ha molto da offrire per le mani volenterose di contadini, pastori, cacciatori e artigiani. Nondimeno, pare che la cupidigia delle stirpi longeve abbia ammorbato anche l'anima dell'uomo.

Ecco perché accanto alla prosperità delle genti va crescendo il desiderio per i beni altrui.

Ecco perché oltre che i laboriosi arnesi le mani sempre più spesso impugnano le crudeli armi.

1.3 IL LEIR

“Le grandi montagne hanno il valore degli uomini che le salgono, altrimenti non sarebbero altro che un cumulo di sassi.”

Walter Bonatti

Nella zona a nord di Whanel sorgono i territori noti come **Leir** o **Settentrione**, che danno i natali a popolazioni di incredibile coraggio e intraprendenza. Non potrebbe essere altrimenti, in una zona che offre lunghi inverni freddi, caratterizzati da forti venti e tempeste di neve, interrotti soltanto da brevi estati che, tuttavia, non raggiungono mai le scoscese **Cime Guardiane**. In un mito vecchio come il mondo, si narra che il sole sottrasse il suo calore alle lande del nord onde salvare la figlia morente, lasciandole così attanagliate da un gelido clima.

Potenti etnie barbariche provenienti dalla Banchisa, dalle Cime Guardiane e dal Deserto Grigio, ognuna con le proprie tradizioni e costumi, si insediano nei piccoli villaggi stabili che, numerosi, sorgono nelle catene montuose.

Queste modeste comunità trascorrono le stagioni calde negli insediamenti d'altura delle Cime e si spostano poi nelle valli ai loro piedi al sopraggiungere dei mesi freddi. Gli insediamenti sparsi nelle zone più favorevoli sono infatti occupati di volta in volta dai Clan che giungono per primi sul posto e che riescono a difenderli dalle bellicose mire dei ritardatari. Le genti che abitano questi luoghi vivono di caccia e solo in pochi insediamenti, rinchiusi in vallate protette dai venti gelidi dalle stesse montagne, si

coltivano rudimentali forme di agricoltura.

Nella maggior parte dei villaggi, i fanciulli e gli anziani si occupano di mansioni semplici come la raccolta di semi o bacche, mentre i soggetti nel pieno delle forze, solitamente al seguito di una autorevole matriarca o patriarca, presiedono la caccia e l'artigianato. Per tale motivo le genti del Leir hanno sviluppato una forte capacità a sopportare lunghi periodi di carestia e sono avvezze a resistere alle asperità.

Nei villaggi il Capoclan, detto **Konge** (Re), è solitamente il guerriero o lo sciamano più anziano della famiglia; costei o costui, per conquistare il potere, ha dovuto superare ordaie sovrumane onde dare chiara prova della sua forza e valore. Il resto dei membri della comunità è direttamente legato al Konge per linea di sangue o, più raramente, per giuramento. La fedeltà che tutti dimostrano al Konge è pressoché assoluta.

La tradizione dice che perfino il nobile più influente debba portare rispetto al Konge di una zona: non a caso, entrare armati, o senza rendere palese la propria venuta, in terre sotto il controllo altrui viene riconosciuto come atto equivalente a una dichiarazione di guerra. Per questo, un Konge in visita a una terra non sua dovrà attendere l'ambasciata del signore locale sul confine, al quale cederà in pegno simbolico la sua arma per tutta la durata della sua permanenza.

Il Konge ricopre pieno potere esecutivo e giuridico sui suoi sudditi. Le leggi variano di luogo in luogo e sono spesso basate su tradizioni molto antiche. Un consiglio di decani, detto **Rad**, ha il compito di tenere memoria dei codici della comunità e ad esso il Konge fa sempre riferimento per le questioni di giudizio più spinose. Le genti comuni dei villaggi sottostanno in tutto e per tutto all'autorità del Konge, pena la morte, o peggio, l'esilio.

L'aspro clima, le risorse limitate e l'atteggiamento diffidente che divide i burberi Konge ha costretto i clan privi di terra all'ardua tradizione del **Walen**: l'**Erranza**. Questi gruppi sono limitati a ristretti nuclei familiari, capeggiati da condottieri barbarici privi di eredità (es. secondogeniti, debitori, reietti, etc.) che vagano nel Leir cercando di conquistare un pezzo di terra, detto **Felt** (Campo), in cui fondare un villaggio proprio, che spesso viene conteso da altre tribù.

I **Walenar** conducono una lotta continua contro i molti grotteschi predatori che si aggirano tra i valichi: bestie feroci, mostri leggendari, bande di rozzi giganti eremiti, stuoli di voraci troll dall'appetito insaziabile e rari abomini

che si celano nella tenebra delle spelonche sono solo alcune delle minacce che questi guerrieri devono fronteggiare.

I Walenar condividono il carattere impulsivo e l'atteggiamento schivo dei loro clan di origine, ma sono persino più burberi e diffidenti nei confronti dei forestieri. Tengono in massima considerazione il coraggio, la forza fisica, la bravura nelle armi e l'audacia di fronte al pericolo. Disprezzano l'uso della forza contro il debole e ritengono onorevole (**Heir**) combattere solo con avversari pari o superiori.

L'ambiente selvaggio e la necessità di difendersi dagli attacchi delle orride mostruosità che si annidano nei valichi delle montagne ha fatto prediligere un abbigliamento che desse la precedenza alla protezione: brache di lana, tuniche di lana a maniche lunghe (o corte, nella brevissima estate), guanti, hieb e pantaloni di pelle, cosciali di cuoio. Sopra di essi, i guerrieri indossano le loro armature di acciaio.

Per dimostrare il proprio valore, l'uso comune è quello di appendere alla propria armatura i feticci degli animali selvaggi uccisi e che usano sfoggiare nelle ordalie tra le varie tribù per conquistare i Felt.

Di queste prede i Walenar mangiano anche gli organi rituali (cervello, cuore, fegato, milza), nella tradizione "Innvollen de Gamle" (trad. "Viscere degli Antichi") a mo' di viatico onde acquisirne il potere.

Si narra infatti che quando i possenti e terribili **Artefici**, o **Titani**, si scontrarono per edificare le lande mortali, tre frammenti del loro corpo caddero nel Leir. Le primitive creature che popolavano il Settentrione si pascerono della carne intrisa di ancestrale potere. Così si svilupparono le cervella, il cuore e il fegato, le Viscere degli Antichi, la cui occulta essenza può essere tramandata da preda a cacciatore, da sconfitto a vincitore, per mezzo del pasto rituale.

Tradizione dello Stäel

*"Un tempo gli uomini erano più vicini.
Le armi non arrivavano lontano."*

Stanislaw Jerry Lec

Coloro che abitano le Cime Guardiane pare conoscano inestimabili segreti nella lavorazione dei metalli. La Tradizione dello **Stäel** (Acciaio) rappresenta la scoperta più stimata dai barbari del Leir, i quali ben volentieri e a fronte di un adeguato compenso, forgiavano strumenti di ferro per coloro che hanno un mestiere, ma concedono solo ai Konge o ai Walenar di brandire armi realizzate con questo materiale. I più abili artigiani sono in grado di forgiare usberghi duri come scaglie di drago, spade taglienti come la lingua di demoni e scudi in grado di reggere l'urto delle asce dei crudeli giganti dei ghiacci.

Ai Konge, ai Walenar e ai loro compagni d'arme più devoti sono riservate le armi concepite esclusivamente per la guerra, come spade, picche e mazze da guerra, mentre coloro che non hanno superato le prove di coraggio si servono di strumenti quali asce, mazze, martelli, forconi o verghe, che sono in primis utensili per il proprio mestiere. Sono invece considerate contrarie allo Heir (disonorevoli),

SI NARRA CHE...

L'Occaso Gelato, finalmente l'ho raggiunto! La sconfinata piana che si estende nella regione occidentale della Banchisa mostra un mistico vincolo con l'ancestrale Reame dell'Acqua. Infatti, i saggi del Clan sostengono che la superficie ghiacciata del vasto oceano elementale affiori in questa remota regione: geyser che eruttano fiotti di vapori gelidi, crepacci profondi centinaia di braccia e rigide temperature che condannano ogni pellegrino a una celere morte.

Questa landa inospitale cela nel suo suolo cristallino le carcasse intrappolate di bizzarre bestie dei piani interni, perite in seno a furibonde faide: mastodontici molluschi dal capo costellato di tentacoli lunghi come galeoni, pallidi serpenti marini le cui spire si estendono per un intero miglio, imponenti cetacei le cui fauci potrebbero inghiottire un intero maniero e sciami di pesci dalle innaturali tinte iridescenti.

I miei compagni e io abbiamo intrapreso questa incredibile lotta contro le avversità sorretti solo dalla nostra volontà e dal coraggio, per ottener da loro inestimabili auspici sui tempi venturi.

O almeno, credevo che fosse così anche per loro.

Inesorabilmente, però, uno dopo l'altro, i miei compagni Walenar hanno perduto la vita, chi preda degli orrendi abomini che abbiamo incontrato lungo la strada, chi addormentandosi per sempre nella morsa del gelo eterno. Li ho giudicati indegni e pavidì, deridendoli per la poca forza che li animava.

Come si fa a essere sconfitti dalla neve? Come puoi credere alle illusioni del ghiaccio?

Sciocco e arrogante sono stato!

Ora il gelido vento attanaglia anche me e la pallida figlia del sole non può più proteggermi. Sono ormai allo stremo delle forze, ogni respiro si tramuta in artigli di ghiaccio che mi scavano dentro i polmoni.

Avanzo fin quando le ginocchia non mi cedono. Mentre lotto per rialzarmi tra la neve gelata, scorgo un'ombra che si avvicina... non so cosa sia... Che sia, come per molti miei compagni, un miraggio? Per loro, l'illusione di un volto, di una voce familiare, si è poi rivelata un bieco trucco di orridi mostri che così irretiscono le loro prede. Scruto di fronte a me, cercando di discernere le vere forme di ciò che mi si fa innanzi.

La verità è spesso celata alla vista dei mortali.

Ecco, l'ombra si fa più vicina. Ha una forma umana, ma sembra mutare, col vento e con i riflessi del ghiaccio. O forse sono i miei occhi accecati dalla neve...

Si sta avvicinando e io sento le forze abbandonarmi, cado di nuovo sulla neve ghiacciata, i cristalli di ghiaccio sembrano tagliarmi le mani che non riesco più a muovere di un palmo. Non posso fuggire, non posso combattere.

Posso solo sperare che sia la benevola ninfa dei ghiacci, colei che custodisce la memoria degli eroi, e che sia qui per accogliermi infine nel suo Palazzo.

Ecco, abbandono a lei le mie memorie. Non sarò mai il Konge del mio Clan... ma ho vissuto in accordo allo Heir, e per il mio Heir verrò ricordato... ma... che accade? La figura tremola davanti a me, prima algida ninfa, poi grottesco abominio emerso dagli antichi ghiacci della Banchisa, le due immagini si rincorrono e si fondono insieme mentre la luce mi abbandona per sempre... chissà dove finirà la mia anima.

perché portano la “vile morte”, tutte le armi da lancio quali archi, frecce, balestre.

La **Legge dell’Acciaio**, antico dogma legato al culto della Terra e all’arte della lavorazione dei metalli, è riconosciuta in modo assoluto tra i clan e chi ne tradisce i voti, cedendo a estranei i segreti dell’acciaio divino, viene cacciato con particolare ferocia e a nessuno dei suoi familiari viene risparmiata la condanna a morte.

1.4 LE PIANE

“La pianura non ha confini, perché è un luogo dell’anima.”

Marco Belpoliti

Fra le tre regioni, quella delle **Piane** gode della maggiore estensione di territorio: è formata perlopiù da grandi praterie che si sviluppano da occidente fino a oriente, confinando a nord con il **Leir** e a sud con il **Garadh**. Le sue fertili terre sono irrorate da numerosi rivi che nascono dalle pendici montuose delle **Cime Guardiane** e scorrono placidi fino a sfociare negli oceani. Anche se questa può sembrare la perfetta descrizione per un luogo ameno, le Piane non sono scevre di pericoli, anzi; primo fra tutti le molte sacche di briganti che imperversano nella regione, che proprio per la sua natura priva di alture rende

impossibile costruire borghi fortificati in posizioni adatte alla difesa.

A causa di questi rischi, le popolazioni delle Piane sono costrette a una vita errabonda, spesso sfruttando le molte spelonche che la terra offre come rifugi improvvisati.

Il clima nelle Piane è piuttosto variegato: le temperature mutano notevolmente durante l’anno, con estati calde, talvolta torride e inverni freddi se non gelidi. In questa particolare regione si alternano principalmente due stagioni: una delle piogge e una secca. I venti sono contenuti e l’intensità delle piogge e dei periodi di siccità influenzano in modo particolare la rigogliosità della vegetazione e le migrazioni della fauna.

Nei primi millenni dell’Era, le Piane vennero predestinate dai **Vhalghast**, messi celesti, per ospitare il maggior numero di **Are**, gli altari consacrati all’erudizione dei popoli **Effimeri**. In questi luoghi costoro istruirono le genti primitive sui rudimenti della civiltà e sulla teologia, narrando loro dei molteplici numi del **Cosmo**. Tra i popoli della regione nacque anche una peculiare sacca di individui, detti **Segnati**. Si tratta di individui che hanno vissuto o discendono da chi ha vissuto in aree contaminate dall’essenza creatrice o corruttrice degli Artefici morti nel corso delle Guerre dei Titani. I Segnati possiedono una lieve “scintilla mistica” innata ma sono più gracili e tendono a invecchiare prima del normale.

Da allora i nomadi iniziarono a compiere peregrinazioni



periodiche presso le Are. Questi viaggi avevano lo scopo di porre richieste esplicite ai numi o anche solo di dedicarsi alla contemplazione del divino. La sintonia con questi monoliti di pietra crebbe fin al punto in cui essa riuscì a donare alle genti delle Piane il loro ancestrale potere, facendo così nascere le prime arti mistiche.

Vennero così scoperte arcane scienze come:

- L'**Alchimia**, maggiormente nelle zone occidentali della regione, un'arte in grado di comprendere e manipolare la materia più primordiale allo scopo di trasformarla come più si desidera.
- La **Cronomanzia**, principalmente nelle zone centrali della regione, ovvero dei poteri mistici in grado di piegare, seppur per alcuni istanti, il tempo stesso, sfruttando quegli attimi rubati a proprio vantaggio.
- L'**Emeromanzia**, specialmente nelle zone orientali della regione, una forma di divinazione che si basa sull'interpretazione dei sogni affinché essi rivelino il futuro dell'individuo.

Riconoscendone il grande potere, i nomadi delle Piane iniziarono a proteggere i luoghi in cui sorgevano le Are, così che tali conoscenze non finissero in mani indegne, oltre che per salvaguardare i siti come fonte effettiva della connessione tra umano e divino.

Per generazioni le Are vennero custodite come spazi sacri e i loro custodi, in grado di attingere alle fonti mistiche ivi racchiuse, erano in grado di difenderle con potenti sortilegi così grandi da fermare gli scaltri ficcanaso del Garadh e gli irriducibili bruti del Leir. Dopo la scomparsa dei Vhalghast, il potere delle Are si estinse, e i custodi furono costretti a prendere congedo. Le tradizioni vennero comunque tramandate e i loro custodi col tempo divennero sempre più misantropi e meno propensi a concedere sapere ai "barbari" le cui intenzioni non fossero state accertate in precedenza.

I nomadi si radunano intorno a un leader carismatico, chiamato il **Magister**, che spesso ha innate doti mistiche, oppure ha avuto accesso alle antiche pergamene delle tradizioni dei Custodi. Queste figure, spesso ieratiche, raccolgono attorno a sé discepoli desiderosi di coltivare

la loro arte o la loro scienza, e le guidano con il loro sapere.

Tali comunità sono legate tra loro da legami paragonabili a quelli tra consanguinei. Sono comunemente guidati dalla persona con più conoscenza, indipendentemente da altri attributi, anche se spesso essa coincide con la persona più anziana, ergo di maggiore esperienza. Può capitare che la guida sia affidata a un individuo più giovane, a patto che venga investito della totale fiducia da parte del resto della comunità, che lo supporta laddove sia necessario. Nonostante possano dar l'impressione di essere estremamente freddi, talvolta perfino altezzosi, i nomadi sono particolarmente rispettosi verso coloro che si sono meritati posizioni di comando o abbiano ottenuto la saggezza del tempo. Hanno sviluppato inoltre uno spiccato senso di giustizia, probabilmente dovuto ai vari insegnamenti etici e filosofici condivisi con loro dai Vhalghast.

La disciplina sviluppata considerava in maniera diversa il tempo; il calendario, ad esempio, faceva capo all'eterno presente: gli anni venivano contati a ritroso e l'anno corrente era considerato sempre il primo: solo una volta trascorso veniva numerato all'indietro. La conoscenza era tenuta in somma considerazione, ma solo come via per dimostrare l'inutilità di tutte le domande mal poste. La formula "**Nusuth**", traducibile come "*non importa*", era la cosa più vicina al sacro per queste tribù nomadi, e allo stesso tempo poteva diventare l'insulto più sanguinoso

Sia per motivi culturali sia meramente pratici, i nomadi sono soliti indossare lunghi abiti con tessuti in grado di mitigare il calore o il freddo più estremo. Essi sono soliti coprire il viso in parte oppure completamente, a volte persino con maschere, per una maggiore protezione, e forse - come citano alcuni dei più stimati eremiti - per allontanarsi dalla mondanità, rifuggendo la schiavitù della carne intesa come piacere o soddisfazione immediata degli istinti.

I nomadi amano fregiarsi di esotiche decorazioni: oggetti, simboli ed elaborati tatuaggi, usati spesso come riconoscimenti distintivi della branca di arte praticata o semplicemente preferita in base alla loro zona di provenienza o alla loro affinità.

SI NARRA CHE...

Gli scalini seguivano un percorso tortuoso, a semicerchio, prima tre in salita, quindi dopo un piccolo pianerottolo iniziavano a scendere facendo una semicurva in senso opposto. L'ingegnosa architettura era stata tramandata sulle antiche pergamene e serviva a non fare entrare mai la luce diretta del sole, così come le intemperie, il vento, la sabbia: tutto veniva escluso, se non dotato della volontà di proseguire nel cammino.

I Ritrovi più antichi avevano tutti questa caratteristica. Alla fine, era anche un simbolo del proprio credo. I piedi avvertivano nella semioscurità l'incavo nella parte centrale dello scalino, nel punto dove, per centinaia di anni, discepoli come lui avevano deciso di fuggire le illusioni della luce per esplorare la vera conoscenza, quella che si percepisce dopo intensa meditazione.

La fresca oscurità e la calma dell'aria gli risultavano piacevoli dopo aver trascorso tutto quel tempo all'esterno. Gli occhi non erano più tanto abituati alla luce del giorno e respirare la polvere era diventato un tormento intollerabile, per questo come tutti i suoi confratelli usava drappeggiare intorno al capo e davanti a bocca e naso del tessuto, mentre gli occhi erano protetti dall'uso del kajal, un pigmento nero che impediva l'irritazione, applicato all'interno della rima della palpebra inferiore e lungo il bordo delle ciglia di quella superiore. Simboli di protezione gli decoravano anche il dorso delle mani, per proteggere il corpo dal pericolo della percezione del mondo circostante. Solo il puro pensiero, la pura conoscenza, quella ricavata dalla meditazione degli Scritti, avrebbe riportato i Poteri Perduti, e con essi i privilegi della loro Casta.

Ecco, iniziava a sentire il canto di Mezza Estate degli accoliti, che durava quattro clessidre, incuranti se all'esterno vi fosse notte o giorno. I cantanti e i musicisti si univano in base alla loro volontà, la maggioranza cantando solo alcune sillabe, in una improvvisazione di gruppo guidata soltanto dal ritmo

dei tamburi e dalle indicazioni dei Canti, diventando inspiegabilmente armonica con la guida del Solista. Mi unisco al coro, cantando un semplice "Aaaah" e sento immediatamente tutte le voci che cantano "Aaaah" sopra, insieme e sotto di me, finchè non sento la mia voce, ma solo il canto, e poi non sento più il canto, ma solo la musica, come un'onda argentata che si muove, come una creatura vivente, che si inabissa e riemerge trascinandomi, mi sento immortale...

Rjvka mi tocca il braccio. È ora di cena.

Ho cantato ininterrottamente per mezza clessidra. Ritorno a cantare dopo cena, e rimango per una clessidra intera. Lo faccio per tre clessidre. Eppure, non riesco a raggiungere lo stato di conoscenza che sento necessario. Non sono arrivato dove la mente si fonde con l'Ara. La mia volontà è forte, ma non è sufficiente. L'Oscurità vuole un pegno. Vuole da me qualcos'altro.

So cosa è.

Finora ho fatto finta di non saperlo. Forse per non affrontare ciò che aborro. Le pergamene che ho trovato, le dicerie di un'isola dove la conoscenza viene riversata da un essere superiore... forse è davvero quella la mia strada. Dovrò fronteggiare lo sgradevole mondo, la fastidiosa luce, l'insipienza degli altri popoli, ma se questo mi darà la capacità di diventare immortale, che così sia.



1.5 IL GARADH

“Una nave in porto è al sicuro, ma non è per questo che le navi sono state costruite”

John A Shedd

Nel vasto mondo di Whanel, là dove le terre meridionali si affacciano sul grande mare, sorge la regione conosciuta come Garadh. Le radici di questa zona sono legate a un popolo avventuriero itinerante, audace e intrepido, noto come i **Venturers**. Essi non erano famosi per la loro abilità combattiva e nemmeno per essere dei dotti in astruse scienze, erano bensì esploratori instancabili, uomini e donne che avevano osato sfidare gli angoli più oscuri e pericolosi del mondo conosciuto.

Per generazioni i Venturers solcarono acque inquiete e attraversarono terre madide di perigli, spingendosi sino

ai più remoti confini del vecchio mondo. Traversarono per primi il mare sud-occidentale delle **Coste del Sangue**, dove le scogliere tinte di rosso dagli empî sacrifici degli elfi oscuri facevano tremare l'anima più coraggiosa. Compirono audaci spedizioni nelle sabbie cineree del **Deserto Nero**, affrontando la maledizione di **Nechra** e la piaga dei non-morti. Discesero persino nel **Sottomondo**, un dedalo di spelonche avvolte nell'oscurità, laddove strinsero singolari sodalizi con gli schivi **Ratkin**. Da queste esplorazioni, i Venturers non portarono indietro gloria o trofei, bensì esperienza e sbocchi mercantili.

Sebbene avessero esplorato ogni angolo del mondo conosciuto, i Venturers trovarono nelle coste del Garadh la loro base, il luogo dove sostare e prepararsi prima di ogni nuova missione. Il clima mite e la generosa abbondanza di risorse, doni della terra fertile e di un mare pescoso, fecero di questa regione un “rifugio sicuro”. Progressivamente, questo legame divenne sempre più solido e stabile.

Stanchi del loro perpetuo errare, alcuni gruppi dei Venturers decisero infine di stabilire una fissa dimora.

Optarono quindi per un punto strategico lungo le coste meridionali, ideale per valorizzare le rotte commerciali faticosamente aperte durante le loro esplorazioni. Lì sorse il celebre insediamento cui diedero nome **Crocevia**. Il nome non fu casuale: esso divenne rapidamente il punto d'incontro non solo per i Venturers, ma anche per i popoli con i quali avevano stretto proficui legami.

Oltre essere la prima colonia stabile del Garadh, il Crocevia divenne in breve un fervente “mercato permanente”: un'immensa fiera che si snodava tra edifici stabili, baracche e padiglioni, dove si potevano trovare sete variopinte provenienti da isole lontane, spezie aromatiche colte in giungle impenetrabili, metalli preziosi estratti dalle viscere del Sottomondo e manufatti enigmatici recuperati nelle antiche **Qasbe** (cittadelle) dei grandi deserti.

Con la fondazione del Crocevia le comunità dei Venturers si strutturarono in due distinti gruppi sociali: da un lato c'erano i “pionieri”, incaricati di affrontare i



perigliosi viaggi verso le mete stabilite; dall'altro, i "coloni", il cui compito era restare nel Garadh per svilupparne il territorio. Costoro si dedicavano alla coltivazione dei campi, alla costruzione di pozzi, alla realizzazione di rudimentali moli e ad altre opere di interesse comune. Questi ruoli non erano fissi, ma venivano scambiati annualmente: al ritorno dalle loro spedizioni, i pionieri diventavano coloni e viceversa.

Ciò che rese il Garadh veramente unico non fu solo la sua prosperità commerciale, ma la sua struttura sociale e politica. Memori delle loro origini nomadi e delle diverse comunità che componevano i Venturers, gli abitanti di questa regione svilupparono un profondo e radicato rispetto per l'autonomia di ogni singolo insediamento ed etnia. Nessun sovrano o sire imponeva la propria legge sull'intera regione; il potere politico risiedeva invece in un'unica istituzione: **la Corte dei Gentili**.

Questo consiglio era eletto in seno alle diverse comunità che costellavano la costa del Garadh. Ogni insediamento, grande o piccolo che fosse, aveva voce nella Corte. La Corte dei Gentili rappresentava così il primo e luminoso esempio di civiltà democratica in un mondo spesso dominato dalla tirannia e dalla legge del più forte.

Tuttavia, persino nella "società illuminata" del Garadh si celava un lato oscuro, non di rado costellato di abusi e iniquità. Non sorprende, quindi, che l'elezione dei Gentili in ogni insediamento avvenisse senza norme comuni ben definite. Questa mancanza di regole chiare permetteva a singole famiglie influenti di dar vita ad autentiche "dinastie" che, rimanendo a lungo in seno alla Corte, potevano pilotare i decreti a proprio esclusivo favore. Di fatto, la Corte finiva spesso per fare da mero paravento a una bieca plutocrazia che anteponeva l'avidio interesse di pochi al benessere dell'intera comunità.

Nella regione del Garadh, la presenza consolidata di numerose creature del **Piccolo Popolo** ebbe un impatto significativo sullo sviluppo culturale e sulle tradizioni dei Venturers. Fin dai primi insediamenti, i Venturers si confrontarono con questi spiriti fatati, la cui natura era imperscrutabile. Le cronache locali e le storie tramandate oralmente documentano una lunga serie di interazioni che contribuirono a forgiare il sistema di credenze e tradizioni della zona.

Il rapporto tra uomini e folletti fu sempre caratterizzato da una profonda ambiguità. Da un lato, esistevano numerosi racconti di famiglie o di interi lignaggi che prosperavano grazie a un intervento benevolo del Piccolo Popolo; d'altro canto, le stesse cronache riportavano con eguale frequenza episodi di terribili malefici scagliati contro individui o gruppi che, volontariamente o involontariamente, lo avevano offeso.

Di conseguenza, i Venturers del Garadh crearono una serie di consuetudini per placare o ingraziarsi il Piccolo Popolo: offerte, divieti legati a luoghi o fasi dell'anno, nonché rispetto e prudenza nell'approcinquarsi ad aree incontaminate come selve, fiumi e stagni, dove si dice fossero celati i loro occulti reami.



SI NARRA CHE...

Il carro sobbalzava sulle radici che affioravano dal sentiero e io strinsi più forte le redini, imprecando a mezza voce contro le strade del Garadh. Accanto a me, Giacco, il mio socio in affari da ormai dieci lune, si asciugava il sudore dalla fronte con il dorso della mano. Stavamo puntando al Crocevia, il cuore pulsante della regione, con un carico di spezie del sud e tessuti che speravamo di scambiare con buon profitto.

“Sempre la stessa storia, Finnian,” brontolò Giacco, “queste foreste sembrano inghiottire la luce del sole anche a mezzogiorno. E l’aria... è più greve qui, non trovi?”

Annuii, senza distogliere lo sguardo dagli alberi contorti che ci fiancheggiavano. “È il Garadh, amico mio. Non è terra per cuori teneri. Ogni sussurro del vento può essere la voce di qualcuno. O qualcosa.” Guardai una macchia di muschio particolarmente brillante su una roccia, sperando che non si muovesse. “Dicono che il Piccolo Popolo sia più presente qui che in qualsiasi altro luogo. E non sempre porta doni.”

Giacco rabbrivì platealmente. “Non iniziare con le tue storie di fantasmi, ti prego. Ho bisogno di dormire stanotte.”

“Fantasmi?” Risi, una risata secca che non aveva nulla di allegro. “Magari fossero solo fantasmi, Giacco. I fantasmi te li puoi lasciare alle spalle. Loro, invece... Loro sono parte della terra, dell’aria. Prendiamo la famiglia Radena, gli allevatori di mucche. Hai mai visto bestiame più grasso e sano del loro? O campi più rigogliosi?”

Giacco annuì, fissandomi. “Fortunati, immagino.”

“Fortunati?” Scossi la testa. “Si dice che il vecchio capostipite dei Radena, secoli fa, condivise con un folletto l’ultima scorta di latte che aveva prodotto la sua migliore mucca. Da allora, i Radena lasciano ogni sera una ciotola di latte fresco e un pezzetto di pane al miele sul davanzale più alto della stalla. E il loro bestiame prospera, i loro raccolti sono leggendari. Una benedizione, dirai tu.” Feci una pausa, abbassando la voce. “Ma ho sentito dire che se un Radena dimentica l’offerta, anche una sola volta, quella notte le mucche danno latte acido, e un vitello nasce deforme. Una benedizione che è anche un giogo, non credi? Un promemoria costante.

Giacco si strinse nel mantello. “Storie, Finnian. Solo storie.”

“Forse,” gli concessi, “ma allora come spieghi la fine della Casata dei Fenfras? Erano potenti, un tempo. Possedevano mezza Piana Ventosa. Orgogliosi e arroganti.”

Giacco rimase in silenzio, le sopracciglia corruciate, cercando di capire dove volevo arrivare.

“Decisero di espandere i loro campi,” continuai, “e per farlo, deviarono il corso di un piccolo ruscello. Peccato che quel rio attraversasse un boschetto di biancospini secolari, un luogo che tutti nel Garadh sapevano essere sacro al Piccolo Popolo. Gli anziani li avvertirono, ma i Fenfras abbattono gli alberi con le loro asce lucide.”

Il carro entrò in una zona dove gli alberi erano più fitti, le ombre più lunghe e profonde. Mi sembrava quasi di sentire mille occhi invisibili che ci fissavano.

“All’inizio, nulla. Per una stagione, i loro nuovi campi furono i più fertili mai visti. Si vantavano della loro audacia. Poi,” deglutii, “iniziò. Prima, piccole cose. Attrezzi che sparivano. Bestiame che si ammalava di mali sconosciuti, che nessun guaritore sapeva curare. I bambini della casata iniziarono a fare incubi, parlando di piccole figure con occhi di brace che li fissavano dal buio.”

Giacco si fece il segno della buona sorte. “Terribile.”

“Non è finita. Le scorte di cibo marcivano nelle cantine sigillate. L’acqua nei pozzi divenne amara come fiele. Poi iniziarono le sparizioni. Un servo, poi un cugino lontano. Nessuna traccia, come se la terra li avesse inghiottiti. L’ultimo erede dei Fenfras, un giovane un tempo aitante, fu trovato una mattina nel suo letto, ridotto a un guscio vuoto. La pelle tesa sulle ossa, gli occhi sbarrati dal terrore, ma senza un segno sul corpo. Si dice che i suoi capelli fossero diventati bianchi come neve in una sola notte, e che le sue labbra fossero cucite insieme da sottilissimi fili d’erba.”

Un fruscio improvviso tra i cespugli ci fece sobbalzare entrambi. Tirai le redini, il cuore che mi martellava nel petto per lunghi secondi, in attesa di un agguato. Dal cespuglio, vidi emergere due corna, e poi due occhi che ci fissarono. Sospirai, sentendo tutto il sudore freddarmi addosso: era solo un cervo, che ci guardò per un istante prima di svanire nel sottobosco.

Giacco si passò una mano sul volto, ancor più pallido. “Stiamo quasi per arrivare al Crocevia, vero?”

“Ancora qualche ora,” risposi, cercando di infondere nella mia voce una sicurezza che non sentivo. “Ma ricorda, Giacco, qui nel Garadh ogni pietra ha una storia, e non tutte hanno un lieto fine. Il Piccolo Popolo ha una memoria lunga, e le sue benedizioni sono preziose quanto le sue maledizioni sono spietate. Meglio camminare leggeri e portare rispetto, sempre.”

CAPITOLO 2

DELL'IMPRESA

2.1 L'IMPRESA DELLA VALMORIDEL

“Non si arriva mai tanto lontano come quando non si sa più dove si va.”

Goethe

Sono tempi difficili, quelli attuali: il mondo è cambiato molto da quando gli **Elfi di Whallia** solcavano queste terre, gli **Effimeri** sono prolifici, consapevoli del tempo limitato a loro concesso e vogliono mettersi alla prova, dimostrare di non essere da meno dei Longevi. In questo mondo, però, i **Titani** dormono un sonno infinito e le popolazioni hanno come obiettivo primario stanziarsi, creare una stabilità, una casa sicura, gettando le basi delle civiltà che popoleranno il continente.

Non c'è richiesta per imprese eroiche e gloriose, se non sparute missioni ai margini delle terre conosciute: non c'è abbastanza gloria e ricchezza per soddisfare gli aneliti di tutti coloro che vogliono intraprendere la via dell'Avventura.

Gli individui più arditi, più irrequieti, si volgono quindi ai miti, alle leggende: alla ricerca di un perduto tesoro di uno dei primi popoli, di uno scontro con uno dei **Grandi Vermi**, di conoscenze incredibili sperse nel tempo e... all'**Impresa della Valmoridel**, la prima leggendaria nave che distese le vele verso la più remota delle mete.

Della prima missione verso **Novisterra** ben poco rimane, se non una storia, una fola della buonanotte che si racconta ai bambini.

C'è da chiedersi, ora, se non custodisca più vero di quello che si pensi.

Elmorion, celebre **Eochin** (trad. Sire) della stirpe elfica, detto “Il Folle”, non era mai pago di avventure ed esplorazioni. Era stato il primo a solcare i grandi oceani di Whanel, a esplorarne le isole più remote. Aveva percorso le propaggini della **Banchisa Eterna**, solcato correnti che si credevano indomabili, e si diceva perfino che avesse trovato un'isola in grado di viaggiare nei mari, e che vi avesse lavorato a lungo per creare un timone che potesse dirigerla ovunque volesse.

Ma tutto ciò sembrava non bastargli mai.

Aveva preso l'abitudine di vagare di litorale in litorale, battendo moli e porti a volte minuscoli, a volte abbandonati, senza sapere esattamente cosa cercasse, quando un giorno, in una delle rive del sud, vicino ad un piccolo molo circondato da uno sparuto gruppo di case, non incrociò un vecchio, gli abiti semplici, le mani coperte da curiosi guanti da lavoro e un grande cappuccio calato sulla testa chinata verso la sabbia. Quando Elmorion si avvicinò, si accorse che le mani non indossavano guanti, come aveva dapprima pensato, ma erano coperte di scaglie brunite, alcune che riflettevano la luce come uno scudo ben lucidate, altre solcate da crepe, come la terra troppo asciutta. Le nocche erano nodose e le unghie grifagne, mentre guidava il bastone a tracciare segni sulla sabbia. La figura alzò finalmente il capo verso Elmorion e il principe si rese conto che non si poteva chiamare viso ciò che lo fissava, piuttosto era un muso, come quello di un rettile, una lucertola: allungato, gli occhi sottili, dorati, con una pupilla verticale e che risplendevano di arguzia e un pizzico di malizia. Una sensazione di capogiro colse Elmorion mentre cercava di osservarne i lineamenti con attenzione, ma essa non gli impedì però di continuare a guardare cosa faceva, curioso, ammaliato.

Il bastone si muoveva tra i grani, disegnando una mappa, proprio sulla battigia, là dove la risacca del mare continuava a cancellarla ad ogni marea.



Dopo una dozzina di giorni di continua osservazione, Elmorion gli chiese perché lo facesse, se tanto poi finiva cancellata. La risposta lo sorprese, così come la voce tenorile che la pronunciò:

“Sto insegnando al mare la rotta che conduce all’Occhio di Sargashion.”

Elmorion pensò che il vecchio fosse pazzo, ma rimase affascinato dalla sua determinazione e, giorno dopo giorno, si recò alla spiaggia a vedere il lucertoloide disegnare forme e linee nella sabbia e a parlare con lui.

Passarono sette lunghi anni di continue visite e rare assenze da parte del principe. Un giorno, il lucertoloide lo guardò e gli permise di fissarlo negli occhi. Gli rivelò che davvero voleva intraprendere l’impresa della rotta dell’Occhio di Sargashion e che era convinto di farcela. Trovando, s’intende, il giusto capitano.

Il fuoco della sfida si destò dentro Elmorion, che tosto strinse una solenne alleanza con il lucertoloide: avrebbero compiuto l’impresa!

Secondo il suo nuovo amico, che gli disse di chiamarsi **Lizhad-Nog**, il mare ora sapeva la rotta: dovevano solo trovare il modo per solcarla.



Ci volevano materiali degni di una leggenda per tale impresa, per questo Elmorion salpò di nuovo a bordo della **Mordente**, la sua nave ammiraglia. Lizhad-Nog al suo fianco e i suoi fidati distribuiti sulle altre navi della flottiglia, navigarono finché non giunsero al largo, in un punto dove un'isola rimaneva sommersa. Elmorion sapeva esattamente di cosa avrebbero avuto bisogno.

Anni addietro, di ritorno da una delle sue imprese di esplorazione, il suo vascello si era trovato a scontrarsi con una temibile **Testuggine Dragona**, una bestia così possente da rivaleggiare coi vermi volanti e i giganti delle leggende. Mentre la flotta di Elmorion frangeva le onde, questa possente bestia era emersa dalle acque, gigantesca contro la sagoma di una delle navi più piccole della flotta, che ne stava per subire l'iraconda carica. Inavvertitamente, le navi erano passate sopra alla sua tana, gettando addirittura l'ancora e colpendola, e la testuggine non li vide di buon grado.

La lotta imperversò per tre giorni e tre notti: metà della flotta fu affondata mentre gli equipaggi cercavano in tutti i modi di difendersi dall'immane creatura, ma alla fine, Elmorion ebbe la meglio sulla bestia: si gettò su di essa con solo una lunga corda legata al suo torso e, con una lunghissima lancia, ne infilzò l'occhio prima che potesse ritirare il muso nel guscio.

Quando condusse Lizhad-Nog sul luogo dell'audace battaglia, il carapace della Testuggine Dragona era tutto ciò che rimaneva di lei, appoggiato sulla sabbia dell'isola sommersa, con ciuffetti di anemoni e conchiglie che vi stavano prendendo vita.

Con immenso sforzo, e un pizzico di aiuto magico, Elmorion e Nog riuscirono a legare e ad assicurare il guscio alla Mordente e ad altre cinque navi della flotta, per poi essere portato agli armatori di Whallia.

Assieme ad esperti artigiani appositamente scelti tra tutte le coste di Whanel, Nog ed Elmorion concentrarono i loro sforzi per creare il vascello più spettacolare che si fosse mai visto. Era enorme, la più grande nave che avesse mai osato essere costruita fino ad allora. Gli artigiani svuotarono e modellarono con le arti mistiche il guscio fino a dargli una prua alta e affusolata e una poppa larga e accogliente. Scaglie di madreperla furono meticolosamente applicate lungo il reticolo naturale del guscio, ad esaltarne la forma, rendendo la nave sfavillante sulle onde. Ognuna di esse non era solo un vizzo

decorativo, ma l'opera dei maghi e degli alchimisti più esperti, che le avevano infuse sapientemente con incanti di rafforzamento per lo scafo, di protezione e di guida per il viaggio. Le vele erano intessute di seta di ragno e lino, con ricami in filo di madreperla incantato per catturare qualsiasi alito di vento che si fosse mosso nell'aria.

Mentre gli armatori lavoravano alla nave, Elmorion si occupò di selezionare il suo equipaggio: inutile dire che i primi a seguirlo furono i suoi fedelissimi, un manipolo di tredici elfi ed elfe tra i più scapestrati e valenti alfieri, veggenti e pionieri che Whallia potesse donare. Erano la sua compagnia primaria, coloro che guidavano il resto della sua flotta, coloro che chiamava fratelli e sorelle anche se non vi erano legami di sangue. Quasi tutti figli cadetti delle principali famiglie di Whallia, condividevano con il loro Eochin la sete di scoperta e l'insofferenza per le regole della società in cui erano cresciuti. Uniti da un patto indissolubile di fiducia e lealtà, Elmorion sapeva che l'avrebbero seguito fino in capo al mondo.

Poi vennero gli altri. Ancora, da Whallia, marinai esperti, stufi di solcare sempre le stesse onde e di non vedere mai niente di nuovo. Gli elfi esuli, detti **Grech**, che si erano staccati dalle terre natie per isolarsi in terre vergini e intonse dalla civiltà, i quali sapevano interpretare i movimenti del vento e delle onde e parlare al legno degli alberi delle vele. A loro, poi, si unì un manipolo di una trentina di effimeri, le nuove genti, gli umani, come venivano chiamati, scelti tra i **Magister** che seguivano i **Vhalghast**, esperti di alchimia e altre scienze occulte, selezionati attentamente dai Tredici.

Tutti assieme fecero campo vicino al porto dove la *Valmoridel* andava prendendo finalmente la sua forma finale, e ancora più folla arrivò dai villaggi e dalle città vicine quando fu il momento del varo.

Fu in un bel giorno di primavera, con il calore del sole sulla faccia, che Elmorion varò la sua incredibile nave. Imbarcò il suo equipaggio, trecentoelfi, elfe, uomini, donne e perfino due nani che incredibilmente avevano scelto di lasciare la terraferma e l'ormai caro amico Lizhad-Nog. Le grida degli ordini dei marinai si inseguirono da prua a poppa e da babordo a tribordo dell'enorme imbarcazione, le vele si spiegarono al vento, e ne vennero subito gonfiate, scuotendo le cime mentre venivano legate. Il sole, basso sull'orizzonte, colorava il cielo di tutte le sfumature dell'arcobaleno, mentre la nave si avviava verso il largo. Quella fu la prima e l'ultima volta

che la Valmoridel fu vista: nel suo viaggio inaugurale, col suo capitano, Elmorion il Folle, saldo al timone, e il fido Nog al suo fianco, gli sguardi rivolti all'orizzonte e un sogno, un obiettivo, un solo scopo nel cuore: scoprire cosa ci fosse presso l'Occhio di Sargashion.

2.2 LA ROTTA PER L'OCCHIO DI SARGASHION

“La sicurezza è per lo più una superstizione. Non esiste in natura, né i figli degli uomini nel loro insieme la sperimentano. Evitare il pericolo non è più sicuro a lungo termine dell'esposizione diretta. La vita è o un'avventura audace, o niente.”

Helen Keller

Tre avventurieri, provenienti dalla remota regione occidentale che un dì si sarebbe chiamata la **Scacchiera**, si recarono presso i principali insediamenti dei tre reami umani che stavano sorgendo entro **Whanel**.

Due uomini e una donna, si presentavano con il titolo di **Capitani** e, dai loro avvincenti racconti, si percepiva un'intera vita trascorsa errando lungo l'ignota cornice del vecchio mondo. Avevano nomi propri ma erano soliti usare come pseudonimi quelli di tre artropodi, tre simboli legati a un luogo assai distante, tre icone destinate a rappresentare l'impresa che proponevano

Il Capitano della **Ragno** si recò verso il **Leir**, a nord, tra stirpi guerriere e fieri cacciatori.

Il Capitano della **Falena** si diresse verso il **Garadh**, al **Crocevia**, tra mercanti, estimatori di rarità e cercatori di tesori.

Il Capitano della **Scarabeo** arrivò infine nelle **Piane**, tra sapienti, occultisti, alchimisti, cercatori di ogni possibile conoscenza.

In locande, piazze, mercati e opifici, i tre Capitani narrarono di come, avventurandosi assieme a largo dei mari dell'ovest, su di un'isola che non compariva su alcuna mappa, avessero trovato una peculiare zattera. Ogni tavola della stessa era incisa con attenzione con fregi di ragni, falene e scarabei, e l'unione dei disegni tracciava una rotta che si narrava fosse stata solcata solo nelle

leggende. Assieme ad essa, rotoli di pergamene ingialliti ma incredibilmente ben conservati che raccontavano la versione più completa mai sentita dell'impresa della **Valmoridel** e, infine, tre oggetti, ognuno riportante gli stessi simboli del relitto, che attirarono subito lo sguardo di questi incredibili avventurieri. Raccontarono come quelle pergamene custodissero i segreti per solcare la rotta per l'**Occhio di Sargashion**, come narrassero dell'immenso potenziale là situato, e di come i tre oggetti, detti **Archeofatti**, fossero un dono di **SofoS**, il nume tutelare di questa terra al di là dell'**Oceano delle Tempeste** nonché la chiave per giungervi. Zattera, pergamene e Archeofatti custodivano il potere per giungere a **Novisterra**.

Non tutti furono convinti dai loro discorsi, i più li liquidarono come fanfaluche, tentativi di frode di un ciarlatano, o come i deliri di un alchimista che aveva passato troppo tempo a respirare fumi nocivi.

Alcuni, invece, furono rapiti dalla prospettiva che i tre mostravano.

La prospettiva di conquistare potere, di mutare il proprio destino, di realizzare tutto il proprio potenziale fece sgranare gli occhi a colei che sarebbe diventata la **Governatrice del Riddenfelt**: finalmente un'occasione per ottenere ciò che le spettava.

La capacità di essere ovunque nello stesso momento, di piegare la materia dello spazio a proprio piacimento, era ciò a cui il futuro Governatore del **Bagatto**, originario delle coste del **Garadh**, anelava. Essere sempre nel luogo più opportuno al momento più opportuno, non perdere mai occasioni di guadagno e di commercio, e chissà quali altre porte avrebbe aperto un potere del genere.

Liberarsi della schiavitù del tempo imposta agli **Effimeri**, avere la possibilità di studiare tutto lo scibile esistente, di realizzare ogni esperimento desiderato, senza la prospettiva infame di morire prima di aver ottenuto alcunché, questo attirò il futuro Governatore del **VITRIOL**, che vedeva nell'impresa il cammino che aveva cercato per tutta la vita.

Con l'aiuto dei tre futuri Governatori, i Capitani raccolsero avventurieri e volontari per il compimento dell'impresa: fu creato il **Concilio della Scacchiera** che riuscì a trovare i fondi e a raccogliere le migliori menti per creare le tre navi più straordinarie che Whanel avesse da offrire, il primo passo per seguire la scia della Valmoridel.

Se l'occulto volere che regna presso Novisterra sta cancellando la memoria del mondo che gli equipaggi si sono lasciati alle spalle, esso ha altresì concesso di ricordare l'esordio dell'impresa e la singolare traversata compiuta a bordo dei tre vascelli, sparsi nei ricordi degli avventurieri, che qui sono raccolti a memoria dei più.

Tre navi, le più grandi che la maggior parte degli avventurieri avesse mai visto, appena al largo del porto. Uno sciame di gente al lavoro sui ponti in preparazione per la partenza.

oceaniche, nella speranza che fossero anche abbastanza robuste da resistere all'Occhio delle Tempeste. Qualcuno diceva che somigliavano più ai temibili Draki del nord, altri alle diffuse Galee del sud, altri ancora alle imponenti Caracche degli armatori del Crocevia. La verità, probabilmente, è che le tre navi fossero una mescolanza di tutt'e tre le tradizioni, un rischio per la gloria, non diverse dallo scopo per cui erano state costruite.

L'incrollabile fede dei capitani nei loro Archeofatti, poi, faceva intendere come la maestria degli artigiani non



Dozzine e dozzine e dozzine di persone raccolte sul molo cercavano di vedere uno dei tre Capitani che avevano infiammato i loro cuori col racconto dell'impresa della Valmoridel, in mezzo al caos che li circondava.

Decine di scialuppe erano pronte a partire dal molo, per portare i passeggeri dalle acque basse del porto alle navi, ancorate in acque più profonde.

Tre navi sono un numero molto ridotto per una flotta, ma i Capitani sembravano così sicuri che nessuno li mise in discussione, né per il numero, né per l'aspetto insolito. Non avendo a disposizione un guscio di **Tartaruga Dragona** come la Valmoridel, i Capitani si erano rivolti ai migliori armatori del settentrione e del meridione per realizzare navi in grado di attraversare le grandi distese

fosse l'unico elemento in ballo. Si diceva che Alchimisti dalle Piane avessero trattato il legno e le vele con composti speciali, in grado di renderli più resistenti alla corrosione dell'acqua di mare, più capaci di sfruttare le correnti e i venti.

I primi giorni di viaggio sembrarono quasi noiosi ai naviganti. I capitani alternavano la loro presenza al timone e tra le persone che si erano imbarcate con loro per l'impresa.

La traversata era principiata e la sua cronaca è una delle poche memorie che ancora trova salde radici nella mente di ognuno.

La Traversata

Alla partenza, la Ragno, la snella imbarcazione che, nonostante la stazza, ricordava le linee allungate dei Draki del Nord, aveva preso il comando della rotta. Il vento soffiava regolare da poppa, le ampie vele quadre con un aracnide dipinto sopra gonfie e tese al vento.

Fu verso il sesto giorno di navigazione che la piccola flotta trovò il primo serio ostacolo: il cielo si rannuvolò, lentamente, e una fitta pioggia iniziò a scendere, costringendo i passeggeri a indossare mantelli cerati o a rifugiarsi nella più asciutta, sì, ma più buia sottocoperta. Se all'inizio non sembrava più fastidiosa di una pioggia autunnale, fine e continua, in poche ore si trasformò in una tempesta torrenziale.

Al primo rollio serio, si scatenò il caos sottocoperta. Le persone venivano sbattute a destra e a manca, e molti, non abituati a navigare, caddero a terra o vennero spinti con forza contro le pareti. Nel buio, incapaci di rialzarsi lottando contro il movimento della nave, finivano pestati dai piedi dei loro stessi compagni, che a loro volta tentavano, talvolta invano, di fare la stessa fine. Si levavano grida di aiuto, di dolore, angosciolate preghiere strozzate a divinità che ora, probabilmente, sono state dimenticate. Solo la presenza di gente abituata alle tempeste impedì all'intero gruppo di cadere nel panico. Nel sottocoperta rischiarato solo da alcune lanterne schermate, i tuoni feroci riuscivano comunque ad assordare le persone, molte delle quali si rannicciarono a terra, tappandosi le orecchie, chiudendo gli occhi. Alcuni avventurieri, tra coloro abituati al mare, corsero in coperta per aiutare i marinai ad ammainare la vela quadra, che veniva scossa dai venti senza sosta e cambiava repentinamente direzione.

Il capitano della Ragno, in piedi a prua incurante del rollio, guardò davanti a sé per lunghi minuti per poi girarsi repentinamente e, con lunghe falcate, arrivare a poppa e scendere sottocoperta, chiudendosi nella sua cabina senza dire una parola.

Alcuni testimoni scrissero che dalla fessura della porta si poté vedere un luore, altri che fosse solo la luce dei lampi che nel frattempo avevano preso a sfregiare il cielo.

Un tuono più fragoroso degli altri strappò un urlo di sorpresa a tutti, la luce del fulmine vicinissimo che lo accompagnava accecò tutti coloro che erano in coperta per alcuni secondi, l'aria carica di elettricità quasi sfrigolava, mentre i peli si rizzavano e i capelli di alcuni sembravano galleggiare in aria.

Quando riaprirono gli occhi, la pioggia era cessata, e un vento alto stava già sgombrando il cielo. Le onde, ancora imponenti, avevano però perso la furia di pochi minuti prima.

"Che sia questo il potere degli Archeofatti?" mormorò una giovane combattente che stava, fino a quel momento, serrando tra le mani una delle corde della vela.

Passarono alcuni giorni, in un'alternanza di giornate serene e leggera pioviggine che non aveva niente a che fare con la tempesta che avevano superato.

Fu dopo un'altra decina di giorni di navigazione sempre nella stessa direzione, che le tre navi gettarono l'ancora vicino ad una piccola isola, mandando alcune scialuppe a raccogliere acqua dolce, mentre i tre capitani e i tre Governatori si riunivano tutti sul ponte della Ragno, dove era stato portato un grande tavolo. Lì distesero grandi mappe marine con strani simboli, un sestante

e un grosso pezzo di quarzo a tenere fermi due degli angoli. A nessuno fu permesso avvicinarsi e il concilio parve durare non più di un'ora, prima che i sei si salutassero con grandi strette di mano e ognuno facesse ritorno alla propria nave.

Alla ripartenza, fu la Falena a prendere la guida della piccola flotta.

“Se nella prima tappa del viaggio potevo sempre vedere di fronte a me almeno una delle altre navi, ora siamo noi a fare da punta e non avrei mai pensato a quanta impressione mi avrebbe fatto il mare aperto davanti a me. Il rumore del vento nelle orecchie a volte mi lascia stordita: è costante, incessante, come quello delle onde che s'infrangono sulla chiglia. Di notte, chiusa alla meglio nell'amaca, mi faccio cullare dal movimento, e i rumori esterni sono attutiti, mentre i suoni delle altre persone diventano più evidenti. A volte, ciò basta a farmi addormentare. Altre, non posso fare a meno di immaginare mostri enormi che attaccano la nave, che la stritolano tra tentacoli potenti, e noi che precipitiamo in acqua, perduti per sempre tra i flutti, destinati a oscure bocche aperte sotto di noi, pronte ad inghiottirci.

Scuoto il capo, quando il terrore mi attanaglia, e cerco di immaginare il nostro arrivo, ma non è mai lo stesso, neanche nella mia testa.

E chissà cos'altro ci aspetta nella traversata.”

Con la Falena a guidare, la piccola flotta virò lentamente verso meridione, verso acque più verdi e profonde.

“Ero appoggiato alla murata di babordo quando un movimento in basso attirò il mio sguardo. Dapprima pensai che fosse solo la spuma delle onde, ma poi mi resi conto che non era acqua ma... delfini. Quattro o cinque delfini che si rincorrevano, giocando con le onde che si allargano in diagonale dalla prua della nave. Sono cresciuto sul mare, ma non li avevo mai visti giocare così con un'imbarcazione. Ci accompagnarono per alcune miglia, per poi deviare verso est, e rapidamente li persi di vista all'orizzonte.”

Da un giorno all'altro si alzò un vento forte, e le navi ridussero la velatura, cambiandone la forma, per non trovarsi ad allontanarsi. I tre Capitani si vedevano direttamente al timone delle proprie navi, e poi il mare all'orizzonte cambiò colore, e le onde dell'oceano, si fecero più irregolari. Il cielo si era scurito, ma senza fulmini o pioggia, solo una cappa grigio fumo.

Il mare non aveva più onde prevedibili e le navi sembravano saltare di cresta in cresta, in un movimento di saliscendi che quasi faceva rimpiangere il rollio della tempesta.

I marinai iniziarono a muoversi in modo rapido ed efficiente, ognuno sapeva esattamente quello che doveva fare, e la determinazione nei loro occhi era quasi disumana. Alcuni mandarono tutti i passeggeri sottocoperta e ordinarono loro di reggersi forte.

L'ultima donna a sparire dalla coperta fece appena in tempo a vedere ciò che si stagliava di fronte a loro: un enorme vortice marino che stava attirando le tre navi verso di sé. Cacciò un urlo disperato, scoppiando a piangere, prima che uno dei nostromi la finisse di spingere sotto, chiudendo il boccaporto.

Il capitano della Falena, spiccando alto al timone, gridò con voce tonante:

“POSTI DI MANOVRA!”

E sfiorò l'Archeofatto che aveva appoggiato al timone.

Un tempo infinito sembrò passare per i passeggeri sottocoperta. Alcuni faticarono a tenersi, sballottati dal beccheggiare delle navi, sbatterono la testa e si ritrovarono ancora più confusi. I sussulti più forti provocavano grida di paurosa sorpresa, mentre i gemiti dei feriti riempivano il silenzio. Alcuni volenterosi cercavano di prestare soccorso, ma è così difficile controllare o prestare conforto quando sei sballottato di continuo e al buio quasi completo. Dopo ore che parvero interminabili, i boccaporti furono riaperti. Gli avventurieri tornarono in coperta, a cercare una boccata d'aria pulita, dopo le ore passate di sotto con l'odore della paura di tutti gli altri. Sopra di loro, il cielo notturno spiegava il suo nero mantello e le stelle brillavano nell'oscurità. Il capitano della Falena era ancora al timone, saldo e sicuro come la nave su cui viaggiavano.

All'alba successiva, la Scarabeo si fece avanti e la disposizione della flotta cambiò ancora, quasi come se si fossero assegnate le varie tappe del viaggio.

Quelle che seguirono furono lunghe giornate di navigazione, vento costante in poppa e cielo cosparso di nuvole bianche che si rincorrevano sopra le teste dei marinari e dei viaggiatori, l'orizzonte sempre uguale, senza che comparissero isole o rive lontane, in un'ipnotica monotonia che rese indistinguibili le giornate. Il cibo si avvicinava a finire, e senza neanche una goccia di pioggia, le scorte di acqua dolce si stavano esaurendo. I passeggeri iniziarono a temere di morire di inedia, o di sete, e si verificarono dei taufferugli sui ponti, sedati solo dalla presenza dei capitani.

Alcuni iniziarono a stilare diari, usando bottiglie di rum o vino ormai vuote per inviarli nel mare. Alcuni raccontarono della traversata, altri scrissero ai propri cari, pentiti di essersi imbarcati dietro a dei folli.

Qualcuno, d'un tratto preoccupato dalla prospettiva di perdere ogni ricordo, iniziò a scrivere febbrilmente di quanto accaduto, nel tentativo di mettere in guardia, o, semplicemente, di non sparire nell'oblio.

Ogni giorno che passava, l'angoscia permeava sempre di più gli animi dei viaggiatori, cercando segni di vita in mare, che ora sembrava scevro anche di pesci, o in cielo, che da giorni ormai non faceva intravedere neanche la piuma di un gabbiano.

D'un tratto, una notte in cui l'alba sembrava non arrivare mai, il capitano della Scarabeo salì in coperta e prese posto al timone. Nelle sue mani, qualcosa brillava come una stella, e i pochi che erano già svegli lo videro appoggiarla semplicemente al timone...

... Quando aprirono di nuovo gli occhi, rialzandosi da dove erano finiti distesi, senza memoria di come ci fossero arrivati, il sole splendeva sopra di loro, e all'orizzonte, finalmente, si stagliava il profilo della loro meta.

“NOVISTERRA!!!”

Gridò la vedetta, sporgendosi dalla coffa. Non ricordavo di essermi addormentato sul ponte, eppure apparentemente era così, perché avevo appena aperto gli occhi, la guancia ancora appoggiata al legno ruvido di sale.

Novisterra?

Novisterra!

Mi alzai veloce come mai in vita mia e corsi verso prua. Di sfuggita vidi il capitano, mani salde sul timone, che guardava davanti con un sorriso soddisfatto.

Mi aggrappai alla murata, e oh! Era vero, quella nuova terra si parava di fronte a noi, e diventava via via più grande...

Ce l'avevamo fatta.”

CAPITOLO 3

DEI GOVERNATORI

3.1. IL RIDDENFELT

“Ciò che non mi uccide, mi rende più forte.”

Frederich Nietzsche

Temprati dalle intemperie e dal rigido clima, dalle avversità e dalle fiere del **Leir**, i seguaci di **Victra**, una valorosa condottiera finora perseguitata dalla sventura, sono onorevoli guerrieri e guerriere con passo saldo, sguardo fiero, braccio forte e voce tonante. Sono fedeli compagni d'arme della loro Condottiera, la governatrice del **Riddenfelt**, che li comanda con l'autorità di un **Konge** pur senza esserlo.

Scacciati dal **Felt** di origine perché figli bastardi del Sire o dei suoi cortigiani, esuli di villaggi distrutti da scorrerie, oppure superstiti di compagnie tanto sfortunate da incappare negli implacabili mostri che popolano il **Settentrione**, provengono da tutte le classi sociali del **Leir**. Il loro valore è stato provato da innumerevoli battaglie.

Tra loro si distingue l'élite: i suoi componenti, detti **Walenar**, sono i degni portatori dello **Stäel**. Le loro armature e le loro armi hanno la forza per squarciare le scaglie coriacee del **Gran Verme** (i dragoni delle terre settentrionali), sono affilate come il vento del Nord e forgiate nella fiamma delle bocche vulcaniche. I tamburi e i corni che precedono la loro entrata in battaglia sono anche la marcia funebre dei loro nemici.

I **Walenar** vestono di lana e pellicce sotto le armature d'acciaio, ma indossano e portano con sé anche i denti e i resti delle fiere, dei troll e degli abomini che hanno avuto la sfortuna di incrociare il loro cammino, poiché credono nell'”**Innvollen de Gamle**” (trad. “Viscere degli Antichi”).

Sono temuti e rispettati, spaventosi in battaglia, leali tra di loro e generosi con i nemici sconfitti. Tra di essi vi sono cacciatori, lottatori, fabbri, maniscalchi, musicisti e vivandieri. Altresì, ognuno è anche un guerriero, requisito fondamentale per garantire il perfetto funzionamento della compagnia. Il vivo esempio di ogni **Walenar** ispira la

devozione di un nutrito seguito di consanguinei che svolgono mansioni ordinarie come caccia, artigianato, cucina e raccolta di provvigioni.

I **Walenar** credono sopra ogni cosa nella forza, intesa come potestà che consente agli uomini “degni” di superare qualsivoglia avversità. Vogliono la forza della tempesta, la morsa del gelo che spacca la montagna, la persistenza della cascata che corrode la terra, lo schianto della folgore che tramuta il legno in fiamma, il vento radente che trasforma la neve in aghi e acceca il viandante. Soprattutto vogliono il dono divino dell'**Onnipotenza** per piegare anche la sfortuna che sembra averli perseguitati e seguiti finora.

Victra, la condottiera

“Diffida di un guerriero sconfitto, perché è in quel momento che inizia la sua vera battaglia.”

Fabrizio Caramagna

Victra, una donna ormai anziana ma sempre temibile, originaria di un villaggio delle **Cime Guardiane**, ha voluto cimentarsi nel periglioso percorso di conquista di un suo **Leir**.

La guerriera, veterana del campo di battaglia, ha ottenuto il rispetto dei suoi **Walenar** affrontando le avversità come si conviene a una vera condottiera: con coraggio, forza, senza ricorrere a vili trucchi, combattendo come un orso tutte le tenzoni, osservando come un'aquila i movimenti del nemico, agendo con astuzia come una volpe e proteggendo i suoi compagni come un lupo. La sua proverbiale testardaggine l'ha portata ad affrontare sfide ben oltre la portata di una veterana prostrata dal tempo e dalle vicissitudini. In ogni frangente si è ostinata a combattere o cimentarsi da sola, persino arrivando a cacciare a pedate i giovani gregari che volevano aiutarla. Per mezza dozzina di volte è stata ridotta in fin di vita ma anche la morte si è riguardata dal visitarla, forse per timore d'essere congedata a calci nelle terga!

Per tale motivo, nel tempo ha radunato una **Walen** formata da superstiti di Felt caduti in miseria (ridotti in schiavitù, colpiti da disgrazie, devastati da Walen più forti, etc.), i cui membri spiccano, nel bene e nel male, per essere "scevri di legami", poiché le loro radici sono state recise dalla malasorte e ora non hanno più catene che frenano la loro ambizione.

Ognuno di essi l'ha seguita in ogni missione, anche adesso in questa avventura al di là del mare, in cerca di qualcosa di più della gloria e dell'onore. Dopo gli eventi trascorsi in cui sorte ha voltato le spalle alla loro compagine,

nonostante l'indubbio valore della loro condottiera, cercano con lei un potere in grado di sovvertire anche il fato.

Una volta giunta nel Ghetto e trascorso lì un anno, anche lei ha subito il fato di tutti gli altri: ha perso le indomite memorie di una vita combattuta controcorrente... si vocifera che l'unico ricordo rimasto con lei sia quello di una vecchia profezia che, tuttavia, ella ha condiviso solo con una manciata di devoti sodali. Victra talvolta sussurra quei misteriosi versi ma l'unica parola che è stata carpita da orecchi indiscreti è "veleno".



SI NARRA CHE...

L'idromele che trabocca dal corno potorio non annega i ricordi, che ritornano ad ondate, come quelle che si infrangono nel dondolio della nave che la sta portando verso la nuova terra e le promesse che racchiude.

Troppe le sconfitte che l'hanno perseguitata, come una malasorte.

Come quando hanno ucciso quel temibile troll, chiamato Flagello, e conquistato un promettente territorio ricco di risorse; subito dopo, la carcassa del mostro ha avvelenato il fiume locale, diffondendo una letale pestilenza.

O come quando è stata sfidata e ha ucciso in duello un imponente guerriero con metà dei suoi anni, sarebbe dovuta essere una giornata di trionfo... solo per scoprire che era il primogenito della Konge che la ospitava.

Guarda l'idromele e il riflesso che le restituisce... nonostante ella abbia provato a tacere tale verità, essa è presto divenuta di dominio pubblico... quando ha rinvenuto la sua spada Sthøhl (trad. Orgoglio) nel tumulo di un sire barbarico vissuto all'alba del Leir, beh, l'ha presa, incurante del parere avverso degli sciamani. Da allora è solita vedere riflesso nell'acqua del bacile (o nel fondo del boccale) il proprio volto squarciato da ferite mortali oppure cadaverico e infestato da vermi che strisciano fuori dalle fosse oculari.

Victra distoglie lo sguardo dall'ormai consueta scena orripilante e scuote il capo. Fissa l'orizzonte che si alza e si abbassa insieme alla nave, inducendole un disonorevole conato di vomito. Ma alla fine questo viaggio servirà a questo, a lasciare indietro queste sventure, e ottenere finalmente quello che le spetta!

LINEE GUIDA PER PG

I nomi della fazione si ispirano a quelli della tradizione Nord Europea. Di seguito alcuni esempi:

- **Nomi maschili (ispirazione scandinava moderna):** Lars, Magnus, Anders, Håkon.
- **Nomi femminili (ispirazione scandinava moderna):** Elsa, Majkem, Hedda, Lykke.
- **Nomi maschili (ispirazione norrena storica):** Bjorn, Aren, Daven, Gerd.
- **Nomi femminili (ispirazione norrena storica):** Ragnhild, Signe, Solveig, Ingrid.

I nomi di famiglia nel Riddenfelt sono in genere composti da **due termini**, ossia il nome del genitore o di un celebre avo seguito da un suffisso maschile o femminile. Di seguito alcuni esempi:

- **Avi maschili (suffisso -son):** Larson (figlio/erede di Lars).
- **Avi femminili (suffisso -dottir):** Astriddottir (figlio/erede di Astrid).

Spunti per le carriere di ventura nel contesto della fazione

- **Fabbro (Smior):** Spesso l'individuo maggiormente rispettato in un Clan dopo il Konge. I segreti della metallurgia e dello Stäel ti rendono un importante membro della tua Walen; in ogni caso, fai pagare cari i tuoi servigi e non lasceresti mai trapelare la tua arte fuori dal Riddenfelt.
- **Incursore (Einher):** Ci sono alcuni che fanno domande: fatica sprecata. L'unico tuo interesse è acquisire il retaggio del tuo avversario attraverso le sue interiora, ovviamente dopo averlo abbattuto. Disprezzi il pericolo e hai stima solo dei valorosi guerrieri. Il fine giustifica sempre i mezzi.
- **Condottiero (Jarl):** Per te l'avventura si accompagna allo Heir, l'onore dei Walenar. La disciplina e il rispetto dei tuoi superiori sono il tuo credo, e per loro sei disposto a dare la vita. Nessun avversario è degno di essere combattuto se non in singolar tenzone. Non esiste la sconfitta. Non esiste la resa. O la vittoria, o la morte!
- **Avanguardia (Djar):** Le informazioni sono l'arma più affilata, e scivolare tra le ombre senza essere visto fa di te un'importante arma per il tuo Konge. I tuoi occhi acuti e la capacità di seguire le tracce nel fitto del bosco come sulle rocce scoscese ti rendono molto rispettato nella Walen.
- **Sciamano (Skald):** La tua intima conoscenza delle tradizioni e le tue capacità divinatorie guidano le sorti della Walen. Sei un "poeta stregone" a cui tutti fanno riferimento per ricevere consiglio. Al medesimo tempo serbi il retaggio del Riddenfelt e aiuti i tuoi compagni a mantenerlo vivo attraverso riti, canti e testimonianze.

Stile

I costumi del governatorato includono vesti pratiche, adatte per la caccia e la battaglia (es. pelli, pellicce, tessuti grezzi) con numerosi occhielli o ganci dove appendere armi, provvigioni e trofei.

I colori tipici del Riddenfelt sono l'acciaio, ovviamente legato allo Stäel, e il verde che evoca le foreste vergini del Leir.

Spesso i guerrieri indossano corazze composte da usbergo di maglia e piastre, simili all'armatura storica medievale usata nei secoli XIII-XIV. Anche i soggetti meno avvezzi a combattere amano esibire placche di metallo per onorare la tradizione dello Stäel; in genere, si tratta di una gorgiera decorata, chiamata **Stohl**, simile a quella degli ufficiali militari dei secoli XVIII-XIX.

I simboli tipici sono animali da preda come lupi, orsi o rapaci, ma possono anche ispirarsi ai "Grandi Vermi", ossia i temuti dragoni alati che giungono dai Monti del Fuoco del nord-ovest (es. frange o altre decorazioni simili alle imponenti scaglie dei Vermi).

PROSPETTIVE DI FAZIONE

Sul VITRIOL

Gli smidollati che si nascondono sottoterra non hanno Heir, onore. Ricorrono ai trucchetti per vincere le proprie battaglie, anche se tutta la conoscenza del mondo non può fermare una spada che ti trapassa le budella... certo anche il più temibile dei guerrieri può morire se una ferita non viene pulita bene, e le genti del VITRIOL sono le uniche mani da cui mi farei toccare. I loro sapienti sanno portare grande saggezza e incredibili prodigi e i loro elisir miracolosi risanano ogni ferita

Sul Bagatto

Sanno essere più falsi di una megera, potrebbero vendere pettini e spazzole a un troll calvo, e per carità, diffida degli arnesi che ti vogliono rifilare, a volte non funzionano come dicono, a volte funzionano troppo! Ma non c'è nessuno migliore di loro per capire se un mercante ti sta truffando e trovare materiali rari... e se te li fai amici, ti fanno anche lo sconto!



3.2 IL VITRIOL

“Gli esseri umani sono caratterizzati da innumerevoli debolezze, eppure aspirano incessantemente alla perfezione.”

Angel Dust Harbin Hotel

Il termine **VITRIOL** è un acronimo che nella prima lingua significa *“Visita Interiora Terrae, Rectificando Invenies Occultum Lapidem”*, il quale tradotto letteralmente diviene *“Visita l'interno della terra: operando con rettitudine troverai la pietra nascosta”*. Tale acronimo alchemico indica la necessità di affrontare una cerca tortuosa e complessa per scoprire inestimabili segreti come la celeberrima Pietra Filosofale. Di tale nome si fregiò un gruppo di nomadi delle **Piane** che si era stanziato principalmente nella parte occidentale del territorio dove sorvegliava alcune **Are** lì situate. Molte di queste vennero nel tempo reclamate dalle profondità della terra, spalancatasi a causa di una violenta scossa sismica, così essi furono così costretti a iniziare a vivere per la maggior parte delle loro vite nel fondo di questi crepacci isolandosi ancor di più dal mondo esterno e continuando con i loro doveri di guardiani: nacquero così i nomadi del VITRIOL.

La vita nel sottosuolo è tutt'altro che semplice. Esso difatti nasconde molteplici insidie: grotte che si aprono in bacini che vengono periodicamente allagati, affamati predatori che non aspettano che banchettare con gli sventurati viandanti, parassiti di dimensioni inusitate che possono uccidere le prede con il loro morso avvelenato. Si trovarono poi a condividere gli spazi con scaltri **Ratkin**, umanoidi dalle fattezze di topo, di grandissimo ingegno, in possesso di peculiari conoscenze in qualche modo affini all'Alchimia del “mondo di sopra”.

Gli occhi di coloro che sono cresciuti e vissuti nel sottosuolo sono estremamente sensibili, e quando salgono in superficie la luce solare dà loro molto fastidio, per questo spesso coprono il volto con tessuti e veli e si truccano gli occhi con pesanti linee nere per proteggersi dai raggi del sole. Quando questo non basta, fanno anche uso di particolari pozioni distillate dai propri maestri per rendere meno ardua la vita sulla superficie.

Essendo molto gelosi dei traguardi raggiunti o anche solo per timore che le loro conoscenze possano giungere a individui non degni di esse, i membri del VITRIOL hanno creato diversi metodi per scambiarsi messaggi nascosti. I

più usati sono basati sulla tradizione delle allegorie alchemiche, i cui simboli e combinazioni degli stessi rappresentano sia una forma di linguaggio segreto sia un emblema dello status sociale.

Sin dal principio, la loro guida fu il famoso **Magister Corbulo**, uno dei tre leggendari discepoli dell'ultimo Titano che ancora non aveva ceduto al *“sonno ancestrale”*, i quali furono in grado di prolungare le loro vite per millenni grazie ai portenti delle scienze occulte.

Corbulo sviluppò la sua propensione all'Alchimia fino a raggiungere uno dei tre massimi segreti aurei: l'elisir della vita eterna, che gli garantì una vita estremamente lunga e priva del naturale decadimento fisico della vecchiaia.

Fu così in grado di guidare la sua congrega per lunghi anni, intessendo alleanze con altri saggi delle Piane con cui conveniva in regolari conciliaboli atti a condividere le loro esperienze e conoscenze.

Fu al ritorno di una di tali riunioni che Corbulo trovò un bambino di pochi mesi, poco più di un neonato, apparentemente abbandonato. Commosso dal pianto del piccolo, lo raccolse con sé, adottandolo. Lo chiamò Yazour (Ya-zur) e sin da piccolo lo istruì nelle arti alchemiche. Yazour si rivelò straordinariamente portato per l'Alchimia, e Corbulo decise di nominarlo suo successore. Alla scomparsa di Corbulo, Yazour divenne quindi il Sommo Magister, nomina che però non fu veramente condivisa da tutti, vuoi per la giovane età (aveva appena compiuto trenta estati), vuoi perché convinti che non fosse all'altezza a prescindere.

Una buona parte dei membri più anziani della congrega e dei discepoli più eminenti del Magister Corbulo decisero quindi di scindersi dal gruppo originale, lasciando quello che ora è conosciuto come VITRIOL con poco più di una manciata di individui.

In questa situazione, Yazour fece una scelta tanto audace quanto inattesa: non ritenendosi ancora all'altezza del ruolo assegnatogli e conscio dei limiti della vita umana e delle lacune nelle sue conoscenze, decise che il suo primo obbiettivo avrebbe dovuto essere la ricerca dell'immortalità, *“saggiando la via, pietra dopo pietra”*, come gli era stato insegnato. Lasciò così ai membri scissi l'onere e l'onore di custodire le Are, mentre egli continuava le sue ricerche convulse seguito dai discepoli che gli erano rimasti accanto.

Privo delle capacità straordinarie del proprio maestro, Yazour non riuscì invero mai a ottenere l'intuizione per

giungere al medesimo segreto aureo. Il suo obiettivo gli sembrò sempre più effimero e improbabile, fino a quando non gli giunse voce di tre eccentrici capitani intenzionati a percorrere la stessa tratta della Valmoridel. Si diceva che, giunti a destinazione, e se ritenuti degni, sarebbe stato possibile esprimere qualsiasi desiderio, anche quello più ambizioso custodito negli angoli più reconditi della propria mente. Una volta giunti in quell'arcipelago, lo scotto per cotale occasione sarebbe stato enorme: la perdita di ogni ricordo, ogni conoscenza, ogni nozione in proprio possesso, fatta eccezione per un singolo frammento di memoria.

Certamente non a cuor leggero, ritenne che questo fosse un degno sacrificio da compiere per ottenere ciò a cui aspirava. Addirittura arrivò a perorare l'idea che fosse un bene perdere le proprie conoscenze pregresse poiché ciò avrebbe permesso di affrancarsi dai preconcetti e dalle cattive abitudini prese in passato, e di iniziare

nuovamente la via dell'apprendimento.

Questa decisione portò dunque il nuovo giovane Magister e gli altri componenti del VITRIOL a incamminarsi verso le coste a occidente del continente, decisi a diventare i futuri coloni di quelle isole ricche di mistero e meraviglie. A loro si aggiunsero componenti dei nomadi delle Piane che il gruppo conobbe durante il lungo tragitto verso sud, e che furono accettati poi come nuovi compagni.

Magister Yazour

Magister Yazour è un individuo solitamente molto posato e di poche parole, ma quelle che usa nascondono una profondità non sempre percepibile.

Di natura molto chiusa, si dimostra un po' più aperto con individui che provengano dalle sue stesse terre, ma anche per loro non sono sempre chiare le sue intenzioni o i suoi effettivi obiettivi futuri. Nonostante ciò, solitamente si

dimostra gentile, disposto ad aiutare il prossimo perché eccella nelle sue mire, per quanto rimanga sempre il dubbio, in queste persone, di essere state usate come pedine a loro insaputa, per scopi al di là della loro comprensione.

Spesso è stato visto fare uso di sostanze in grado di alterare le condizioni fisiche e psichiche, alcuni riconducono questa abitudine alla sua origine nel sottosuolo, ma le malelingue credono semplicemente che sia un oppioman.

Praticamente nessuno ha mai visto il viso del Governatore, e ciò ha contribuito a far circolare strane storie a tal riguardo, per esempio che in realtà non sia mai approdato e che più individui simulino la sua presenza nell'arcipelago.

Come gli altri Governatori, dopo la permanenza nel **Ghetto** ha dimenticato tutto il suo passato e ha quindi riscritto la propria esistenza da zero. Non è chiaro quale sia il suo ricordo, ma pare sia qualcosa legato al suo Magister e a un tenebroso rimorso che lo attanaglia. Solo le persone a lui più vicine sanno esattamente di cosa si tratta.



SI NARRA CHE...

Yazour aggiustò il drappeggio della lunga sciarpa di lana sottile. Il tessuto, di un blu profondo come la notte, gli fasciava la testa in un morbido giro prima di ricadere mollemente ai lati per coprire meglio il volto.

Il riverbero del sole che si infrangeva in lunghe scintille di luce sull'acqua increspata della baia gli faceva dolere gli occhi.

Aveva passato quasi un anno intero in superficie nel Ghetto, ma per gran parte del tempo aveva trovato rifugio al chiuso, nelle stanze ombrose degli edifici, e non si era ancora abituato a tanta luce.

Ignorò il fastidio che lo assillava e rimase sulla spiaggia, seduto a gambe incrociate. Respirava ritmicamente, seguendo il frangersi delle onde sulla battigia, percependo il lento moto del mare.

Lo sciabordio della risacca, sempre uguale e sempre mutevole, gli ricordava che c'erano stati dei canti, una volta. Ricordava di aver provato una sorta di annullamento, di comunione con i suoi confratelli, durante quelle cerimonie.

Certo, dopo l'anno ormai passato, non tutto era fresco nella mente. Ad esempio, dei canti, sebbene non ne ricordasse bene la melodia o le parole, ricordava però la sensazione che aveva provato, a quel tempo.

Un'onda di risacca gli riflesse di colpo un raggio di sole più pungente negli occhi, e la sensazione svanì.

Sbuffò, cercando di nuovo la concentrazione. Per certo, gli mancavano le caverne: c'erano meno distrazioni.

Una folata improvvisa di vento sollevò la sabbia finissima, intrappolandola nelle pieghe della sciarpa. Portava con sé un profumo, come di terra, come di salato, come di ferro... come di sangue.

Il sole fiammeggiava tremulo sulle onde. La risacca cantava la sua canzone senza fine. La sabbia filtrava tra le curve del tessuto, sfiorandogli le labbra.

Sale.

Ferro.

Terra.

Respiro.

Il cuore perse un colpo quando il sussurro di un ricordo si affacciò alla mente: ombre distorte proiettate sulla roccia da una chiazza di olio in fiamme accanto a una lanterna fracassata.

Persone di corsa, che scappano... da cosa? Le mie mani, le mie mani sporche di sangue, o dei... Cominciano le grida, che rompono il silenzio, che mi spaccano i timpani. La terra, la terra si muove, perdo l'equilibrio, oddio, cado, precipito!

Tendo le mani, smanando di aggrapparmi a qualcosa...

La mano di Yazour affondò nella sabbia di Novisterra. Il grido che aveva udito di colpo gli morì in gola. Era stato lui ad urlare.

Yazour scosse la testa, d'improvviso invasa da un suono strano, come mille tamburi che battevano un ritmo noto, ma allo stesso tempo sconosciuto.

Una nuvola passò davanti al sole e sparse lo scintillio del mare.

Il cuore finalmente rallentò i battiti, e i tamburi sfumarono nel ritmo consueto, nel doppio colpo asimmetrico della vita.

Si guardò intorno, preoccupato che qualcuno fosse stato attirato dalle sue grida. Sospirò di sollievo: nessuno nelle vicinanze. Nessuno si era accorto del suo smarrimento.

Non sapeva cosa aveva visto. Era un ricordo? Un presagio? Le Are stavano cercando di dirgli qualcosa?

Aveva bisogno di più tempo per capire, quei segreti non sarebbero stati svelati nel corso di una sola vita mortale. Avrebbe proseguito il lavoro. Avrebbe raccolto l'eredità del suo Maestro. Era un fardello impegnativo, pesante, ma era il suo, e non lo avrebbe ceduto a nessun altro.

LINEE GUIDA PER PG

I nomi della fazione si ispirano a quelli arabi o indiani. Di seguito alcuni esempi:

- **Nomi maschili (ispirazione araba):** Kamal, Majid, Samir, Tariq.
- **Nomi femminili (ispirazione araba):** Amani, Layla, Nour, Salma.
- **Nomi maschili (ispirazione indiana):** Aarav, kunal, Nikhil, Reyan.
- **Nomi femminili (ispirazione indiana):** Avni, Myra, Rhea, Zoya.

I nomi di famiglia sono spesso legati a qualità o mansioni:

- Aamin (onesto, affidabile) Latif (gentile, delicato), Salim (sano, integro), Verma (protettori), Pandey/Pandit (studioso), Joshi (astrologo)

Spunti per le carriere di ventura nel contesto della fazione

- **Astrologo:** Sei un individuo che segue gli antichi dettami dei Valghast riguardo gli Astri e il loro volere, non sei un semplice studioso ma anche una persona che cerca di portare il verbo degli Astri a coloro che se ne sono allontanati.
- **Arcanista:** I tuoi studi sulla natura degli elementi e sui segreti del Sottomondo e del Calderone ti permettono di eccellere nelle scienze occulte. Sei sempre alla ricerca di modi per migliorare le tue doti e diventare sempre più esperto o esperta nella tua arte.
- **Apotecario:** Sei una persona che investe la sua vita nella guarigione altrui. Sei un alchimista, erborista, o coltivi forme di medicina affini, e ti impegni a sviluppare nuovi rimedi per aiutare gli infermi. Sei convinto o convinta che spirito e corpo siano strettamente legati e per guarire uno ci sia bisogno di curare anche l'altro.
- **Guardiano delle Are:** Dopo che le Are hanno perso la maggior parte dei loro poteri, coloro che le proteggevano hanno dovuto per necessità imparare a usare diverse tipologie di armi. Sei un o una combattente che agisce con incredibile discrezione, quando vuoi, e sai essere ancor più formidabile usando le "arti sottili" quali i veleni o i sortilegi che ingannano i sensi.

Stile

I costumi del Governatorato sono caratterizzati da lunghi abiti che avvolgono gran parte del corpo, la testa è di solito coperta da turbanti o cappucci.

I colori tipici del VITRIOL sono l'oro, ovviamente legato ai leggendari tesori dell'Alchimia, e il marrone associato al suolo che ospita le loro dimore.

La parte inferiore del viso è quasi sempre coperta da veli o maschere, le quali richiamano la tradizione del VITRIOL di vivere "sepolti".



Gli abitanti, qualsiasi sia il loro genere, si truccano le parti del volto scoperte, e molti si adornano di tatuaggi. Indossano pochi monili, e spesso dotati di una funzione aggiuntiva oltre a quella decorativa (es. orecchini che celano un acciarino, anelli con vani segreti in cui serbare sostanze alchemiche, collane il cui filo è affilato come una lama, ec.).

Le vesti e gli accessori sono decorati da motivi intricati che richiamano la forma ed i colori dei "Regoli" del Deserto, ossia i draghi di forma serpentina che strisciano nel sottosuolo, gli stessi che nella tradizione delle Piane ricoprono il ruolo di custodi dei segreti de "l'oro filosofale".

PROSPETTIVE DI FAZIONE

Sul Bagatto

Vivono la loro vita senza un obiettivo preciso, passano di voglia in voglia, di luce in luce come falene, come se il loro lascito non contasse niente. Ma

la loro capacità di trovare quello che ti serve al momento giusto è impari, e la loro capacità di notare dettagli minuscoli ci ha salvato spesso da pericoli nascosti!

Sul Riddenfelt

Nutrono i loro corpi e ne coltivano le potenzialità ma trascurano le loro menti, che sarà ciò che rimarrà, invero, fino alla fine. Ricercano la morte come noi ricerchiamo la vita eterna, non li capiamo in toto, ma possiamo apprezzare il loro impegno, e certo la forza brutta ha il suo impiego, in certi casi. Meglio non stuzzicarli, però, la loro permalosità a volte sfocia in faide che non finiscono bene... se finiscono.

3.3 IL BAGATTO

*“Il vero valore di ogni cosa si trova in ciò che si
scambia con essa”*

detto della gente del Bagatto

Le genti che popolano il **Bagatto** non hanno mai avuto una vera dimora, o un posto da poter definire “casa”; non a caso le dimore “tradizionali” per loro risultano opprimenti, abituati come sono a vivere su grandi carri coperti da tende policrome, detti **Vagon**.

Come i celebri **Venturers** del **Garadh**, essi hanno da sempre fatto del viaggio una scelta di vita, esploratori per natura e per esperienza. Pertanto, quando si presentò l’opportunità di navigare verso centro dell’**Oceano delle Tempeste**, la considerarono semplicemente l’ennesima tappa del loro cammino.

I membri dell’attuale Bagatto, a differenza degli altri abitanti del Garadh, nutrono per il **Piccolo Popolo** una curiosità spinta fino all’ossessione. In passato, quando erano ancora nel vecchio mondo, ciò li portò a spiare i loro raduni segreti.

Fu durante una di queste incursioni che un antenato del Bagatto venne colto sul fatto dalla corte fatata. Il **Principe** dei folletti, con un sorriso enigmatico, gli offrì una via di scampo dalla schiavitù eterna: strappargli una risata. Incalzato dal tempo, l’uomo, disperato, scelse l’unica cosa che gli balenò in mente: deridere un folletto dall’aspetto particolarmente infelice, chiamandolo “sgorbio”.

Ignorava, tuttavia, che lo sventurato fosse il fratellastro del sovrano.

Contro ogni previsione, il Principe rise, e rise di cuore. L’umano fu libero, e con la libertà ricevette in dono la benedizione del Principe. Ma lo “sgorbio”, umiliato e colmo di rancore, maledisse l’insolente e tutta la sua stirpe.

Oggi, la gente del Bagatto vive sospesa tra questi due lasciti. La benedizione del Principe porta loro fortuna inattesa e aiuti quasi miracolosi nei momenti critici tanto che, di fronte a un evento particolarmente fausto e inspiegabile si usa dire con un sussurro timoroso: “Il Folletto ti ha fatto un dono”. Ma l’ombra della maledizione dello Sgorbio grava senza tregua. Oggetti cruciali per affari importanti spariscono per mano di entità invisibili, persone svaniscono nel nulla. L’effetto più

temuto, però, è la maledizione che prende nome dalla crudele burla: una bellezza appena sbocciata può svanire in una notte, un bimbo perfetto diventare un fagottino deforme; giovani e adulti dalla grazia invidiabile possono essere consumati da mali oscuri, fino a diventare essi stessi degli ‘sgorbi’.

I cittadini possiedono una tradizione tanto particolare quanto audace, che ben riflette il loro spirito libertino e la loro abitudine a non concedere peso ai propri timori. Quando un incubo li assale o una missione si preannuncia fatale, non si arrendono alla paura; al contrario, la ridicolizzano. Creano immagini e **icone goliardiche** della minaccia, svuotandola di ogni serietà attraverso l’assurdo. Quest’arte non conosce limiti all’immaginazione: si possono trovare rappresentazioni di terribili orchi che raccolgono falli enormi da una piantagione, o di folletti legati e costretti ad annusare le nubi maleodoranti prodotte dalle terga dei loro compari.

Il **baratto** è la linfa vitale dei loro scambi, un’arte sottile affinata nei secoli di trattative nei mercati di ogni porto e di ogni città visitata. Ogni incontro è un’occasione per stimare il valore di una stoffa ricamata contro una manciata di gemme, di un utensile di metallo contro una pelle esotica. Ma il loro sguardo acuto va oltre il mero valore materiale. Sanno che un buon rapporto, un sorriso sincero o una storia ben raccontata può valere quanto la merce stessa, aprendo porte e garantendo favori futuri. Il vantaggio non è sempre immediato, a volte si cela nella trama invisibile della fiducia appena tessuta.

I più navigati mercanti del Bagatto hanno imparato a gestire le trattative senza lasciar trasparire alcuna emozione, mantenendo i volti impassibili e privi di espressione dall’inizio alla fine. Ai neofiti di quest’arte, invece, viene suggerita una tattica diversa: ostentare un sorriso forzato, ampio da orecchio a orecchio, da non abbandonare fino alla conclusione dell’affare. Un’abitudine talmente radicata che nel **Ghetto** si è diffuso il modo di dire “Faccia da Bagatto”.

Quando si ha a che fare con più mercanti di questo governatorato, è cruciale essere vigili. Durante le trattative, infatti, potrebbero avvalersi della **Bagatella**, un loro “linguaggio segreto” conosciuto esclusivamente dall’élite, per conversare indisturbati. Coloro che si sono avventurati nel tentativo di svelare i misteri di questo codice hanno individuato un filo conduttore intrigante. Tutto sembra ruotare attorno allo scambio di un fazzoletto colorato che gelosamente custodisce degli oggetti segreti.

Il loro vestiario è un ambiguo messaggio, calibrato con cura a seconda delle circostanze. Possono presentarsi come un'esplosione di colori vivaci, sete sgargianti che catturano lo sguardo come fiori rari ostentando sicurezza e ricchezza potenziale. Altre volte preferiscono mimetizzarsi nell'ombra, avvolti in vesti neutre e pratiche, quasi indistinguibili dalla roccia e dalla sabbia, per osservare senza essere notati. Ma sotto quei drappi, che siano sontuosi o anonimi, si celano sempre armature leggere e armi silenziose, pronte a essere estratte all'occorrenza. Le lunghe maniche e le tasche segrete, un'usanza radicata nella loro cultura, servono proprio a questo scopo: nascondere la loro preparazione a ogni eventualità. Come spesso si sente dire tra i borghi del Bagatto: *"An nathair a cheilt ina nead!"* (che tradotto significa "Celare il serpente nella tana!").

Indipendentemente dall'abito, sgargiante o sobrio che sia, gli appartenenti al popolo del Bagatto spiccano per il loro ampio copricapo. Questa distintiva usanza affonda le radici nella loro storia nomade ed esploratrice: in passato, tale accessorio serviva come protezione indispensabile dalle intemperie durante i lunghi viaggi. Oggi, è diventato una tela su cui narrare la propria identità, adornato con oggetti e decorazioni che richiamano la loro vita errante. Così, una famiglia di cacciatori lo decorerà con le piume usate per le frecce, mentre chi vanta un antenato sopravvissuto al morso di una vipera vi sfoggerà, ad esempio, denti di serpente. A testimonianza perenne del loro spirito viaggiatore, è inoltre consuetudine che ogni membro del popolo porti su di sé ricami raffiguranti simboli evocativi del loro passato nomade, come ali di gabbiano a richiamare la libertà del cielo o ruote di carro a testimone dei sentieri percorsi.



Le due versioni del simbolo sono legate alla tradizione (serpente marino che incarna le insidie della vita di ventura) e alla goliardia (fallo che rappresenta la sorte dell'uomo) del Bagatto.

Ma al di là della storia visibile e tangibile incisa sui loro copricapi e sulla loro pelle, pulsa nel cuore del Bagatto un'ambizione molto più profonda, quasi incomprensibile per gli altri popoli sedentari: la ricerca dell'**Ubiquità**. Non si tratta di conquistare terre, né di accumulare ricchezze materiali. L'Ubiquità, per il Bagatto, è uno stato d'essere, la suprema espressione del loro spirito errante. È il desiderio ultimo di non essere confinati in un solo luogo in un dato momento, ma di esistere contemporaneamente in ogni dove. A promemoria di questa loro ambizione, il motto del Bagatto recita:

Mille vite per ogni luogo distante.

O in mille luoghi in un sol istante.

Nicchio Bonaventura

“Essere superstiziosi è da ignoranti!

Ma NON ESSERLO porta male!”

Eduardo De Filippo

Nicchio Bonaventura, il Governatore del Bagatto, è la personificazione stessa delle tradizioni, dei gesti e delle peculiarità che uniscono la sua gente.

Di natura incredibilmente estroversa e generosa con tutti, sebbene con un'evidente predilezione per i propri concittadini, la sua personalità subisce una trasformazione radicale di fronte a eventi o segnali che interpreta come presagi di **Malanotte** (un termine che indica la sventura). In questi momenti, l'uomo solare lascia il posto a un individuo rancoroso, quasi spaventato dalla propria ombra, e tale rimane finché non sente che la sorte è tornata a favorirlo. Si narra che il suo umore dia vita a “presenze invisibili”, creature legate, secondo la leggenda, al Piccolo Popolo. Nei suoi momenti di serenità e fiducia, queste entità agiscono per facilitare il lavoro dei gregari, talvolta portando a termine compiti appena iniziati in modo inspiegabile. Quando, al contrario, prevale il timore, le stesse presenze si adoperano per ostacolare ogni sforzo, facendo svanire risorse vitali o generando sventure impreviste.

È sua abitudine ornare le vesti con un'infinità di oggetti e ninnoli che ritiene connessi al **Fato** e alla buona sorte. Mostra un'attrazione particolare per oggetti bizzarri che ritenga siano legati alla Malanotte e ricerca con bramosia

informazioni sugli **Archeofatti**, i potenti manufatti posseduti dai **Capitani**, ed è stato più volte notato mentre conversava con loro, nel tentativo di carpirne i segreti. Dotato di grande talento nell'arte della Goliardia, egli è solito offrire ai suoi gregari esempi della sua arte come portafortuna per le missioni. Questa peculiare estetica permea la sua stessa magione, le cui pareti sono adornate da icone bizzarre che rasentano la blasfemia.

Alla stregua di ogni governatore, Nicchio recava il segno indelebile del Ghetto: la quasi totale assenza di un passato. Ciononostante, durante la sua permanenza, voci frammentarie e ricordi altrui cominciarono a delineare un racconto inatteso, che legava la sua figura a un antico libro di favole. Si diceva che, a bordo della nave che lo conduceva all'Arcipelago delle Tempeste, il governatore fosse un assiduo lettore di quel volume. Tuttavia, all'avvicinarsi a Novisterra, le rigide regole di SofoS ne imposero la distruzione. Non riuscendo a farlo lui stesso, il libro fu affidato a un uomo di fiducia con l'ordine di gettarlo in mare. Fu proprio quest'uomo a rivelare un particolare curioso: prima di lanciare il libro tra le onde, si accorse che la pagina 13 era stata meticolosamente strappata.



SI NARRA CHE...

"Ero giusto a pensare," cominciò Baldo, pulendosi i baffi dalla schiuma, "al mio compare, quel matto di Cecco. Ti ricordi? Quello che voleva scambiare la sua vecchia spada arrugginita con il Governatore Nicchio in cambio di un anello per la sua amata?"

"Sì! Mi ricordo del vecchio pazzo di Cecco!", annuì Prisco.

"Bene, Nicchio sai com'è, non è uno che fa le cose per niente. Guarda l'oggetto, lo rigira tra le mani e poi dice a Cecco con un sorriso quasi preoccupante: 'Vecchio Cecco, questa lama è più ruggine che metallo. Ma la tua audacia mi diverte. Facciamo così: giochiamo una partita a dadi. Se vinci, raddoppiamo il valore del tuo scambio. Se perdi... beh, la spada sarà mia e sarai anche in debito di un favore nei miei confronti, accetti?'"

"E Cecco? Che ha fatto?" chiese Prisco.

"Cecco, con la faccia di uno che non ha nulla da perdere, ha accettato! Hanno lanciato i dadi e Cecco ha vinto! Ha fatto un doppio sei che ha lasciato Nicchio a bocca aperta per un istante! E così, non solo ha avuto l'anello, ma il Governatore ha valutato la sua spada come se fosse stata forgiata da un maestro nano! Ha scambiato l'arma con un anello tutto intarsiato!"

"Ma il bello, amico mio, deve ancora venire. Ascolta un po': quella settimana Cecco è stato baciato dalla fortuna in un modo che non si era mai visto. Prima ha sbancato a carte, poi ha trovato per strada una borsa piena di monete, e come se non bastasse, dopo essersi svegliato da un pisolino, ha trovato la sua rete da pesca stracolma! E sai cosa racconta? Dice che, mentre tirava a riva tutto quel pesce, ha visto tra le onde spuntare un bambino con la pelle ricoperta di una trama di squame, e quel bambino gli sorrideva!"

"Sì," disse Prisco, "certa gente con Nicchio ha avuto una fortuna sfacciata. Però..." Il suo tono cambiò, facendosi più cupo. "C'è anche l'altra faccia della medaglia. E non è una bella storia."

Baldo si irrigidì. Sapevo che Prisco si riferiva a qualcosa di recente.

"Sai," continuò, la voce abbassata, "il mio amico Tonio. Quello sveglio, che si occupava di commerci? Nicchio l'aveva incaricato di una missione delicata. Andare a visitare i governatorati vicini, raccogliere informazioni sulle loro necessità, sui loro punti deboli, insomma, capire come Bagatto potesse sfruttare la situazione a nostro vantaggio commerciale. Un lavoro importante, che Tonio accettò con entusiasmo."

"Prima che partisse," riprese, "Nicchio gli offrì un 'aiutino'. Il Governatore gli aveva proposto di portare con sé un piccolo cartiglio "goliardico", uno di quegli oggetti strani, su cui era raffigurato un folletto con gli arti legati da una corta corda. A suo dire, quel cartiglio lo avrebbe aiutato a tenere a bada i timori legati alla missione. Su cosa Nicchio avesse chiesto esattamente in cambio, però, Tonio non volle mai scendere nei dettagli; si limitava a dire che il governatore aveva preteso qualcosa di 'personale', qualcosa a cui teneva molto. Tonio, in ogni caso, non era affatto convinto da quella proposta, e fidandosi unicamente delle proprie capacità, rifiutò."

"Ebbene," mormorò, "Tonio partì. Si mise subito all'opera per raccogliere informazioni e stabilire i primi contatti, ma c'era un ostacolo inspiegabile. Ogni volta che riusciva ad avvicinare una persona chiave – un informatore affidabile, qualcuno di spessore – non riusciva mai a concludere lo scambio di informazioni! Poco prima degli incontri, le merci che gli sarebbero servite come scambio sparivano misteriosamente nel nulla. Lui giurava di scorgere ogni volta, in lontananza, l'ombra di un bambino dai tratti grotteschi che lo fissava con uno sguardo carico di malizia. La missione, inutile dirlo, fallì miseramente: Tonio non era riuscito a portare a termine nemmeno uno scambio!"

Si passò una mano sulla fronte. "Tornato qui, era furioso. Si sentiva truffato dal Governatore. Volle affrontarlo, sbraitando che gli aveva lanciato contro un malocchio. Sai com'è Tonio quando si arrabbia... non ci vede più!"

"E che è successo?" chiese Baldo, quasi sussurrando.

"Te lo immagini? Lì, nella stanza del Governatore, mentre gesticolava e urlava come un forsennato," continuò Prisco, la voce che fischiava appena. "Fu allora che Nicchio additò una strana vescica che pulsava, viva, sul volto di Tonio. Quest'ultimo si lanciò verso uno specchio, e ciò che vide dovette essere terrificante, perché scappò via dalle stanze del governatore senza voltarsi indietro."

Un silenzio greve calò e l'aria si fece più fredda. "E poi? Che fine ha fatto, Tonio?" chiese Baldo con un filo di voce, quasi sperando di non sentire. Prisco abbassò lo sguardo.

"L'ultima volta che i miei occhi l'hanno incrociato," disse lentamente "si copriva il volto, ma non abbastanza da nascondere le pustole che lo devastavano. Si muoveva ingobbato, e la sua voce... era soffocata, come se qualcosa gli stringesse la gola. Era diventato uno Sgorbio, in tutto e per tutto."

LINEE GUIDA PER PG

I nomi della fazione si ispirano a quelli del Rinascimento italiano oppure al gaelico. Di seguito alcuni esempi:

- **Nomi maschili** (ispirazione italiana): Ascanio, Cosimo, Goffredo, Taddeo.
- **Nomi femminili** (ispirazione italiana): Beatrice, Isabella, Lucrezia, Margarita.
- **Nomi maschili** (ispirazione gaelica): Arthur, Galadh, Finlay, Niall.
- **Nomi femminili** (ispirazione gaelica): Alisa, Brianna, Deirdre, Fiona.

I nomi di famiglia nel Bagatto sono in genere composti da due termini (molto spesso un sostantivo e un attributo, o un verbo e un sostantivo), con un significato spesso beneaugurante o goliardico. Di seguito alcuni esempi:

- **Beneauguranti**: Chiaravia, Godifato, Mirabella, Vincitutto, Venderoba.
- **Goliardici**: Fieramosca, Malagobba, Occhiofesso, Trigozzo.

Spunti per le carriere di ventura nel contesto della fazione

- **Coglisussurri**: Nascosto tra le fronde più fitte o nel vuoto di una piazza silente, la tua arte è la furtività. Spesso, la tua stessa presenza sfugge alla percezione di chi ti sta attorno. Ogni tuo passo è mosso da un unico, inesorabile desiderio: accumulare segreti, per volerli a tuo favore o cederli al miglior prezzo.
- **Scardiatore**: Dimentica il "brivido della scoperta": a te interessa il tintinnio dell'oro e il peso di un oggetto raro nella tua sacca! Non perdi tempo con gli enigmi: un muro fragile può essere abbattuto e uno scrigno robusto può essere spaccato. L'unica cosa che conta è il bottino.
- **Guardavia**: La sicurezza di una carovana non si misura dal numero di spade in vista, ma dal silenzio che la circonda. Il tuo mantello da mercante è una menzogna che nasconde una lama pronta a scattare. Sei un fantasma pagato a peso d'oro, un guardiano la cui presenza si avverte solo quando è troppo tardi. Chi si accorge della tua vera natura, di solito, lo fa un istante prima di morire.
- **Imbonitore**: La tua arma più affilata non è una lama, ma la tua parlantina. Sei capace di vendere l'invisibile, persino l'aria che respiri, e di pacificare gli animi più accesi, trasformando una disputa in una semplice storia.

Stile

I costumi del governatorato contemplan abiti con lunghe maniche o falde, le quali spesso celano tasche in cui celare i propri "assi".

Sono amati i grossi copricapi con ricami o decorazioni che evocano il tema dell'esplorazione e del viaggio (es. ruote di carro, ali di gabbiano ecc.).

I colori tipici del Bagatto sono il rosso, vale a dire la tinta consacrata al Piccolo Popolo, e l'azzurro che evoca il mare del Garadh.

È molto comune vedere la gente del Bagatto indossare simboli che richiamano i "Mostri Marini". Questi esseri, i quali mescolano i tratti draconici con quelli di pesci o anfibi, popolano i mari del sud e vengono spesso rappresentati con ricami, monili oppure bordi che ricordano imponenti creste o pinne.

PROSPETTIVE DI FAZIONE

Sul VITRIOL

Evita la gente del VITRIOL se cerchi divertimento: sono sempre seri e inclini a spiegarti la storia di ogni sasso e delle loro algide spelonche. Eppure, se la tua vita dipendesse da un mistico intruglio, loro sarebbero la tua unica speranza!

Sul Riddenfelt

La loro è una vita di abnegazione, culminante in una morte gloriosa, un concetto alieno a noi del Bagatto. Ai guerrieri più valorosi, a volte, offriamo sconti o merce gratis. È una mossa saggia: meglio averli dalla nostra parte, dato che la loro sete di vendetta può durare per secoli.



CAPITOLO 4

DEL NUOVO MONDO

4.1 NOVISTERRA

“Quando si è determinati, l'impossibile non esiste: allora si possono muovere cielo e terra.”

Yamamoto Tsunetomo

Quando le navi arrivarono presso **Novisterra**, effettuarono una circumnavigazione sommaria delle varie isole cercando un punto adatto allo sbarco. Tuttavia, si resero presto conto che l'unica accessibile era la più grande dell'arcipelago, situata al margine est: il **Guf**.

Le altre isole sembravano circondate da imprevedibili fenomeni atmosferici. Violente raffiche di vento nascevano all'improvviso, formando perniciose trombe marine. In alcuni punti, una risacca straordinariamente forte spingeva le navi in direzione opposta ogni volta che cercavano di avvicinarsi ad un possibile approdo.

Solo la costa orientale del Guf rimaneva sufficientemente placida: una bonaccia quasi irreale caratterizzava tale tratto di mare.

Le navi gettarono l'ancora in una baia riparata e le scialuppe si avvicendarono sulla battaglia, scaricando provviste e materiali. Sulla spiaggia furono ritrovati segni evidenti e manufatti risalenti ad uno sbarco avvenuto in precedenza. La cosa che stupì gli esploratori fu lo stato di conservazione degli oggetti rinvenuti sulla spiaggia: barili vuoti ma ancora intatti, anfore di coccio senza crepe o segni di erosione, un remo spezzato ma col legno ancora in buono stato. Ad un esame più attento, la squisita manifattura e la solidità del materiale rivelarono la loro origine: si trattava indubbiamente di manufatti elfici, legati alla leggendaria impresa di **Elmorion** avvenuta seimila anni prima.

Le sorprese non erano tuttavia finite: avanzando verso l'entroterra fu notata immediatamente una stele di pietra grigia con una solenne incisione:

*Questo è il Guf
porta di approdo di LihinihiL*

Sotto a tale scritta era rappresentato in maniera schematica l'arcipelago, il che fornì agli avventurieri una migliore comprensione della geografia del luogo.

L'isola su cui si trovavano era la più grande, detta il Guf. Al centro dell'arcipelago vi era una piccola isola che era indicata come **Dimora di SofoS**, mentre intorno ad essa erano disegnati tre atolli, detti le **Apostasie**.

Proseguendo verso l'entroterra furono avvistate altre steli recanti i **Canoni di SofoS**, che permisero agli avventurieri di apprendere la volontà di questa misteriosa entità, oltre che fornire loro ulteriori informazioni sull'arcipelago.

*O mortali che alla mia Dimora giungete,
Verso l'Ascesa i passi volgete,
Con brama che mai nel petto si estingue,
Per colmar l'Ambizione che vi distingue.*

*I Canoni per tutti siano sacro impegno,
Chi nel Guf giunge ne segua il disegno,
E del Ghetto il Patto giammai tradirà,
O funesto rancore su lui calerà.*

*Spogliatevi d'ogni sapere vergato,
Con figure o verbo codificato,
Che il Ghetto accoglie sol chi trascura,
Sapere che scritto o arte cattura.*

*Un ciclo di stagioni dovrà qui dimorare,
Prima che il Cancellò possa oltrepassare.
Oltre si stende il Forum, terra comune,
Dove il Culto fonderete senza remore alcune.*

*Qui l'animo vostro diverrà possente
Per affrontare l'Ordalia incombente.
Le restanti terre divise saranno,
Tra le fazioni che qui regneranno.*

*Là i popoli tutti, ormai di memoria privi,
Rifonderanno domini dai ricordi primitivi;
Dalle Reminiscenze tesseranno il passato,
Ricostruendo insieme ciò che fu dimenticato.*

*Sol chi si mostrerà davvero degno,
potrà giungere infine al mio regno.
E ambire all'Ascesa con gran valore,
per appagare del suo cuor l'ardore.*

Questi pochi versi confermarono i Canoni dettati da SofoS, precedentemente riscontrati negli scritti di Elmorion: il gruppo di avventurieri avrebbe dovuto abbandonare ogni documento scritto prima di entrare nel

Ghetto e dimorarvi un anno. Qui avrebbero perso la memoria - cosa di cui le schiere avevano già consapevolezza, e non avrebbero potuto realizzare nuovi scritti o illustrazioni. Dopodiché questi avrebbero potuto spostarsi nel resto dell'isola: la parte centrale, detta **Forum**, avrebbe ospitato i coraggiosi che si preparavano a superare l'**Ascesa**, ispirati e guidati dal **Culto di SofoS**. Le altre tre aree sarebbero state assegnate ai **Governatori**, i quali avrebbero cercato di ricostruire le tradizioni del loro popolo appigliandosi ai pochi frammenti di memoria rimanenti.

Quando le compagini arrivarono presso il Ghetto, si trovarono di fronte a un vasto villaggio quasi completamente inghiottito dalla natura. Rampicanti e radici si erano insinuati tra le pietre delle costruzioni e le strade erano ridotte a sentieri appena distinguibili tra l'erba alta. Tuttavia, con grande sorpresa, molti edifici sembravano essere in buone condizioni: anche qui probabilmente c'era la mano sapiente dei costruttori elfici.

Muovendosi con cautela, i **Capitani** e un piccolo gruppo di esploratori si avventurarono tra le case. Nelle stanze vuote non c'era nessun segno di vita, solo pochi arredi o altri oggetti ricoperti da piante e detriti.

Dopo ore di esplorazione, fu chiaro che il Ghetto poteva essere abitato. L'origine del suo stato di conservazione rimaneva per lo più un mistero, ma di fronte alla necessità fu deciso di accettare le condizioni imposte dai Canoni e stabilirsi lì per un anno.

I Canoni di SofoS

SofoS impone rigide regole a chiunque voglia intraprendere l'Ascesa. In particolare:

- Coloro che ambiscono all'Ascesa dovranno trascorrere un anno isolati all'interno del Ghetto e rinunciare a parte della loro memoria.
- Si fa divieto assoluto di portare scritti o illustrazioni oltre l'ingresso del Ghetto.
- All'interno del Ghetto non è altresì consentito realizzare scritti o esercitare qualunque tipo di arte figurativa.

DHOL SUAS GU GLOIR
DHOL STECH GU OBIR



W. M. 3

Il legno della scialuppa scricchiolò mentre si avvicinava alla riva. Quando il fondale divenne troppo basso, due dei rematori smisero di vogare e scesero nell'acqua bassa, affondando gli stivali nella sabbia bagnata. All'unisono iniziarono a trascinare l'imbarcazione a riva.

Serah posò il remo e si alzò, preparandosi allo sbarco, tendendo una mano a Ilya, seduta al suo fianco. La giovane, cieca dalla nascita, si sistemò in spalla un ingombrante zaino coi suoi effetti personali e si aggrappò a lei con naturalezza. Serah le aveva giurato che avrebbe fatto di tutto per darle la vista. Anni di pellegrinaggi l'avevano condotta da cerusici, sciamani e alchimisti, senza mai trovare una cura. Poi nel loro villaggio era arrivato Ragno, che aveva promesso che chiunque fosse sopravvissuto all'ordalia di SofoS sarebbe stato certamente in grado di guarire Ilya.

"Ci siamo. Da qui in poi è un salto nel buio" sussurrò Serah.

"Non temo il buio", rispose Ilya con un sorriso, "non ho mai visto altro."

Serah sorrise a sua volta con amarezza. Quante volte le aveva descritto il mondo intorno a loro? E ora, su questa terra antica e misteriosa, erano entrambe cieche di fronte all'ignoto.

I marinai avanzavano a fatica, trascinando la scialuppa sulla sabbia umida. Serah fece lo stesso con Ilya, guidandola con passo fermo verso la riva sconosciuta. Una volta sulla terra ferma, le due giovani si fermarono e si abbracciarono.

"Dicono che perderemo la memoria." disse Serah. "Promettimi che qualunque cosa accada, non mi dimenticherai."

"Te lo prometto" rispose Ilya. "Non potrei mai dimenticare il suono della tua voce o il tuo profumo."

Avrebbero potuto stringersi per sempre, farsi mille promesse e aggrapparsi ai loro ricordi con tutta la forza dell'amore e della volontà. Ma in una terra sconosciuta come LihinihiL, anche i legami più saldi si sfilacciano come corde logore, e i sentimenti più forti possono svanire sotto il peso dell'oblio.

4.2 IL GUF

“Memoria minuitur [...] nisi eam exerceas.”

(La memoria diminuisce, se non la tieni in esercizio)

Marco Tullio Cicerone

Il **Guf** è l'isola principale dell'Arcipelago, o almeno così i **Capitani** sono stati in grado di dedurre da una rapida ricognizione intorno allo stesso. Tale isola è divisa in tre parti, in accordo al volere di **SofoS**: il **Ghetto**, il **Forum** e i **Governatorati**.

L'insediamento presso il Ghetto fu stabilito sfruttando gli edifici abbandonati preesistenti in loco. Dopo aver ripulito le facciate e gli interni dalla vegetazione che aveva preso il sopravvento, gli avventurieri poterono finalmente

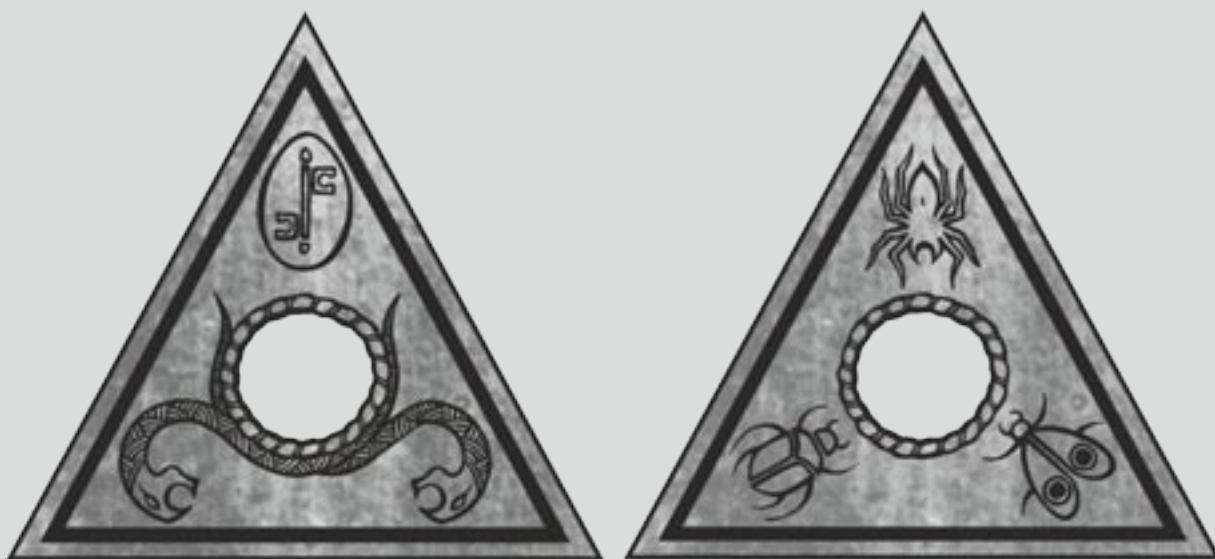
riscontrare le tracce della raffinata ed esotica maestria con cui le case erano state erette. Queste erano costruite con mattoni realizzati da una miscela di argilla e conchiglie marine, una tecnica tipica dell'ancestrale reame elfico di **Whallia**, che conferiva ai muri una resistenza sorprendente. Gli architravi erano decorati con ornamenti di corallo, il cui rosso acceso spiccava sul grigio delle pareti. I tetti erano ricoperti da ardesia rossa, la cosiddetta “pietra del sangue”, un materiale che, secondo le leggende, veniva raccolto dai Far-Darrig nei campi di battaglia. La struttura portante degli edifici era in legno di biancospino e corbezzolo, materiali consacrati al Piccolo Popolo, trattati probabilmente con sostanze peculiari per renderle impervie alle intemperie e al trascorrere del tempo.

Le abitazioni risultavano organizzate in gruppi di dodici, con un piccolo appezzamento di terra e un pozzo al centro di ogni quartiere. Alcuni edifici più grandi, dall'architettura più elaborata, sembravano già destinati

La valuta corrente di Novisterra: il Trigone

All'interno degli edifici del Ghetto furono trovate alcune monete di foggia triangolare, che furono chiamate *Trigoni*. Il recto mostrava una rappresentazione della Dimora di SofoS con il foro in prossimità della Soglia attraverso cui si compie l'Ascesa, mentre sul verso erano raffigurati i tre insetti consacrati a SofoS che rappresentano la maledizione delle Apostasie, i cui perigli cingono la via che conduce all'ambita meta dell'Ascesa.

Tale conio rappresentava un precedente per i popoli dei tre reami (Leir, Piane e Garadh) che basavano i propri scambi commerciali su forme primitive di pagamento come il baratto. I Governatori decisero di utilizzare il Trigone come valuta corrente all'interno della nuova società per semplificare gli scambi commerciali tra popoli così eterogenei, e i Capitani scelsero di accettarle come pagamento per attingere ai poteri dei loro Archeofatti.



a ospitare figure di spicco della colonia originale e furono pertanto assegnati ai Governatori e ai loro più stretti collaboratori.

Al centro del Ghetto vi è la **Piazza**. Qui è presente un piedistallo con una targa recante la scritta "Il Patrono del Guf", e sul piedistallo una statua. Purtroppo, nessuno è mai stato in grado di fornire una descrizione precisa dell'aspetto di essa: c'è chi dice che avesse le sembianze di un anziano individuo dall'aspetto benevolo, chi di una fanciulla con un cesto di frutta in mano, chi di un'inquietante creatura antropomorfa con un grosso becco. Molti affermano di non ricordarsi affatto dell'esistenza di tale statua, rimembrando solo il piedistallo vuoto. L'opinione diffusa è che la statua sia infusa di un qualche sortilegio che ne confonde l'aspetto o che altera i ricordi di chi l'aveva osservata in precedenza.

All'estremità del villaggio, andando verso l'entroterra, vi è un lungo muro di pietra alto circa quattro metri che impedisce l'accesso al resto dell'isola: le due estremità terminano su dei dirupi a strapiombo sul mare. L'unico modo per superare la muraglia è attraversando il grande Cancelli di pietra riccamente decorato che si trova al centro di essa. In accordo ai Canoni, tuttavia, non è ammesso varcare tale soglia prima di aver trascorso un anno nel Ghetto.

Specialmente nei primi giorni ci fu grande fermento per esplorare gli edifici: molti erano spogli o con pochi e rovinati arredi, ma alcuni di essi contenevano piccoli oggetti, cimeli di varia natura e monete. All'interno di un grosso edificio, che probabilmente un tempo doveva essere una sorta di laboratorio alchemico, fu trovato uno scrignetto con un grosso seme rinsecchito, ormai più simile ad un sasso, e una pergamena che indicava come tale seme, se opportunamente coltivato, avrebbe fatto



Molte mappe di Novisterra sono state realizzate attingendo ai bizzarri sogni degli ospiti del Ghetto

Era notte fonda quando Aldren mi svegliò, guardandomi con gli occhi spalancati per un'idea che si era ormai impossessata di lui. "Non posso più restare qui", bisbigliò, tirandomi per il braccio. "Non voglio attendere un anno. Il Cancellò è lì davanti a noi. Dobbiamo solo attraversarlo."

Avrei dovuto fermarlo. Dirgli che i Canoni non sono da mettere in discussione. Invece lo seguii, incapace di lasciarlo andare da solo.

Camminammo in silenzio per le strade deserte del Ghetto. Il Cancellò di pietra si stagliava davanti a noi. Aldren si avvicinò con passo incerto e provò a toccarlo con un dito.

"Vedi? Non succede nulla!", disse ridacchiando piano. Poi vi appoggiò una mano e spinse. Il cancello si aprì in maniera sorprendentemente facile. Fece un profondo respiro e varcò la soglia.

Un vento innaturale si sollevò dal nulla, come un sospiro che cresceva piano piano fino a diventare un insopportabile ululato. Le decorazioni scolpite sul Cancellò si mossero: lo Scarabeo, il Ragno e la Falena si contorsero e si staccarono, iniziando a muoversi lungo tutta la superficie fino a scendere a terra. Aldren si voltò per vedere l'incredibile fenomeno, e quando scorse le tre creature avvicinarsi rapidamente verso di lui provò a correre all'impazzata.

La Falena fu la prima a raggiungerlo, volando intorno alla sua testa, che iniziò a ribollire e mutare in forme indicibili. Poi il Ragno saltò sul suo corpo e lo avvolse rapidamente in una tela bianca come la neve, bloccando ogni suo movimento. Il bozzolo che conteneva il suo corpo cadde a terra, e lo Scarabeo lo raggiunse, toccandolo con il suo corno. Immediatamente si trasformò in polvere, che il vento spazzò via.

Rimasi lì, paralizzato, incapace di distogliere lo sguardo. E poi udii la voce del Patrono del Guf.

Non era un suono, non era un sussurro. Era un pensiero che si insinuava nella mente, un'eco fredda e inesorabile.

"Un anno dovrà trascorrere. Nessuno varcherà prima il Cancellò."

Fuggii in preda al panico, incapace perfino di urlare, e mi rifugiai nella mia abitazione. Quando la donna che giaceva con me mi chiese cosa avessi, riuscii a malapena a mormorare di un incubo terribile.

Non raccontai mai a nessuno ciò che vidi quella notte. Ma il giorno dopo nessuno sembrava ricordare Aldren. Nessuno si domandò che fine avesse fatto.

Io però lo ricordavo. E questa, forse, era la mia punizione: l'unico a portare il tormento del suo terrificante castigo, mentre per tutti gli altri era come se non fosse nemmeno mai esistito.

crescere un albero - chiamato **Arbor dell'Eone** - che avrebbe dato frutti esattamente dopo un anno dalla semina. Fu deciso che la nascita del primo frutto di tale pianta sarebbe stato il segnale che avrebbe determinato quando uscire.

Uno dei Canoni di SofoS impone il divieto assoluto di praticare qualsiasi forma di scrittura o arte figurativa. Tale interdizione ha profondamente mutato le abitudini degli avventurieri, costringendo specialmente i più eruditi - un tempo avvezzi a vergare pergamene e codici - a riversare il proprio sapere nelle sole arti oratorie. Racconti, insegnamenti e persino complessi calcoli astronomici e procedimenti alchemici vengono ora tramandati esclusivamente attraverso la parola. Le occasionali trasgressioni a questo Canone hanno rivelato la natura soprannaturale del divieto: alcuni temerari, per sfida o per mera distrazione, hanno tentato di tracciare segni sulla sabbia o incisioni sul legno, solo per vedere le proprie opere dissolversi nel nulla. Più inquietante ancora è stata la sorte di certi trasgressori ostinati che, dopo aver insistito nel violare il Canone, sono semplicemente svaniti senza lasciare traccia. Paradossalmente, mentre ai nuovi abitanti è proibito lasciare qualsiasi segno scritto, le mura e gli edifici del Ghetto presentano antiche iscrizioni e misteriose pitture, presumibilmente opera degli ignoti fondatori dell'insediamento.

La vita all'interno del Ghetto scorre con una routine ben definita, scandita dal sorgere e dal calare del sole. Ogni abitante ha il compito di contribuire alla comunità: c'è chi si occupa di procurare il cibo lavorando nei campi, pescando in uno degli sbocchi sul mare o cercando di abbattere dei volatili di passaggio, chi si occupa della manutenzione degli edifici e della fabbricazione di oggetti o armi, chi studia i pochi scritti o gli inquietanti affreschi ritrovati nella speranza di decifrarne il significato. Molti tengono in allenamento le proprie capacità marziali organizzando scontri e tornei d'arme.

I momenti di aggregazione si svolgono nella Piazza, dove si raccontano storie, si formulano ipotesi sui misteri dell'arcipelago e si specula su ciò che li aspetta oltre il Cancelli. I Governatori in particolare esortano i propri conterranei a coltivare la reminiscenza delle proprie origini, come indicato dai Canoni, continuando a portare avanti rituali e tradizioni. Molti uomini di fede decidono di volgere lo sguardo verso il nuovo culto di SofoS, mentre altri cercano di rimanere devoti alle proprie divinità.

Nonostante questi sforzi, i ricordi di ognuno sbiadiscono sempre di più giorno dopo giorno, ma al loro posto si stabilisce con sempre più forza il proposito di poter assurgere un giorno all'Ascesa: il sacrificio non sarà stato vano.



CAPITOLO 5

DEL MISTERO

1.1 L'ARCHEOSOFIA

“Il pneuma è il veicolo dell'anima, e nel suo soffio è contenuto il potere di mutare la realtà”

Sintesi del pensiero neoplatonico -

Le mistiche energie che permeano l'Arcipelago di **Novisterra** non hanno uguali in tutto il mondo conosciuto. Gli studiosi del **VITRIOL** hanno stimato che il fulcro di questa energia sia la **Dimora di SofoS**. La magia, originata dal centro dell'isola, si innalza nel cielo come colonna invisibile per poi ricadere come pioggia sulle isole dell'arcipelago. La forza di queste correnti mistiche è tale da attraversare ogni oggetto e creatura locale e inibire le comuni forme di magia praticate nel continente; per questo motivo gli esperti dei fenomeni mistici concordano con la teoria che tale potere altro non sia che il **Respiro di SofoS**, l'essenza magica del Nume che pervade le terre del suo dominio.

A dar maggior credibilità a tale tesi è il fatto che le mistiche energie, così abbondanti, rifiutino di piegarsi alla volontà anche dei più esperti incantatori. In molti hanno provato a imbrigliare i venti magici, ma qualsiasi tecnica portata dal **Vecchio Mondo** si è dimostrata inefficace.

Fu la sorte a offrire ai pionieri la risposta. Il primo che riuscì a imbrigliare il Respiro di SofoS non fu un saggio arcimago, bensì un giovane apprendista. Durante la sua permanenza nel **Ghetto**, dietro ordine del suo maestro, egli si era dedicato alla ricerca di dipinti e bassorilievi negli antichi edifici, nella speranza che i loro predecessori avessero lasciato una pista da seguire per svelare il segreto del Respiro. In uno di cotali edifici il giovane rinvenne un anello, una semplice pietra dura incastonata su metallo povero. Il giovane lo infilò al dito senza pensarci troppo e continuò la sua ricerca per l'ennesima lunga giornata. Stanco e affamato, trovò un albero da frutto e decise di rifocillarsi. Ma ormai gli unici rami che portavano frutti erano quelli più alti, ben fuori dalla portata del giovane. Frustrato, questi tese la mano e si

concentrò come aveva fatto innumerevoli volte prima di ricordare che nulla sarebbe successo. Enorme fu la sua sorpresa quando i venti della magia risposero al suo richiamo e il frutto lontano si materializzò nella sua mano.

La notizia si diffuse per il Ghetto rapida come il vento, gli incantatori si buttarono alla ricerca di altri manufatti simili che, come gli **Archeofatti** dei **Capitani**, permettevano di praticare la magia. Mentre per le strade scoppiavano liti e tafferugli, i saggi continuarono i loro studi fino a trovare la tanto agognata risposta ai loro interrogativi: per utilizzare i poteri del Respiro di SofoS era necessario possedere un **focus**. L'oggetto, che doveva esser costruito modellando con le arti dell'uomo i materiali che per anni erano stati attraversati dal Respiro, dava dunque accesso al potere del Nume, a prescindere dalla sua forma.

Sui Focus

Chiunque voglia lanciare gli incanti propri dell'Archeosofia dovrà dotarsi di un focus, in assenza del quale non sarà possibile eseguire tali portenti. Un focus adeguato dovrà avere le seguenti caratteristiche:

- Deve essere un manufatto di qualunque genere, come opera d'arte o artigianato, creato impiegando i materiali di Novisterra. Non sono quindi validi elementi grezzi o al naturale.
- Può essere un oggetto di fattura semplice o elaborata, a discrezione del personaggio.
- Deve essere un oggetto con aspetto adatto al contesto di gioco.

Una volta trovata la chiave, cominciò lo studio sulle proprietà di tale straordinario portento. In base ai poteri dimostrati dagli Archeofatti e ai primi incanti scoperti, si

suppone che la natura del Respiro di SofoS sia ultraterrena, una forza a parte rispetto alle energie naturali che plasmano il Vecchio Mondo. Tale natura esterna consente a questa energia di agire liberamente su tre dei Principi fondamentali dell'Universo: **Tempo**, **Spazio** e **Fato**.

Per rappresentare le tre "Anime" del Respiro di SofoS furono scelti tre araldi dell'occulta disciplina, nella fattispecie incarnati dalle figure di tre insetti cari al Dio: la rapida Falena che su eterree ali attraversa il mondo, il saggio Scarabeo la cui longevità gli permette di guardare lo scorrere dei secoli e il laborioso Ragno sulla cui tela sta appesa la sorte delle prede e della prole. Tali insetti, a cui si consacrarono i Capitani ognuno in base all'Archeofatto in proprio possesso, sono diventati il simbolo delle tre Anime della magia di Novisterra.

Ben più accattivanti della teoria si dimostrarono i risultati: fosse trasportare materia o energia da un luogo all'altro, riportare ai vecchi fasti oggetti corrosi dagli elementi oppure forzare la mano del destino onde guidar la lama al cuore del proprio avversario, i prodigi appena scoperti riempirono di brama i cuori dei pionieri.

Tali portenti ottenuti praticando l'arte mistica denominata **Archeosofia** risultarono certamente strabilianti, forse anche a causa del progressivo smarrimento dei vecchi incanti a causa della perdita di memoria di quanti dimoravano nel Ghetto, ma mai quanto le podestà degli Archeofatti.

Non solo tali oggetti permettevano il libero uso del Respiro di SofoS ai Capitani ma, come essi avevano ampiamente dimostrato durante la pericolosa traversata dell'Occhio della Tempesta, erano fautori di incantesimi a dir poco incredibili.

Nel prosieguo degli studi, gli arcanisti più dotati teorizzarono che ognuna delle Anime del potere nativo di LihinihiL fosse divisa in tre strati, i quali rappresentano il divario tra mondo materiale e le dimensioni ultraterrene.

Lo strato esterno, in cui ognuna delle tre Anime archeosofiche è a stretto contatto con gli elementi corporei, venne nominata **Soma**. Essa rappresenta la forma più rarefatta dell'essenza mistica e spesso si manifesta come occasionali percezioni anomale da parte dei soggetti, si dice infatti che chi manifesta una sorta di "sesto senso" riesca ad interagire brevemente con essa.

Lo strato intermedio, in cui ognuna delle tre Anime archeosofiche si distacca dalle entità fisiche ma mantiene un saldo legame con quelle spirituali, venne nominata **Pneuma**. Essa rappresenta il confine tra realtà mondana e i misteriosi luoghi, cui il folclore si riferisce con termini come "aldilà" o "altrove".

Il nucleo stesso dell'Anima archeosofica, al quale sono associate le forme più alte dei portenti di Scarabeo, Falena e Ragno venne chiamato **Apoteosi**. Il concetto stesso si può solo immaginare come un'entità ignota, aliena e terribile; qualcosa di così remoto e avulso dalle sensazioni terrene che nessuno sa realmente cosa sia. Dalle poche fonti e cimeli presenti nel Ghetto emerge come i rischi legati all'impiego dell'Archeosofia siano tanto più temibili quanto più i praticanti si spingono all'interno degli strati dell'Anima di turno.

Proprio per questo, le manifestazioni più potenti delle Archeosofia espresse tramite gli Archeofatti dei Capitani sono poi spesso state descritte con il termine **Apoteosi** dai loro più vicini gregari. Si vocifera che essi, tramite il pieno potere del Respiro di SofoS, riescano a materializzare una versione alternativa del mondo che ci circonda, affine allo scopo che si prefiggono. Da questa realtà essi ottengono il portento cercato, sia esso un rapido passaggio verso acque sicure per la flotta, riportare un vascello alle condizioni del giorno della partenza o mostrare i passi necessari per portare a termine un compito impossibile.

Tuttavia, la manifestazione di incanti di tale magnitudine comporta conseguenze. All'impiego delle Apoteosi sembra accostarsi un'occulta essenza o entità che osteggia i loro intenti. Quando vengono invocati tali portenti, hanno spesso luogo fenomeni avversi che, come una sorta di "contrappasso", impongono gravi perigli a quanti ne usufruiscono.

SI NARRA CHE...

La fortuna mi arride. Finalmente la mia sorte è cambiata! I frammenti dei miei ricordi mi sbattono in faccia solo i miei fallimenti. Quando ero discepolo del Mistico e i compagni di cui non ricordo il volto ridevano di me mentre il Magistro mi rimproverava per aver sbagliato nuovamente le complesse formule mistiche per controllare i venti della magia. La mia fuga dal campo dei mercenari e lo sguardo triste del Condottiero mentre mi diceva che non avevo il talento per esser qualcosa di più di uno spadaccino mediocre. Ora tutto questo è cambiato. È bastato scolpire una lama dagli affilati cristalli del Ghetto per legare il Respiro alla mia volontà. Esso ubbidisce al mio semplice pensiero, piegandosi alle mie emozioni, rendendo la mia lama più veloce, più pesante. Finalmente avrò il riconoscimento che merito.

Non è giusto! Non doveva andare così! Era mio di diritto!

Con il mio vecchio maestro ci siamo uniti all'Impresa, mentre cercavamo l'immortalità io sarei stato le gambe e le braccia mentre lui la mente. Con lui sono entrato nel Ghetto e per lui ho perso la poca magia che avevo appreso. Mentre si immergeva nei suoi esperimenti per padroneggiare il Respiro io mi affannavo nel reperire i componenti e copiare gli antichi affreschi rinvenuti. Per settimane sono stato il suo sguattero, mentre gli altri incantatori costruivano i loro focus e creavano portenti io accompagnavo il vecchio in giro per il Ghetto, seguendo ragni e farfalle.

Fino a quel fatidico giorno.

Il maestro mi aveva trascinato nell'ennesimo folle giro ed era un pezzo che ci eravamo fermati alla ricerca di "qualcosa". Infine, mentre rovistavo tra le macerie, trovai un bellissimo dente di capodoglio, bianco come la neve fresca. Non feci in tempo a sollevarlo che le grifagne mani del maestro me lo strapparono. Con una luce folle negli occhi il vecchio si mise al lavoro sul dente, mentre io mi arrabattavo nel creare il mio focus, una collana di pietre dure e conchiglie. Quando finalmente realizzai il primo incanto il maestro uscì dalla reclusione, il dente era diventato la statua di una bellissima Ninfa marina. Con essa egli era in grado di piegare il destino al suo volere, tutti lodavano il suo acume e i suoi poteri. Non era giusto! Io ho trovato il dente! Mieì dovevano essere il potere e le lodi.

Dovevo riprendermi ciò che mi spettava. Così una sera attirai il maestro all'esterno e lo colpì in testa con una pietra. Il vecchio continuava a prendersi gioco di me: anche nella morte i suoi occhi che guardavano oltre, lieti di aver svelato qualcosa che per me sarà sempre un mistero.

Presi così la Ninfa e, nei giorni che seguirono, provai più volte a utilizzare i suoi poteri. Ed ogni volta i miei incanti risultavano un fallimento. Ogni volta che comandavo il fato pareva che esso rispondesse al mio volere per poi colpire invece con atroce sventura. I banchi di pesce che avevo richiamato si dimostrarono pieni di parassiti, al duellante che avevo benedetto si ruppe l'arma prima del colpo vincente, ogni oggetto che incantavo per facilitare l'Impresa si rompeva nel momento peggiore. Persi così il rispetto e i compagni cominciarono a evitarmi, ma non era la parte peggiore: ogni giorno la Ninfa perdeva la sua bellezza. Dapprima la sua pelle candida prese un malsano colore grigio e poi, dopo ogni mio incanto, la sua pelle si fece sempre più cadente, la schiena si ingobbì, le delicate mani divennero lunghi artigli aguzzi e il suo incantevole viso si sfigurò, diventando quello di un'orrenda megera del sorriso crudele. Il solo guardarla mi riempiva il cuore di inquietudine.

Più di una volta provai a liberarmene, prima la gettai oltre i muri del Ghetto, poi nella laguna, la regalai persino a più di un mercante. Eppure, immancabilmente, essa tornava in mio possesso.

Manca poco ormai. Sento che la metamorfosi della Ninfa è quasi terminata e tremo al pensiero di cosa succederà. Nel sonno mi perseguita insieme al maestro, loro ridono dei miei patetici tentativi di fuga per poi gettarsi su di me come fiere affamate. Devo fare qualcosa! Getto la Ninfa nel fuoco di un bivacco e poi corro a casa senza voltarmi. Mi sbarro la porta alle spalle prima di tirare un sospiro di sollievo... che mi si strozza in gola. La Ninfa mi aspetta sul tavolo, più orrida che mai, lo sguardo carico di scherno.

Non so più cosa fare. Stringo la mia collana, il mio focus, e richiamo la mia magia per evocare una folgore che si abbatte sulla statua che vola in mille pezzi nel buio della stanza attigua.

Ce l'ho fatta! Sono salvo!

Dal buio sento rumori umidi, come qualcosa di bagnato che si trascina per la stanza. Non è vero! Due braci giallo opaco si accendono per poi salire ben più in alto della mia testa. Mi fissa. Indietreggio lentamente, incapace di distogliere lo sguardo. Tre artigli escono dal buio per posarsi sulla soglia, e verso di me...

5.1.1. Lo Scarabeo

“L'unico vero giudice della verità è il tempo.”

Pindaro

L'Anima dello **Scarabeo** è associata al potere del **Tempo**. Come l'insetto stercorario è legato in alcune tradizioni arcaiche al mito della rinascita, tanto da essere utilizzato come amuleto da inumare insieme ai defunti, così quest'arte mistica può agire influenzando il passato, il presente e il futuro, anche se in varie forme e con diverse espressioni.

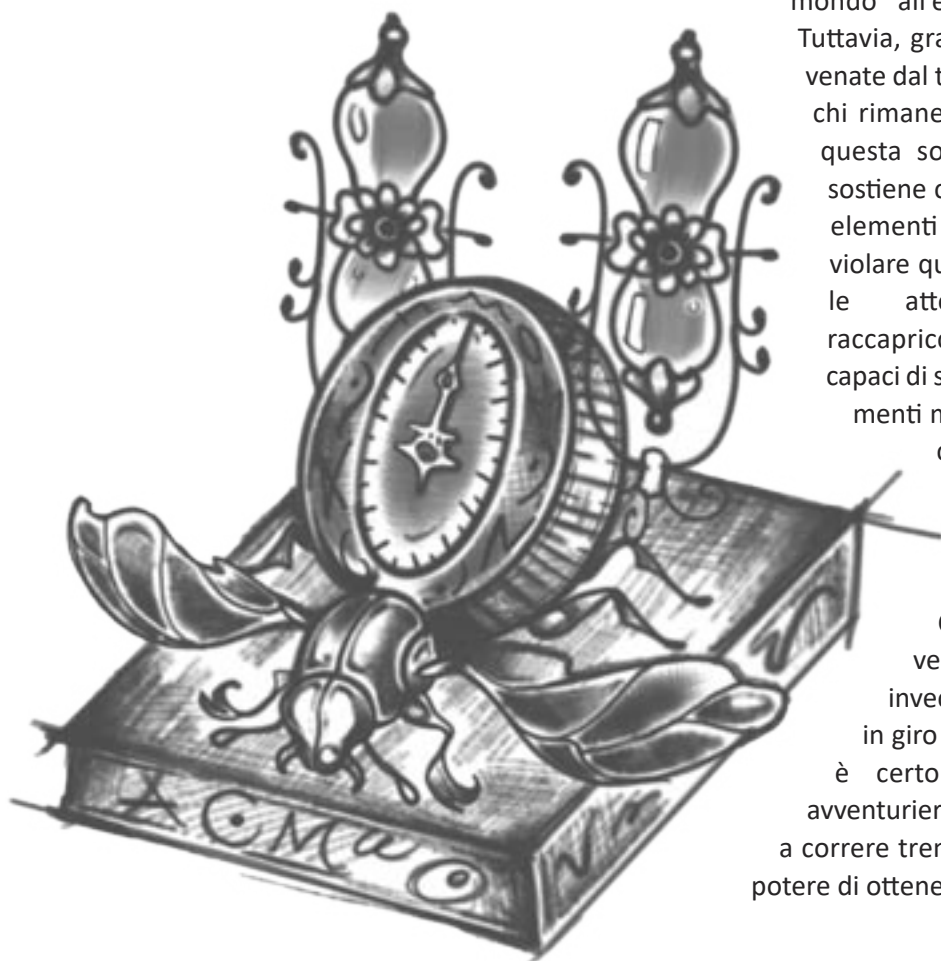
Le poche testimonianze di cui è rimasta memoria di quanto occorso nei lunghi mesi di navigazione e quelle durante la permanenza nel **Ghetto** suggeriscono come le espressioni elementari dello Scarabeo siano orientate sulla manipolazione temporale, in particolare sul rallentare o accelerare fenomeni fisici. Si fa menzione di ferite che magicamente si richiudono, come se non fossero mai esistite, di raccolti che crescono in una notte invece che in un'intera stagione, di agnellini tramutatisi in grossi montoni lanosi in un sol giorno, di ruderi vecchi di secoli che tornano le lussuose dimore di un tempo lontano.

Oltre a questi poteri, che possono apparire banali agli ingenui, anche se a ben riflettere essi potrebbero rappresentare la salvezza e la potenza di un regno, l'Anima dello Scarabeo ha veri e propri prodigi da offrire ai novelli Archeosofi. Nei **Governatorati** si vocifera molto a riguardo, nonostante al momento nessuno dei membri degli equipaggi sia stato in grado di evocarne le più avanzate malie. Gli Archeosofi che si accostano a quest'arte bramano la capacità di scorgere tra le pieghe del tempo eventi occorsi nel passato, onde trovar risposte altrimenti perdute, oppure di sbirciare nel futuro, siano essi pochi istanti, appena sufficienti per anticipare le mosse di un avversario o evitare un pericolo mortale, oppure allungando lo sguardo al volgere delle ere. C'è chi dice che quanti sapranno dominare l'Anima dello Scarabeo rallenteranno il proprio invecchiamento, guadagnando la longevità delle stirpi arcaiche, così come potranno rallentare le mosse dei propri nemici fino a bloccarli del tutto, o di converso muoversi così velocemente da sbaragliarli senza difficoltà.

Sull'Apoteosi dello Scarabeo, poi, si narrano racconti degni dei migliori bardi di Whanel. Il mito che si è diffuso al riguardo è quello della **Stasi**, ossia la facoltà di fermare il corso del tempo, generando una sorta di **bolla temporale** in cui muoversi mentre tutto il resto del mondo all'esterno rimane cristallizzato.

Tuttavia, gran parte di queste storie sono venate dal timore di cosa possa accadere a chi rimane troppo a lungo all'interno di questa sorta di “zona morta”. C'è chi sostiene che al suo interno ci siano degli elementi inalterabili, e che tentare di violare questo vincolo potrebbe attrarre le attenzioni indesiderate di raccapriccianti abomini, voraci parassiti capaci di suscitare il più cieco orrore nelle menti mortali, tutti pronti a divorare e cancellare le tracce del passato, nonché lo sventurato che rimanga bloccato lungo il loro cammino.

Chi può dire quanto ci sia di vero in questi racconti, e quanto invece siano soltanto dicerie sparse in giro dal volgo ignorante... Quel che è certo è che gran parte degli avventurieri giunti a Novisterra sono pronti a correre tremendi rischi, pur di acquisire il potere di ottenere ciò che bramano.



Il capitano dello Scarabeo

*“Posso perdere una battaglia, ma non perderò
mai un minuto.”*

Napoleone Bonaparte

Se dovessimo descrivere il Capitano dello Scarabeo con poche parole, senza dubbio i più lo definirebbero “qualcuno che parla e agisce come se avesse a disposizione tutto il tempo del mondo”. Questo suo modo di fare è legato forse alla sua indole, o forse agli occulti poteri che governa.

Fin da prima di imbarcarsi, Scarabeo ha pianificato con ferrea determinazione ogni dettaglio e momento dell'impresa. Ha organizzato l'arrivo dei vari gruppi di avventurieri al porto e la costruzione delle tre navi, in base ai fondi a disposizione, diviso i ruoli tra gli equipaggi, programmato con precisione implacabile le risorse che sarebbero state necessarie per la lunga traversata. Nel corso del viaggio, poi, ha sfruttato con perizia i consigli e le intuizioni di **Falena** e **Ragno**, anche quando sembravano assurdi, dimostrando una fiducia incrollabile nelle doti degli altri Capitani quanto un'incredibile capacità di calcolo.

Uno dei nostromi racconta – per quanto possa essere attendibile il suo ricordo – che una sera, poco prima del tramonto, il capitano della Falena ha gridato dal ponte di prua avvertendo dell'arrivo di una violenta tempesta. Il nostromo ha osservato l'orizzonte inondato di arancio: non si vedeva una nuvola in cielo. Lo Scarabeo però non ha perso tempo a discutere. Ha ordinato all'equipaggio di issare le vele e metter mano ai remi, virando in direzione opposta a quella indicata dalla Falena. In breve, il cielo alle loro spalle si è fatto scuro. Il nostromo è pronto a giurare di aver sentito tuoni minacciosi, mentre prendeva il timone per eseguire gli ordini, e subito dopo di aver dovuto strizzare gli occhi per il vento che all'improvviso gli ha sferzato la faccia, mentre le navi sfrecciavano rapide come stelle cadenti sulla superficie liscia del mare. Pochi attimi, poi tutto era finito: l'aria era tornata calma e la luna già brillava in cielo. Il nostromo afferma di non averla vista sorgere... e che, guardandosi alle spalle, il cielo ormai cullato dalla notte era di nuovo terso.

A detta di molti, lo Scarabeo ha l'animo di uno studioso infaticabile. Si dice che la sua cabina sulla nave traboccasse di tomi di qualsivoglia dimensione e argomento: dalla storia alla geografia, dalla letteratura

all'arte. A differenza di Falena e Ragno, infatti, trascorrevano molto più tempo sottocoperta che al timone, e quando se ne stava sul ponte spesso i marinai scorgevano la sua figura appoggiata alla balaustra di prua, a leggere uno dei suoi amati libri.

Sebbene costretto a rinunciare ai suoi amati libri all'ingresso nel Ghetto, Scarabeo non ha accantonato le sue abitudini. Non a caso, molti hanno scorto le sue dita muoversi con gesti ritmici e delicati, come se stesse sfogliando delle pagine. A chi chiede il perché di quella pantomima, Scarabeo rivolge un sorriso serafico: e dice “Se non posso leggere ciò che è scritto su carta, posso leggere ciò che è impresso nella mia anima”.

Un'altra sua mania è quella di esplorare ogni rudere e ogni pietra del **Guf**, alla ricerca di quelle che definisce “curiose ed emozionanti testimonianze del passato”. Grazie ai portenti della sua Archeosofia, ha curato la ricostruzione di numerosi edifici, facilitando così l'insediamento degli equipaggi nel Ghetto, ma anche il restauro di statue, affreschi e bassorilievi che adornano tanto i luoghi di culto quanto le abitazioni comuni.

Nonostante spesso abbia usato l'Archeofatto dello Scarabeo per tali opere, le sue azioni sono state sempre molto discrete e nessuno, oltre gli altri Capitani e i Governatori, ha mai potuto osservare da vicino tale oggetto, detto **Klepsaion**. Ovviamente fioccano pettegolezzi e teorie di ogni genere da parte di chi sostiene di aver sbirciato di nascosto il Capitano durante queste sue riesumazioni dei resti antichi. Costoro parlano di un “astruso orologio che non segna alcuna ora”, oppure di “clessidre che si muovono troppo rapide perché l'occhio possa seguirle”.

SI NARRA CHE...

L'ora era tarda e la taverna Non Mi Ricordo cominciava lentamente a svuotarsi. Gli avventori si alzavano dai tavoli, lasciando alle spalle i piatti sporchi del buon stufato di manzo dell'oste e numerosi boccali di birra vuoti. Così, se al mattino dopo si fossero trovati la mente annebbiata e i ricordi sbiaditi, avrebbero potuto incolpare l'alcol, oltre alla magica amnesia del Ghetto.

Il proprietario della taverna, un intraprendente avventuriero del Garadh, aveva abbracciato in pieno quella filosofia, tanto da scegliere per il suo locale il bizzarro nome di Non Mi Ricordo. Era stata in realtà una scelta obbligata, dato che da un giorno all'altro gli avventori tendevano a dimenticarne il nome, tra le altre cose.

"Dove sei stato ieri sera?"

"Alla taverna"

"Quale"

"Accidenti, non mi ricordo..."

Così l'oste aveva colto l'occasione di battezzare in quel modo il locale. Rendeva tutto molto più semplice... e lui era un uomo semplice. Tendeva a vivere nel presente. Il tempo scorreva strano nel Ghetto, quasi da non rendersene conto, così l'oste si accontentava di far quadrare i conti a fine giornata e di raggranellare le monete che gli sarebbero servite nel momento in cui, alla fine, avessero lasciato quelle mura.

Controllò che la cameriera che aveva assunto da poco – o da tanto? Non era sicuro di ricordarlo con precisione – sgombrasse per bene i tavoli ormai vuoti, portando i piatti in cucina, poi afferrò uno straccio e cominciò a lustrare il bancone, mentre con la coda dell'occhio studiava gli ultimi avventori rimasti nella stanza.

C'erano ancora due tavoli occupati.

A quello vicino al grande focolare, che riscaldava l'ambiente, sedeva lo Scarabeo.

Era lì da ore. Aveva sbocconcellato il suo stufato e bevuto solo qualche sorso, gli occhi concentrati su un grosso tomo rilegato in pelle che ormai doveva aver letto da cima a fondo, sfruttando il chiarore rosseggiante delle braci. Nonostante l'aria all'interno del locale fosse tiepida, indossava sulle spalle la giacca a cappotto, come se si trovasse sul ponte della sua nave.

All'estremità opposta della sala sedeva una tavolata di individui quanto mai eterogenei. L'oste riconobbe tra loro due guerrieri del Leir, un gruppetto di esponenti del VITRIOL – era difficile dire se fossero uomini o donne, dato che le lunghe vesti li ricoprivano da capo a piedi, lasciando scoperti solo gli occhi – e un paio di compatrioti del Garadh, clienti abituali della sua taverna.

E rinomati bari.

L'oste non era un fautore del gioco d'azzardo, ma allo stesso tempo vietarlo sarebbe stato controproducente per i suoi affari, quindi chiudeva un occhio e lasciava di buon grado che i suoi avventori perdessero gran parte dei loro beni al tavolo da gioco, purché rimanessero loro abbastanza soldi per pagare il conto.

Quei tipi del Garadh non avevano mai perso una partita, da quello che ricordava. Quindi le opzioni erano due: o erano estremamente fortunati, o erano imbrogliatori matricolati.

L'oste non credeva nella fortuna.

Il gruppetto confabulava fitto al tavolo e di tanto in tanto uno di loro lanciava occhiate di sbieco verso lo Scarabeo. L'oste avvertì un pizzicorino dietro alla nuca: una sensazione di pericolo imminente.

Sensazione che si fece più pressante quando vide i due di Garadh alzarsi dal tavolo, insieme a un compagno del Leir e uno del VITRIOL, e avvicinarsi al tavolo dello Scarabeo.

“Ehi, capitano, vi andrebbe una partita per finire la serata in bellezza?”

A quelle parole, lo Scarabeo alzò lentamente la testa dal suo libro e scrutò i quattro uomini con sguardo impenetrabile.

“Una partita tra amici...” continuò il tipo del Garadh, con un sorriso disarmante, che l'oste giudicò falso come la dentiera della sua vecchia nonna... come si chiamava? Beh, pace all'anima sua, tanto un giorno o l'altro si sarebbe dimenticato di averla avuta, una nonna.

“E magari ci giochiamo un po' di monete,” aggiunse a bassa voce il tipo del VITRIOL, con una lieve intonazione femminile.

“Ne abbiamo parecchie.”

Il guerriero del Leir tirò fuori un sacchetto di cuoio e lo gettò sul tavolo. Si aprì con un tintinnio metallico, lasciando intravedere il brillio delle monete triangolari al suo interno.

“E anche queste.”

Dalle tasche comparvero delle gemme di varie forme e dimensioni. L'oste strabuzzò gli occhi: era davvero un gruzzolo niente male.

Lo Scarabeo ripose con cura il libro nella sua sacca di cuoio. “Temo di non aver altrettanti soldi con me.”

“Non è un problema,” si affrettò ad assicurare il tipo del Garadh. “Avete altri oggetti con voi, di grande valore.”

“Sì,” gli fece eco il guerriero del Leir. “Perché non mettete in palio il vostro Archeofatto?”

L'oste si accorse di aver cominciato a lustrare il bancone in modo spasmodico. I Capitani non mostravano mai i loro Archeofatti in pubblico, li custodivano gelosamente. Si aspettava un secco diniego, perciò rimase stupito quando lo Scarabeo annuì.

“Perché no? Sedetevi pure.”

Il gruppetto si affrettò a obbedire. I due del Garadh aveva un'espressione soddisfatta dipinta in faccia.

“Volete giocare a SeneS?” domandò lo Scarabeo.

Il guerriero del Leir sbuffò.

“Ancora non ho capito le regole...” borbottò.

“Il mio amico è un po' testone,” intervenne candidamente il tipo del Garadh. “Per lui ci vorrebbe qualcosa di più semplice... tipo con i dadi o con le carte... guarda caso, ho sempre un mazzo di carte con me.”

Lo Scarabeo non si scompose.

“Vada per le carte.”

L'oste desiderò poter scomparire dietro il bancone. Stava sudando freddo. Quella situazione non gli piaceva per niente. Aveva avuto un cane, un tempo... non ne ricordava il nome né la razza, ma rammentava benissimo che la bestia si faceva accarezzare dietro le orecchie e scodinzolava allegro,

sembrando un amicone pacifico... eppure non esitava ad avventarsi contro chiunque osasse toccare il suo osso.

Quel ricordo gli riaffiorava alla mente fissando l'aria pacifica del Capitano.

Uno a uno, i giocatori cominciarono a pescare carte, tenendolo coperte di fronte a sé, e misero la posta sul tavolo. Lo Scarabeo allungò la mano verso la scarsella che teneva al fianco, ma non tirò fuori nulla.

“Vedrete il mio Archeofatto se lo vincerete.”

“Volete dire quando...” esclamò allegramente il tipo del Garadh.

L'oste continuò a fingere di lucidare il bancone, senza perdere di vista la partita. Dopo pochi scambi, gli altri giocatori furono rapidamente eliminati e rimasero in gioco soltanto il baro del Garadh e lo Scarabeo. Tra di loro, la montagnola di monete e gemme, e la promessa di un oggetto arcano dagli inestimabili poteri.

“La posta è alta, eh?” commentò il tipo del Garadh, per poi concedere con finta magnanimità, “Volete ritirarvi?”

L'oste si trovò a spronare, nella sua mente, il Capitano ad accettare la proposta; sarebbe stato ben lieto di vedere la porta chiudersi dietro alle loro spalle, quella sera, per togliersi da ogni bega. Trattenne il respiro, il cuore in gola, finché non lo vide scuotere la testa, la mano sempre sulla scarsella.

“È il momento di scoprire le carte.”

Il tipo del Garadh, con un sorriso trionfante, mise in mostra le sue carte.

“Mi spiace, ma avete perso!”

Un attimo di silenzio sospeso, poi lo Scarabeo mostrò la sua mano.

“Davvero?”

Il guerriero del Leir emise un singulto, il tipo del VITRIOL fece un gesto di scongiuro, i bari del Garadh strabuzzarono gli occhi.

“Non... Non è possibile! Voi non potete avere quelle carte...”

“Perché siete sicuro di averle messe più in basso?” domandò tranquillamente lo Scarabeo.

“Sì... no... cioè...” il tipo del Garadh si trovò senza parole e rimase ad ansimare come un pesce fuor d'acqua.

“In ogni modo, direi che ho vinto.”

Il Capitano dello Scarabeo fece scivolare monete e gemme dentro la sua borsa, poi si alzò mettendosela sulle spalle.

“Grazie della partita. Buonanotte, signori.”

Mentre passava accanto al bancone per uscire, vi lasciò una manciata di monete.

“Questo per la cena. Tieni pure la mancia”.

L'oste si affrettò a far sparire i soldi nelle tasche del suo grembiule. “Sapevate fin dall'inizio che si trattava di un baro?”

“In vita mia ho visto trucchi ben migliori”, lo Scarabeo gli strizzò l'occhio. “E a volte basta un istante per cambiare le carte in tavola, letteralmente...”

Poi varcò la porta della taverna e sparì nella notte.

5.1.2. La Falena

*“È tutta colpa della Luna, quando si avvicina
troppo alla Terra fa impazzire tutti.”*

Otello William Shakespeare

L'Anima della **Falena** esercita la sua podestà sullo **spazio**, influenzando le distanze e le forme. In analogia con i lepidotteri notturni, il cui corpo muta all'interno della crisalide, quest'arte mistica può alterare gli elementi concreti. I suoi effetti, a differenza delle sottili malie dello **Scarabeo** e del **Ragno**, hanno spesso conseguenze tangibili.

Nondimeno, pare che l'**Apoteosi** di tale portento possa trascendere i limiti fisici e penetrare negli occulti mondi che, come reami paralleli, si celano “oltre” la realtà conosciuta.

Le poche testimonianze racimolate nel corso della traversata e durante la permanenza nel **Ghetto** suggeriscono come le espressioni elementari della Falena siano orientate allo spostamento e alla metamorfosi. Esempi calzanti potrebbero contemplare scagliare piccoli oggetti a mo' di proiettili, aprire o serrare porte, aumentare o diminuire la temperatura di una pentola d'acqua fino a farla bollire o congelare, cambiare la tinta di un fiore fresco, plasmare materiali malleabili come creta senza l'ausilio di utensili e molto altro ancora.

Inutile dire che i poteri più avanzati della Falena sono quelli che attraggono maggiormente la curiosità e l'ambizione dei novelli **Archeosofi**; di questi, tuttavia, esistono scarse prove e gli aneddoti che girano nei **Governatorati** sono perlopiù illazioni o racconti inventati di sana pianta. Si vocifera di soggetti in grado di spostarsi a due miglia di distanza in un batter d'occhio, macigni pesanti svariate tonnellate rimpiccioliti fino a divenire minuscoli ciottoli o, addirittura, stelle strappate dal grembo del Cosmo che si disgregano come sfavillanti scie luminose nel cielo notturno.

Se poi si contempla l'Apoteosi della Falena, le storie divengono ancora più fantastiche e tendono inevitabilmente a sfociare nell'assurdo. Il mito che si è diffuso al riguardo è quello della **Breccia**, ossia la facoltà di aprire un passaggio che conduce nei **Reami Poliedrici**. Queste dimensioni in qualche modo riflettono gli scorci ed elementi reali ma ne alienano l'aspetto e la natura. Alcuni inquilini del Ghetto hanno riferito d'aver ricevuto in sogno surreali visioni che sono state associate ai Reami,

quali inquietanti paesaggi dove gli alberi hanno i rami conficcati nel suolo e le radici protese in aria, immensi palazzi con tortuose rampe di scale che s'intrecciano in geometrie irrazionali, buie grotte tappezzate da pallidi miasmi nei quali strisciano raccapriccianti abomini simili alla fusione d'uomini e lumache.

Solo la più fervida immaginazione può concepire ciò che si trova oltre la Breccia e solo una vena di follia potrebbe indurre a volerlo esplorare.

Il Capitano della Falena

*“Cavaddu senza spruni è comu la navi senza
timuni.”*

Proverbio siciliano

Non è un caso che il Capitano che reca l'**Archeofatto** in cui si celano tali portenti sia noto quale persona eccezionalmente ambigua: da un lato schietto, pragmatico e calcolatore, dall'altro distratto, sognatore ed eccentrico.

Sin dagli esordi dell'impresa, Falena è stato l'amalgama tra le complesse strategie elaborate da Scarabeo e i coraggiosi azzardi di Ragno. Ha seguito personalmente la costruzione dei tre vascelli, stupendo mastri d'ascia o carpentieri con lo scrupolo dei suoi commenti, come notare un chiodo mancante lungo una fiancata in cui ne erano stati ribattuti qualche decina di migliaia. Ha tracciato personalmente la rotta per Novisterra; in principio, essa appariva ai membri dell'equipaggio contorta e illogica, per poi rivelarsi in grado di scansare gravi perigli come tempeste, bassi fondali e, a detta di alcuni, mastodontici mostri marini! Nondimeno, la sua consulenza si è rivelata rimarchevole anche in questioni collaterali come la distribuzione del carico nelle stive, meticolosamente bilanciato in modo da smorzare il rollio.

A detta di molti, il Capitano è un inventore assai prolifico che, tuttavia, raramente riesce a concludere un progetto prima che un'altra “mirabile idea” affolli la sua mente. Non a caso, i mozzi hanno spesso scorto nel suo alloggio un'incredibile quantità di modellini incompleti. A volte è capitato che un intraprendente discepolo sia riuscito a sottrargli uno dei prototipi, prima che finisse per smontarlo e rimontarlo, riuscendo così a terminarne l'opera. Argani in grado di sollevare tronchi di vecchie querce con l'ausilio di solo un uomo, scandagli realizzati con lunghe serpentine di bambù e lenti di quarzo in grado

di scrutare sotto la chiglia della nave, questo e molto altro ancora è stato tratto dall'irrequieto genio della Falena.

La sua ambiguità si riflette anche nella abitudini mondane; basta dare uno sguardo alla scrivania, per metà in perfetto ordine con oggetti impilati con cura religiosa e per metà alla mercé di un autentico caos, composto da resti di cibo e mucchi di arnesi. Allo stesso modo la sua lunga giornata, spesso insonne perché egli è solito dimenticare di coricarsi, è divisa tra capillari ispezioni in cui dispensa brillanti soluzioni, un addestramento metodico nelle arti d'arme e lunghe perlustrazioni del Ghetto in cui i suoi sensi sembrano catturare ogni vicolo, piazza, androne o scalinata in una "invisibile mappa". Il tutto contrapposto a lunghe passeggiate senza meta, in cui la sua attenzione vaga come quella di un gatto errabondo, e, soprattutto, alle fasi in cui finisce per cedere alla **Trance**.

Sembra che questo singolare fenomeno sia in qualche modo legato all'Archeosofia della Falena. In pratica, il Capitano si sofferma a lungo di fronte a un'immagine o manufatto, fissandolo e biasticando strane frasi, le quali sottintendono che egli si stia in qualche modo

'immedesimando' in quel soggetto. A titolo d'esempio, si dice sia stato scorto barcollare per oltre un'ora di fronte a un vaso dipinto con una scena di caccia al cinghiale, ripetendo tra sé e sé "Non è saggio braccare una madre vicina alla prole...". La parte più sorprendente dell'episodio è che quando il suo nostromo è tornato a controllare cosa stesse facendo, Falena era svanito e nessuno sapeva dove fosse andato. Il Capitano è ricomparso solo per cena, sedendosi allegramente accanto agli ospiti, i quali non hanno potuto far a meno di scorgere alcune macchie di sangue secco sul bordo della sua veste.

Nessuno, oltre Capitani e Governatori, ha avuto il privilegio di vedere l'Archeofatto della Falena, detto **Florilegio**. Non mancano altresì pettegolezzi di ficcanaso e ruffiani che sostengono di avergli dato una sbirciata mentre era serbato all'interno dell'alloggio. Queste voci incerte e confuse citano una "bizzarra scatola con molteplici vani", dalla quale il Capitano era solito cavare fuori complessi "congegni di misura" e comuni strumenti da disegno come gessetti e pennelli.



SI NARRA CHE...

La falena appariva come una macchia indistinta sul grezzo intonaco della parete del Ghetto.

Quando i due mocciosi sfrecciarono nel vicolo, urlando come ossessi, ella aprì pigramente le ali, mostrando due occhi rossi come il sangue.

I bambini, due giovani nomadi delle Piane, non avevano ancora mutuato la rigida disciplina dei genitori né badavano al loro divieto di giocare per strada al calare del vespro. Si baloccavano nel passarsi una vecchia rapa e ogni volta che uno dei loro goffi lanci faceva rotolare l'ortaggio per strada, ridevano come matti.

Infine, il ragazzino fece fare al braccio un ampio arco e la rapa si librò molto al di sopra delle mani della sorella, finendo dritta dentro una stretta finestrella che si apriva in un seminterrato. Dapprima i due si guardarono con musi lunghi come cavalli... poi la ragazza fece spallucce, avviandosi verso l'apertura che stava alla base del selciato. Il fratello non esitò a seguirla.

La finestrella dava su una vecchia cantina avvolta nella penombra. La luce delle lampade a olio appese nella viuzza filtrava là sotto, mostrando un'impressionante quantità di cianfrusaglie stipate ai lati della stanza. Alle narici dei bambini giungeva la puzza acre e stantia, tipica dei locali chiusi, ma c'era qualcosa di diverso... il profumo dolce e penetrante di una spezia che i nomadi ricavavano da baccelli provenienti dalle selvagge foreste occidentali. I due ricordavano ancora il nome di quella bevanda che tanto allietava le serate trascorse nel tedio dei rifugi.

Cioccolata!

I mocciosi si affrettarono a scendere, con il fratello che teneva la sorella per le braccia mentre lei penzolava oltre la soglia.

In quel momento la falena volò dentro la cantina, rapida come un soffio, senza che i due se ne accorgessero.

In breve, i ragazzini furono dentro e dopo essere discesi da un mucchio di casse di legno tarlato, si accinsero a esplorare il cupo ambiente. C'era un sacco di roba là dentro: anfore alte più di cinque piedi poggiate su treppiedi di

bronzo, vecchi catini di rame ossidati, cesti di vimini pieni di logore scarpe spaiate... a chi erano appartenute tutte quelle cose?

Tuttavia, l'attenzione dei bambini era attratta dall'odore che avevano sentito. Si faceva sempre più forte e proveniva da... una parete.

Sì, il profumo era più intenso vicino all'unico muro sgombro di cianfrusaglie e su di esso spiccava uno strano disegno realizzato con un pigmento nero come la pece.

Era una porta, una bellissima porta con un architrave ricurvo, avvolto da tralci sinuosi come rami d'edera. In particolare, le venature e i nodi dell'uscio erano stati realizzati con una cura tale da sembrare reali. La ragazzina provò a toccarla e per un attimo pensò che avrebbe avvertito la liscia superficie del legno, ma i suoi polpastrelli incontrarono solo la ruvida pietra screpolata.

Colpiva l'unico elemento mancante della porta, ossia il battente, la cui forma era appena stata abbozzata.

Ai piedi del disegno c'era un minuto bastoncino, nero come la pece, un comune carboncino lungo a malapena un pollice... il moccioso guardò la sorella, lo raccolse e iniziò a tracciare una riga storta sul muro. Il ragazzino completò il battente in meno di un minuto, anche se all'ignoto autore sarebbe probabilmente presa una sincope nel vedere quello scarabocchio al centro della sua opera!

L'odore della cioccolata si fece più forte.

La sorella provò di nuovo a toccare la porta e stavolta le sue dita non incontrarono resistenza.

La maggior parte degli inquilini del Ghetto erano addormentati o ubriachi in quel momento e comunque nessuno si trovava nelle vicinanze del vicolo. Nessuno sentì il grido mozzato di una bambina, i passi trafelati del suo fratellino che cercava di scalare le casse per guadagnare la finestra, un tonfo sordo e, infine, un suono assai più sgradevole, simile a panni bagnati trascinati sul pavimento.

La falena adesso era posata sulla sommità della porta. Nella cantina non c'era più nessuno. Le ali si chiusero, calando come palpebre su quegli occhi rossi come il sangue.

5.1.3 Il Ragno

"Il destino mescola le carte e noi giochiamo."

Arthur Schopenhauer

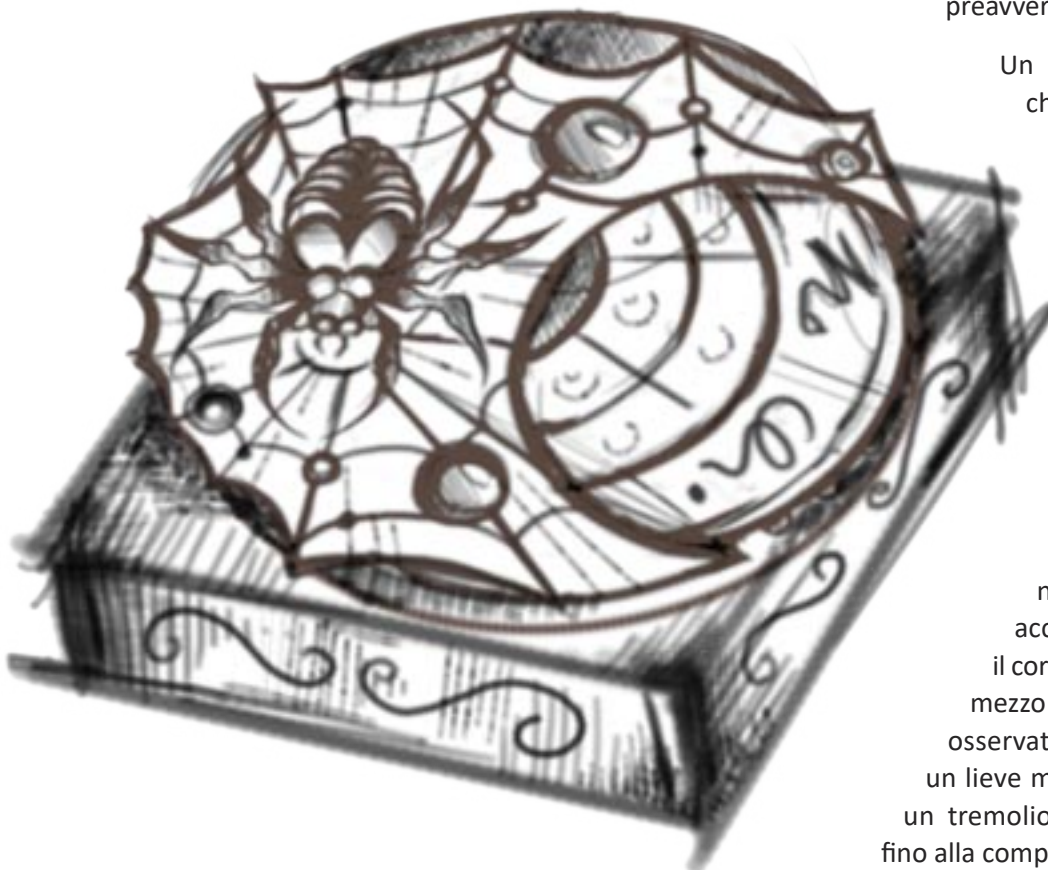
L'Anima del **Ragno** governa il fato. La tela del Ragno si distende tra le pieghe del mondo come un manto invisibile, tessuta con pazienza e precisione, a volte fraindendendo le distanze e nascondendo le verità più oscure. Le sue trame si intrecciano tra il reale e l'irreale, tra l'invisibile e l'apparente, governando i fili dell'inganno e del fato con una maestria che rasenta il soprannaturale. Ogni nodo, ogni intreccio, è carico di potere, ogni scelta la riflessione di una volontà che agisce dietro le quinte, al di là di ogni controllo.

Nella sua forma primordiale, l'Anima del Ragno altera la percezione dei sensi, generando subdole illusioni che si propagano dalle ombre, proprie o dei suoi bersagli, producendo miraggi che coinvolgono il suono o la vista, che offuscano anche i sensi più acuti. Gli individui più attenti e scaltri ritengono di essere immuni a questi sotterfugi, ma è quello il momento in cui sono già invischiati all'interno della tela.

Ritenere che le illusioni non siano reali rende solamente ciechi di fronte alla realtà che muta sotto i propri occhi: esiste davvero quel ponte sul baratro, sono squali quelli che stanno nuotando verso di me? Un attimo d'esitazione può fare la differenza tra vivere e morire.

Quando si parla di **Apoteosi**, invece, l'Anima del Ragno assume dimensioni ben più grandi: si dice possa effettivamente alterare la sorte delle creature, propiziando le loro gesta o contrastandole sino a vanificarle. Che si tratti di mera suggestione o di una facoltà in grado di 'tessere' la trama del caso, il più alto potere del Ragno può davvero sancire il destino di chicchessia, tanto dell'eroe quanto del miserabile, tanto dei villici quanto dei sovrani. Nessuno può sottrarsi al karma: i suoi fili sono avvolti attorno a tutto ciò che esiste e alterarne uno può sconvolgere tutto il tessuto, come un sasso tirato in uno specchio d'acqua ferma.

Ogni potere ha però un contrappasso, soprattutto per chi gioca con i fili intessuti dal karma: il destino non vuole essere cambiato e le ombre degli individui il cui fato si vuole sovvertire potrebbero animarsi in sua strenua difesa, come se fossero entità legate "all'ineluttabilità della sorte". Può accadere una volta ogni milioni di interferenze o può accadere alla prima vibrazione, non vi sono segnali che possano preavvertire di questo evento.



Un ragazzo, ad esempio, che si è salvato durante la giovinezza grazie ai poteri del Ragno potrebbe improvvisamente ricevere una spinta mentre si trova a bordo strada ed una carrozza è in avvicinamento. I testimoni oculari affermeranno che non vi era nessuno accanto a lui, ma, mentre il corpo giace privo di vita in mezzo alla strada, un attento osservatore potrebbe notare un lieve movimento dell'ombra, un tremolio che va spegnendosi fino alla completa immobilità.

SI NARRA CHE...

C'è una storia che circola nei porti, nei mercati, nelle sale dei governatorati. Parla di un giovane funzionario, onesto e brillante, che aveva davanti a sé una carriera sicura e priva di scossoni.

Un giorno, durante un ricevimento, il Capitano del Ragno gli si avvicinò con due bicchieri di vino in mano. Gli porse il calice con un sorriso e gli chiese:

Dimmi, se potessi cambiare una sola cosa in questo mondo, cosa sarebbe?"

Quella notte il giovane parlò come non aveva mai parlato prima. Il Capitano ascoltava con attenzione, senza interrompere, senza giudicare. Alla fine della conversazione, si limitò a dire:

"È una fortuna che tu esista. Il mondo ha bisogno di uomini come te. Puoi optare per il tuo mestiere mediocre ma durevole o scegliere le tue aspirazioni gloriose ma effimere."

Nessuna richiesta, nessuna pressione, solo parole, ma bastarono. Pochi mesi dopo, il giovane aveva lasciato il suo posto sicuro per unirsi a una causa più grande: aveva trovato il coraggio di fare ciò che aveva sempre desiderato.

Vi è però un altro filo, un altro risvolto del fato, che ha le stesse possibilità di essere vero.

Parla dello stesso giovane, delle stesse parole scambiate con il capitano del Ragno: il giovane partì all'avventura, seguendo nobili cause che però si rivelarono vuote e prive di significato; poche settimane bastarono a farlo trovare in una stanza chiusa, con un cappio intorno al collo e un biglietto d'addio scritto a fianco, tenuto fermo dalla moltitudine di bottiglie che si era scolato.

Perché la benedizione del Ragno è anche la sua più grande maledizione.

Il capitano del Ragno

“Le storie sono ragnatele intrecciate di parole ed idee.”

Neil Gaiman

La maggior parte delle persone potrebbe pensare che se l'Anima del Ragno è potente e subdola, il Capitano che ne addomestica i poteri lo sia ancora di più: l'uomo che si dice recare l'Archeofatto che districa la Trama Suprema, Hjólköp la Ruota del Destino, potrebbe essere di grande ambiguità intellettuale, un maestro nel manipolare le percezioni di chi lo circonda e le persone stesse, un uomo che sa spostare le ombre, che sa muoversi tra il mondo degli occhi e quello dei sogni, come chi attraversa senza paura il confine sottile tra realtà e follia.

Il Capitano del Ragno è in realtà una delle persone più socievoli ed estroverse che si possa incontrare nel **Ghetto**: lo si può trovare spesso nella locanda a gozzovigliare insieme ai pionieri, proponendo giri di bevute che non pagherà mai. Molti di quelli che si sono imbarcati per **Novisterra** sulla sua nave è bastata una notte di gioco e di bevute per abbandonare il mondo conosciuto verso l'avventura, ammaliati da racconti di improbabili tesori e segreti da scoprire. Uomo ridanciano e facile alla battuta, il sarcasmo è più affilato della sua lama ed il gioco d'azzardo lo attira come un insetto nella tela di un ragno.

Il Ragno non è immune alla sua stessa Anima, si dice che la possibilità di vedere ogni possibile diramazione dei fili del karma lo possa portare alla follia, possa farlo tentennare di fronte al pericolo incurante delle conseguenze, cercando tra infinite possibilità e perdendo l'attimo giusto per cambiare quello stesso destino.

Quando le scelte sono troppe e rischiano di sopraffarlo, l'azzardo dei dadi o del lancio della moneta lo può liberare dall'affanno, cedere la scelta alla sorte tra un limitato numero di fili evita che si possa perdere in essi, facendolo recuperare dalla follia in cui rischia di cadere.

Alcuni sostengono di aver visto il Capitano intessere le ombre di una notte senza luna, sedersi nel mezzo di un sentiero del Ghetto per giocare a dadi con la sua stessa ombra, parlandole come se fosse un membro del suo equipaggio. Nessuno sa veramente cosa succeda quando lo sguardo del Ragno si posa sulle ombre: si racconta che alcune delle sue creazioni abbiano preso vita, divenendo entità impossibili, rivelazioni della sua stessa Trama che

lo seguono come ombre mute, pronte a svelare il futuro di chi osi guardare troppo a fondo nel suo operato. Alcuni sostengono, forse a ragione, che sia il Ragno stesso ad aver messo in giro queste storie, per acquisire fascino agli occhi di coloro che intendeva sedurre.

Chiunque lo fermi per chiedere conferme o smentite a queste storie si ritrova con mille domande e ambiguità in più, in una sovrapposizione di una menzogna che copre una bugia che nasconde una verità generata da una battuta di spirito: ben pochi possono dire di aver conosciuto davvero il Ragno, ma questo non gli impedisce di festeggiare con chicchessia.

5.2 LA TEOSOFIA

“Senza fede è colui che dice addio quando la strada si fa buia.”

JRR Tolkien

Nonostante i giorni presso il **Ghetto** cancellino la memoria dei presenti come le onde cancellano le impronte sulla sabbia, i pionieri non perdono la fede. Molti uomini di fede di ogni provenienza si sono uniti ai Governatorati per questa impresa nonostante la certezza che avrebbero dovuto sacrificare il loro passato per portarla a compimento.

Alcuni credevano che la loro fede sarebbe stata più forte della magia dell'isola, altri erano sicuri che il loro **Nume** li avrebbe benedetti... si sbagliavano tutti. Col passare dei giorni le preghiere che venivano naturali come il respiro si persero e di lì a poco svanirono i volti e i nomi dei Numi del **Vecchio Mondo**.

Per porre rimedio a questa perdita che piagava il cuore di ogni credente, i pionieri crearono luoghi di raduno dove chi condivideva la stessa fede potesse narrare ai propri compagni ciò che ricordava, nella speranza che in questi nuovi ricordi si potesse salvare l'essenza della loro fede.

I seguaci degli astri del cielo si riunivano di notte, sotto le stelle. I loro santuari erano decorati con pitture di angeli dalle ali colorate, figli del **Nero** e della **Bianca**. Tutte le sere si raccontavano della caduta del primordiale paradiso e della battaglia che ne seguì, di come gli angeli avessero mandato i loro messi dai mortali per diffondere i loro dettami. Ma gli angeli sono molti, le loro dottrine diverse come le stelle del cielo e, nonostante gli sforzi dei fedeli, molto è stato perso.

Dove il buon cibo, la bella musica e il vino ardente scorrono a fiumi si radunavano i servi della *Piaga*. Lontano dallo sguardo altrui portavano avanti i loro riti orgiastici in onore dei **Due Numi della Piaga**. Se è vero che il tempo ha cancellato molti dei dettagli della loro fede, non è riuscito a smussarne il senso: l'Uomo e i suoi desideri sono l'anima del culto. L'incrollabile ambizione a realizzarli è la prece più mirabile.

Coloro che veneravano le forze della **Madre** si riunivano nelle zone verdi, quando il sole raggiungeva lo zenit, per condividere i loro ricordi. Per secoli le loro pratiche sono state condivise solo in forma orale quindi i loro sforzi hanno portato frutto e le loro tradizioni sono sopravvissute. Ognuno di loro portò un seme dai boschi della sua terra natia, per portare un pezzo della loro casa anche ai confini del mondo. Questi semi vennero piantati a formare un piccolo boschetto nel Ghetto, per ricordare che la *Madre* era sempre con loro.

Non importa l'ora o il luogo: dove erano presenti un fuoco acceso e degli alcolici a bagnare le gole si trovavano coloro che veneravano gli **Antenati** e i **Semidei**. Le loro storie, fossero epiche, tristi, comiche o semplicemente esagerate, scaldavano i cuori dei pionieri riempiendoli di

speranza: qualcuno vegliava su di loro, se la loro cerca fosse stata fruttuosa anche loro avrebbero acquisito i poteri leggendari di Eroi e Semidei, la gente avrebbe narrato le loro storie davanti al fuoco.

Nonostante gli sforzi congiunti molte parti dei credi portati dal *Vecchio Mondo* vennero perse. Gli uomini che avevano perso i loro oggetti di culto, i loro punti di riferimento, si affannarono per riempire il vuoto. Non v'è dubbio che i più sfortunati, coloro che in una sola notte perdevano grandi pezzi del loro passato, si siano uniti ad altri culti dopo essersi dimenticati quello di appartenenza.

L'uomo e la Fede

In questo quadro già difficile vanno tenuti di conto i diversi approcci al divino delle genti che si sono imbarcate nell'Impresa. Differenti come le terre di provenienza risultano infatti i modi dei Governatorati di rapportarsi con i Numi.

I prodi del **Leir** da sempre hanno coltivato la loro fede nella Natura e negli antenati per tradizione orale. Fosse durante i banchetti, durante gli eventi della comunità o durante gli eventi naturali, come solstizi o eclissi, i **Teosofi**

SI NARRA CHE...

il mio Nume è il Signore della Battaglia, la sua lama non lascia scampo ai nemici.

Ho perso molto del mio passato ma non posso perdere anche questo. Continuo a ripetermelo mentre mi reco all'incontro.

Ci troviamo in uno spiazzo del Ghetto, al centro arde un fuoco ruggente. I compagni di fede, uomini temprati da molte battaglie, raccontano ciò che rimane dei loro ricordi, delle volte in cui il Signore della Battaglia li ha toccati personalmente.

Sono racconti potenti, di battaglie vinte contro ogni pronostico, di tiranni umiliati e di nemici formidabili abbattuti. Riempiono il mio cuore di calore e coraggio.

Voglio essere come loro. Voglio scendere con loro in battaglia. Eppure sento qualcosa nel profondo, qualcosa fuori posto...

Non importa, io sono servo del Signore della Battaglia e a lui si sottomettono gli sconfitti.

del Nord erano soliti raccontare storie degli spiriti naturali o dei Semidei terreni onde spiegare al popolo il mistico fenomeno che stavano vivendo e rinsaldare il legame tra l'uomo e il Mondo.

Queste storie spesso cambiavano di anno in anno e da Teosofo a Teosofo, arrivando spesso ad includere gli antenati del luogo al fine di spiegare ai presenti che divino e mondano sono legati a doppio filo. Inoltre, negli ultimi anni hanno cominciato a fare la loro comparsa Teosofi degli Astri tra le genti del Nord; essi sono stati accolti calorosamente, perché là dove si muovono molti Numi si trova sempre spazio per uno nuovo, ed ora le loro storie si mescolano con quelle più antiche.

Gli schivi uomini delle **Piane** sono stati i primi ad aver incontrato i **Vhalgast**, i messi degli Astri, e da essi hanno appreso i riti e le liturgie con cui comunicare con le lontane stelle. Nonostante la loro natura nomade, i Teosofi delle Piane tenevano un attento calendario liturgico secondo il quale guidavano la loro tribù nomade. Le tappe di questo calendario li portavano a raggiungere le **Are** durante precise ricorrenze onde poter celebrare l'adeguata liturgia. Questo percorso liturgico era unico di ogni tribù, basato sull'esoterica arte che questi coltivavano o sui Numi a cui si erano consacrati. In lento declino risultava invece la venerazione della Natura, anche se molte tribù ancora offrivano le loro preci presso i luoghi benedetti dal **Calderone**.

Infine, per i faccendieri del **Garadh** la situazione venutasi a creare con l'Impresa calzava a pennello. Da sempre un popolo pragmatico e dedito al risultato, contava pochi Teosofi effettivi al suo interno. Questo certo non vuol dire che gli uomini del **Sud** non avessero contatti col divino, anzi era l'opposto. Nei loro numerosi viaggi i commercianti avevano avuto modo di entrare in contatto con molte tribù e molti insediamenti e da ognuno di essi avevano riportato a casa una tradizione, una prece o un segno scaramantico che i locali avevano garantito loro li avrebbe protetti nei lunghi giorni di viaggio. Quest'accozzaglia di superstizioni raccolte dalle più remote regioni del Vecchio Mondo ha dato vita ad una pseudo religione ove i praticanti di sovente invocano il nome di più di una decina di Numi e Spiriti per benedire le loro attività giornaliere.

L'Alfabeto Sacro

Gli antichi affreschi del Ghetto includevano una di matrice di ventuno simboli cui una didascalia in lingua elfica dava il nome di "Alfabeto Sacro". Quanti cercavano di serbare

la memoria delle fedi del vecchio mondo, furono persuasi che quelle icone erano legate ai Numi del Cosmo e delle lande terrene.

Tuttavia, le menti annebbiate dall'oblio del Ghetto non riuscirono mai ad associare con certezza ogni simbolo a uno dei divini patroni. Pertanto, molti scelsero seguendo il cuore una delle icone, sperando che essa fosse quella del proprio dio.

Nondimeno, il numero dei simboli lasciava intendere un nesso con i caratteri dell'alfabeto comune ma non furono mai rinvenuti scritti realizzati con essi. Dunque, quello strano cifrario è divenuto uno dei tanti misteri che spetta sciogliere a quanti si affacciano agli scorci di Novisterra.

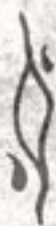
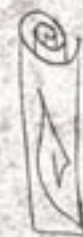
Il culto di SofoS

Da questa situazione è nato il culto del **Nume dell'Ascesa SofoS**. Gente smarrita ha trovato negli affreschi, presumibilmente legati alla **Prima Impresa di Elmorion**, il Dio in cui riporre le proprie speranze. Gli affreschi, che mai ritraggono l'aspetto del Nume, raccontano della volontà di SofoS di permettere all'uomo di migliorare sé stesso e ascendere al divino, mostrando i suoi tre araldi: falene, scarabei e ragni, così comuni nell'isola e i suoi due servitori, il **Patrono del Guf** e il **Custode della Soglia**.

Negli antichi disegni lasciati nel Ghetto i tre insetti fungono da mediatori tra il divino e l'uomo, ognuno rappresenta una faccia della divina podestà. Lo **Scarabeo** rappresenta l'anima del tempo, capace di discernere le radici del passato attraverso i cimeli del presente. La **Falena** rappresenta l'anima dello spazio, capace di percepire la realtà sia nella forma fisica che in quella metafisica e di muoversi fra esse con un battito d'ali. Il **Ragno** rappresenta l'anima della sorte e del destino, capace di discernere il legame tra il presente e il futuro in base a tutte le potenziali scelte e variabili del karma, e destreggiarsi tra i molteplici possibili futuri.

Fin dalla scoperta di questa mistica simbologia, le genti del **Ghetto** hanno cercato di sfruttare le proprietà dei tre **Araldi** onde prepararsi al meglio per le prove future. Uno dei campi in cui hanno riscontrato più successo risulta sicuramente quello della divinazione, fruttando i lasciti di questi artropodi.

Nel caso dello Scarabeo la divinazione ha come oggetto il passato e si realizza tramite una sorta di disamina delle famose "**Orbi**". Gli Scarabei, sacri a SofoS, formano delle sfere, dette Orbi, appunto, utilizzando residui di materia



SI NARRA CHE...

Anche oggi seguo le farfalle.

Sono giorni che gli insetti mi guidano attraverso gli edifici del Ghetto. Dalla prima notte in cui sentii la Voce, gli insetti non mi danno pace. Dovunque sia, mi lasciano segnali.

La tela di un ragno rotta che come freccia indica una direzione, scarabei che si muovono in gruppi, rallentando come per sincerarsi che li segua, e falene che piroettano in aria fino a catturare il mio sguardo per poi posarsi su edifici abbandonati, guardandomi con gli occhi dipinti sulle ali. Ho provato a ignorarli, ma la curiosità, il richiamo della Voce, mi hanno sconfitto.

E ora li seguo ogni volta. E ogni volta trovo dipinti di Lui, trovo oggetti benedetti dal suo simbolo. Come oggi. Uno scudo che reca il suo emblema come araldo di una fede dimenticata.

Chi sei? Devo scoprirlo!

animale, vegetale e minerale del luogo che abitano. L'oggetto della divinazione sarà strettamente legato al luogo dove lo Scarabeo ha raccolto tali elementi.

Nel caso della *Falena* la divinazione tratterà lo spazio, quindi la realtà e il territorio in cui avviene la divinazione stessa. La divinazione si realizza tramite la crisalide della falena che viene raccolta, aperta e stesa come se fosse un **"Grimorio"**. Ne vengono dunque esaminate entrambe le superfici. La superficie interna rappresenta la realtà fisica: il peculiare disegno rappresenta una sorta di mappa del territorio in cui è stata trovata la crisalide; tale "mappa" andrà ovviamente interpretata dall'aruspice in quanto le forme interne del Grimorio richiameranno elementi di spicco della zona. Per contro, la superficie esterna che sta sull'altro del Grimorio rappresenta la realtà metafisica, mentre eventuali punti di congiunzione tra la superficie interna e la superficie esterna rappresentano dei passaggi mistici fra la realtà fisica e la realtà metafisica. Tali passaggi risultano fondamentali per carpire le risorse celate nel reame metafisico.

Infine, abbiamo il Ragno e l'oggetto della sua divinazione è il futuro. In questo caso il fulcro altro non è che la **"Trama"** da esso tessuta. L'aruspice che tenta la divinazione partirà dal centro e si muoverà sui fili portanti, detti **"Raggi"**, fino ad arrivare agli incroci con i fili orizzontali, detti **"Corone"**, decidendo se restare sul

raggio corrente o se spostarsi in un altro. Ogni nodo della ragnatela rappresenta una potenziale svolta che porta a percorrere una peculiare **"linea del karma"**, dove raggi e corone sono le 'vie' che ci conducono a realizzare il destino. Per interpretare il giusto percorso l'aruspice scruta i nodi della ragnatela a cui possono essere invischiati elementi naturali o prede, la cui forma, aspetto o natura celano il segreto della svolta di turno.

Questo nuovo culto si trovò ad affrontare difficoltà ben diverse dagli altri: dove i culti del Vecchio Mondo perdevano traccia di sé ogni giorno, il novello culto doveva scoprire sé stesso, cercando significati nelle pitture degli edifici del Ghetto e nei sogni dei nuovi fedeli.

La voce di SofoS e dei suoi servitori si dimostrò molto forte tra le mura della temporanea prigione dei pionieri e recò conforto a molti di quanti avevano perso la fede o la fiducia nell'Impresa.

Proprio a causa della sua recente formazione il culto non ha ancora una gerarchia definita, anche se già si individuano alcune figure di spicco come rappresentanti della novella fede, tra cui due soggetti chiamati Taranis e **Iman**. Entrambi si contendono il primato di aver sentito per primo la voce del Nume dell'Ascesa, ma al momento i loro sforzi sono incentrati nello scoprire quanto più possibile sul loro patrono.

SI NARRA CHE...

Nonostante tutto, la natura umana non cambia. Ci avevano avvisato della permanenza nel Ghetto, sapevamo che saremmo stati pochi e che ognuno sarebbe stato indispensabile per l'Impresa. Eppure, ci sono stati dei morti. Sì, non più di una decina e la maggior parte dovuta a incidenti, ma ci sono stati anche degli omicidi.

Ecco perché mi trovo qui ora, sulla battigia del porto, vicino a un cadavere. Il corpo della donna è stato incerimoniosamente scaricato sulla spiaggia questa mattina. I cerusici che hanno esaminato la salma non sono riusciti a capire se la donna sia stata stritolata e poi gettata in mare o se sia stata affogata. I segni contraddittori lasciano intendere la presenza di qualche fattore mistico ed è per questo che i Governatori hanno decretato la mia presenza necessaria.

Questa è la versione ufficiale.

In realtà sono qui perché lei era come me, un genio.

Forse anche più di me. Io ho il passato, lei aveva presente e futuro.

Sospiro mentre, infine, libero lo scarabeo. Attendo con calma mentre esso raccoglie i lunghi capelli della donna, pezzi del suo vestito, della sua carne e dei cartigli slavati dalla sua bisaccia per poi impastare tutto insieme in un Orbo colorato. Ora che il mio compare ha fatto la sua parte tocca a me.

Raccolgo l'orbo e, salmodiando, lo sciolgo in una bacinella di acqua e vino. Il liquido comincia a gorgogliare, colori e immagini si avvicinano rapidamente, narrando per me le ultime ore della vittima.

La vedo, cammina da sola nella notte, la sua unica guida una ragnatela tesa tra due ramoscelli. Guarda ciò che si era rimasto appeso con dedizione assoluta, la sua attenzione rivolta a un'unica foglia. Identica a quella dell'albero sotto cui si è fermata. La guardo mentre si arrampica sui rami, cercando freneticamente. Quando scende, col sorriso raggianti, stringe tra le mani una crisalide non ancora dischiusa.

Con cura spasmodica la stende, trasformando il bozzolo in un grimorio occulto. Passa lunghi attimi a rigirare la mappa fra le mani, cercando di far combaciare i segni su di esso con gli elementi della zona circostante. Il successo accende sul suo volto un raggianti sorriso. Il grimorio ha un foro che collega le due facce. Sulla faccia nascosta, proprio vicino al foro, una pepita, non più grande di una capocchia di spillo.

Quella è la sua meta, al limite estremo della laguna del Ghetto.

Estrae una lama e prosegue il suo cammino, tesa ma risoluta. Getta un ultimo sguardo alla ragnatela la cui trama l'ha guidata finora: al limite estremo risplende una scintilla dorata. Il suo sguardo passa vicino ad essa, dove il corpo di una vespa e di un ragno erano bloccati in un abbraccio mortale. Eppure, il presagio non la ferma, con coraggio si dirige alla baia.

Raggiunge la spiaggia, comincia a togliersi gli abiti più pesanti e gli stivali, preparandosi all'immersione. In quel momento delle grosse braccia villose la stringono, un corpo muscoloso le si preme contro la schiena in un ferreo abbraccio. Con un grido tra rabbia e paura sferra un colpo dietro di sé, la lama trova la carne, e l'abbraccio si scioglie. Senza voltarsi la donna si getta in mare e nuota con tutta sé stessa. Raggiunge il punto indicato dal grimorio e si immerge. La luce della luna rischiara le limpide acque della laguna. Sul fondale, poco oltre il limite della baia, giace un pezzo del guscio della testuggine dragona che fu l'imbarcazione di Elmorion. Per millenni l'energia del Respiro l'ha permeato ed ora il suo potere è palpabile. A rapide bracciate ella raggiunge il fondale, ad un passo dall'ottenere il suo tesoro. La visione diventa sfocata mentre una macchia scura emerge dalla sabbia e si stringe attorno alla donna, rubandole il respiro.

Mi allontano dalla bacinella per fare il mio resoconto ai messi dei Governatori. Lei ha violato i Canoni e ne ha pagato il fio.

I messi attendono giusto un attimo prima di chiedermi se avessi carpito i segreti della divinazione dalla vittima. Scuoto il capo prima di allontanarmi. Una piccola bugia per raggiungere il mio tesoro.

CAPITOLO 6

DELL'ASCESA

6.1. GLI APOSTATI

*“Nel destro lato è Scilla; nel sinistro
è l'ingorda Cariddi.”*

Omero Odissea

Un remoto arcipelago in cui ogni spanna di suolo è dominata dall'ignoto è sufficiente a ispirare timore. Tuttavia, un incubo ben più terribile attende quanti hanno messo piede presso **Novisterra**.

Le icone esposte sul cancello del **Ghetto**, stralci di pergamena e persino inquietanti visioni affiorate nei sogni degli ospiti di Novisterra hanno dato forma al mito degli **Apostati**, i quali reggono le omonime isole che cingono la **Dimora di SofoS**. Queste abominevoli figure, delle quali non esiste una rappresentazione univoca, sembrano opporsi strenuamente al divino patrono di Novisterra. Dalle poche memorie che emergono presso il Ghetto, l'origine degli Apostati è presumibilmente legata alla leggenda di **Elmorion** e, di conseguenza, alla prima spedizione che giunse in questa meta.

Questi tre individui erano membri della ciurma di Elmorion ma non si conosce altresì né la loro provenienza né che ruolo avessero al servizio del sire elfo. L'unica ipotesi consolidata è che, durante la loro permanenza presso Novisterra, i tre rinnegarono i **Canoni di SofoS**, violando le regole del dio e profanando la sua imperscrutabile volontà. Arduo dire perché gli Apostati voltarono le spalle a SofoS; le congetture più accreditate si dividono tra un atto dettato dalla mera bramosia di raggiungere l'**Ascesa** oppure da un grave alterco con il resto della ciurma di Elmorion.

Il sacrilegio impose un orrendo maleficio sui tre, infliggendo a ciascuno un inguaribile morbo legato a una delle tre Anime dell'**Archeosofia**. Le malattie che punirono gli Apostati ne alterarono l'aspetto, rendendoli esseri grotteschi e mostruosi, disprezzati da tutti, con la sola eccezione di quanti in seguito abbracciarono la loro stessa dannazione:

- **Criso “Il Decrepito”, la Grama Consunzione:** Criso fu maledetto dal potere dello **Scarabeo**, il quale impose al suo corpo d'invecchiare e avvizzire senza mai conoscere l'oblio della morte. Il morbo, detto Grama Consunzione, è legato all'essenza del Tempo il cui implacabile incedere segna il declino d'ogni sostanza e gloria terrena. Alcune fonti rappresentano Criso come un fragile scheletro vivente che deve sostenersi con pesanti grucce di bronzo per evitare che le sue ossa finiscano per cadere a pezzi, in altri casi è ritratto come un mummia incartapecorita i cui arti atrofizzati si muovono solo grazie alla stregoneria, in altri ancora come un uomo dallo sguardo acuto il cui corpo, al calare del sole, viene divorato da uno sciame di scarabei per poi rigenerarsi all'alba seguente.
- **Morg “L'Informe”, lo Specchio del Matto:** Morg fu maledetto dal potere della **Falena**, che provoca l'incessante mutazione del suo corpo nelle figure più contorte e raccapriccianti. Questo maleficio, detto Specchio del Matto, distorce l'essenza dello Spazio, corrompendo la forma del soggetto e privandola di ogni ordine o proporzione. Vista la natura del morbo che lo affligge, l'aspetto di Morg varia considerevolmente in ogni icona disponibile; impossibile anche solo ipotizzare l'aspetto che avesse in origine, se fosse uomo o donna o a quale popolo appartenesse.
- **Amalia “La Cucita”, La Trama Cremisi:** Amalia fu maledetta dal potere del **Ragno**, il quale si manifesta con la comparsa di una fitta rete di filamenti rossicci sul suo corpo, sigillandone ogni parte tramite cui si esprimono i cinque sensi: occhi, bocca, naso, orecchie e mani. Le fonti disponibili nel Ghetto lasciano intendere che il morbo di Amalia, detto **Trama Cremisi** e legato alla sottile essenza della Sorte, sia il più atroce e temuto. Ogni singola percezione del mondo circostante viene offuscata dalla morsa della Trama e la mente del



soggetto resta comunque straordinariamente vigile, eternamente intrappolata in una prigione di carne. Anche le immagini di quest'Apostata offrono molteplici varianti: talvolta la Trama avvolge solo una parte del corpo di Amalia mentre in altri casi ella è completamente serrata in un bozzolo cremisi sul quale torreggia un aracnide del medesimo colore.

Le Apostasie

“Chi va con lo zoppo, impara a zoppicare.”

Tullia d'Aragona detto latino

Gli spettrali atolli chiamati **Apostasie** sono la sede, o forse la prigione, di ogni Apostata. Non a caso le fonti rinvenute a Novisterra offrono una duplice versione sull'esilio che i tre dovettero affrontare dopo essere stati maledetti da SofoS: in un caso fu il dio stesso a relegarli nelle isole che stavano attorno alla sua Dimora, in un'altra versione furono invece gli Apostati a decidere d'infestare quei luoghi in modo da coalizzare il loro oscuro potere a danno del patrono che li aveva condannati.

L'unica certezza che si evince dalle scarse testimonianze è che gli Apostati non rimasero da soli. Ognuno dei tre formò nelle Apostasie un nutrito seguito, condividendo con esso il proprio infausto destino. Pare che il nucleo centrale della “corte” di ogni Apostata fosse costituito da fedeli gregari, la cui presenza lascia intuire come essi rivestissero posizioni di rilievo in seno alla corte di Elmorion. Allo stesso modo, si registra che la popolazione di ogni Apostasia crebbe nel corso del tempo. Tutto ciò solleva un'inquietante teoria sull'epilogo dell'impresa originale di Elmorion: se parte della ciurma dell'elfo venne accolta nella Dimora di SofoS dopo avere completato l'Ascesa, è probabile che il resto d'essa finì, al pari degli Apostati, per calpestare i dettami del dio, finendo così per abbracciare il fato dei tre che per primi si erano macchiati di tale peccato. Qualunque sia la verità, il mito degli Apostati si accompagna inevitabilmente a quelle delle loro corti: sventurate masse affette, in forma più o meno grave, dallo stesso morbo del loro Sire.

Dato che l'avvento di Elmorion risale a sei millenni addietro, se le corti degli Apostati sono sopravvissute per tutto questo tempo, si presume abbiano sviluppato una qualche forma di civiltà tra i misteriosi confini delle

Apostasie. Non ci sono prove concrete di questo ma alcuni affreschi scoperti nelle buie cripte del Ghetto mostrano gruppi di soggetti che sembrano abitanti tipici delle isole maledette: gracili anziani dalle lunghe chiome canute, dediti a scrutare misteriosi strumenti divinatori, probabilmente legati al servizio di Criso; orde di creature deformi prostrate in lacrime di fronte a quelli che sembrano specchi infranti, senz'altro associate a Morg; file di pellegrini ciechi, sordi o storpi che marciano impaludati in vesti cremisi, i quali calcano lo straziante cammino di Amalia.

Il Contrappasso

“Così s'oserva in me lo contrappasso.”

*Dante Alighieri Divina Commedia Canto
XXVIII*

Oltre subire il penoso fardello imposto da SofoS, gli Apostati incarnano una forza ostile e perniciosa, la quale si oppone strenuamente a quanti perseguono l'epica meta offerta dal dio o anche solo si accostano ai poteri dell'Archeosofia.

Ambire all'Ascesa comporta inevitabilmente affrontare le insidie che si celano nelle Apostasie, le quali costituiscono tanto un ostacolo fisico quanto un pericolo cui nemmeno la più cupa fantasia può dare un volto. I tratti di mare che si aprono tra le isole sono perennemente scossi da onde fragorose e nubi minacciose li sovrastano, promettendo burrasca a ogni ora del giorno e della notte. Anche il capitano più esperto, al timone del vascello più robusto, non riuscirebbe a superare una simile tempesta; pertanto, l'unica strada che resta ai pionieri è attraccare sui lidi di una delle Apostasie, attraversarne il territorio e, una volta giunti sulla parte opposta, organizzare un'altra imbarcazione per compiere la traversata che li separa dalla Dimora di SofoS. Inutile dire che ciò comporta scontrarsi con l'Apostata e la sua corte ammorbata.

Se la feroce vendetta dei tre attende quanti proveranno a varcare le Apostasie, nondimeno si abatterà anche su chi coltiva l'arte mistica delle Anime. Scarabeo, Falena e Ragno promettono grandi portenti, ma chi li invoca deve guardarsi dall'attrarre il **Contrappasso**... quest'espressione lascia intuire che gli Apostati possano in qualche modo percepire l'impiego dell'Archeosofia ed estendere il loro maleficio a danno di chi la utilizza. In particolare, il Contrappasso si esprime come un effetto negativo che in qualche modo rovescia i benefici del

L'ombra dei gaglioffi, ingigantita dall'ultimo lume appeso nei pressi dell'uscita del Ghetto, assumeva i connotati di un mostruoso orco partorito da una fiaba infantile. I due ansimavano come mantici sotto il peso della rozza scala che avevano realizzato con mezzi di fortuna.

Anche quella strana comunità, formata da individui provenienti da tre distinte regioni del vecchio mondo, aveva le sue regole. Ognuno lavora in base alla sua arte o mestiere, i prodotti sono scambiati liberamente tra i cittadini e i beni di prima necessità sono rigorosamente serbati e distribuiti dai Governatori... e se qualcuno allunga le sue mani per carpire più di quanto gli spetta, subisce il fio imposto da chi amministra quelle provviste. Nel caso dei gaglioffi, si trattava di uno staio di ceci sottratto ai magazzini del Riddenfelt e il giorno successivo mezza dozzina di quei barbari del Settentrione si erano mossi come implacabili segugi, con una promessa di morte stretta tra le dita.

I due non avevano nemmeno avuto il tempo di digerire l'abbondante pasto a base di legumi e, purtroppo per loro, si trovavano in un insediamento in cui i cancelli erano tutti serrati.

Certo, saltare i muri che li separavano dall'entroterra del Guf non appariva un'impresa ardua. Tuttavia, c'erano quegli strani vincoli, Canoni li chiamavano, e un dio ignoto li aveva imposti a quanti fossero giunti presso quella terra sepolta nell'occhio di Sargashion. Uno di essi sanciva che sarebbero dovuti restare per un anno là dentro, chiusi come galline nel pollaio. Non che gliene importasse molto ma un po' ci credevano... almeno finché non si ritrovarono braccati, con la prospettiva d'essere trucidati e il loro cuore mangiato da quei cannibali!

Arrivati a ridosso dell'alta parete, le cui pietre erano perfettamente incastrate senza l'ausilio di malta, appoggiarono la scala e, bestemmiando, scoprirono che non bastava a raggiungere la sommità del muro!

I gaglioffi si scambiarono uno sguardo d'intesa, tesero le mani con un gesto secco, mostrando ciascuno un certo numero di dita. Uno sorrise, l'altro si rabbuiò e prese a salire, bofonchiando fino ad arrivare in cima alla scala. Subito dopo anche l'altro si arrampicò, salendo sulle spalle del primo per arrivare ad aggrapparsi al bordo che li sovrastava. Per un attimo le sue dita sembrarono cedere ma poi riuscì a sollevarsi fino a restare in equilibrio sul muro.

L'altro gli fece cenno di allungare la mano per issarlo ma il compagno sembrava guardare di fronte a sé: quel disgraziato figlio di puttana voleva lasciarlo lì sospeso come un salame!

Una folata di vento spirò su di loro, recando con sé uno strano tanfo di foglie morte, o qualcosa di peggio.

Quello che stava sotto ebbe a malapena il tempo di scorgere un guizzo vicino alle gambe del compagno. Una mano umana, con alcune dita orribilmente allungate e coperte di peli nerastri, simili a setole di porco, gli serrò il piede e quello scomparve dall'altra parte senza mettere un fiato.

Il gaglioffo che stava sulla scala cadde all'indietro, rotolando su di essa e atterrando con uno schianto sul selciato. Si alzò subito dopo, arrancando indietro senza quasi accorgersi della gamba e del piede fratturati. Tornò dritto nelle vie del Ghetto.

Meglio l'acciaio del Riddenfelt.

Meglio essere squartato.

Meglio crepare che finire tra le grinfie di quella cosa.



potere esercitato. Esempi rappresentati nei cimeli del Ghetto includono presunti Archeosofi che usano la loro magia per favorire la crescita di piante e che subiscono dopo un repentino invecchiamento, una coppia d'individui che si stringono le mani onde spostarsi in un luogo lontano per poi ritrovarsi fusi in un unico corpo aberrante, oppure un giocatore di azzardo che influenza il suo lancio di dadi, la cui bocca improvvisamente gli svanisce dal volto!

6.2 LA SOGLIA

La ricerca della Dimora

"Chi non pensa l'impensabile si impedisce di raggiungerlo."

Eraclito -

Tra le alte mura del **Ghetto** - nelle strade tortuose e nelle piazze dei mercati come all'interno della anguste dimore - si parla, si discute e si mormora spesso dello stesso argomento: quello che ormai è conosciuto come il mito dell'**Ascesa**, cioè il mezzo per raggiungere l'arcana soglia della **Dimora di SofoS**, penetrando nel suo reame ultraterreno e ottenendo così il "dono divino" cui si ambisce. Questo accomuna tutti coloro che sono giunti a **LihinihiL**: dal più povero al più ricco, dal più integerrimo al peggiore dei ladroni, dal più nobile di stirpe al più infimo dei reietti, tutti costoro hanno un obiettivo ben preciso, che ne siano consapevoli o meno, e solo se l'ultima soglia del dio sarà varcata esso potrà essere soddisfatto.

Insieme ai loro seguaci, i tre **Governatori** aspirano apertamente all'**Ascesa**, onde inseguire le loro ambizioni. Se gli impavidi guerrieri del **Riddenfelt** ricercano con ferrea determinazione il dono dell'**Onnipotenza**, onde dar prova ultima della loro forza, dal canto loro gli schivi eremiti del **VITRIOL** inseguono il mito dell'**Immortalità**, rappresentato dall'elisir di lunga vita, la cui ricetta è avvolta dal più arcano mistero. Infine, gli scaltri avventurieri del **Bagatto** desiderano più di ogni altra cosa l'**Ubiquità**, che li renderebbe in grado di essere ovunque al medesimo tempo.

Non è stato fatto mistero di cotali brame, fin dal primo momento in cui le tre navi sono salpate da **Whanel** per esplorare l'ignoto. Dunque, è conosciuto a tutti – ed è

motivo di fervida aspettativa - che i tre Governatori si stanno preparando per mettere finalmente in pratica la cerca dell'ultima soglia di SofoS, accingendosi ad affrontare le numerose insidie delle isole delle Apostasie, onde aprir finalmente la rotta verso la Dimora del Dio.

Le virtuose Compagini

"Scegli i tuoi alleati e impara a lottare in compagnia, perché nessuno vince una guerra da solo."

Paulo Coelho

Come già menzionato, le isole delle Apostasie che circondano il **Guf** sono luoghi irti di pericoli per il corpo quanto per la mente, e di orrori inimmaginabili. Affreschi, incisioni e persino rozzi graffiti grattati con le unghie sono stati rinvenuti nelle vecchie dimore e nei luoghi di culto del Ghetto, a rappresentare mostruosità di ogni forma e dimensione annidate nei territori di coloro che in passato hanno osato violare i **Canoni di SofoS**.

Per questo motivo, in vista dell'imminente uscita dal Ghetto al volgere dell'anno, si stanno rapidamente formando tra i membri degli equipaggi giunti a **Novisterra** alcune compagnie di ventura, dette **Compagini**. Esse sono gruppi di avventurieri di varia estrazione e provenienza, per quanto essi ricordino dopo l'amnesia del Ghetto, che si apprestano a mettersi al servizio dei Governatorati, dichiarandosi disposti a condurre ardite spedizioni nelle Apostasie assieme ai tre **Capitani**. Questo, ovviamente, in cambio di un **Guiderdone** commisurato all'obiettivo della spedizione stessa. Questi avventurieri, a mo' di mercenari, spesso provengono dalle più diverse zone di Whanel, ma sono pronti a unirsi per soddisfare gli incarichi dei Governatorati e ottenere così stimabili premi in denaro, e non solo. I Governatori hanno infatti recentemente annunciato che i Guiderdoni saranno la chiave per acquistare risorse presso Falena, Scarabeo e Ragno, in particolare legate all'**Archeosofia**, di cui i Capitani sono al momento i maggiori esponenti. Costoro metteranno a disposizione oggetti e mirabili conoscenze mistiche in cambio del conio nativo di Novisterra, allo scopo di accumulare i capitali per finanziare le nuove tratte che, allo scadere di ogni anno, potranno portare nuovi pionieri presso l'arcipelago. I Trigoni di Novisterra serviranno per stabilire un credito che, al momento della



partenza, i Capitani potranno convertire in beni materiali presso i Governatorati (es. oro, gemme, provviste per i viaggi).

Ogni Compagine, una volta istituita, sarà del tutto autonoma nello stabilire il proprio nome e le regole vigenti al suo interno. Di volta in volta potrà scegliere uno degli incarichi forniti dai Governatorati e stipulare quindi con essi un **contratto** in cui si impegna a rispettarlo. Se tale contratto viene onorato, le Compagini che lo hanno sottoscritto si divideranno l'ambito Guiderdone e aumenteranno la loro reputazione. In caso contrario, oltre a perdere ovviamente il premio in denaro, le Compagini che non sono state in grado di raggiungere i dovuti obiettivi vedranno ridotta la loro reputazione di fronte ai Governatori. Se a prima vista ciò potrebbe parere cosa di poco conto, è bene chiarire che chiunque a Novisterra vale quanto la propria reputazione, dato che ben poche sono le memorie di quanto ha compiuto in passato a Whanel. Inoltre, corre voce che i Governatori abbiano promesso alle Compagini che si dimostreranno più valenti dei Guiderdoni speciali per i loro membri. In tal modo esse potranno incrementare il proprio potenziale e prepararsi al meglio per affrontare gli incarichi successivi, e di conseguenza essere un passo più vicine a svelare la via per la soglia della Dimora di SofoS, che è e rimane l'obiettivo primario di ogni loro cerca.



Il guardiano della soglia

*“Ognuno prende i limiti del suo campo visivo
per i confini del mondo.”*

Schopenhauer

Similmente alle tante supposizioni che si fanno riguardo un **Patrono del Guf**, deputato a difendere le genti del Ghetto, così si narra che l'ingresso alla Dimora di SofoS sia guardato da un **Custode della Soglia**, il leggendario **Foriero dell'Ascesa**. Il suo nome non è noto, e invero anche la sua esistenza è avvolta nel mistero: forse il mito del Custode è solo una delle tante illazioni che si fanno sull'Ascesa, attingendo alle testimonianze vaghe e parziali che sono sparse nel Guf tramite dipinti, pergamene e vetusti oggetti rituali rinvenuti durante le prime esplorazioni.

Costui sarebbe una sorta di micidiale guardiano, che, secondo gli scritti del culto, dovrà essere affrontato da quanti aspirano all'Ascesa per giungere infine all'ingresso della divina dimora. Nei bassorilievi e negli affreschi degli edifici in rovina del Guf, riportati agli antichi fasti grazie al potere del Tempo dello Scarabeo, il Custode della Soglia è rappresentato spesso come un cupo guerriero elfo, armato di un grosso martello, a volte come un essere alato che impugna una torcia, altre volte come un grosso corvo a tre occhi o un possente mastino a tre teste, o ancora come un umanoide dalla testa di falco o di coccodrillo.

In alcuni vecchi scritti viene identificato come una delle guardie del corpo di Elmorion, prescelto da SofoS per guardare la soglia della sua Dimora e per presiedere le ordaie che esige l'Ascesa. Secondo altri, al pari del Patrono del Guf, egli mai fu un longevo, ma rappresenta invece una delle emanazioni del Dio stesso nel mondo materiale, pronto a mettere alla prova quanti saranno così coraggiosi da giungere alla soglia e cercare di varcare i suoi confini terreni.

Guida per i PG – I resti del passato

Mentre ben pochi sono gli scritti rinvenuti all'interno del Ghetto, le sue mura e i suoi edifici si sono dimostrati prodighi di affreschi e bassorilievi, alcuni rappresentanti scene di vita quotidiana – semina, mietitura, caccia – altri invece legati all'antico culto di SofoS e ai miti a esso associati. Sembra che l'Ascesa sia uno dei temi più trattati in queste testimonianze del passato, anche se in diversi modi e stili, a confermare come essa rappresenti il fulcro della vita del Ghetto e la somma aspirazione dei suoi abitanti in ogni tempo.

CONTESTI PER PERSONAGGI-GIOCANTI

Nel corso della Cronaca i PG si muoveranno principalmente all'interno dei seguenti contesti:

Governatorato di appartenenza: Il Governatorato rappresenta l'origine e il retaggio di ogni personaggio, a partire dal momento in cui metterà piede sul suolo di Novisterra.

Questo contesto assumerà particolare rilievo nelle sessioni giocate presso gli insediamenti del **Guf** dove i Governatorati stabiliranno i propri quartieri. Tentare di serbare i ricordi legati alle proprie tradizioni, definire i peculiari scopi legati all'Ascesa o anche solo fare "vita di corte" saranno spunti centrali all'interno di queste comunità.

Compagine: Nel momento in cui gli equipaggi si muoveranno nelle aree inesplorate di Novisterra, quali le Apostasie o la Dimora di SofoS, i PG avranno facoltà di organizzarsi in gruppi indipendenti, detti Compagini.

Nel corso di queste perigliose spedizioni, ogni Compagine potrà tentare di soddisfare uno o più obiettivi definiti dai Governatorati, stipulando **contratti**. Onorare i contratti consentirà alle Compagini di ottenere ricchi compensi (Guiderdoni), i quali potranno essere investiti in risorse concrete (es. gli occulti segreti dei Capitani); in aggiunta, soddisfare più contratti in favore di un Governatorato, consentirà alla Compagine di costruirsi una solida reputazione che gli frutterà incarichi e premi speciali. Al contrario, fallire un contratto oppure violarlo, a lungo andare, inficerà lo status della Compagine.

La stanza era piccola e umida, rischiarata soltanto dal barlume tremolante di una torcia infissa in un supporto di ferro vaiolato di ruggine. Le pareti erano scrostate in più punti: la maggior parte delle abitazioni del Ghetto versavano in pessime condizioni, nonostante i membri degli equipaggi avessero cercato in quei mesi di renderle più accoglienti. Ma non si poteva combattere contro il degrado indotto dall'avanzare inesorabile del tempo.

O sì?

La ragazza del VITRIOL si aggiustò il velo sul volto e accostò meglio l'occhio contro il buco della serratura. Dalla porta della cantina non proveniva il benché minimo rumore.

“Non dovresti sbirciare”, la rimproverò l'arcigno guerriero del Leir. Una cicatrice gli solcava la guancia, tirandogli il viso in una smorfia perenne, dimostrazione delle numerose battaglie che aveva affrontato in passato di cui ora non serbava che ricordi indistinti destinati a sfumare ogni giorno di più. “Sai che i Capitani sono gelosi dei loro segreti...”

La ragazza si portò un dito alle labbra, facendogli cenno di abbassare la voce.

“Non sono venuta fin qui, ai confini del mondo e rinunciando alla mia vita passata, per starmene buona e zitta mentre intorno a noi si compiono incredibili prodigi. Non sei curioso anche tu di capire come funzionano gli Archeofatti?”

Il guerriero emise un borbottio tra i denti.

“La curiosità uccise il gatto.”

“Allora meno male che sono umana,” fu la mordace risposta, poi la giovane tornò a concentrarsi sul buco della serratura, cercando di cogliere dettagli di cosa stesse accadendo nella stanza accanto. Il capitano dello Scarabeo le dava le spalle. Era là dentro già da un po', e sembrava armeggiare con qualcosa, qualcosa di rotondeggiante...

Qualunque cosa fosse, la ripose infine nella scarsella prima che la ragazza riuscisse a scorgerne i dettagli.

“Sta uscendo”, sillabò lei al suo compagno.

Si raddrizzò di scatto e si allontanò dalla porta, pochi attimi prima che questa si aprisse e il capitano dello Scarabeo comparisse sulla soglia.

“Fatto”, annunciò con aria compiaciuta. “Opere pregevoli, non c'è che dire. Chiamatemi pure, se ne rinvenite altri”.

Detto questo, risalì le scale che riportavano al piano strada. La ragazza e il guerriero esitarono solo qualche istante, poi si precipitarono nella cantina e rimasero senza fiato.

Quelli che fino a poco prima erano poco più che graffi scoloriti sui muri macchiati di muffa, erano tornati affreschi dalle tinte vivaci. Correvano lungo tre pareti dell'angusta stanza e sembravano raccontare una storia di un tempo passato, o forse addirittura del mito.

Gli occhi truccati di kohl della ragazza brillarono di eccitazione, bramosi di conoscenza, e le sue labbra si curvarono in un sorriso sotto il velo.

Il guerriero invece sembrava preda di timore reverenziale, mentre camminava lentamente lungo le pareti.

“Questa roba dovrebbero vederla i Governatori o gli adepti...” sussurrò.

La ragazza non poté che annuire. Avrebbero chiamato i Governatori, certo, se già non ci stava pensando il Capitano, ma per il momento quei meravigliosi affreschi erano tutti per loro.

Si snodavano a raccontare una storia in una serie di scene dipinte, separate ma allo stesso legate tra loro da un filo comune. Nel primo settore, tre figure si apprestavano a salire una scalinata, alla cui cima si trovava una sagoma in attesa, con orecchie a punta da elfo, armata di un grosso martello.

“Quella dev'essere la Dimora di SofoS,” mormorò la ragazza, eccitata. “Il dipinto parla di tre eroi che tentano l'Ascesa!”

Il guerriero aggrottò la fronte. “Ne sei sicura?”

“Come posso esserlo? Ma se hai un'interpretazione migliore, accomodati.”

Il guerriero del Leir tacque e la ragazza proseguì. Nella scena successiva, due degli eroi avevano raggiunto la soglia, mentre il terzo era rimasto indietro. Eppure, nel riquadro successivo, il custode con il martello sbarrava loro la strada.

L'uomo del Leir li indicò. “Quelli devono aver violato i canoni di SofoS...” commentò scuotendo la testa. “Come gli Apostati...”

Infatti, nella scena successiva, al posto dei due sventurati si ergevano due mostri deformi, con zanne aguzze che emergevano da labbra ripugnanti, sei zampe pelose al pari di scarafaggi e chiome di serpenti sibilanti che sembravano prendere vita nell'affresco. Nelle ultime scene, il terzo eroe li affrontava con la spada in pugno e li abbatteva uno dopo l'altro, per poi camminare sopra i loro resti e avviarsi vittorioso verso una soglia che si schiudeva di fronte a lui.

“A quanto pare solo uno di quegli avventurieri ha completato l'Ascesa,” commentò asciutto il guerriero del Leir.

La ragazza annuì, umettandosi le labbra.

“Però è giunto alla meta.”

E lei, per conto del suo governatore, cosa avrebbe dovuto affrontare per raggiungere l'agognata soglia?

MAPPA DI NOVISTERRA

