

# CAPITOLO 1: INFLUSSI DEL BACKGROUND DEI PG

## OLORIN

### NASCITA E PERDITA DELLA MADRE

---

Olorin è il figlio bastardo di un Visconte del Territorio di Enador: Karl Puffenstein (*da cambiare*). Nel territorio della Viscontea, nonostante il clima di insofferenza nei confronti dei non umani diffuso nel resto del regno, risiede da tempo una piccola comunità elfica, piuttosto isolata dalla popolazione, ma tollerata per il contributo che il druido che la guida garantisce agli agricoltori locali.

La madre, un'elfa di nome Gnegnarella (*da cambiare*), di stirpe draconica, è una delle numerose esuli della controffensiva Yuan-ti contro il Reame Silvano nell'est. Portata via dalle macerie della città sospesa di Luhr-yen dalla madre ancora in giovanissima età, affrontò il viaggio verso ovest, fuggendo dalla guerra e dalle aspettative del padre, anch'egli erede del drago.

Raggiunto il regno di Oster e congiuntosi con uno dei relativamente scarsi enclavi elfici sul territorio, nella viscontea dei Puffenstein, seppur osteggiata per la sua relativa estraneità al gruppo, e la sua differenza razziale (in quanto Alta Elfa, tra Elfi dei Boschi) venne comunque accolta e protetta all'interno della comunità anche per pietà nei confronti della figlia di pochi anni, praticamente neonata per gli standard elfici.

Gnegnarella crebbe quindi all'interno della comunità, senza conoscere la verità sulla propria linea di sangue, pur dimostrando le capacità innate che essa le forniva. La madre, con anche l'appoggio del druido che guidava la comunità, tentò di indirizzarla alle arti druidiche per allontanarla il più possibile da quel potere, in lei innato, che temeva e odiava.

Proprio per via del suo percorso di apprendimento druidico Gnegnarella ebbe diverse occasioni di lasciare il bosco in cui la comunità si riparava ed entrare in contatto con la popolazione umana circostante. Questo, insieme alla sua relativa marginalizzazione nei confronti della comunità in cui viveva, la spinse ad adottare alcuni atteggiamenti meno propri della comunità elfica e in fine, a conoscere l'ancora giovane Karl.

I rapporti tra i due si spinsero all'intimità, e Gnegnarella rimase incinta di Olorin all'età, tenera per gli standard elfici, di soli 47 anni. Un avvenimento simile attirò su di lei ulteriore astio

e disappunto da parte della comunità in cui viveva, e attirò persino il biasimo della madre che, tuttavia la supportò nella gravidanza.

In parte per le pressioni della madre, ed in parte per il suo desiderio di dare una vita al figlio che non lo esponesse all'astio della propria comunità, grazie anche alla giovanile ingenuità di Karl, Olorin venne consegnato a quest'ultimo subito dopo lo svezzamento e riconosciuto, prima che il padre di Karl potesse intervenire per evitare la cosa.

Negli anni Olorin avrà pochi contatti con la madre, che vedrà comunque come una vittima di una situazione causata dal padre, notevolmente più freddo e calcolatore nel momento in cui Olorin avrà l'età per giudicarlo. Ella si ritirerà all'interno della comunità in sempre maggiore isolamento, dedicandosi asceticamente alle pratiche druidiche. Fu però dopo la morte di Re Gustav II, con l'aumento di influenza della chiesa e delle persecuzioni che ciò che aveva protetto la comunità elfica fino ad allora divenne la sua condanna: la presenza di druidi venne infatti vista come eresia e condannata. Un corpo di Assolutori guidati da un inquisitore attaccò e bruciò il bosco in cui la comunità si rifugiava, distruggendone una parte e uccidendo molti degli abitanti. Il Druido che guidava la comunità fu giustiziato dopo un processo per eresia, e molti dei morti non vennero mai riconosciuti a causa delle fiamme.

Olorin reagì molto male alla totale assenza di interventi da parte del padre, seppur conscio delle poche possibilità di intervento di quest'ultimo, rinconoscendo in lui, dopo che nella chiesa, una delle principali cause della morte della madre.

### UN FIGLIO RICONOSCIUTO TROPPO PRESTO

---

Quando il padre di Olorin mise incinta Gnegnarella, egli era già promesso in sposa alla figlia di un Visconte non troppo distante, la quale tuttavia era ancora troppo giovane per il matrimonio. La storia con la giovane elfa, e ancor di più la decisione di riconoscere il figlio furono scelte avventate, legate all'impulsività del giovane, pericolose nella sua situazione.

Questo gesto portò ad una rottura del fidanzamento e attirò dicerie e giudizi negativi da parte della comunità nobiliare nonché l'ira del



padre. Ciò costrinse Karl a sposare una baronessa, di grado nobiliare quindi inferiore.

La baronessa in questione era Esther Galehorn, più vecchia di Karl di cinque anni e decisa fino in fondo a elevare il proprio status grazie a questa opportunità di matrimonio. Avuti due gemelli da Karl, un maschio ed una femmina, iniziò a lavorare per allontanare Olorin dalla corte, sfruttando anche l'astio del ragazzo nei confronti del padre.

## LEFIRITH

### UN'ORFANA NELLA FORESTA

Lefirith venne trovata dal proprio padre adottivo in un boschetto votivo tra le colline del Deredon. Venne cresciuta ed educata alle arti druidiche, in relativo isolamento dal resto della comunità, se non per alcuni contatti con gli agricoltori della zona.

Nè lei nè il padre adottivo conoscono il passato di Lefirith, nè la ragione del suo abbandono, ma il fatto che sia stata lasciata alle pendici dell'albero padre, coperta da due suoi ramoscelli caduti incrociati, mostra l'intenzione esplicita di consegnarla al circolo.

### LA GUERRA E LA PERDITA

Durante la Guerra di Annessione Deredorniana l'esercito osteriano impiegò ampiamente i cavalieri della chiesa. Questo portò indirettamente a diversi episodi di devastazione delle sedi di culti ritenuti non ortodossi dalla chiesa, tra cui i boschi sacri dei druidi. Nonostante cose simili non fossero contemplate per la legge del Regno, la guerra fornì l'occasione perfetta, per i chierici più zelanti, di portare la grazia divina a Deredon.

Tra i diversi episodi di violenza contro i civili che si verificarono a causa di ciò, vi fu la devastazione del bosco in cui Lefirith aveva passato la sua giovinezza ed era cresciuta. Nell'Aprile del 964 un manipolo di Cavalieri del Leone, guidati da un Chierico della Pace circondarono il bosco e lo diedero alle fiamme.

Il giorno in cui i cavalieri entrarono nella foresta, il padre adottivo di Lefirith, conoscendo i potenziali rischi, la convinse ad allontanarsi, facendo leva sul suo senso del dovere,

#### CIRCOLI DRUIDICI A OSTER

I druidi della penisola di Rhuba appartengono a due principali circoli druidici: il primo, esteso soprattutto nella porzione più meridionale è costituito da Elfi silvani, generalmente alla guida di piccole comunità della stessa razza; ed il secondo distribuito nel meridione ma anche oltre la penisola, più a sud, costituito principalmente da umani ed Elfi.

istruendola su come allontanare molti animali dal bosco prima del loro arrivo e di cosa fare in caso l'intento della chiesa fosse il peggiore presagibile: viaggiare nel nord e mettere in guardia il circolo locale nei confronti di possibili persecuzioni da parte della chiesa.

Con grande dolore ma lealtà nei confronti del padre, Lefirith osservò da lontano il bosco che aveva chiamato casa bruciare, accanto a molti degli animali che lo abitavano, e che aveva evaquato. Dopo aver seppellito il padre sotto a terra e cenere, Lefirith partì verso nord, decisa ad esaudire le ultime richieste del padre.

Tale richiesta impegnerà Lefirith per molto tempo, in parte a causa dell'isolamento dei druidi del nord, i quali molto raramente comunicavano tra loro, ed in parte per la refrattarietà all'azione di molti membri, i quali, pur riconoscendo la possibilità di un pericolo lo ritenevano oltre le proprie preoccupazioni.

Infine le persecuzioni iniziarono, e Lefirith continuò la propria opera, al fine di far allontanare molti dei druidi, o almeno di fare in modo che preparassero difese opportune, molto spesso senza successo. Durante questo periodo ed il precedente, la mezz'elfa si presentò come veterinaria itinerante, guadagnandosi così qualcosa di cui vivere e la simpatia di molti abitanti dei villaggi in cui sostava. Fu sotto queste vesti che incontrò l'esule Bileygr, che si presentava come un anonimo viandante.

Nel momento in cui si incontrarono, infatti, quest'ultimo aveva una ferita che stentava a guarire, e che, nonostante le cure che vi aveva prestato, aveva iniziato ad infettarsi. Lefirith si offrì di curarlo, mossa da semplice altruismo. Fu in gran parte per questo che i due entrarono presto in buoni rapporti ed iniziarono a viaggiare insieme.

Fu durante questi viaggi che i due incontrarono Olorin, e in parte per il crescente senso di futilità per la propria missione di Lefirith, in parte per il desiderio di ritrovare un importante pendaglio che aveva perduto di Bileygr, a cui il mezz'elfo poteva essere collegato, che decisero, almeno temporaneamente di seguirlo.

## BILEYGR

### FIGLIO DI MERCENARI SENZA DIMORA

Bileygr nasce da una coppia di Shadar-Kai che lavorava come duo mercenario, principalmente su operazioni di scorta o per risolvere piccoli screzi, piuttosto che in grandi compagnie di ventura.



Dopo la nascita del figlio i due decisero di ritirarsi quasi completamente da tale stile di vita, ritirandosi sempre più spesso in comunità di loro simili, anche e soprattutto per non esporre eccessivamente Bileygr, almeno in un primo momento, all'astio che il loro sangue attirava.

Educato alle basi del combattimento e delle tecniche di sopravvivenza dai genitori Bileygr ebbe un'infanzia relativamente serena, seppur segnata dalla perdita di un occhio scontrandosi con un animale selvatico e dal graduale apprendimento dell'opinione che il resto del mondo aveva degli Shadar-Kai.

## ODIATI DA DIO

Fu in particolare all'età di 23 anni che questo aspetto si fece prepotentemente largo nella sua vita, quando un gruppo di soldati, guidati da un Maglio Scarlatto ed un Chierico della Pace assaltò e distrusse la sua comunità, uccidendo quasi completamente la popolazione. In quel momento Bileygr venne quasi ucciso, e mentre credeva di scivolare nell'oblio gli si presentarono delle visioni: voci, immagini, colori che non aveva mai visto prima si riversarono nella sua mente. Bileygr non ebbe coscienza di quanto accadde successivamente: si ritrovò, il giorno successivo, nascosto tra le fratte a poche centinaia di metri di distanza dal campo. Una pesante ferita al fianco era stata medicata alla meglio, probabilmente da lui stesso. Nella sua mente la certezza della morte dei suoi genitori e dell'importanza del ciondolo che un tempo suo padre gli aveva affidato, ora smarrito; ma più di ogni altra cosa, un neonato legame con la sua Regina.

Dopo aver perlustrato il campo e stabilito che il ciondolo gli doveva essere stato sottratto, arrancò fino al villaggio più vicino, ad un giorno e mezzo di distanza al suo passo, con la ferita mal tamponata ancora sanguinante e i primi cenni di un'infezione. Lì incontrò Lefirith, che si presentava come una veterinaria itinerante, che lo soccorse e curò. In parte per sdebitarsi ed in parte per pura curiosità nei confronti di quella persona, Bileygr si mise in vigilia con lei,

rassicurato dalla sensazione che ciò l'avrebbe aiutato a trovare il ciondolo che cercava per la sua Regina.

### COMUNITÀ SHADAR-KAI

Gli Shadar-Kai compaiono naturalmente in diverse razze, specialmente in umani ed elfi, con un'incidenza di circa uno ogni diecimila, oltre a nascere da genitori Shadar-Kai. Questo porta la popolazione totale di Shadar-Kai nel regno di Oster a poco più di due migliaia, prima delle persecuzioni, e a poche centinaia dopo. Gli Shadar-Kai tendono a radunarsi in piccole comunità, spesso nomadi, e dalla composizione piuttosto fluida, data la tendenza di questi a partire per dei viaggi, probabilmente comandati dalla Regina Corvo, seppur neppure un membro di questa razza sarebbe in grado di metterci la mano sul fuoco.



# CAPITOLO 2: AMBIENTAZIONE

## IL REGNO DI OSTER

### GEOGRAFIA E SOCIETÀ

Il regno di Oster occupa la penisola di Rhuba ad alcune isole ad est di essa, coprendo all'incirca  $250000\text{Km}^2$  e contando attorno ai 13 Milioni di abitanti. I paesaggi che presenta sono piuttosto vari: dalle catene montuose orientali, alle pianure agricole del nord-est, comprendendo anche paludi, ampie foreste e paesaggi collinari. La lunga costa della penisola ospita diverse città mercantili, figlie delle linee di commercio marittimo tra i continenti di Desthir, di cui il Regno fa parte, e Quaranur, a nord-ovest, separato dallo stretto di Talaniya.

La maggior parte del territorio è a vocazione agricola, e la maggior parte della popolazione è impegnata in questo settore. Soprattutto nel sud del paese, è raro che la popolazione possieda la terra che coltiva, e vive prevalentemente in umiltà, con le eccezioni di alcuni nuclei mercantili ed imprenditoriali come la città di Camir-Bahil, porta orientale del regno; Nebelport, la cui conurbazione occupa quasi tutta la punta occidentale del Bershilf e alcune aree manifatturiere diffuse nel meridione. A livello territoriale la maggior parte di queste manifatture sono situate nei territori di Friedshaff, Caraidd meridionale e Deredon, e coincidono con le zone più densamente popolate del regno.

Nel Kirrimur ed il nord del Dwyndear vi sono le maggiori risorse minerarie del regno, soprattutto ferro, stagno e torba, ma anche rare vene di metalli preziosi.

Nelle porzioni più continentali di Bershilf ed Enedor viene invece prodotta la maggior parte del grano e del riso: in queste aree il suolo è un continuo alternarsi di ampi appezzamenti di terreno arido, inframezzati da macchie paludose causate dalle frequenti risorgive spontanee. Nel tempo, nella zona, è stato costruito un efficiente e ramificato sistema di canali di irrigazione che consentono la coltivazione di diversi cereali in tutta la regione.

Durante la formazione del regno, relativamente giovane, la città di Andorbrig, già sede della Chiesa, venne scelta come capitale: in parte per serrare il controllo statale sulle attività del clero, ed in parte per la sua centralità nella regione, che oggi è la chiave della sua importanza negli scambi di merci all'interno del regno, oltre che del suo peso come cuore culturale del paese.

A livello culturale, a meno di rare eccezioni,

Oster è un regno relativamente arretrato. La nobiltà locale ed il clero sono molto forti, e la classe borghese è poco presente, se non nel sud del paese. La scolarizzazione della popolazione segue la stessa diffusione geografica della borghesia, ed è spesso dipendente dal clero, per l'erogazione. Inoltre non è raro che i pochi borghesi delle aree centrali e settentrionali del paese manchino quasi completamente di educazione.

La presenza del Clero sul territorio è capillare e influenza notevolmente la vita pubblica, specie nelle aree più periferiche. Esso è centrale dal punto di vista politico, proprio per questo forte radicamento culturale, tanto da avere, nel tempo, acquisito il controllo di interi feudi: Ad esempio l'Arconte di Caraidd è da generazioni un Vescovo della Chiesa.

### TITOLI NOBILIARI E CIVILI

In cima alla gerarchia vi è il singolo sovrano, che porta il titolo di **Re o Regina** a seconda del sesso. Se il sovrano ha un consorte questo sarà immediatamente al di sotto di esso, in termini di etichetta, ma tale titolo non conferisce automaticamente ulteriore potere temporale, se non, tradizionalmente, la proprietà di una piccola cappella all'interno del perimetro del palazzo reale, che dai tempi della Regina Augusta viene offerta come dono nuziale dal sovrano al consorte. Il consorte prende il titolo di **Principe Consorte** se maschio e di **Regina Consorte** se donna.

Al di sotto dei regnanti, in termini di etichetta, vi sono il **Principe o Principessa Ereditaria** (seppur il titolo sia tendenzialmente trasferito in linea maschile non è impossibile che sia assegnato ad una donna), ovvero un figlio o figlia biologica dei regnanti, primo in linea di successione, ed il **Principe o Principessa**. Questi titoli non danno automaticamente diritto ad una demesne o degli uomini, seppur sia comune che il Sovrano garantisca titoli secondari o uomini ai propri figli.

Appena al di sotto, in termini di etichetta, ma secondo solo al Sovrano in effettivo potere temporale vi è il titolo di **Arconte**, il cui dominio è detto Territorio. Scendendo ancora ci sono i titoli di **Conte e Marchese**, tecnicamente equivalenti, ma con un diverso tipo di accordo con il proprio signore: un Marchese deve versare meno tasse, ma è tenuto ad un maggior contributo militare alle forze del proprio signore, e ad una maggiore trasparenza amministrativa, rispetto al Conte. Questi titoli, seppur



equivalenti in termini nobiliari, sono percepiti diversamente, ed un Marchese nutre tendenzialmente di maggior rispetto, in confronto alla sua controparte.

Scendendo ulteriormente di grado troviamo poi il titolo di **Visconte**, per i vassalli diretti di Conti e Marchesi, ed infine di **Barone**. In effetti esistono titoli ulteriori, di rango più basso, che non garantiscono il diritto ad una demesne. Tra questi vi sono i titoli di **Cavaliere Ereditario**, generalmente conferito per il servizio o valore offerto in battaglia da alcuni individui, e quello di **Baronetto**, che in quanto ereditari, sono ancora considerati come titoli Nobiliari. Sostanzialmente di grado equivalente, secondo l'etichetta, sono i **Signori** che, tuttavia non hanno una carica ereditaria, nè, tecnicamente, permanente, seppur non sia raro che essa resti non solo ad un singolo individuo per tutta la vita, ma è anche comune che passi ad altri membri della stessa famiglia, alla morte del precedente detentore della carica.

A livello puramente Pratico i Signori sono più vicini ad un Barone che ad un Baronetto, e hanno tendenzialmente una carica civile di controllo su città di particolare peso locale. Eccezione al tendenzialmente ridotto potere di questo titolo è il signore di Nebelport, grande città commerciale nella punta continentale occidentale di Bershilf, il cui controllo su uno dei principali porti del regno ne aumenta notevolmente il peso politico.

In ultimo vi sono i titoli di **Cavaliere e Scudiero** che identificano Sostanzialmente tutti coloro che non rientrano strettamente nel volgo, in quanto rivestono, o hanno rivestito in vita, un ruolo importante dal punto di vista, tendenzialmente, militare.

## STORIA RECENTE IN BREVE

Il Regno di Oster nasce dalla lenta unificazione, in parte tramite legami famigliari, in parte tramite conquiste militari, della penisola di Rhuba. Già sede centrale della Chiesa e culturalmente piuttosto coesa, nonostante la presenza di alcune minoranze, specialmente nel sud, la penisola si unì sotto un'unica bandiera solo nel 965, con l'annessione di Deredon per mano di re Gustav II.

Prima dell'annessione di quest'ultimo territorio il Regno aveva conosciuto circa 130 anni di relativa stabilità politica: il periodo più lungo

### META

Il primo giorno di campagna si svolge in data 17 agosto 968. In particolare si noti che Frida ha 17 (due anni più dell'età di matrimonio minima per legge) e suo fratello ha 12 anni.

senza conflitti nei precedenti cinque secoli, ricchi di conflitti di diversa magnitudine.

## GUERRA DI SUCCESSIONE OSTERIANA

Di particolare peso nella storia del regno è la Guerra di Successione Osteriana. La principale premessa del conflitto fu la morte di Principe Oster Il Santo, grande protagonista delle guerre di unificazione dei primi dell'800 e fulcro di un triumvirato composto da Ulrich Wittel (poi passato alla storia come "il Vecchio" per distinguerlo dal figlio omonimo che diverrà Re, ma anche perchè già sessantenne durante le campagne di unificazione) e Lundovir Uller. Il triumvirato controllava le maggiori forze militari del paese e riunì tutti i territori della penisola, escluso il Deredon, sotto la bandiera di Oster.

In seguito alla morte di Oster, l'espansionismo militare si arrestò, anche per via delle problematiche amministrative che derivavano dalla gioventù dello stato e dalla precedente eterogeneità amministrativa dei Territori. Persa la spinta unificatrice della figura di Oster, iniziarono a crearsi attriti tra Ulrich il Vecchio e Lundovir, ma fu solo con la morte del primo, causata dall'età, che il triumvirato crollò definitivamente.

Ulrich il giovane, infatti, aveva un indole ben meno mansueta del padre, e vedeva l'immobilismo di quest'ultimo nei confronti di Lundovir, che egli considerava "un barbaro inadatto al comando", come una debolezza. Per questo motivo, una volta Arconte di Unador, egli tentò il colpo di stato: La mattina del 12 Dicembre 834 Ulrich sciolse ufficialmente il triumvirato e si dichiarò sovrano di Oster accentrando l'amministrazione nelle sue mani, ed affidando ad alcuni uomini fidati l'assassinio di Lundovir.

Nonostante la competenza della guardia personale della famiglia Wittel il tentativo di assassinio fallì, e la risposta di Lundovir e dei suoi alleati non si fece attendere. Oster, ancora giovane, si fratturò in due schieramenti contrapposti: Da una parte gli arconti di Unador, Friedshaff, Caraid e Dwyndear, e dall'altra il potente Arconte di Kirrimur, ed i suoi alleati: gli arconti di Bershilf e Enador.

Fu una guerra breve: in primo luogo le forze di entrambi gli schieramenti erano sfiancate da anni di guerre, e i compagni d'arme di oggi erano stati nemici fino a meno di dieci anni prima. In secondo luogo una disastrosa sconfitta nei primi mesi del conflitto, subita dalle forze Kirrimuriane a Camir-Dwyn indebolì l'unica armata in grado di contrastare l'avanzata della coalizione di Ulrich.

Il 24 Giugno 835 Lundovir venne ucciso da una squadra di incursione durante l'assedio di



Kirrcraag, la fortezza della famiglia Uller, ed insieme a lui i suoi tre figli, di 21, 17 e 4 anni. La mattina dopo il forte dichiarò la resa e la guerra terminò.

Fu il 12 Luglio dello stesso anno che Ulrich si incoronò come Ulrich II Wittel. La scelta di tale nome rispecchia il riconoscimento a posteriori del ruolo del padre, che nella narrativa nazionale sarà ricordato come primo re del paese.

Il titolo di Arconte di Kirrimur sarà affidato a Luthel Uller, cugino di Lundovir e appartenente ad un ramo cadetto della famiglia.

## GUERRA ANNESSIONE DEREDORNIANA

Il capitolo finale dell'unificazione della penisola sotto allo stemma Osteriano fu scritto dall'allora Re Gustav II. Dopo alcuni mesi di preparativi, il 7 marzo 961, Gustav attraversò il confine Deredorniano, senza dichiarare guerra, con la scusa diplomatica del non riconoscimento del governo di Deredon e il già teorico possesso di quelle terre da parte della corona.

Nonostante la mancanza di una dichiarazione di guerra, l'esercito Deredorniano non fu preso di sorpresa, e si oppose duramente all'avanzata delle forze Osteriane. In effetti voci dei preparativi del conflitto erano giunte anche alle orecchie degli uomini del sud, che si prepararono a ricevere l'invasione.

La guerra fu breve ma sanguinosa, e si svolse quasi completamente sul territorio Deredorniano. Ciò minò rapidamente le capacità produttive del paese, affamandolo fino al termine del conflitto.

Affatto secondario è il modo in cui la popolazione locale reagì all'invasione, facendo fronte comune e portando avanti anche azioni di guerriglia indipendenti dalle azioni dell'esercito regolare. Tutt'oggi dei nuclei indipendentisti minano la stabilità del Deredon.

Nonostante la disperata resistenza all'invasione il piccolo territorio del Deredon non poté nulla contro l'avanzata della potente armata Osteriana. Infatti questa era non solo più numerosa e meglio addestrata, ma disponeva anche di più armi e di qualità superiore, senza contare la disponibilità dei Chierici della Pace, che da soli rappresentavano un grosso ostacolo sul campo di battaglia.

Il 4 Marzo 965, Gustav II stesso entrò nella Capitale di Deredon, Arell, ormai occupata e pose fine alla guerra decapitando personalmente Micolash V, l'allora sovrano di quel territorio, accusandolo di essere un usurpatore di terre della corona, e dichiarando l'illegittimità di ogni pretesa della sua linea di sangue alla nobiltà. Il territorio di Deredon fu quindi affidato al fratello, Heinrich, che dovette però rinunciare al nome Wittel su pressione della maggiore nobiltà, che

osteggiava un possibile accentramento di troppi territori nella demesne della corona.

## FAMIGLIA REALE

### IL DEFUNTO RE GUSTAV II WITTEL

Re Gustav II Wittel (12 agosto 930 - 27 settembre 966) governò per breve tempo: circa undici anni, molti dei quali spesi in guerra. Sali al governo in seguito all'abdicazione del padre avvenuta poco dopo la nascita di Hector. Quest'ultimo perì prima della campagna di unificazione Osteriana, e non poter mostrare al padre un regno unificato fu sempre un cruccio per Gustav.

Durante gli anni precedenti alla guerra fu supportato nell'azione di governo dal primo ministro che già collaborò con suo padre, ma che divenne sostanzialmente l'unico amministratore del paese durante il conflitto. Fu tutto sommato un governante mediocre, ma investì poca attenzione alla gestione del paese, aprendo così la strada ad una presa di potere da parte dei burocrati della Chiesa.

Guidare la campagna di riconquista del sud della penisola fu per lui sempre ben più importante di ogni altra cosa: non fu mai particolarmente vicino alla famiglia, nè così interessato alle grazie della moglie. Trascorse gran parte della sua vita di corte a contatto con gli alti gradi dell'esercito. Morì a campagna militare ormai terminata, in seguito ad un'imboscata di un gruppo di indipendentisti Deredorniani, attraversando il passo di Tël con un ristretto gruppo di cavalieri.

### REGINA MADRE ELSA MARIA BRUCHEN VON FRIEDSHAFF

Moglie di Gustav II e vedova di quest'ultimo. Donna devota e profondamente ambientata nel proprio strato sociale: crebbe i figli nella stretta osservanza del Credo senza mai lasciare nè far lasciare loro la corte (con l'eccezione del periodo di tutorato della figlia sotto al fratello), con particolare attenzione al figlio maschio, Hector. Nonostante, infatti, la legge preveda una trasmissione di eredità per primogenitura, è secolare costume che le figlie delle famiglie nobili vengano date in moglie con clausole di rinuncia ai propri titoli, cosa che all'atto pratico rende la trasmissione di titoli nobiliari e proprietà quasi esclusivamente patriarcale.

Durante il conflitto Oster-Deredorniano si dedicò all'educazione del figlio. Il fratello, Dalhil, non unitosi alla campagna a causa della sua disabilità, chiese ed ottenne il tutorato su Frida, primogenita della coppia reale, per il periodo di assenza del padre, in quanto consapevole del carattere e delle convinzioni della sorella minore.



Nonostante situazioni simili non fossero rare, era inusuale che la richiesta riguardasse una figlia primogenita e non un figlio maschio cadetto. Ciononostante il sostanziale disinteresse nella figlia della Regina fece sì che tale richiesta venisse accolta. Sia per l'età di questa nel periodo di tutorato, sia per la freddezza della madre nei suoi confronti, Frida non ha particolare affetto per la madre, nè condivide le sue posizioni.

**HECTOR WITTEL: IL GIOVANE MONARCA**  
puppet sad boi

**FRIDA WITTEL**

Frida trascorse l'infanzia nella corte reale, venne istruita in modo appropriato al suo rango: apprese la lettura e la scrittura, l'etichetta ed il ricamo, e come far di conto. Durante l'infanzia non ebbe particolari contatti con i genitori: il padre era spesso assente ma gentile nei suoi confronti, mentre la madre, più presente ma ben poco coinvolta, specie dopo la nascita di Hector, era sempre stata severa e distaccata. Poco dopo la nascita di quest'ultimo alcuni contratti di matrimonio furono soppesati, su spinta della madre, ma Gustav non si dedicò mai alla cosa, e non arrangiò pubblicamente nulla di definitivo.

Fu solo all'età di dieci anni, durante il tutorato alla corte dello zio, che trovò affetto e spensieratezza, legandosi a questo più che al proprio padre e stringendo forti amicizie con la sua figlia minore, Teresa. Durante questa esperienza apprese come tirar di scherma, le arti della guerra e si dedicò alla letteratura contemporanea, scrivendo anche qualche verso, che rimase sempre privato. Imparò a cavalcare e venne a contatto con personaggi influenti, ma estranei alla vita di corte. La tendenza dello Zio ad osteggiare la chiesa ed il suo coinvolgimento nel potere temporale fu importante nella sua formazione, e plasmò le sue scelte.

Dopo la morte del padre ed il ritorno a corte continuò ad essere molto legata allo zio, corrispondendo spesso con lui e ricevendone consiglio, visitandolo ad ogni occasione possibile. Al suo ritorno a corte scoprì dell'esistenza di alcuni documenti, firmati dal padre prima dei suoi quindici anni, che la promettevano in sposa a [da definire, ma pezzo grosso in un territorio vescovile]; uomo più anziano e vicino alla chiesa. Tali documenti sarebbero stati infine firmati in concessione alla moglie durante il periodo del conflitto. Frida rifiutò categoricamente il contenuto di questi documenti, e sostenne si trattasse di falsi pur non potendo mai dimostrare la cosa. A causa di ciò fuggì e prese rifugio alla corte dello zio, attorno al quale si coagulò rapidamente una fazione anticlericale,

figlia di tutti i dissapori che una nutrita schiera nobiliare nutriva nei confronti del crescente potere temporale del clero. Oggi il Monarca riconosciuto è il fratello Hector, sotto la guida della madre come regina reggente e dei suoi precettori legati al clero. Nonostante la teorica illegalità delle azioni sue e dello zio che la tutela, per non causare una guerra civile, si è pubblicamente minimizzata la faccenda, cercando di evitare il confronto diretto, che sembra tuttavia inevitabile. Prima di una rivendicazione del trono, od una pubblica condanna di Frida entrambe le fazioni vorranno essere certe del proprio vantaggio, ma dopo due anni di tensioni e numerose azioni occulte da ambo le parti, l'equilibrio di forze è instabile e difficile da valutare, e nessuno sa quando potrebbe scoccare la scintilla definitiva che infiammi le ostilità.

**DALHIL III BRUCHEN, ARCONTE DI FRIEDSHAFF**

Baddass ma si è rotto una gamba da giovane, cadendo da cavallo e ora zoppica. In guerra va il suo primogenito al suo posto suo. La guerra è dal 61 al 65, il figlio è del 32 quindi ha 29 anni circa. facciamo un figlio di 29, uno di 25, e una figlia, Teresa, di 23.



# CHIESA DELLA CREAZIONE

Tra le diverse divinità nel multiverso e le diverse religioni degli Uomini, La Chiesa della Creazione si distingue per la struttura particolarmente gerarchizzata.

Alla base del credo monoteistico di questa religione vi è il principio di priorità del Dio della Creazione sulle altre divinità. Molti scolari non sono concordi con questa visione delle cose e ritengono più coerente presupporre che le divinità siano più incarnazioni delle idee filosofiche di un qualcosa piuttosto che la loro realtà ontologica, o i loro attivi fautori. Tuttavia ancora oggi il dibattito filosofico è molto attivo a riguardo, proponendo diversi sistemi in cui questa cosa debba essere interpretata.

La dottrina della Chiesa della Creazione attribuisce un'intelligenza ed una volontà ad ogni dio, e trova nel Creatore il principio dell'esistenza, ritenendolo quindi l'unico vero essere divino degno di adorazione. La chiesa si fa interprete del Progetto del creatore e guida di tutte le forme di vita, a partire dagli umani, prediletti del creatore.

## STRUTTURA DEL CLERO

All'apice della Chiesa della Creazione vi è il **Concilio dei Vescovi**, presieduto da nove **Vescovi**, il quale decide l'orientamento politico della chiesa oltre a pronunciarsi in materia di fede. Parallelamente ad esso il **Concilio dei Padri**, i cui membri sono detti **Reclusiarchi**, si occupa della stesura di trattati di natura fideistica e filosofica e indirizza i temi centrali per le preghiere della comunità. Di fatto quest'organo si configura come una struttura sterile ed impotente, necessaria solo a rimuovere personaggi ormai senili o scomodi, non più utili alla guida della chiesa, senza l'affronto di un abbassamento di rango.

Al di sotto del Concilio dei Vescovi, il **Consesso dei Maestri Capitolari** gestisce le questioni amministrative, burocratiche ed esecutive necessarie ad attuare le decisioni del primo, coordinando eventualmente i diversi ordini cavallereschi e la nobiltà clericale sul territorio.

Ad esso rispondono gli **Ordini Cavallereschi** del **Leone**, degli **Assolutori** e del **Tempio**; inoltre esso nomina i **Chierici della Pace**: una forza d'élite dell'esercito regolare osteriano educata alla dottrina e ai precetti del Creatore, in grado di evocare il potere divino del Dio. Quest'ultimo corpo è costituito prevalentemente da nobili decisi o forzati a migliorare la propria posizione all'interno dell'esercito, e non è impossibile trovare tra loro uomini dalla fede tutt'altro che

incrollabile. Ciononostante costituiscono un'arma temibile sul campo di battaglia.

Se il Consesso si occupa dell'attuazione delle decisioni di natura temporale della Chiesa, la **Confraternita dei Puri** si occupa della stesura dei canoni e codici che rendono attuativa le decisioni in materia di dottrina. Tra le sue mansioni vi è l'ordinamento dei sacerdoti, un notevole contributo alla stesura e al mantenimento delle leggi del Regno, ed il presiedere al tribunale dell'inquisizione, nonché la nomina dei suoi magistrati: i **Magli Scarlatti**.

Il riconoscimento dell'omicidio come peccato imperdonabile da parte della dottrina rende necessario l'ordinamento a chiunque debba requisire una vita in nome della legge. Per questo motivo esistono gli **Esecutori**: chierici di basso rango ordinati e sottoposti ai Puri.

Al di fuori della gerarchia ufficiale della chiesa si muovono gli **Artigli Cinerei**, un gruppo di spionaggio ed intelligence che risponde direttamente al Concilio dei Vescovi. La sua esistenza è ufficialmente celata, tuttavia non sono estranei né ai servizi segreti Osteriani, con cui occasionalmente collaborano, né a quelli dei paesi limitrofi.

## LA LEGIONE

Come ogni feudatario, anche i Vescovi-Arconti dispongono di una legione personale di soldati. Gli Arconti di Caraid, Enedor e Dwyndear, vescovi della Chiesa della Creazione, aderiscono da quasi un secolo ad un trattato interno di cooperazione. Il trattato, tecnicamente non ufficialmente riconoscibile in quanto contratto tra vassalli senza il benestare del sovrano, sancisce la fondazione della Legione, costituita dalle truppe personali dei tre vassalli, distinte in *Angeli Penitenti*, al servizio dell'arconte di Caraid, *Angeli Redentori*, sottoposti all'Arconte di Enedor, e *Angeli Vendicatori*, al comando dell'Arconte del Dwyndear.

Il Patto della Legione garantisce la cooperatività tra i tre Vescovi-Arconti, riconoscendoli come guardia della salvezza degli uomini: obiettivo perseguito soprattutto agendo come forza militare a tutela dell'autonomia della chiesa. Ovviamente la mancanza di figure uniche di leadership all'interno della chiesa rende relativamente difficile l'attuazione pratica di questi precetti, non è quindi raro che questi feudi agiscano politicamente e militarmente in piena autonomia, a volte anche in virtù della non ufficialità del Patto della Legione.

## STORIA BREVE DELLA CHIESA