
Il Mondo di Ardania

Apr 25, 2025

CONTENTS

| | | |
|----------|--|------------|
| 1 | La Geografia di Arдания | 3 |
| 1.1 | Continente Umano | 3 |
| 1.2 | Reame Elfico (Doriath) | 8 |
| 1.3 | Terre del Nord | 12 |
| 1.4 | Terre Selvagge | 13 |
| 1.5 | Sottosuolo Oscuro | 16 |
| 1.6 | Ankor Drek | 18 |
| 1.7 | Generalità su Arдания | 21 |
| 1.8 | La Mappa di Arдания | 24 |
| 2 | Storia delle Razze di Arдания | 27 |
| 2.1 | Storia degli Uomini. | 27 |
| 2.2 | Storia degli Elfi | 55 |
| 2.3 | Storia dei Mezzelfi | 116 |
| 2.4 | Storia dei Nani | 124 |
| 2.5 | Generalità sull'idea di Razza nel gioco. | 138 |
| 2.6 | I Misteri di Arдания di Gartax di Picco dell'Aquila | 138 |
| 2.7 | Manoscritto - Storia degli Ultimi anni | 149 |
| 2.8 | Voci di Arдания | 257 |
| 3 | Divinità in Arдания | 277 |
| 3.1 | Il Culto della Madre | 277 |
| 3.2 | Divinità Umane | 279 |
| 3.3 | Divinità Elfiche | 313 |
| 3.4 | Divinità Naniche | 323 |
| 4 | Bestiario (mostri, demoni, esseri e creature) di Arдания. | 331 |
| 4.1 | Bestie Esotiche | 331 |
| 4.2 | Elementali | 343 |
| 4.3 | Gazer | 345 |
| 4.4 | Licantropi | 345 |
| 4.5 | Orchi | 349 |
| 4.6 | Demoni | 357 |
| 4.7 | Juka | 361 |
| 4.8 | Goblin | 363 |
| 4.9 | Giganti | 365 |
| 4.10 | NonMorti | 367 |
| 4.11 | Terathan | 370 |
| 4.12 | Draghi | 371 |
| 4.13 | Galli da Combattimento | 373 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 4.14 | Ophidiani | 374 |
| 4.15 | Vilderon | 375 |
| 5 | I Principali Dounges in Arдания. | 379 |
| 5.1 | Arpie | 379 |
| 5.2 | Briganti del Tasso | 380 |
| 5.3 | Fortezza di Elenrond | 381 |
| 5.4 | Goblin dell'Arcipelago | 381 |
| 5.5 | Illithid | 382 |
| 5.6 | Jahr Sauri | 383 |
| 5.7 | Juka | 383 |
| 5.8 | Kur Nughul | 384 |
| 5.9 | Ofidiani Doriath | 384 |
| 5.10 | Surtur | 385 |
| 5.11 | Caverna Trogloditi | 385 |
| 5.12 | Tana Uomini Topo | 386 |
| 5.13 | Valle degli Spiritelli | 387 |
| 5.14 | Zarr Vagor | 387 |

Ardania è il mondo immaginario fantasy del gioco di ruolo di [The Miracle Shard](#), un server (“Shard”, in gergo) non ufficiale di [Ultima Online](#) attivo dal 2001.



Il “Background” ruolistico di Arдания (geografia, razze, divinità, bestiario, etc), come descritto nel sito ufficiale (pagina [Background](#)), è qui raccolto in formato Markdown, per facilitarne l’accesso e l’utilizzo in vari progetti, quali:

- processo e analisi di informazioni tramite strumenti automatici quali AI/LLMs.
- conversione in altri formati (PDF, HTML, audio, etc.)
- conservazione e duplicazione,
- altro...

Grazie a tutto lo [staff](#) di The Miracle e a tutti i giocatori!

Si legge, sbiadita, la seguente firma: “Jack Lake, Hammerheim, 24 Adulain dell’anno Imperiale 289”.

Compilazione in HTML con funzioni di ricerca

È possibile convertire facilmente i files in Markdown in un sito web statico, con funzioni di ricerca, utilizzando [jupyter-book](#), grazie ai due files `_config.yml` e `_toc.yml`.

Il sito, precompilato, è disponibile online: <https://jacklake-tm.github.io/ardania-md>

Per crearlo autonomamente, eseguire le seguenti istruzioni (testate su MacOSX):

1. Avere Python 3 installato nel sistema.
2. Clonare il git, creare un virtual environment e scaricare le librerie necessarie:

```
git clone https://github.com/jacklake-tm/ardania-md
cd arдания-md
python3 -m venv .venv
source .venv/bin/activate
pip install jupyter-book
```

3. Eseguire il comando per creare il sito HTML.

```
jupyter-book build .
```

Il risultato sarà disponibile nel folder `/_build/html/`.

Conversione in PDF

È inoltre possibile produrre un PDF se si ha [Latex](#) installato nel sistema, usando il comando:

```
jupyter-book build . --builder pdflatex
```

Il risultato sarà disponibile nel folder `/_build/latex/ardania.pdf`.

LA GEOGRAFIA DI ARDANIA

1.1 Continente Umano

1.1.1 Descrizione generale

L'intero reame, compreso tra l'isola di Hammerheim e i monti Orquirian, tra la catena montuosa degli Orus Maer e le Terre Selvagge, viene chiamato comunemente "Reame Umano".

Con questo nome si è soliti definire la totalità delle terre degli uomini.

Un tempo le terre continentali erano definite "L'Impero", quando le città di Edorel, Amon e la capitale Hammerheim erano sotto il controllo dell'imperatore. Nell'era odierna Edorel non esiste più, dopo essere stata distrutta da una cometa. Amon e Hammerheim si spartiscono il territorio del continente, e i piccoli centri.

1.1.2 Hammerheim

Colonia elfica, poi donata agli umani, Hammerheim, detta anche "la Splendida" o "Gioiello del genere umano", viene fondata molti secoli prima del Regno di Ametraal Da Silva, di cui divenne capitale.

La sua posizione peninsulare strategica, collegata al continente da un grandissimo ponte sul mare, la rende facilmente difendibile e l'ha salvata dalle devastazioni della Prima Invasione e della Grande guerra. I cittadini di Hammerheim si contraddistinguono per la loro instancabile operosità, che ha reso la Capitale il principale e più ricco polo commerciale del Regno, ma anche per il gusto artistico e la raffinatezza, che fanno di Hammerheim il più importante centro culturale. Restano famose nella storia le opere dell'Accademia dell'Arte, istituzione che ha contribuito ad attirare in città molti studiosi delle Arti Arcane. Entro le sue mura hanno sede le più importanti istituzioni del Regno, primo fra tutti il Palazzo Reale, dimora dell'Ex Imperatore Morgan Da Silva e via via sede dei Reali suoi discendenti. Poco lontano dalla città sorge la Cattedrale di Danu, il più grande Tempio dedicato alla dea del Mare e sede di importanti e storiche salme delle figure di spicco del Regno. All'interno della città sono stati edificati numerosi Templi, tanto da rendere Hammerheim la città umana con più edifici religiosi.

Presso un'isola a sud di Hammerheim sorge una città nella città: un grande complesso di edifici su palafitte, banchine e attracchi, la cittadella portuale di Hammerheim, che rappresenta lo scalo commerciale più grande del mondo conosciuto. Ai tempi di Re Ameetral quest'imponente struttura doveva servire da avamposto militare in caso di un attacco dal mare, tuttavia già pochi decenni dopo la maggior parte dei soldati lasciò l'avamposto per fare spazio alle sempre più intense attività di pescatori e commercianti. In seguito gli edifici militari sono stati convertiti in botteghe, empori e magazzini, la cittadella portuale è molto frequentata e a qualsiasi ora del giorno e della notte è possibile incontrare qualcuno intento a mercanteggiare qualche prodotto. Numerose sono le isolette sotto il dominio di Hammerheim che si estendono nel mare che circonda la capitale stessa.

HAMMERHEIM OGGI

Hammerheim è la capitale di un regno esteso e variegato di villaggi ed insediamenti nella zona sud ovest del continente umano. Ricca di cultura, istituzioni religiose, di tradizioni e capitale delle arti, viene oggi governata dal discendente diretto di Morgan Da Silva, il giovane figlio da poco riportato al suo legittimo trono e del quale padre prende il nome: Morgan II Da Silva.

Celato per molti anni la sua vera identità, protetto presso la Fortezza del Sacro Verbo, Morgan II Da Silva ha oggi la completa lealtà dei suoi sudditi, appoggiato dai suoi Consiglieri e Re di una città forte e fiorente, sulla quale l'ordine armato mantiene il controllo.

I fasti e le ricchezze delle famiglie nobiliari sono ben evidenti nella recente ristrutturazione architettonica, che ha visto sorgere il più imponente teatro del mondo conosciuto. Il grande mercato, al centro della città, è veicolo costante di scambi e commerci di ogni razza, così come fiorenti risultano la Marina Militare ed i cantieri navali.

Rimangono negli anni immutati i contrasti col vicino Impero Amoniano, tra alti e bassi, guerre e rese che mantengono sempre tesi i rapporti sui confini dei due centri umani.

1.1.3 Amon

Da sempre l'estremo baluardo difensivo delle terre degli uomini, fin dall'antichità Amon difese il continente umano dagli attacchi dei Clan degli Orchi che ne minacciavano la sicurezza. Inizialmente avamposto fortificato dell'Impero, conquistò la sua indipendenza nell'A.I. 121. Durante la Grande Guerra la città fu totalmente rasa al suolo e in seguito ricostruita. Rinata più grande e maestosa di prima, poco distante dalla Vecchia Amon, oggi le rovine dell'antica città sono divenute una piccola Fortezza riedificata, per mantenere viva la memoria del passato.

Nel 266 Amon cambia la sua storia. Deposto l'ultimo Re, Redual Asterot, i Consoli Valorium Darkbane e Tuzzis con un colpo di stato militare fondano il nuovo Impero di Amon. Secondo lo stile di una efficiente dittatura militare, orientata verso l'espansione, la sicurezza e l'obbedienza, Amon riarma e dà nuova forza alle sue legioni, nuova stabilità alle sue genti, nuova prosperità ai suoi traffici commerciali. Nel susseguirsi degli anni sono cambiati i Consoli della Città, sono mutati i componenti del Senato, ma non è cambiato lo Spirito e lo stile di vita della Guerriera: Onore, Lealtà, Onestà, Valore, Fedeltà, Disciplina, Giustizia e Coraggio sono le otto Virtù che guidano la vita degli amoniani.

Le imperiose mura della città custodiscono al suo interno la forza della Legione: i soldati dall'indiscusso valore e coraggio che ne costituiscono l'armata. Ad Amon vengono addestrati e trovano dimora i migliori combattenti d'Ardania.

Dalla collina svetta la maestosa Cattedrale dedicata a Crom, che abbraccia nel suo sguardo protettivo la città intera. Qui risiede l'Antico Ordine dei Templari d'Oriente, difensore della fede, che pone come proprio principale obiettivo la distruzione di ogni minaccia alla fede nei Veri Dei e alle anime dei cittadini e di tutte le persone dal cuore puro. Difesa dalla sua Legione, protetta dalla mano di Crom, la città continua a prosperare e ad accrescere la sua potenza e i suoi territori.

AMON OGGI

L'Impero di Amon governa sui territori orientali del Continente Umano, dai monti Orquiriam ad est sino al fiume Aben ad ovest, sull'isola di Hoodimper e sull'arcipelago Magister. Per il giuramento di fedeltà all'Impero ed alla sua guida e per la ferrea disciplina che regola molti aspetti della vita cittadina, la lealtà e l'obbedienza che gli amoniani nutrono verso l'Imperatore sono assolute e difficilmente si potrà mai osservare un atto di disobbedienza ad un suo ordine.

Governata dall'Imperatore Valorium Darkbane, l'obiettivo principale della Guerriera è di proteggere le terre umane dalle invasioni di creature che vivono oltre i monti Orquiriam, in particolare dalle tribù degli orchi che più volte hanno tentato di condurre le proprie orde oltre le fortezze amoniane così da portare morte e distruzione nel Continente come già fecero un secolo fa.

Date le continue battaglie al fronte ogni carriera nella città, che sia politica o religiosa, prevede che il cittadino avanzi parallelamente in quella militare, così da assicurarsi che ogni uomo o donna possa partecipare alla difesa dell'Impero. A

causa di scontri negli anni passati Amon ha bandito tutti gli elfi dalle sue terre e con i regni elfici non intrattiene alcun rapporto diplomatico, arrivando a cacciare o anche giustiziare quelli che attraversano le sue terre senza preavviso.

Diversa è la situazione con Hammerheim, con cui è sempre presente un'ostilità nata da guerre passate, più o meno recenti, per il predominio sulle terre umane. I rapporti tra i due regni continuano ad essere tesi, poiché entrambi vogliono assicurarsi l'egemonia sulle terre umane, ed una minima scintilla porterebbe a conflitti di scala più o meno vasta. Negli ultimi anni Amon ha riacquisito il dominio militare anche sull'appezzamento di terra dove sorge la Fortezza del Sacro Verbo, rendendolo un luogo di culto aperto a tutti i pellegrini.

L'interesse di Amon si estende anche alle terre di Ankor Drek per lo sfruttamento dei ricchi giacimenti lì scoperti, in modo da armare in maniera adeguata la Legione e procurarsi risorse per il commercio.

1.1.4 Fortezza del Sacro Verbo

Edificata in granito grigio fumo, tutt'uno con la catena dell'Orus Maer a cui affida le sue fondamenta, la Fortezza, nota anche come il Monastero, è in realtà la parte esterna di un edificio celato nel ventre della montagna. Una volta oltrepassata la struttura difensiva, un mastio a base quadrata con quattro torrioni agli angoli ed un cortile interno, si accede infatti attraverso uno stretto ponte di roccia ad una costruzione che ospita, al piano più basso, una cattedrale a pianta rettangolare, creata per ospitare, nei tempi passati, le reliquie dei valorosi e le Gemme delle Virtù. Numerose tombe degli Eroi sono state a lungo conservate nei sotterranei di questa Fortezza.

1.1.5 Bosco Vecchio

Bosco Vecchio – La Foresta dei Briganti Bosco Vecchio, o Foresta dei Briganti, è un antico bosco sito a metà strada tra Deanad ed Amon, nato sulle rive del fiume Faver. A causa della tipologia di bosco, molto fitto, e dal tipico clima nebbioso e molto umido, è stato sempre il rifugio ideale di tutti gli uomini che non volevano sottostare ai domini dei regni umani.

La Foresta dei briganti è stato per lungo tempo il luogo dove hanno vissuto le Lane Silenti. Tra i grandi alberi di Yew, sorgevano numerose case e rifugi. In questo paradiso, vivevano coloro che tanto sono temuti da viandanti e soldati. Ogni cespuglio, ogni albero, erano perfettamente conosciuti dagli abitanti del posto. Anche una pietra spostata poteva essere un messaggio in codice per chi agisce nelle ombre con assoluto silenzio. Chiunque vi entrava senza permesso, sapeva di rischiare la vita. Appese qua e là, tra le fronde degli alberi, era spesso possibile “ammirare” teste o resti di corpi di nemici, per lo più soldati, messi come monito per chiunque tentasse di entrare nel fitto della boscaglia. Di solito chi voleva avere dei contatti con la gilda, poteva lasciare un messaggio affisso in un albero ai margini della Foresta oppure nei pressi di Deanad, la città colpita dal Dono di Vashnaar. Gli anni passarono e i seguaci di Oskatat si fecero numerosi e potenti. Denaro, politica, sotterfugi. La foresta dei briganti divenne una spina nel fianco per ogni regno, e le genti libere del bosco si trasformarono in un incubo per tutta Ardania. Fu così che quando Vipera, il Portavoce, venne catturata durante una incursione nel territorio nordico, i popoli umani si unirono per sferrare un colpo mortale all'organizzazione. Una drammatica notte, i tre eserciti dei più importanti regni umani (Hammerheim, Helcaraxe e Amon) stanchi delle continue scorribande ed azioni di sabotaggio ad opera dell'organizzazione, decisero di attaccare in modo massiccio il Bosco. La temporanea mancanza di un capo non permise alle Lane Silenti di organizzare una difesa in grado di contenere gli eserciti dei regni umani. La foresta venne messa a fuoco e fiamme, il covo e le strutture dei briganti vennero distrutte e gli eserciti dichiararono le Lane Silenti sconfitte, proclamando il Bosco dei Banditi terra libera. Di quel che fu delle Lane Silenti poco si sa, se non che colpiscono ancora negli anni a venire, prima di svanire, come tante ombre alle prime luci del giorno.

Altri gruppi di criminali gravitarono attorno alla Foresta, ma senza il “successo” delle Lane Silenti. Attualmente, dopo la guerra del 277 tra Amon ed Hammerheim, la Foresta dei Briganti è passata sotto il controllo dell'Impero di Amon. Quel che si mormora però tra gli abitanti è che un nuovo gruppo, la Schiera degli Spettri, autore di spettacolari furti ai danni dei più fiorenti regni di Ardania, aleggi con la sua influenza sul luogo, pronto a fornire appoggio o semplice merce di scambio per gli audaci intenzionati a ripercorrere i passi degli antichi uomini: liberi da ogni potere, al di sopra di ogni legge.

1.1.6 Villaggi e centri minori

La prima Amon fu edificata proprio sotto i monti Orquirian, intorno a un passaggio nelle montagne che portava i clan orcheschi a riversarsi nelle terre umane. Nel 191 il Re amoniano Agravain e la Legione di Frontiera, persero la vita durante un leggendario scontro con gli orchi e la prima Amon fu distrutta. Per diversi anni fu invasa da clan orcheschi, usurpatori di rovine sempre più decadenti, ed in seguito alla loro ritirata la Vecchia Amon divenne crocevia di gruppi di briganti umani e reietti banditi. Recentemente però l'Impero ha ripreso possesso delle rovine, ricostruendole e ribattezzando tale fortezza Forte Agravain.

Vecchia Edorel

La città di Edorel è racchiusa da mura su due lati, e dal mare e dalle montagne dagli altri due, che ne fanno un luogo protetto e sicuro. Le costruzioni importanti della città sono molteplici, a partire dal palazzo del Re, incavato nella roccia delle montagne che oltre ad essere dimora del Monarca racchiude nei sotterranei delle impenetrabili prigioni. L'edificio dell'Accademia delle Arti, che ora ha perso la sua principale funzione, è situato nella parte sud della città, in un piccolo edificio rialzato, non particolarmente fastoso e interamente costruito in legno, ma con un fascino particolare e mistico. Nella parte nord della città si possono trovare tre ricche miniere, di cui una sopraelevata, e la celebre Piazza del Mercato. Girando per le strade della città si possono incrociano botteghe e negozi di ogni genere: fabbri, falegnami, sarti e molti altri. All'interno delle solide mura sono presenti invece gli alloggi delle guardie e dei manichini d'allenamento. Fuori dalle mura trovano luogo alcuni campi e fattorie, e diversi appartamenti riservati ai cittadini lavoratori.

Tutto questo però un giorno finì... Una cometa infatti distrusse la città di Edorel l'undicesimo Adulain del 267esimo Anno Imperiale. Oggi non rimane che un inferno di fuoco e fiamme, contaminato da forze maligne incommensurabili. Orde di non morti campeggiano in questo scenario, e attraversare la pesante e palpabile aura di malignità che attanaglia i sensi è possibile scorgere una sinistra torre...

Eracles

Dopo la caduta di Amon nel 191 una comunità di mercanti e girovaghi del Regno umano, nota ai più come "I Vaghi", prestò il primo soccorso ai profughi che fuggivano verso est, dando un valido contributo alla riorganizzazione delle forze dello sconfitto esercito della città. Amon, dopo la Battaglia dei Grandi Fiumi, decise di donare un pezzo di terra a questa comunità dove uomini e donne potessero trovare riposo ai lunghi viaggi, scambiarsi le conoscenze maturate, commerciare e poi ripartire. Eracles fu il nome di questo luogo che nel dialetto dei Vaghi, ormai noti come eracliani, significa "Libertà". E' situato sulla sponda orientale dell'Anduvian, e più che un vero e proprio villaggio, si tratta del più grande accampamento eracliano dell'Impero. Gli eracliani sono un popolo di gitani solitamente nomadi, che tuttavia si ritrovano in diversi periodi dell'anno qui a Eracles.

Gli abitanti di Eracles sono celebri per due ragioni: la loro attitudine a viaggiare, anche per anni, e la loro propensione al commercio. Le due attività sono dunque strettamente legate. Può capitare di trovare ad Eracles, che diventa in alcune stagioni una sorta di gigantesco mercato, oggetti bizzarri ed esotici, provenienti dalle terre più lontane. Per queste ragioni l'Impero trova tra gli eracliani i suoi più validi esploratori. Ciò riguarda comunque una piccola minoranza di loro, essendo gli abitanti di Eracles solitamente poco inclini ad accettare qualsiasi autorità. Il loro villaggio, infatti, pur essendo sul territorio della provincia di Amon, gode di una notevole autonomia. Com'è facilmente presumibile tra gli eracliani non vi è alcun governo, semplicemente i mercanti più ricchi e le loro famiglie godono delle migliori condizioni.

Nosper

Ameno villaggio di agricoltori e commercianti, la comunità di Nosper è la più grande della provincia di Hammerheim, dopo la Capitale stessa. Durante la campagna di Re Julian contro le legioni di Surtur, Nosper fu il principale centro di approvvigionamento delle truppe reali di Hammerheim.

Tuttora il villaggio rappresenta un buon posto per soggiornare. Seppur di modeste dimensioni, Nosper offre ai viaggiatori tutti i servizi di cui hanno bisogno, da un letto per la notte al cibo, dalle cavalcature delle fornite stalle all'equipaggiamento. Il villaggio è stato anche teatro di scontri durante le guerre con Amon ed area di quarantena per i malati delle misteriose epidemie che hanno colpito negli anni le terre Occidentali.

Seliand

Sorto nei pressi del brumoso Lago Sareen, il villaggio di Seliand è abitato da una modesta comunità di contadini e

allevatori. Il villaggio è stato spesso al centro di grandi eventi, come la Battaglia dei Grandi Fiumi, durante la Grande Guerra, che lo coinvolse o durante le devastazioni della “Bestia”, quando fu il villaggio più colpito, tanto da essere quasi completamente distrutto ed i suoi abitanti uccisi. Più recentemente la sua posizione sul confine occidentale dell’Impero ne ha fatto spesso un luogo di scontri ma la tenacia dei suoi abitanti ha sempre permesso al villaggio di riprendersi e prosperare. Gli abitanti di Seliand si caratterizzano inoltre per un terrore atavico e al limite della superstizione per il Lago Sareen, che loro considerano maledetto.

La posizione di Seliand, centrale rispetto al continente umano, lo rende particolarmente frequentato da viandanti e mercanti di passaggio, che spesso si fermano per la notte nella locanda del paese. Questo continuo via vai è la principale fonte di sostentamento dei cittadini del villaggio.

Deanad

Piccolo villaggio della provincia di Hammerheim, situato sulle rive del Faver, vicino al confine con la provincia di Amon. Divenne malauguratamente celebre durante la Grande Guerra, quando, per la scelleratezza dei propri abitanti, il villaggio fu colpito da una terribile epidemia nota come Peste Scarlatta, o “Dono di Vashnaar”. Il morbo fu in seguito debellato in tutto l’Impero, ma Deanad non fu più popolata e rimase un villaggio fantasma quale lo troviamo tutt’ora. Ancora oggi, per prudenza o superstizione, poche persone si avventurano volontariamente nelle vicinanze di Deanad. I trovatori narrano che su quel villaggio si posi tutt’ora lo sguardo del Signore delle Tenebre.

Il Trivio

Il Trivio è la più grande e rinomata locanda del continente umano e rappresenta un obbligatorio punto di sosta per tutti i viaggiatori che si addentrano nei confini dell’Impero. Il suo nome deriva dall’incrocio di tre importanti vie:

La via principale, che conduce dal Trivio ad Hammerheim, passando per il villaggio di Nosper. Si tratta della via maggiormente utilizzata sia dai forestieri che dalle genti dell’Impero. Essa viene detta “Via del Re” poiché più e più volte è stata utilizzata dai Sovrani di Hammerheim per attraversare l’Impero con il proprio seguito. La seconda via per importanza è quella che conduce presso il villaggio di Seliand. Questa strada è denominata “Via Esterna”, in quanto da essa è possibile giungere presso i territori di Amon, abbandonando così le terre Occidentali. La terza via, che prosegue dal Trivio verso Ovest, conduce alle rovine della vecchia Edorel. Essa viene chiamata “Via oscura”, a causa delle numerose leggende e spiacevoli avvenimenti legati a quel luogo nefasto dove sorge la Torre Nera.

Dal Trivio è inoltre possibile raggiungere l’Orus Maer, la catena montuosa che divide le verdi vallate occidentali dalle fredde terre del nord.

Cheshire Sorta nella Penisola a Sud del Porto di Amon nel mese di Dodecabrullo del 271, la Comunità Agricola di Cheshire è abitata da una modesta comunità di contadini e allevatori. Politicamente Cheshire appartiene all’Impero di Amon, ed è da esso amministrata, ma viene lasciata libera da tasse di sfruttamento e da legionari di guardia per volere del Senato.

La sua posizione più vicina ad Amon rispetto al villaggio di Seliand, il terreno particolarmente fertile ed il clima mite, la rendono una delle principali fonti di grano dell’Impero. Si distingue dagli altri villaggi agricoli per il profondo amore per le coltivazioni e i riti di benedizione dei campi fatti ad Althea nel mese di Madrigale, quando genti da tutto l’Impero giungono al villaggio per onorare la Dea.

La coltivazione più fiorente è quella delle viti, tanto da rendere Cheshire uno dei centri più produttivi per i vini amoniani e ed i suoi vitigni famosi in tutto il mondo.

1.2 Reame Elfico (Doriath)

1.2.1 Descrizione generale

La patria degli elfi è un grande continente dal clima mite e temperato, situato all'estremo occidente di Ardania, conosciuto come Doriath (o Hildoriath o Lestanore).

Partendo dalla zona del Doriath del Nord, troviamo in una verde valle racchiusa dalla catena montuosa dell'Elvenquist, la città di Ondolinde, luogo di millenaria storia dove dimorano i fieri Quenya. Scendendo dalle montagne innevate e spostandosi verso sud, ci troviamo nel cuore verde del Doriath settentrionale, un intricato e vasto bosco pervaso da antichi poteri, percorso da esili ed incerti sentieri ben conosciuti dagli Elfi. Continuando verso Sud-Ovest, verso la parte centrale del continente, valichiamo una piccola catena montuosa e ci troviamo nella Piana di Ilkorin, dove una piccola comunità di contadini si è insediata creando l'omonimo villaggio. Le distese sono lussureggianti e colme di campi coltivati, e le strade pianeggianti percorse da tanti viandanti, mercanti o pellegrini.

Dalla pianura, muovendoci verso Ovest, ci troviamo di fronte ad una vera muraglia di alberi e rampicanti, che comprende il Bosco della Radice Nera, dal quale si raggiungono le insidiose Cave Nere e la fortezza di Nolwe (di recente costruzione), e la sacra Foresta di Earlann, che ospitava al suo interno la città di Tiond (ora in rovina), abitata adesso da pericolose e antiche creature vegetali.

Tutta la zona a Sud del continente elfico, dalle pendici meridionali degli Elvenquist, fino alla Terra dei Pelleverde e alla Valle di Kelthra (tra i luoghi meno civilizzati e più inospitali del Doriath, quest'ultimi) viene comunemente chiamata Doriath del Sud. Qui incontriamo, spostandoci da Nord-Est e attraversando il Bosco delle Ninfe con la sua famosa cascata, la città portuale di Rotiniel, dimora degli Elfi del mare, i Teleri, e principale approdo al continente. Sempre nel Doriath del Sud troviamo il vasto Bosco degli Spiriti, che ospita la pericolosa Valle dei Sussurri, e muovendoci ancora verso Sud-Ovest incontriamo il Bosco della Rugiada con le vicine montagne ricche di gallerie e miniere abbandonate. Infine, all'estremo, sorge Ceoris, avamposto rotinrim, nato come villaggio di pescatori e pastori, spaccato, fino a poco tempo fa da ivasori Drow, e solo recentemente riconquistato nella sua interezza. Attraversando infine le insidiose zone sopracitate, ormai distanti dall'influenza dei regni elfici, troviamo lo sconfinato Deserto Elfico, ricco di misteri e minacce.

1.2.2 Ondolinde

Ondolinde (o Gondolin), la Bianca città degli Elfi di stirpe Quenya, il cui nome significa "Pietra Cantante", sorge in una valle conosciuta come "Valle Celata", protetta e racchiusa naturalmente dalla catena montuosa degli Elvenquist. Densa di fascino e di mistero, Ondolinde è sempre rimasta preclusa negli accessi ai non appartenenti alla stirpe degli Alti, consentendo la sua vista alle altre stirpi solo se appartenenti alle città elfiche sorelle. Una barriera magica, di antica e misteriosa foggia, davanti al Bianco Cancellò, assicura uno sbarramento per eventuali intrusi.

Fu voluta e fondata da Finwerin Eldamar, primo Aran di Ondolinde, che fece edificare la cittadella su di un'isoletta al centro della valle, circondata da cristalline acque che rendono fertili le terre circostanti. Edificata con una particolare pietra bianca, l'Ondolosse, che si estrae solo sui monti Elvenquist, Ondolinde è la città elfica più sfarzosa ed imponente: leggendari sono i suoi palazzi e le statue, ammirabili dalle candide strade della cittadella.

La pianta della cittadella è circolare e il suo culmine è il Palazzo Reale alla cui base sorge il Tempio dove viene custodito il Bianco Albero, Tulip, reliquia sacra di tutte le stirpi elfiche. Maestosi sono gli edifici dedicati all'organo armato, importante e più antica istituzione della città, agli ordini sacerdotali e degli studi arcani.

Ondolinde è un continuo alternarsi di fiori, giardini e fontane regolati con un ordine sempre armonioso e delicato, chiara di giorno e luminosa di notte. Ogni cosa, in città, esprime grande ricercatezza ed un'attenzione al dettaglio che non ha paragoni su Ardania. Gondolin vanta anche il più grande telescopio delle terre conosciute, voluto da Finwerin stesso per permettere agli studiosi Quenya di approfondire le conoscenze sugli astri celesti.

La valle attorno all'isoletta ospita le abitazioni elfiche, i campi fertili ed il più grande Tempio dedicato a Beltaine, l'Ordine delle Madri, edificato accanto al Bosco Antico i cui colori sono unici in tutto il Doriath e le leggende che lo accompagnano custodite gelosamente dal popolo degli Alti. La sorgente di acqua pura che sgorga dai monti Elwenquist, dà principio al

lago al centro della valle, dove la cittadella è resa accessibile con maestosi ponti in pietra candida. Il porto ampio ed il suo faro permettono l'attracco direttamente nella Valle, nell'unico punto ove si trova un valico tra gli alti monti oltre a quello protetto dal Bianco Cancellò.

1.2.3 Tiond

L'antica Tiond, chiamata anche la Verde (o Calen), doveva la sua fondazione a Jerzat, uno dei primi Aran dopo Arabella. Tiond sorgeva nel Sacro Bosco dorato di Earlann, nella parte Ovest del Doriath settentrionale: un luogo fitto di vegetazione rigogliosa e difficilissimo da percorrere per chi non è pratico del luogo e, soprattutto, per chi non appartiene alla stirpe Sindar (la sola a conoscerne i passaggi ed i sentieri più nascosti o le vie più accessibili). Le rovine della città, ancora oggi infestata, sono delimitate dalle anse del Salkien Duin, il Fiume Danzante.

Con grande malinconia e nostalgia, si racconta e canta del fascino incantato della perduta capitale Sindar, della sua vitalità, della sua selvaggia seppur raffinata bellezza: un quadro che ora può essere dipinto solo dai ricordi degli Elfi che l'hanno vissuta. Nelle canzoni dei Sindar, vengono rievocate le sale dorate di Tiond frutto dell'intreccio di fronde millenarie, decorate dalle stesse venature naturali degli alberi che le sostenevano; o ancora, si racconta degli Spiriti Fatati che solevano danzare sopra ad i numerosi laghetti o tra i sentieri di tutto il Sacro Bosco.

Lo splendore e l'unicità architettonica di Tiond rimangono ora un prezioso ricordo, gelosamente custodito dai Sindar e dei pochi che oltre a loro, hanno avuto il privilegio di mirare un luogo tanto magico e non riproducibile, in Ardanìa.

1.2.4 Valinor

Valinor oggi La città dei Quenya è governata dal primogenito di Finwerin Eldamar, Makindur, tornato ad Ondolinde dopo un lungo e misterioso viaggio. L'Aran guida la città voluta da suo padre con Pazienza, Saggiozza e Lungimiranza, le tre stelle virtuose alle quali gli Alti fanno riferimento come prime virtù da seguire, attraverso il codice antico etico dei Geis che regola le questioni morali e pratiche. In tempi recenti l'Aran si è unito nell'Abbraccio Elfico con la Regina (o Bereth) di Tiond, Beriannen en Nimbreth, nipote della leggendaria Arabella. Questo ha comportato l'unione di fatto dei due regni, Ondolinde e Tiond, nel regno di Valinor.

A seguito della perdita di Tiond, gli Elfi Sindar sono stati accolti all'interno della Valle Celata; qui, per ordine della Corona, rappresentata ormai unitamente da Makindur e Beriannen, sono stati edificati dei nuovi Telain (piattaforme tra gli alberi), fondando il villaggio di Tindunan nell'Antico Bosco. La radice del nome "Tindunan", com'era per "Tiond", deriva dal termine "Tinnu" che significa "volta stellata". La struttura si adatta sempre alla foresta e mai viceversa, esprimendo così, attraverso edifici e costruzioni, il centro spirituale della filosofia di vita di ogni Sindar; l'insieme di scalette e ponti, balconate sull'acqua e sulle alte cime delle secolari querce, trova il suo culmine nei vari edifici squisitamente realizzati, come la Locanda. I laboratori, le sale semplici e molto naturali, di convivialità e di studio, si alternano a luoghi dove dimorano fiere e fiori dai più variopinti colori, fino al Tempio di Suldanas, il Dio maggiormente venerato dalla stirpe silvana.

Solo ultimamente, in conseguenza di ricerche (interiori, oltre che fisiche), i Sindar hanno recuperato il loro antico e viscerale legame con 3 Spiriti Maggiori: il Lupo, la Quercia ed il Granito; questi hanno permeato la Valle Celata con la propria essenza, mutandone l'aspetto in poco più di una notte. Il villaggio di Tindunan è stato dismesso, e la Valle intera mostra ora una rigogliosa esplosione di vitalità naturale che fonde in modo equilibrato lo stile delle due stirpi.

I Sindar continuano ora le loro esistenze in perfetta simbiosi con gli spiriti-guida ed in base ad essi il popolo si divide in schiere con specifiche mansioni. L'equilibrio viene preservato e custodito così come le antiche tradizioni o le reliquie, in special modo quella del Drago Smeraldo, che insieme alla sua storia, sono tra i più grandi tesori e misteri del popolo silvano. Segreto e protetto è anche il mistero che lega il legname dorato alle tradizioni del popolo Sindar, che nel ritenere "sacro" il particolare legno, si erge a custode di questo dono attribuito al Dio Earlann.

1.2.5 Rotiniel

Nell'estremo oriente delle terre elfiche immortali, laddove la terra finisce, lasciando spazio all'oceano sconfinato, sorge Rotiniel, La Perla dei Mari. Deve il suo appellativo all'incredibile sfarzo che la città conobbe durante la reggenza del suo primo Aran, nonché fondatore, Marip'in Elenion; i Teleri, discendenti dei Quenya, hanno mantenuto ed alimentato il proprio gusto per la ricercatezza, sviluppando un senso estetico che non ha pari. A seguito di alcune calamità (naturali e non), la città è stata più volte parzialmente distrutta e ricostruita, perdendo lo splendore che in passato le era valso il titolo di "Perla dei Mari"; tuttavia con la reggenza di Orophin Luinlin, discendente di un ramo cadetto della famiglia fondatrice, Rotiniel sta vivendo una vera e propria rinascita che promette di ristabilirne l'antico splendore.

La sua vicinanza con il mare, le particolari attitudini dei suoi abitanti riguardanti la navigazione e la pesca, le rotte navali verso il continente umano e le terre all'estremo nord, la rendono indiscusso porto principale del continente elfico. La città è formata da due zone principali. La zona antica e più interna si sviluppa su quattro isole, collegate da ponti maestosi che sovrastano canali che scorrono tra le costruzioni, usati anche per la navigazione.

Giungendo da terra si arriva nell'isola-quartiere commerciale, dove si può ammirare la locanda de "La Regina Ubriaca" e la fastosa sede della Lega delle Arti e dei Mestieri, crocevia di mercanti e artigiani, fulcro della ricchezza della Perla. Poco distante si trova l'isola del Tempio, che ospita una piccola cittadella con gli edifici dell'ordine e la biblioteca, al cui centro sorge il Tempio dei Gemelli, Earlann e Morrigan. Valicando poi un lungo ponte si giunge all'isola della piazza, dove attorno la sacra fontana si sviluppa la zona di vita mondana della città: botteghe di artisti, torre di magia, museo ed il teatro sospeso sul mare ne rappresentano le maggiori attrattive. Da questa zona imbarcazioni adibite conducono le genti al Palazzo sull'Acqua, l'imponente fortezza della Flotta costruita in mezzo al mare, poco distante dalla costa. Infine, ad Ovest della piazza, troviamo il quartiere amministrativo che ospita il tribunale e il palazzo del Senato, dove si tengono le riunioni cittadine; i piani sovrastanti, adorni di ogni genere di ricercata raffinatezza, rappresentano gli alloggi dell'Aran.

La zona più esterna si sviluppa verso sud, fuori dal nucleo storico della città: la strada principale è la Via del Mercato, lungo la quale si sviluppa il caotico mercato: botteghe, laboratori, carri e banchi che si accalcano ad ogni angolo tra le voci di venditori e acquirenti. Percorrendola si giunge ai cantieri navali, fiore all'occhiello dell'operosità telera, ed agli ampi moli. Ad Ovest della strada vi è la grande spiaggia e sul promontorio roccioso poco distante, l'arena: luogo di scontro e divertimento; poco più a Sud si leva il luminoso faro per i naviganti.

Il territorio sotto l'influenza politica della Perla si estende comprendendo grossomodo l'intero Doriath Meridionale, fino ai confini con le terre infestate dai goblin, e includendo il villaggio di Ceoris.

La fauna che popola questa regione è per lo più omogenea, così come le creature mostruose che lo infestano. Essendo zona boschiva non sarà raro imbattersi in orsi, cervi e lupi, così come non sarà raro trovare arpie, mongbat, centauri, spiritelli e fauni. Spostandoci verso Sud sarà più facile incontrare pattuglie di goblin che esplorano il territorio. Inoltre le caverne a Sud-Ovest sono abitate dai vilderon, le cui pregiate pelli sono molto ricercate.

1.2.6 Ilkorin

Nel pieno centro dell'Hildoriath, tra i due fiumi che ne dividono la parte superiore ed alle pendici occidentali di un imponente altopiano, sorge il villaggio di Ilkorin (o Ilkarin): importante avamposto dell'Alleanza elfica e luogo d'incontro delle stirpi elfiche, Ilkorin è divenuta località comunitaria di scambi commerciali e culturali per le genti di Ondolinde e Tiond.

Questo insediamento nasce molto tempo fa, in seguito alla bonifica effettuata alla zona circostante, originariamente infestata di paludi, decisa dall'antico concilio elfico per aprire una nuova via commerciale sicura.

Circondato da ampie pianure e situato vicino al limitare del Bosco di Earlann, il villaggio è divenuto famoso oltre che per le sue attività di pastorizia e agricoltura anche per il suo ottimo mercato, situato presso la Piazza degli Scambi, dove si possono ritrovare oggetti dalla pregiata manifattura elfica. Dalla centrale piazza si può accedere alla grande locanda chiamata "L'Antro del Bosco", uno spazio di ristoro per i molti avventurieri elfici che attraversano i sentieri e le valli del Doriath, ove incontrarsi e rafforzare così la loro fratellanza.

Molto importante è anche la Sede dell'Alleanza Elfica, un imponente edificio che si inerpica sulle pendici dell'altopiano e che ospita frequentemente gli incontri diplomatici dell'Alleanza, sia con umani che con altri Elfi. Ilkorin è anche un

avamposto militare degli eserciti dei due regni, ospitando le Torri delle sentinelle del Doriath, che vegliano sulla quiete e la pace di tutta l'area centrale del Doriath del Nord.

Infine Ilkorin è anche meta di pellegrinaggio religioso. Sulla sommità dell'altopiano troviamo infatti il Tempio di Morrigan, utilizzato per gli incontri, a volte segreti, del suo clero e dei suoi seguaci, e come osservatorio a cielo aperto per lo studio della volta celeste.

1.2.7 Ceoris

Nel profondo Sud delle Terre dei Pelleverde, sorge Ceoris. Nata come ridente cittadina di pastori e mercanti, in origine era un luogo tranquillo e pittoresco all'interno del Doriath, circondato dal verde e dalle montagne. L'accesso al mare e il fiume che la bagnano su due lati, ne consentivano il fruire dei commerci e dei contatti con l'esterno; lo scorrere della vita cittadina convergeva nella piazza centrale, dove trovavano posto i negozi ed i recintati campi cittadini. Importanti allo stesso modo erano il palazzo al centro del villaggio, con i suoi ampi giardini interni e saloni arredati per gli incontri, ed il porto, fondamentale luogo di scambio di merci e culture. Nella parte Sud, al di là del fiume, trovavano posto i recinti degli allevatori, che potevano contare anche sugli ampi spazi verdi al limitare del bosco e adibiti a pascolo.

La situazione è cambiata drasticamente a causa della guerra con i Drow, sul finire dell'A.I. 277, secondo conta umana. Dopo mesi di scontri dagli esiti incerti, si è raggiunta una situazione di stallo, con i popoli elfici che hanno stabilito una tacita tregua. Dell'amenio villaggio è rimasta però solo una devastata ombra. La parte Nord, ancora in mano agli Elfi di Rotiniel, ospita ancora un certo numero di abitanti, ma si è trasformata in un avamposto fortificato. La maggior parte delle strutture è stata chiusa o rinforzata e una lunga palizzata difensiva corre lungo il fiume: vero confine che spacca in due parti Ceoris, ormai corrotto dai veleni Drow. Il porto è ancora in funzione, e continua a sveltare l'edificio che ospita la guarnigione, forse il luogo di maggior fervente attività. La parte Sud è totalmente in mano ai Drow e ai loro mostruosi alleati, i Terathan ed i Ragni. Poco è rimasto di integro, a parte le rovine della vecchie mura difensive Rotinrim, osservabili ad occhio dalle torrette di guardia degli Elfi di superficie. Creature oscure si muovono nella zona, e continui sibili, grida ed ordini in drowish, riecheggiano nelle notti mai sicure...

Solo ultimamente, grazie agli sforzi profusi dal Regno di Rotiniel, il lato libero del villaggio è stato ristrutturato, rinforzato e rimesso in sicurezza. Al di là del Fiume del Dolore, i Drow sono stati scacciati ed ora l'intera Ceoris è tornata sotto la giurisdizione della Perla; sebbene la parte riconquistata, non sia stata ancora riqualificata, si stanno già sviluppando i progetti per farlo e, nel frattempo, il Tempio di Rotiniel ha provveduto a risanare le acque del fiume.

1.2.8 Winyandor

L'isola sorge sul mare a Nord del Reame Elfico, ed è caratterizzata da ampie foreste, coste alte e impervie, e un bacino fluviale che la divide in due parti, il quale nasce da una grande catena montuosa, ricoperta da nevi perenni. La natura lussureggiante e la conformazione del terreno sulle coste, quasi pianeggiante, ha permesso l'insediamento di una comunità di Elfi Sindar, Teleri e Quenya, che vivono in pace e serenità e si affidano alla caccia, all'allevamento ed a semplici lavori manuali per sostentarsi, non desiderando altro se non una vita millenaria in armonia con il territorio circostante. Coltri di nubi l'avevano avvolta e protetta per lunghi anni, impedendo ai navigatori di scorgerla, ma ora, a causa di un repentino cambiamento delle condizioni atmosferiche, essa si è mostrata a tutti, nel suo splendore.

Gli esseri centenari che la popolano sono Elfi che hanno scelto una vita solitaria, lontana dalle città del Reame Elfico, in cui vigono leggi e gerarchie che male si addicono alla mente dell'Elfo semplice, amante della terra e di tutto ciò che essa sa donare. Celebre la frase "Noi viviamo grazie a Tulip, e solo a quello e ai sacri Vàlar affidiamo la nostra vita, e le nostre preghiere", pronunciata dall'antico saggio Hisie en' Yevia, che guida la comunità che abita l'isola. Il nome "Winyandor", "Terranova" in lingua comune, è stato scelto dagli Eldar che la popolano. Nessun desiderio di conquista osi violare le lande che si mostrano ora ad Arдания: Winyandor è rifugio del corpo stanco e dello spirito povero, è nutrimento del cuore e della mente, e refrigerio delle membra degli Elfi, spossate da una vita scandita da guerre e vendette, invasioni e stermini, diatribe e uccisioni.

1.3 Terre del Nord

1.3.1 Descrizione generale

Dove iniziano le alte catene montuose degli Orus Maer, fino al polo più estremo del settentrione, lì hanno inizio quelle che vengono chiamate Terre del Nord. Si tratta in gran parte di lande desolate, coperte da nevi e ghiacciai. Solo pochissime forme di vita riescono a sopravvivere alle bassissime temperature di questi luoghi. Le Terre del Nord sono infatti in larga misura disabitate, fatta eccezione per le mostruose creature che abitano negli anfratti dei monti Orus Maer, e per la celebre città di Helcaraxe. Ma gli Orus Maer non celano solo pericoli: nel cuore delle montagne si cela un piccolo, misterioso villaggio, chiamato Picco dell'Aquila. Tuttavia le Terre del Nord rimangono luoghi infidi e pericolosi per i cittadini dell'Impero, come il villaggio dei Troll dei monti.

1.3.2 Helcaraxe

La città di Helcaraxe sorge su una grande isola nell'estremo nord di Arдания, spazzata da forti venti gelidi e nevi perenni. L'isola è sovrastata dall'impervia catena montuosa conosciuta come "Catena del Corno di Birra", tagliata in due da un sentiero scavato nella roccia, chiamato "Passo degli Dei", che collega l'imponente città roccaforte e con l'unica sorgente d'acqua viva, santuario della dea Danu e con l'imponente Tempio di Aengus, principale divinità nordica.

Un tempo l'insediamento dei barbari si sviluppava nel cuore della montagna stessa, prima che una frana lo seppellisse sotto la roccia ed il ghiaccio.

Vanto della città è soprattutto la locanda de "Il Troll Ubriaco" in grado di rivaleggiare addirittura con quella del Trivio per dimensioni e grandiosità, tanto da ospitare le maggiori manifestazioni folkloristiche di cui spesso si fa teatro la città. Oltre la porta occidentale si trova il villaggio Kaek Valdar, che prende il nome dal primo Jarl del valoroso Clan Valdar che governò la città fin dalla sua fondazione, attualmente tornato in carica come Re, Kunungur del Nord. La fauna dell'isola è costituita prevalentemente da creature adattatesi alle rigide temperature del Nord. Molto diffusi sono lupi bianchi, leopardi delle nevi, trichechi e serpenti dei ghiacci, cacciati dalle genti del nord per procurarsi pellicce e carne. Qui trova il suo spazio anche l'Orso Bianco, animale totemico e rispettato per i popoli del Nord.

Fra gli anfratti rocciosi ed i ghiacci stridenti dell'isola, hanno trovato rifugio anche numerose creature alquanto pericolose, come ad esempio i temibili Troll della tribù dei Teschi Rossi che da sempre terrorizza chiunque si avventuri al di fuori delle imponenti mura di Helcaraxe. Non è raro vedere gruppi di intrepidi cacciatori che affrontano queste creature a volte per puro sfoggio di forza, altre per procurarsi le loro pelli particolarmente resistenti e molto ricercate fra conciatori di Helcaraxe.

A poche leghe di mare da Helcaraxe, si trova l'isola Grandinverno, scoperta in tempi antichi da una drakkar nordica e successivamente rivendicata come territorio del Regno dei Ghiacci. L'isola è rimasta per gran parte incontaminata. Sulla costa occidentale è possibile scorgere le abitazioni dei cittadini di Helcaraxe, mentre avventurandosi più nell'entroterra, l'attenzione dei visitatori è spesso rapita dall'imponente arena, dove i possenti uomini del Nord mettono alla prova le loro abilità di guerrieri, e dalla più grande struttura dell'isola, centro del commercio del Nord.

Le comunicazioni e i collegamenti fra le due isole sono assicurati da un efficiente servizio di trasporto marittimo.

1.3.3 Nuran Kar

Nuran Kar (Grom Bad) Sito su un altopiano e protetto dai violenti venti artici grazie alla catena montuosa dell'Orus Maer lo cinge su ogni lato, il villaggio fu costruito dai primi della razza djaredin che riemersero dal sottosuolo dopo la rottura dei sigilli elfici che li imprigionavano all'interno della montagna. Impervia e dal clima ostile, Nuran Kar è cinta d'assedio, per quasi dieci mesi l'anno, dalla neve e dal ghiaccio. Al riparo dalle intemperie il clan che vi vive, i Freddalama, nonostante gli sforzi di apertura verso le civiltà di superficie, è lo specchio della razza djaredin: burbero e testardo. Il villaggio, ultimo baluardo nelle fredde nevi del nord, offre ai viaggiatori ed agli djaredin fuggiti da Kard Dorgast tutta l'accoglienza del clan Freddalama. All'interno della più grande struttura del villaggio, la "Locanda della Vecchia Quercia Gelata", sita a ridosso della scogliera che si staglia sul mare del nord, djaredin e forestieri potranno trovare un pasto caldo, un ristoro per gli animali, un letto e, non ultima, la tanto decantata birra nanica. Uno stretto valico conduce al piccolo molo che permette l'attracco ai più arditi navigatori quando il mare non è un'unica lastra di ghiaccio. Un grande argano mette in funzione l'elevatore che conduce all'antro di Grom Bad, l'abisso celato di Durgin Vistacuta, costruito per rifugiare i cugini in fuga da Kard.

1.3.4 Picco dell'Aquila

Picco dell'Aquila è un piccolo villaggio situato sull'altopiano roccioso degli Orus Maer. Deve il suo nome alla straordinaria altezza a cui è situato, tanto che, tra gli animali, solo le grandi aquile vi giungono. Tra i ghiacci di questa impervia catena montuosa vive al limite della sopravvivenza uno sparuto gruppo di asceti. Si dice che essi vivano in stretto contatto con le divinità, dedicandosi a pratiche sciamaniche, druidiche e divinatorie. Non è stato mai ammesso da fonti ufficiali, ma si mormora che in passato molti re e altri potenti personaggi abbiano viaggiato sin qui per ricevere responsi e vaticini dagli Anziani del Picco dell'Aquila, in particolare dal saggio Gartax. Picco dell'Aquila non appartiene al Regno dei Ghiacci, ma è comunque un suo protettorato.

1.3.5 Hulborg

Hulborg, che in nordico significa "Villaggio Celato", sorge nella vallata che accoglie l'antica roccaforte del Barone del Nord. Eretto anticamente dal Clan Kessel per rivendicare il predominio sulle terre del Nord continentali, è oggi un avamposto di importanza strategica non indifferente. Attualmente il villaggio è tornato sotto la gestione del Clan Kessel, che governa gli accessi, tornati liberi per molti delle genti ardane. Sotto questa nuova politica, è da segnalare la rinascita di un piccolo ma prospero mercato.

Le temibili condizioni atmosferiche e gli innumerevoli pericoli nascosti fra i ghiacci, scoraggiano spesso ad intraprendere viaggi verso questo luogo, ma chi ha l'ardore di giungervi, si troverà immerso in un villaggio accogliente ed una palestra naturale ideale per accrescere o ritrovare lo spirito guerriero. Il borgo offre diverse strutture come la taverna "Al Porco Infreddolito", un accogliente rifugio per qualsiasi avventuriero in cerca di un pasto caldo e l'Opificio del Nord dove artigiani di tutta Ardania possono condividere le proprie arti e metterle a confronto.

Hulborg rimane quindi l'ultimo insediamento civilizzato prima delle gelide e selvagge lande del nord.

1.4 Terre Selvagge

1.4.1 Descrizione generale

Le Terre Selvagge rappresentano la zona più pericolosa e non civilizzata di Ardania. Creature e minacce di ogni tipo popolano questi luoghi. Il principale insediamento umano che si può incontrare inoltrandosi in questi territori ostili è quello di Tremec; l'Oasi è stata costruita nel deserto, in un ambiente difficile e pericoloso dove poche forme di vita riescono a sopravvivere. Nelle afose ed umide foreste oltre il deserto hanno trovato rifugio popoli antichi e selvaggi, mentre più a est si trovano le rovine del vecchio villaggio boschivo di Loknar, ora situato sull'isola di Derit. Lungo questa parte del continente è possibile trovare altri luoghi dove trovare un rifugio, seppur precario, dalle bestie mostruose che ne

han fatto il proprio regno. Oltre l'Arcipelago Magister vi è poi l'isola di Tortuga, ultimo avamposto umano nel mezzo del grande Oceano del Sud. Qui genti d'ogni provenienza, selvaggi qwaylar e manigoldi si dividono la verdeggiante isola.

1.4.2 Tremec

Uno dei luoghi più ricchi di mistero e fascino è senz'altro il Deserto di Tremec, parte centrale delle Terre Selvagge. A dispetto di quello che sembra a prima vista, il deserto è ricco di vita. Forgiata dal clima e dalle costrizioni che un simile ambiente comporta, ogni specie è coinvolta in una guerra perenne per la sopravvivenza e questa feroce evoluzione si rivela spesso mortale per chi si addentra nel deserto senza un'adeguata preparazione. Appartengono alla storia i destini di molti uomini caduti in agguati di bande organizzate di predoni e uomini ratto, o divenuti preda di scorpioni dal veleno letale.

Al centro del deserto, come miraggio e speranza di salvezza, si innalzano grandi mura: state per varcare le porte dell'Oasi di Tremec. L'esistenza dell'Oasi stessa è considerata un dono divino, l'unica fonte di acqua nel raggio di miglia e miglia, il lago Raya, come è stato battezzato dal popolo tremecciano. Dall'architettura stessa di Tremec si evincono caratteristiche tipiche del popolo del Deserto. La costruzione più imponente è senz'altro il palazzo del Sultano, figura centrale nella gerarchia di Tremec, dove lusso e sfarzo sfrenato si contrappongono alle condizioni medie di vita degli altri abitanti dell'Oasi. Edificio maestoso, che si erge dalle acque stesse del lago, in un richiamo alla sacralità dell'acqua, è il tempio in onore della principale divinità tremecciana: Akkron. Questa struttura è l'emblema di quanto sia radicata la devozione e il ringraziamento del popolo verso il proprio dio.

Non mancano luoghi di notevole interesse culturale, la biblioteca di Tremec raccoglie numerosi scritti e testi sacri, dove la storia si mischia alla magia in un connubio unico e imprescindibile. Altresì importante è l'arte del combattimento, che ha reso possibile la sopravvivenza a tutt'oggi di questo popolo, di questo ne è testimonianza l'arena dei duelli, che durante i giorni di festa rappresenta un notevole punto di aggregazione per la popolazione sia autoctona che straniera. Cuore pulsante dell'Oasi è il bazar, dove è difficile rimanere indifferenti a un turbinio di colori, aromi, sensazioni, dove si incontrano genti di ogni parte di Arдания in cerca di buoni affari.

Generosa è l'ospitalità di Tremec verso lo straniero, un'accogliente locanda e un lussuoso bordello sono di conforto e ristoro per il lungo viaggio intrapreso. Che il vento del deserto vi sia favorevole...

1.4.3 Loknar

Il villaggio di Loknar sorgeva nelle Terre Selvagge, sulle coste orientali di una remota foresta a Sud-Est della Valle dei Terathan, alla foce del fiume Dulnar che la separava dal deserto di Tremec. Il villaggio fu costruito dai primi esuli in completa armonia con la natura circostante, consapevoli di quanto questa fosse pericolosa e al contempo indispensabile per la loro sopravvivenza. Tuttavia, nonostante l'equilibrio fosse stato a lungo conservato, durante la seconda venuta del Grande Buio del 274, i Grimlock fuoriuscirono inesorabili dal sottosuolo devastando il villaggio ed i suoi abitanti e costringendoli a fuggire.

Oggi il villaggio sorge su una vasta isola nei mari orientali antistanti le coste della vecchia Loknar. All'isola venne dato il nome di "Sorella di Derit" da un esperto astronomo che era tra gli esploratori che la scoprirono poiché il suo aspetto verdeggiante e il limpido lago al suo centro gli ricordavano il pianeta Derit, che nell'antichità splendeva come uno smeraldo nel cielo notturno. Con il passare del tempo, a causa dell'incremento della popolazione di Loknar, sorse la necessità di nuovi spazi abitabili e di nuove terre coltivabili. Vennero quindi inviate sull'isola diverse squadre di taglialegna e falegnami affinché la rendessero adatta alla costruzione di nuove abitazioni e le edificassero. Nell'estate del 270, sull'isola, resa infine atta alla colonizzazione, sorsero numerose strutture in legno per soddisfare le esigenze di una comunità che nel tempo era divenuta molto più vasta di quella originaria. Oggi, dopo l'invasione dei Grimlock, la totalità della popolazione si concentra in questa zona e quello che prima era un piccolo accampamento è oggi una vera e propria cittadella.

Con il proclama del 6 Adulain 276 la Casa di Elok dichiara sotto la propria autorità l'isola della Sorella di Derit, l'area boschiva continentale delle Terre selvagge che comprende l'avamposto del Picco degli Ululati, delimitata a nord dalla Valle degli Unicorni, ad ovest dal fiume Orquishar, a sud dai Monti Terathan e dalla Radura dei Ragni ed ad est dal Mare Orientale. Si tratta per la quasi totalità di un territorio estremamente ostile, i suoi fitti boschi sono infestati da bestie fameliche, temibili giganti e mostri velenosi e di tanto in tanto si aprono vaste radure che tuttavia non sono meno

pericolose. Questa vasta area, selvaggia e brutale, risulta tuttora indomabile poiché la presenza di creature ostili è assai superiore a quella umana e Loknar rimane un isolato baluardo di umanità in una terra che di umano ha ben poco.

Loknar oggi è anche il polo di riferimento, ormai uscito allo scoperto ufficialmente, di tutto il culto di Vashnaar. Sorge in queste terre, sia in senso figurato che pratico, una chiesa dedicata al Dio della Morte, e la vita è scandita da rituali in suo onore.

1.4.4 Tortuga

Nel profondo Sud delle Terre Selvagge, circondata dal mare e da scogli affilati, si erge l'Isola di Tortuga. Può essere considerata una creatura con due cuori pulsanti. Un lato, losco porto franco per tutte le genti di Ardania, civilizzato ma caotico, che vede la presenza dominante dei Corsari Scarlatti; l'altro, dimora dei qwaylar, selvaggio e quasi incontaminato.

Due mondi diversi ma allo stesso modo affascinanti, culture opposte ma alleate, separate geograficamente solo da una piccola montagna.

Le strutture che i corsari sono riusciti a erigere come sede delle loro scorribande sono diventate nel tempo sempre più numerose, fino a divenire un vero e proprio villaggio. Il grande porto straripa di imbarcazioni di ogni sorta e pullula di uomini di mare intenti a guadagnarsi la paga giornaliera, o semplicemente il favore di qualche corsaro o del Governatore. La Piazza della Misericordia è il luogo di ritrovo: i marinai discutono su quale sarà la prossima meta, dividono il bottino guadagnato dall'ultima scorreria mentre i ladruncoli addentano monete appena sottratte, valutando il loro valore. Tutto avviene all'ombra del patibolo, dove viene applicata la giustizia dell'isola. Nel frattempo, alla Perla di Danu, la gloriosa ed imponente ammiraglia della flotta Corsara, il Capitano ed il suo Primo Ufficiale sono intenti a decifrare antiche mappe impolverate o a decidere gli ordini per la ciurma, mentre dozzine di uomini si affannano a lustrare il ponte della nave. Ma il cuore del villaggio è senz'altro il Cannocchiale Rotto, la locanda dove tutto può accadere. È qui che i marinai vengono a spendere la loro sudata paga giornaliera, affidandola alla sorte tramite i dadi, un mazzo di carte truccato, o una scommessa sul prossimo pollo da combattimento vincente. Tra una sbronza dovuta al grog, una rissa, un duello ad insulti o un'avventura con una bella fanciulla, chi può dire in che condizioni si uscirà dalla locanda? Ma c'è anche chi cerca ristoro all'ombra di qualche palma, disteso su una comoda amaca, o sotto il grande faro, l'occhio dell'isola.

Dall'altro capo dell'isola, invece, dopo aver superato sentieri quasi invisibili, sotto gli occhi di esperte guide indigene e lunghe ombre minacciose che si annidano tra i rami degli alberi, si può scorgere un altro villaggio. È Timata Ora, il rifugio dove la tribù qwaylar vive attualmente. Sebbene il loro luogo originario sia la giungla selvaggia, la comunità qwaylar ha trovato riparo in questa radura, che i corsari hanno loro concesso dopo l'invasione del villaggio di Waka Nui da parte di una popolazione qwaylar avversa. Il fuoco sacro è il centro del villaggio, circondato dalle capanne e dai campi. Qui si può assistere a canti, danze al ritmo tribale di tamburi e a preghiere agli spiriti, coloro che dimorano ogni aspetto della realtà. I cacciatori impiumano frecce, i guerrieri affilano le loro asce d'osso e i conciatori puliscono le pelli degli animali appena scuoiati; sono tutti in attesa dell'urlo dell'Hawakan, il grande cacciatore e protettore della giungla, monito che la caccia sta per cominciare. La Sacra Grotta è invece il luogo dove avviene il contatto personale con Mawu, il Tutto. Qui, uno alla volta, i membri della comunità giungono a portare doni agli spiriti e al Grande Spirito, sotto lo sguardo attento dello stregone e dello sciamano. La legge del villaggio è quella della giungla, rigida e severa, ma giusta e a volte imperscrutabile. A vegliare su di essa ci sono il Consiglio degli Anziani e il Tlatoani, il capo tribù. Per chiunque non la rispetti è pronto un palo, su cui la propria testa sverterà come macabro monito...

1.4.5 Il Rifugio

Il Rifugio dei raminghi è un luogo dove i viandanti, ed in particolar modo quelli appartenenti alla fratellanza Ramjalar, trovano ristoro e riposo tra un viaggio e l'altro. Si tratta di un piccolissimo agglomerato di edifici dall'aspetto fatiscente, rovinati dal tempo, le intemperie e l'incuria, dove la natura reclama il suo spazio e, giorno dopo giorno, si riprende qualcosa di suo. Il Rifugio si integra con l'ambiente circostante e vanta alle spalle una lunga tradizione di ospitalità da parte dei Ramjalar verso gli sporadici viandanti, che lo mette al riparo, il più delle volte, dai malintenzionati.

Non è certa la sua origine, ma tra i Ramjalar si vocifera che il luogo fosse stato fondato nel passato da alcuni tra i primi viaggiatori ed esploratori delle Terre Selvagge; in tempi più recenti l'Errante vi radunò quel che restava di un gruppo di viandanti solitari, rifondando di fatto la Fratellanza.

Le stalle, la tavernetta dove è possibile ritrovarsi intorno ad uno scoppiettante fuoco, ed i pagliericci per la notte sono tutto quello che il Rifugio può offrire, ma non è poco per un viandante alla fine di un viaggio in un luogo così remoto.

Situato poco oltre le Paludi Vortigen, il Rifugio si affaccia sui caldi mari del sud. Le terre fertili circostanti sono abitate da bestie pericolose e creature mostruose sempre in agguato e arrivarci sani e salvi resta un'impresa ardua, tanto che le notizie dalle terre lontane qui giungono solo tramite uccelli messaggeri addestrati dalla Fratellanza o grazie alle instancabili gambe dei Ramjalar stessi. Qui però si potrà trovare ristoro, seduti sotto un'antica e gigantesca sequoia, ascoltando le storie della Fratellanza e dei rari viandanti di passaggio.

Anche se si tratta di un pugno di strutture malconce, il Rifugio ha le sue poche e semplici regole di convivenza, che è buona usanza, per ogni ospite, rispettare.

1.5 Sottosuolo Oscuro

1.5.1 Descrizione generale

Il Sottosuolo Oscuro è formato da lunghissimi tunnel, intricati incroci, e in generale da un dedalo di antiche e oscure gallerie. Pochissime persone, anche tra i nani, possono dire di conoscerne tutti i segreti. E non sono solo i nani ad abitarlo, o a sfruttarlo per i propri bisogni: orchi, Grimlock, esseri tentacolari giunti da chissà dove, creature credute dimenticate... Tante insidie aspettano i viaggiatori incauti, ma veloci collegamenti (voci parlano anche di percorsi che portano ad Ankor Drek, tramite tane di pericolose creature, ma restano voci...), ricchezze e tanta avventura sono alla portata degli esploratori più arditi.

1.5.2 Grom Bad (Nuran Kar)

L'abisso celato è l'attuale rifugio del Fiero Popolo, dopo la fuga ordinata e guidata dallo Djare Thorreg Gridopossente nella notte della quattordicesimo giorno di Postapritore (Cot per i nani), nel 279 C.I. (4244mo Ciclo per i nani). Il rifugio è stato preparato da Durgin Vistacuta, in accordo con lo Djare della montagna Thorreg Gridopossente, per accogliere gli altri cugini durante l'assedio di Kard Dorgast e Girt Arn, all'epoca ancora sotto il controllo di strane e sconosciute creature magiche. Il piccolo antro ospita le dimore degli djaredin, il tempio della Triade, nel quale è stata portata in salvo la sacra fiamma di Korg ed il Dammaz Kron, nonché i saperi della biblioteca di Berzale ed i misteri di Dera, ed una piccola sala per le riunioni dell'armata.

1.5.3 Kard Dorgast

Kard Dorgast la città recondita, la meraviglia che pochi uomini hanno avuto l'onore di contemplare.

Scavata e scolpita nella dura roccia del sottosuolo d'Ardania, nel cuore del regno sotterraneo si erge la capitale ancestrale del fiero popolo djaredin: Kard Dorgast. Nelle sue enormi sale illuminate da miriadi di torce e da enormi cristalli lucenti, innumerevoli nani hanno lavorato giorno e notte per più di 4000 cicli alla ricerca delle ricchezze custodite dalla terra. Enormi colonne costruite con pietre squisitamente intagliate sorreggono le volte di roccia che fanno da tetto alla città, mentre maestosi edifici risplendono al chiarore dei cristalli. Le costruzioni djaredin sono dei capolavori di architettura e ingegneria: dall'aspetto spartano e privi dei fronzoli decorativi elfici, sono di gran lunga più robusti delle esili torri degli orecchie-a-punta o dei grossolani bastioni degli umani. Dal soffitto delle grotte verso l'esterno della montagna, un intricato sistema di canali si dipana nella roccia in modo da fornire alla città la quantità d'aria sufficiente alla sopravvivenza dei suoi abitanti e nel contempo fa da sbocco per il fumo e i vapori prodotti dal lavoro perpetuo delle numerose fucine. Nell'estremo sud dell'antro ancestrale della città si staglia la Grande Porta, una costruzione maestosa che dal cunicolo proveniente dal cuore conduce all'ingresso di Kard Dorgast. Da essa una grande strada conduce al vecchio ponte distrutto durante il 4245° ciclo (280 C.I.) dagli orchi (noti come musidiporco tra i nani), interrompendo il collegamento che dalla grande porta portava all'ingresso della imponente cinta muraria. Essa si staglia lungo l'asse est-ovest, estendendosi dalla grande miniera, ad est, fino all'arena, all'estremo opposto, e proteggeva il fulcro commerciale ed operativo della città, contenendo

nelle sue ampie intercapedini le stanze adibite a sede dell'Armata. In seguito all'invasione degli Illithid (Testedipolpo per i coloriti Djaredin) ed alle battaglie susseguites, questi ultimi si sono barricati lungo tutto il perimetro delle mura, chiudendo gli accessi ad esse e, di conseguenza, il passaggio strategico che permetteva agli Djaredin di attraversare longitudinalmente la città. Lungo le mura, appena fuori la città, si estendeva la zona residenziale. A ovest alcuni passaggi permettevano l'accesso al porto, imponente costruzione scavata nella roccia dell'isola al centro del Throvarr che ospitava le robuste chiatte naniche, ed alla sala degli antenati, dove venivano officiate le cerimonie in loro onore. Ad est la strada conduce alla solfatara, da cui esalano fumi e puzze poco gradevoli, ora infestata da esseri di natura lavica e magmatica ed al grande lago sotterraneo al centro della foresta dei titani. Da qui si può scendere fino alla Grotta dei Cristalli, dove migliaia di cristalli risplendono di una luce intensa e danno un aspetto sovranaturale all'ambiente. In pochi potrebbero rimanere indifferenti di fronte ad una tale meraviglia della natura. Entrando in città dall'ingresso principale essa risulta divisa in due. La parte est è presa d'assedio dai musidiporco, che, sfruttando una serie di cunicoli scavati sbrigativamente durante l'esodo del popolo Djaredin, continuano ad occupare la gemma sotto il giogo dei Testedipolpo. La parte ovest invece, dopo lunghe ed estenuanti battaglie, è stata resa sicura dalle barricate e dal pattugliamento costante dei tenaci guerrieri meccanici, immuni al controllo mentale degli invasori. Qui troviamo la miniera piccola che sovrasta il tempio di Berzale e la biblioteca, il tempio di Korg, e, procedendo verso ovest, il maestoso palazzo dello Djare, con le sue grandi sale sorrette da imponenti pilastri. La porta ovest, primo baluardo di difesa della zona riconquistata, conduce alla zona dei campi, dai quali il popolo Djaredin trae sostentamento. Qui sorge la grande stazione di Kard Dorgast. Per ridurre i tempi di spostamento da Nuran Kar a Kard è stata ultimata la costruzione del più lungo tratto ferroviario del sottosuolo, per poter viaggiare a gran velocità a bordo dei carrelli. I nuovi cunicoli scavati dalle fredde terre del nord percorrono il sottosuolo con pendenze quasi verticali. I sistemi di argani e catene, alimentati dalla perpetua combustione di zolfo e legname fossile di fungo permettono una gran forza motrice anche per la risalita verso Nuran Kar. Proseguendo verso ovest dalla stazione si accede alla parte nord della foresta dei titani. Da qui una piccola chiatta conduce al tempio di Dera, costruzione ben più modesta del grande tempio di Korg, luogo dei segreti e dei misteri.

1.5.4 Cunicoli e segreti del Sottosuolo Oscuro

Il sottosuolo nanico non è solamente Kard Dorgast. Dalla grande capitale del regno di Djare si dirama una lunga ed intricata rete di cunicoli, antica quanto lo stesso popolo Djaredin, riemmersa in seguito ad un grande terremoto che ha sconvolto l'assetto del sottosuolo tutto. La grande porta di Kard Dorgast conduce allo snodo principale e fulcro dell'intero sistema dei cunicoli: il cuore. Unico antro rimasto intatto a seguito delle devastazioni del sisma, è il principale crocevia della rete. Da esso si diramano i cunicoli che conducono un po' in ogni parte d'Arдания. Un cunicolo ripido conduce a Varr Nadarunn, primo avamposto nanico in superficie. Un'altra via tortuosa si protende verso est snodandosi in vari punti e collegando il cuore con gli sbocchi per Ungor Dum (il labirinto di Surtur), il Naggrund (le terre degli orchi) dove sorge l'avamposto nanico del Crag Angaz, e Garaz Ankor (le terre selvagge). Un altro cunicolo si snoda verso nord, preceduto da una porta massiccia: è il cunicolo che conduce al continente umano. Quest'ultimo non è solamente scavato nella roccia, ma finemente lavorato e rinforzato da mura di massicci blocchi di pietra. Da qua incontriamo, in ordine, il bivio che conduce allo Snorby Grimaz e a Grungron Drakk, la grande polveriera (sita in profondità, lontano dalle zone abitate, per evitare i rischi), Girt Arn, l'uscita per il continente umano con l'avamposto di Crag Grigor, ed il freddo cunicolo innevato che sbuca nelle terre del nord, poco a ovest di Nuran Kar.

I luoghi del sottosuolo

- Girt Arn La Grotta dell'Abbondanza è l'insediamento situato in una grotta dal clima molto caldo e umido, con la volta ricoperta di cristalli che forniscono illuminazione. Ciò la rende quasi unica, perché in questo villaggio riescono a crescere diverse varietà di muschi, muffe e funghi commestibili e coltivabili. Gli abitanti vivono coltivando le risorse di cui sopra, inviandone una gran parte a Kard in cambio di altri beni necessari alla sopravvivenza.
- Grungron Drakk La Fucina del Drago si trova all'incirca sotto l'isola dei draghi, da cui prende il nome. Si tratta di un villaggio contenente una piccola miniera ricca di minerali con una grande forgia nel mezzo della piazza. Gli abitanti sono minatori, che vendono a Kard il metallo estratto comprandovi beni di prima necessità.
- Nardarnish goloz La città della sapienza. In questo luogo nei tempi passati c'era una grossa fabbrica automatizzata che produceva macchinari e congegni ingegneristici. La fabbrica era auto alimentata in maniera perpetua dal calore

della lava e dai cristalli. Per qualche ignota ragione i meccanismi impazzirono, iniziando a uccidere i nani che vi abitavano, ma essendo la fabbrica ancora in funzione essi continuano a popolare l'avamposto abbandonato e ne vengono sempre prodotti di nuovi. I nani considerano questo posto come “maledetto”, ritengono che i cugini che vi hanno vissuto e che hanno costruito la fabbrica abbiano compiuto una qualche offesa a Berzale, e che la sciagura accorsa al luogo non sia altro che l'ira ed il monito del Dio agli Djaredin.

- Varr Nadarrunn Varr Nadarunn è l'isola settentrionale del Throvarr, le Isole Dimenticate, quelle che in superficie chiamano Arcipelago Perduto. I piu' ritengono che sia stata questa l'isola sulla quale l'ignobile stirpe deporto' il nostro popolo al termine dell'era dei Padri maestri, poco dopo la battaglia sanguinosa. Fu nell'anno delle stelle, anno di Thorreg GridoPossente, 4233esimo ciclo solare dell'era del ritorno che comincia la storia di questo avamposto militare, la 28ma rotazione di Jnust ha inizio la colonizzazione dell'isola: Gurth Firehammer, Bogardan, Torak Bergrand e Rabindranath Tagore danno inizio alla costruzione dell'avamposto. La costruzione si termina l'anno successivo. Nel 4237 anno del Naggrund, su progetto di Dalain Arthendaim, l'avamposto viene ampliato e consolidate le difese.
- Altri luoghi Si narra che il sottosuolo oscuro nasconda collegamenti tra tutte le terre note di Ardania, e anche di più. Si narra che tanti antri infestati da esseri maligni siano collegati tramite passaggi nelle sue gallerie. Si narrano tante cose, chi avrà il coraggio di scoprire la verità?

1.6 Ankor Drek

Esiste un luogo, un vero e proprio continente, raggiungibile solo al prezzo di grandi sacrifici, scoperto recentemente da alcuni prodi esploratori che ne hanno anche scelto il nome. Si tratta di un luogo che ha le proprie regole, le proprie leggi naturali, dove le popolazioni non hanno gli usi di Ardania e mostri e abomini imperversano. I popoli ardani hanno tentato di colonizzarla, costruendo gli avamposti sui luoghi più ricchi di risorse. Ne sono nati innumerevoli scontri per il loro possesso, che ancora proseguono ai giorni d'oggi.

Gli impavidi djaredin ed il coraggioso amoniano alla scoperta della Nuova Terra

Evento dell'epoca, scritto dai giocatori

A distanza di dieci anni questa storia ha assunto la forma di una leggenda, di una storiella per bambini o di qualcosa che forse non è mai accaduto. I mercanti eracliani la raccontano mentre propongono merci esotiche e gli esploratori la riconoscono come la storia dell'anno 0 di Vessa. Di certo c'è che il popolo della Triade, gli djaredin, ne è orgoglioso e ne parla argomentando con le notizie delle cronache ufficiali, e ad Amon ancora oggi si sorride con soddisfazione ricordando quel famoso anno.

Era la fine del 272 A.I. o 4237 del Ciclo Solare del Naggrund, “Mese di Archon”, per le cronache djaredin, e su Ardania stranissimi fenomeni facevano pensare alla rabbia degli Dei, alla fine del mondo o a segni di un'evidente imminente catastrofe. I guerrieri si preparavano ad una possibile battaglia affilando le proprie armi, i marinai assicuravano, con riparazioni da mastro, le chiglie delle navi, le giovani cercavano marito e i sacerdoti innalzavano preghiere con fervore agli dei.

“Certo qualcosa sta per accadere”, si dicevano tra di loro i Re e le Regine, cercando di capire come assicurare i propri popoli, perché le creature che piovevano dai cieli, i maremoti che spaccavano le montagne e le onde marine così violente da spazzare interi villaggi costieri, non erano certo una cosa sottovalutabile! Ed in tutto questo vociare e correre, o imprecare e ridere, tra discorsi paurosi o cinici o ancora malvagi, qualcuno con temeraria spavalderia si imbarcava per cercare risposte lì, dove enormi saette parevano cadere nel mare aperto. E chi tornò indietro, vivo, per raccontarlo agli altri è ricordato come “I Primi di Ardania su Ankor Drek”, perché così fu che alcuni Djaredin e un “lungo”, un guerriero amoniano, finirono in un misterioso gorgo e poi sulle coste di una città di mare mai vista prima. Erano approdati a Vessa, dove uno djaredin non era mai stato visto pria di allora e incuriosiva o spaventava. Erano a Vesssa, il confine marino di una terra dove non c'era mai la notte e le stelle parevano scomparse.

Videro tribù selvagge, animali e piante straordinari con colori incredibili, ma anche virtuosissimi minatori, misteriose veggenti, foreste e savane e infine... ripresero il largo, alcuni dicono ubriachi per la gioia, ma comunque abbastanza eroici ed in salute per poter approdare nelle terre di Ardania e raccontare ai propri popoli ciò che avevano visto.

Fu così che ebbe inizio l'esplorazione del "Nuovo Mondo", perché da quel dì in molti poi partirono, certi di trovare qualcosa. E tra questi, i primi diari dei Capitani di vascello facevano poi il giro delle biblioteche ardane.

Tra questi l'estratto che qui vi riporto. Buona lettura.

Dai fervidi racconti della Cantastorie Ronilda, della Lontana Locanda del Mare dell'Est.

Estratto dal diario di Malsur O' Tiennen, comandante della "Stella del Mattino", così come egli ha voluto consegnarlo agli studiosi di Hammerheim al fine di documentare i fatti prodigiosi a cui egli stesso ha assistito e di organizzare una nuova spedizione nelle nuove terre da lui incontrate durante il suo ultimo viaggio, quello più importante della sua vita.

24 Macinale 273 Finalmente, dopo giorni di nulla, avvistiamo la terra. Il galeone ha subito molti danni ma sembra ancora tenere il mare, forse riusciremo ad approdare e a fare le necessarie riparazioni senza troppi problemi. La mancanza di viveri a sufficienza mi spaventa un po' ma conto di trovare qualcosa di commestibile per rifocillare la ciurma. Più difficile magari sarà ritrovare casa, visto che non riesco a comprendere la posizione della nostra nave, in quale meandro di Ardania saremo mai finiti? Forse a nord est, non ho mai battuto bene quelle isole ... Il sestante non mi è molto d'aiuto in questa ricerca. Non comprendo come ho fatto a perdermi con così tanta facilità, ma il gorgo ha disorientato me e i miei uomini, facendoci roteare all'impazzata. Non vedo alcun riferimento in cielo, a parte i volatili ... le stelle paiono essersi occultate tutte, e mi sa tanto di pessimo auspicio. Che sia una diavoleria o un'illusione creata da qualcuno di più potente di noi? Che gli dei stiano cercando di dirci qualcosa? Sono nervoso. L'atmosfera qua è diversa. Vi è luce ad ogni ora, ma non vi è sole ... che sia stato annubiato da nuvole che non riesco a scorgere perché troppo lontane dal mio occhio? Penso a casa e a Milelin ogni giorno. I suoi occhi verdi mi ricordano di non perdere mai il coraggio.

24 Macinale 273, tarda nottata Notte fonda, secondo le mie previsioni. Ma qua continua ad esserci luce. Sicuramente mi trovo a una latitudine tropicale, ma inizio a essere spaventato quanto la ciurma... non riesco a tenerla tranquilla. Il sole qui non tramonta mai! Anzi, forse è meglio dire che non c'è proprio. Com'è possibile? Siamo forse finiti negli inferi? Ho chiesto al monaco che ci segue di raccogliere in preghiera la ciurma, stasera. Vorrei poterli vedere sereni, ma non è possibile. Ora temono il peggio, e non so cosa raccontare loro, visto che sono disorientato anche io.

26 Macinale 273 La terra non è più solo un puntino all'orizzonte. Il verde della vegetazione si mischia all'orizzonte col blu sconfinato di questo mare, la marea si è calmata, sono fiducioso. A breve potrò far riposare i miei uomini, il malumore inizia a dargli un po' alla testa. Non vorrei rischiare l'ammutinamento, anche se siamo sempre stati ben affiatati. Piuttosto devo farli stare calmi una volta scesi a terra. Se troviamo civiltà civilizzate o meno, dovrò comunque fare da intermediario. Hanno fame di donna, e questo potrebbe essere un problema. Questi giorni che non finiscono mai, da quando siamo usciti con questa nave un po' malandata dal gorgo, mi disorientano. Il non poter scandire il ritmo delle giornate con luce e buio mi frustra... com'è possibile un mondo senza oscurità? La speranza di trovare a terra qualcuno che possa spiegarmi qualcosa di questo luogo senza pianeti e senza notte mi mette addosso una maledetta fretta. Fortunatamente il lembo di terra, che è il nostro principale punto di riferimento, pare avvicinarsi sempre più. Ce la faremo, lo sento.

29 Macinale 273 Finalmente il dovuto riposo. Nei tre giorni passati, dall'approdo a questa sera in cui scrivo, senza luna né stelle né buio, non ho fatto altro che riempirmi gli occhi dei colori accesi della lussureggiante foresta nei dintorni, e le orecchie delle storie dei pescatori più anziani di questo piccolo villaggio, che si sostiene con la pesca e il commercio di prodotti locali. Quando abbiamo messo piede giù dalla nave, siamo rimasti sbalorditi dalla prima impressione che ci ha dato questo popolo. La loro lingua, che comunque è riassociabile al comune, presenta una cadenza del tutto particolare, e una ritmicità completamente diversa. Inoltre, indossano vesti dai colori sgargianti, come se tutti i colori che Althea ha regalato alla terra attraverso la natura gli si fossero incollati addosso, come una pennellata intensa di un bravo pittore. Il turchese, il giallo, il porpora, il verde.. ogni colore, nella tonalità più brillante, si appoggia sui loro corpi rendendoli quasi "chiassosi" alla vista, e visto la vitalità di questo popolo, la cosa non stona, anzi, li arricchisce. Allo stesso modo pare che il nostro abbigliamento e il nostro accento, molto diversi dai loro, li abbia spaventati a morte. All'inizio abbiamo avuto qualche problema... quando la gente di questo villaggio ha visto arrivare la nostra nave, ha subito pensato a dei briganti. Per loro siamo sconosciuti, forestieri, gente mai vista in vita loro, e come ho avuto modo di carpire in poco tempo, l'ignoto li terrorizza. Risolto il fraintendimento, abbiamo iniziato a integrarci, anche se con lentezza, con il popolo di questo lembo di terra. La ciurma si sta comportando bene, stenta ad abituarsi alle stranezze di questo luogo, ma non crea problemi al villaggio, cercando di riposare e di fare il proprio dovere in nave. Non ho visto né elfi né Djaredin in giro, pare che questo luogo sia stato colonizzato solo da umani. Dopodomani incontrerò uno dei notabili di Vessa, sembra un pezzo grosso da queste parti, arricchitosi grazie al fervente commercio di questa cittadina di mare. Pare che tutti i cittadini arricchiti formino una sorta di consiglio, che decide come gestire i problemi del villaggio e coordina le questioni,

come dire, “burocratiche”. Oggi un’anziana signora si è attardata, mentre puliva le sue reti, a raccontarmi qualche piccolo aneddoto. Il loro isolamento non è volontario come io credevo. Questa gente non sa molto delle nostre terre, anzi, tutto ciò che fa parte ormai della nostra quotidiana vita, i luoghi, la storia dell’Ardania che noi conosciamo, per loro sono antiche leggende raccontate ai bambini alle feste del paese per farli divertire, o deliri di qualche simpatico vecchio che ha bevuto un po’ troppo alla taverna della locanda. Riguardo al gorgo... pare che in passato ce ne siano stati di mastodontici, e che spesso chi si è avvicinato troppo non è mai tornato vivo, ma è da più di 10 generazioni che non ne vedono uno, sembra così lontano il loro ricordo che addirittura le considerano antiche leggende. La vecchia parlava di “cielo che si scioglie cadendo nel mare, diffondendosi come una goccia di inchiostro in un bicchiere d’acqua”. Ma nessuno di loro, neanche i più anziani, ne ha mai visto uno coi loro occhi. Sanno solo che se appaiono, devono tenersene alla larga. Il fatto che siano riapparsi improvvisamente, visto che noi siamo approdati qui attraverso di essi, li terrorizza, e pensano sia segno di sventura.

30 Macinale 273 La vecchia Gylaa, a cui mi rivolgo ormai da giorni per scoprire sempre più particolari di questo mondo, mi ha spiegato che qui le stagioni non esistono, non sanno cosa siano. Essendoci sempre luce non hanno grossi cambiamenti climatici, la foresta che circonda il villaggio però non ne risente, anzi, cresce rigogliosa, perché comunque la pioggia cade anche qui. Quando ho fatto notare alla vecchia che non vedo nessuno dei pianeti o delle stelle a noi conosciuti, e che la notte non è mai buia, mi ha guardato come se fossi pazzo. Per loro avere la luce tutto il giorno è normale, semplicemente dormono con le tende tirate, e per orientarsi non si affidano alla volta stellata ma ai loro sensi, alle maree. E’ sconvolgente per me che solco il mare da anni non avere un punto fisso nel cielo a cui affidarmi. Inizio a temere di non poter più tornare a casa, e il pensiero mi spaventa a morte. Ma c’è una cosa che mi ha lasciato ancora più sconvolto. Mentre passeggiavo con lei per questi luoghi, ho notato dei piccoli tumuli a terra, e quando ho saputo che erano tombe, mi sono soffermato a pregare Awen di avere compassione delle loro anime. La donna mi ha chiesto cosa stessi facendo... quando le ho detto che pregavo Awen, è rimasta perplessa. Loro non conoscono i nostri dei, non sanno assolutamente nulla della loro esistenza. Credono nel mare, che gli dà che vivere, nella forza della natura che li circonda, nella pioggia, la dura roccia, nel fuoco e nel vento... ma nulla di più. Le uniche “entità” che paiono avere una forma quantomeno “divina” sono le Pargole della vita e della morte, chi dice di averle “viste” le descrive come due bimbe splendide, una vestita di chiaro e una di scuro, le quali prendono per mano chi viene al mondo e chi lo lascia, come guidandoli. Non paiono crudeli, ma semplicemente impassibili in volto, come se fossero statue, e decidono le sorti di ogni nuovo nascituro e di ogni anziano prossimo al trapasso. Per questo la gente del villaggio si riunisce in preghiera in caso di bambini in arrivo, o di malattie particolarmente gravi, per chiedere alle Pargole di avere un occhio di riguardo per loro. Onestamente, credo che sia un culto affascinante... e non esistono monasteri o sacerdoti, semplicemente ogni tanto ci si riunisce in preghiera, nelle case in cui vi è bisogno di aiuto e sostegno. Sono sicuro che se Milelin sapesse tutto ciò, ne rimarrebbe ammaliata. Non vedo l’ora di raccontarle di questo luogo straordinario...

31 Macinale 273 Finalmente uno dei notabili del villaggio, Corhar, mi ha ricevuto. Non sto qua a dilungarmi sulle domande con cui sono stato bersagliato al mio arrivo, la loro curiosità alla fine è pari alla mia, ognuno vuol scoprire il più possibile del mondo altrui. Ho aggiunto un altro tassello a quello che potrei definire un “mosaico variopinto”... anche qui esistono persone che tentano di minare la tranquillità e l’equilibrio del villaggio. Il notevole mi ha parlato di un gruppo di briganti, chiamato “i Banditi del Servo Nero”, che continuano a saccheggiare chiunque si avventuri al di fuori del villaggio. Ma la storia di come essi si siano formati mi ha suscitato non poca amarezza e compassione... anche perché non mi è stata raccontata dal notevole, ma sono riuscito, leggendo qualche libro di cronache del luogo, a farmi una idea dell’accaduto, anche se la signora Gylaa mi ha ricostruito un quadro più preciso aggiungendo particolari succulenti, che non credo il notevole mi avrebbe mai raccontato. Pare che il capo di questa banda subì ai tempi una grave ingiustizia. Anni fa infatti, sembra ci fosse un servo di uno dei notabili, un ragazzetto di 13 anni di nome Sihoe, che era malvisto da colui che gli dava lavoro. Il padre del ragazzino era un pescatore al suo servizio ma perdette tutti i suoi averi un giorno sfortunato, quando il mare grosso portò la sua imbarcazione, unica fonte di guadagno per lui, a schiantarsi contro gli scogli senza possibilità di rimedio. Non avendo più modo di guadagnarsi da vivere, il padre del ragazzo chiese denaro al suo notevole, ma non fu mai in grado di restituirlo visto la sua prematura morte, a causa di una brutta malattia. Il notevole, per recuperare il denaro prestato, esigette che il ragazzo lavorasse per lui come servo, fino a quando il debito non fosse stato risarcito. Ma per il notevole si rivelò una seccatura più che una fortuna, il ragazzo, spedito sui mercantili di proprietà del suo padrone, stentava ad imparare qualsiasi mestiere, troppo gracile e giovane, ed era comunque da sfamare. Inoltre veniva continuamente vessato dai membri dei vari pescherecci, considerato un “peso morto” bravo solo a portare via il pane dalla tavola. A coronamento di questa funesta giovinezza, il ragazzo fu coinvolto in un assalto dei pirati a danni del mercantile in cui lavorava, ma ne fu l’unico superstite. Così oltre ad essere considerato un incapace, fu ritenuto responsabile della strage per aver dato ai pirati la notizia della loro presa per mare quel giorno, visto che non ci

si spiegava come mai fosse stato l'unico risparmiato sulla nave da quegli uomini senza pietà, per questo fu allontanato da tutti, additato come "traditore" e si ritrovò all'età di 16 anni, a chiedersi a che pro stava continuando quella vita, visto che tutti lo credevano un ladro e un impostore, lo sarebbe diventato, e si sarebbe vendicato di tutto quello che aveva subito. Iniziò quindi a frequentare le peggiori bettole vicino alle miniere del villaggio più lontano, di nome Krall, dove conobbe i suoi nuovi "amici", gente massiccia, senza scrupoli, violenta e rozza, che non si faceva problemi a tagliare una gola se quella persona non gli fosse andata a genio. Gente che come lui si era allontanata, perché emarginata da quella piccola comunità, ritenuta troppo pericolosa per un villaggio ridente come Vessa. Con questi creò una banda ben organizzata, dedicata solo allo sciacallaggio e all'arricchimento, alla voglia di sangue e violenza, e pare ci sia riuscito senza troppi sforzi, visto la gente da lui reclutata. Le miniere divennero da quel momento le loro migliori alleate, del resto, erano i luoghi che meglio conoscevano e sapevano orientarsi all'interno come se fosse da sempre stata la loro casa. Si rifugiano tuttora in enormi caverne sottoterra, dove da lì architettano i loro piani di conquista e sabotaggio, attuati sia sulla terra ferma che per mare. Sono diventati lo spauracchio del continente, temuti da chiunque, tanto che se al villaggio nomini i briganti del Servo Nero, la gente inizia a insultarti, come se avessi pronunciato una parola maledetta, come se avessi lanciato un'anatema....

Il diario si interrompe e ne susseguono numerose pagine bianche

1.7 Generalità su Ardanìa

Ci sono grandi foreste, catene montuose, nevi e deserti, mari e paludi, steppe e pianure, intricate gallerie sotterranee, antiche miniere, abissi inesplorati, isole perdute con particolari morfologie e tanto altro.

Ardanìa è sempre in continua evoluzione, da un giorno all'altro una città può essere abbattuta da una cometa (è successo), o un esercito di orchi si può impossessare di un territorio ed edificare una fortezza, le città si ampliano e si modificano.

1.7.1 La volta celeste ardana

Per maggiori approfondimenti su cosmologia, leggere "Misteri di Ardanìa".

Non conosciamo più molto della volta superiore, ma vi sono delle conoscenze che non sono andate perdute. Gli antichi distinguevano alla vista tre pianeti:

- Aguardar ("pianeta del fuoco perenne") che fornisce la luce a tutte le cose. Ad oggi il pianeta non è più visibile agli uomini, ma la sua vita è dimostrata dalla stessa luce che giunge su Ardanìa. Gli uomini amano chiamare questo pianeta l'osservatore, e leggende pagane raccontano, che quando l'osservatore chiude gli occhi il buio può avanzare per ghermire il mondo. Un giorno che l'osservatore si disinteresserà completamente di Ardanìa, il buio la inghiottirà per sempre.
- Ettanien ("Il grande globo"), visibile specialmente di notte al riflesso delle dodici sorelle (di cui tratteremo più avanti). Il pianeta risulta essere assolutamente immobile nella volta superiore e si dice che sia un mondo abitato. Forse sono soltanto leggende, ma nell'anno dei draghi, stormi di quelle creature soprannaturali volarono da Ettanien verso Ardanìa portando la morte e la distruzione sulle terre conosciute. Da quel giorno molta superstizione lega quel pianeta alle sventure degli uomini, ma la storia che vi ho appena scritto non viene creduta, se non attorno ad un fuoco di fanciulli. Gli uomini sono soliti chiamare il pianeta "Sventura", ma ancor più spesso non lo nominano affatto.
- Derit ("anello di smeraldo") è il terzo pianeta, ed è visibile oggi soltanto dal telescopio della splendente, anche se non più in maniera chiara. La magia del telescopio è antica e la sua lente non basta a raggiungere il pianeta. E' un pianeta di cui non conosciamo nulla e che al momento appare oscuro e poco nitido. Viene tramandato tra i saggi che esso venne chiamato a questo modo, poiché alla vista aveva un colore verde, che sfumava al centro verso l'azzurro.

Nella volta superiore è presente anche un piccolo pianeta satellite di Ardanìa, chiamato "Nut" ("bocciolo"), che ora gli uomini chiamano luna. La vicinanza di questo pianeta e della corona dei re (di cui tratteremo più avanti), sembra poter agire in qualche maniera sull'irrequietezza dei mari e dei venti.

L'ultima parte della volta superiore degna di trattazione accademica è quella formata dalle Belenil ("luci nel cielo"). Durante la notte oltre alla maestosa presenza di Ettanien sono visibili alcuni insiemi di Belenill (o nell'attuale gergo umano fuochi lontani). Alcune hanno avuto dei nomi nel corso della storia, ma per i più non sono che punti di riferimento o mezzi di illuminazione notturna. Guardando la volta superiore durante la notte, si viene subito attratti dalle Dodici sorelle. Sono dodici belenil luminosissime, tanto da rischiarare la notte. Vengono nascoste di giorno dalla luce maggiore di Aguadar, ma nella notte divengono regine. Sono poste discretamente vicine l'una all'altra, separate soltanto da un vuoto centrale. Si dice che all'alba di tutto, ci fossero nel centro altre due sorelle, scomparse da millenni. Nella credenza popolare ognuna delle dodici sorelle, corrisponderebbe ad un mese del calendario Imperiale. Si può individuare un'intensificazione della luminosità di queste, cadenzata con quei periodi dell'anno particolare per due delle sorelle. I popolani amano chiamare queste due stelle (in corrispondenza dei mesi in cui rifulgono maggiormente): Regina di Madrigale e Regina di Orifoglia.

Altri fuochi lontani importanti formano la Corona dei Re. Questa formazione è una fittissima serie di luci nel cielo di luminosità variabile. Sono talmente tante, che è uso degli amanti contarle insieme nelle serate romantiche. Si dice che portino fortuna all'amor nascente. Un evento popolare nelle corti in questo periodo, vuole ricordare la notte in cui il popolo di nani venne liberato dal suo millenario isolamento. I primi che guardando la volta superiore nella sua totalità piansero, osservando la Corona dei Re.

Vi è infine una Belenill chiamata Criddillé ("Signora del giusto cammino"), utilizzata dagli esploratori e dai marinai come riferimento notturno. Gli uomini usano chiamarla Speranza. Non è inusuale trovare viaggiatori che seppelliscono in terra una moneta per avere il favore di Speranza durante un lungo cammino. Una popolare leggenda ondolindelore vuole che la vanità delle dodici sorelle brilli tanto da nascondere altre stelle. Questo per far sì che l'antico popolo ammiri ed ami soltanto loro.

Il giorno e la notte

Il ciclo di giorno e notte è difficile da individuare su Ardania, per la composizione della volta superiore, mai oscurata del tutto causa la presenza delle dodici sorelle. Il ciclo giornaliero è comunque universalmente diviso nelle sedici ore di luce piena (detto dei contadini di Nosper: "finché siamo sotto lo sguardo di Aguadar, si lavora!"), e nelle otto ore delle sorelle. Le ore delle sorelle, corrispondono spesso al periodo definito notte. Questo però varia di diverse ore a seconda della parte di Ardania dove ci si trovi a vivere.

Calendari dei popoli ardani

Vari sono i calendari utilizzati dalle varie stirpi, razze e popoli nel continente e nelle isole. Fattori religiosi, razziali, culturali hanno portato la creazione di diversi modi di misurare il tempo; la crescente espansione dell'Impero ha comportato tuttavia, col passare degli anni, una omogenea distribuzione del sapere umano in ogni angolo di Ardania.

Per quanto riguarda gli umani, l'Anno Imperiale si rifà ai due passaggi consecutivi del Sole nel giorno dell'Equinozio di Primavera ed è pari a 365 giorni, 5 ore, 48 minuti e 46 secondi. Il Primo Anno Imperiale (A.I.) corrisponde alla data di fondazione dell'Impero, quando cioè Ametraal Da Silva ascese al trono di Hammerheim, sconfiggendo ed esiliando le cinque famiglie aristocratiche al potere. Dopo che l'impero è stato dichiarato sciolto si è scelto di utilizzare questo calendario per continuare la tradizione. E' composto da dodici mesi dalla durata differente, per motivi storici legati agli antichi culti, ed è diviso in 4 periodi uguali chiamate Stagioni. I nomi sono elencati di seguito:

- Postapritore Primo mese dell'anno, consta di 31 giorni. Il primo di essi è chiamato Apritore e rappresenta il primo giorno del nuovo anno. Apritore è giorno di festa in tutto il continente.
- Forense Composto da 28 giorni, di 29 ogni 4 anni per compensare lo scarto di un giorno accumulatosi considerando tutti i 365 giorni composti da 24 ore esatte. In tempi antichi, esso rappresentava il periodo di tempo in cui il Re si dedicava all'amministrazione piena della giustizia, concedendo grazie, stabilendo ammende, fissando pene in luogo alla giustizia ordinaria. E da esso deriva il nome.
- Macinale 31 giorni, segna l'inizio della Primavera e il ritorno nei campi per la popolazione contadina che rappresenta buona parte della forza lavoro odierna. Molto probabilmente il nome deriva dal lavoro di macina dei cereali per la produzione del pane.

- Adulain 30 giorni. Non si conosce per certa l'etimologia della parola; molto probabilmente deriva dalla lingua elfica, in onore a qualche dea della fertilità di cui abbiamo perso ogni conoscenza.
- Madrigale Il mese degli innamorati, da 31 giorni costituito. La musica, l'amore accompagnano questo periodo, in cui iniziano gli spettacoli all'aperto e le prime sagre contadine.
- Granaio 30 giorni. Periodo di commercio, si lavorano i prodotti della campagna e si rivendono ai mercati cittadini. Una grande parata militare si svolge in ogni città, mercanti da ogni angolo di Ardanìa giungono per vendere i propri prodotti. Inizio dell'Estate.
- Lithe 31 giorni, il mese mediano. A metà mese si svolge la Festa del Lithe, la festa di mezz'estate, una delle feste più importanti nel Calendario Imperiale. In ogni città vengono organizzati tornei e giostre, mentre ad Hammerheim si svolge la Grande Giostra del Lithe, in cui cavalieri, maghi e avventurieri si sfidano in diverse discipline davanti all'imperatore in persona. Anche qui l'etimologia è incerta.
- Antedain 31 giorni. Mese dedicato alla Luna, il nome deriva da un'antica dea guerriera venerata assieme al suo scudo con glifo di luna, di nome Antedha.
- Solfeggiante 30 giorni, il mese della Vendemmia. Inizia perciò la lavorazione dei distillati di uva e la produzione dei vini nelle campagne del sud. Fine dell'Estate, comincia l'Autunno. L'origine del nome: si racconta, in una leggenda, di un intrepido bardo che catturò della polvere di stelle per sedurre una ninfa del mare. Gli Dei si alterarono per il furto e il sopruso, e condannarono il mago alla dannazione. Egli però, un mese all'anno, aveva la possibilità di tornare sulla terra e proprio in questo mese egli vaga, accompagnato dal suo inseparabile zufolo, per le foreste e le campagne, suonando rapsodie malinconiche.
- Orifoglia 31 giorni, il paesaggio si colora di oro, rosso e bruno, le foglie cadono, i primi freddi. Il nome è presto spiegato. In questo mese ricorre l'anniversario della Battaglia dei Grandi Fiumi, i vecchi radunano i bambini davanti al fuoco e raccontano le gesta dei grandi eroi che liberarono l'Impero dalla minaccia oscura.
- Nembonume Mese di pioggia, di 30 giorni composto. Proprio in questo periodo, secondo le leggende, gli Elfi uscirono dai Laghi della Creazione e vagarono per ogni angolo di Ardanìa dando un nome ad ogni cosa. Altro nome di provenienza contadina, racchiude in termini ancestrali il grigiore del periodo.
- Dodecabrullo Ultimo mese dell'Anno, segna l'inizio dell'Inverno. Mese dalla doppia faccia: esso ospita la principale festa religiosa, ma il suo ricordo è legato anche alle grandi nevicate che portarono carestie nei tempi addietro. Un detto dice infatti: "Come il Dodecabrullo, crudele per il corpo, glorioso per l'anima". Il nome, composto, descrive la particolarità di essere il dodicesimo mese e l'avarizia di provvigioni del periodo.

Ad Hammerhem, per indicare una particolare data, si segue questa sequenza: si indica, se si vuole, il nome del giorno (Lunedì, Martedì, ecc...), si enuncia il giorno, nella sequenza mensile, poi il nome del mese e in seguito l'Anno Imperiale. Per esempio: Mercoledì, Quattordicesimo Nembonume del 265esimo Anno Imperiale.

Negli ultimi anni il rapporto con la razza elfica, per lungo tempo rimasto nell'indifferenza e nel reciproco sospetto verso gli abitanti dei Regni umani, è andato via via migliorando, creando forti legami basati sul commercio, la cultura, l'amicizia ed il reciproco scambio di conoscenze. Sono risaputi quindi, da parte dello studioso, i tempi e i modi in cui gli Elfi scandiscono il tempo, pur tenendo per sé tali usi, utilizzando per comunicare con le altre razze, l'attuale riferimento delle popolazioni umane di Ardanìa, ovvero l'Anno Imperiale e ciò che ne consegue.

In primo luogo, non esistono nomi né modi di contare le ore nella giornata: nei tempi passati ci si riferiva, mediante termini caduti ormai in disuso, all'inclinazione dei raggi solari nei diversi periodi dell'anno, mentre i giorni non avevano alcun nome che li differenziasse. Si tenga presente comunque che gli Elfi non hanno mai avuto, prima dell'avvento dell'uomo, la necessità di suddividere la loro lunga vita in intervalli ristretti (e a loro detta "frenetici") quali quelli adottati dall'uomo.

Si utilizza ancora, nelle comunità elfiche venute meno a contatto con la cultura umana, la vecchia nomenclatura dei mesi. Essi sono, partendo dal corrispettivo del nostro PostApritore: Narwain, Ninui, Gwaeron, Gwirth, Lothron, Nòrui, Cerveth, Ural, Ivanneth, Narbeleth, Hithui, Girithron, ognuno costituito da 30 giorni, più il mese di Arda, di 5 giorni (di 6 nei bisestili). Non esiste, invece, una vera e propria conta degli anni: il periodo di riferimento è la fioritura dell'albero sacro denominato Tulip, il cui ciclo di evoluzione ha durata di 78 anni umani. Si hanno notizie comunque di una revisione del calendario avvenuta più di un migliaio di anni fa, dalla quale il conteggio è ripartito da zero, a causa di una malattia dell'Albero Bianco, e che durante la stesura del seguente trattato si è nel periodo della Ventunesima fioritura.

Approssimativamente si utilizza quindi una datazione simile alla seguente: oggi è il Ventunesimo giorno di Cerveth, della Ventisettesima parte della Ventunesima fioritura del Tulip.

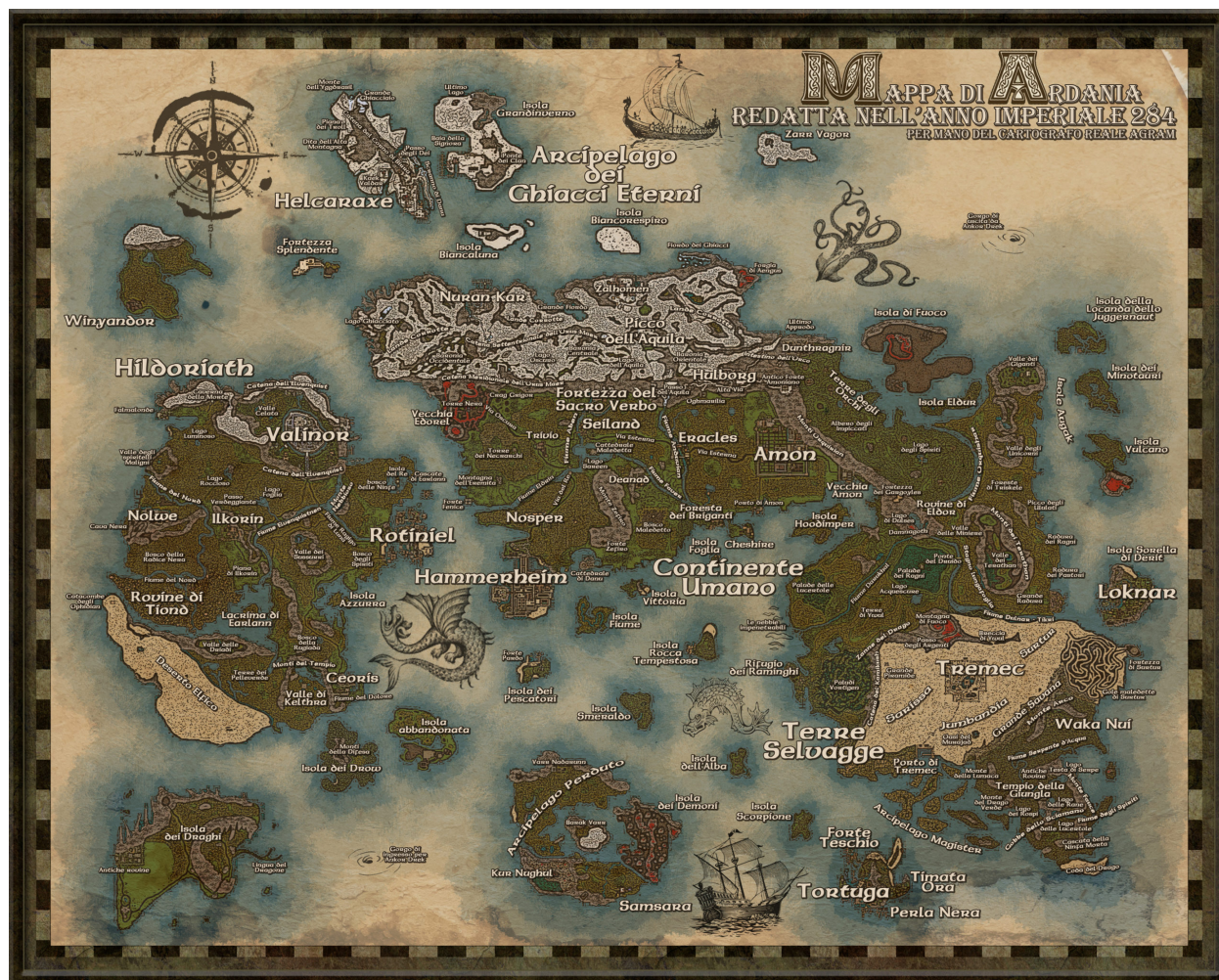
Per quanto riguarda i Nani, razza per lungo tempo nascosta nelle viscere di Ardania e di cui per lungo tempo si era perso anche il ricordo, da quanto appreso nei pochi scambi venutisi recentemente a creare, si può notare come anch'essi adottino una nomenclatura a dodici mesi, curiosamente suddivisi nello stesso numero di quelli umani, con l'ultimo atto a rendere di omaggio alla famiglia regnante. Si parla quindi dei mesi di: Cot, Zert, Drenat, Formeghet, Puste, Hug, Wqut, Ytor, Jnust, Morgat, Archon, Gridopossente, mentre per quanto riguarda i giorni, essi vengono calcolati in base a semplici numeri, a partire da una data particolare di cui gli esponenti di tale razza non amano raccontare i dettagli. Utilizzando come esempio la data di stesura della revisione attuale, in questo momento si è nell'anno 4233, giorno 19, di Wqut.

1.7.2 Curiosità – il mare è salato?

Su Ardania i mari e gli oceani hanno una bassa concentrazione di sali, seppure maggiore rispetto a quella dell'acqua comunemente denominata dolce, ovvero quella di fiumi e laghi. Pertanto le acque marine possono essere bevute senza particolari problemi, anche se sono un poco più disgustose. La cosa non vale sul lungo periodo come le lunghe traversate, durante le quali si fanno delle tappe intermedie per recuperare acqua dolce, frutta e verdure fresche per smaltire l'eccesso di sali.

1.8 La Mappa di Ardania

Mappa di Ardania, redatta nell'Anno Imperiale 284 per mano del cartografo reale Agram.



STORIA DELLE RAZZE DI ARDANIA

2.1 Storia degli Uomini.

2.1.1 Descrizione generale

Umani Comuni

Aspetto: a causa delle loro frequenti migrazioni e alla commistione etnico-razziale, gli uomini comuni sono la razza che presenta il maggior numero di tratti somatici distintivi: la pelle va dalle gradazioni più scure al quasi pallido, i capelli dal biondo lucenti al nero corvino, con o senza barba. Anche dal punto di vista delle usanze questa variabilità è elevata: Il vestiario varia a seconda delle comunità nelle quali gli umani vivono e del clima e possono essere anche molto diverse tra loro a seconda dello status sociale. Le usanze stesse sono molto diverse a seconda delle aree geografiche nelle quali gli uomini vivono.

Linea Ruolistica: a prescindere dalle zone di residenza, ci sono tratti comuni che contraddistinguono gli umani: innanzitutto la loro grande versatilità che li rende capaci di adattarsi a molte situazioni ed aperti verso i costumi e i modi di altre razze o civiltà. Per questo motivo è possibile trovare umani impegnati in tutti i campi possibili: di ogni arte o mestiere ci sarà sempre un esponente umano. La seconda caratteristica che li contraddistingue è la curiosità e la sete di conoscenza, non solo pura e teorica, ma anche della pratica delle cose e della realtà, che li spinge a sperimentare vie nuove ed a essere in costante movimento. La vita di un uomo si svolge a ritmi molto più veloci di quella degli elfi o degli djaredin, da cui deriva la sua propensione più al lavoro pratico che alla profonda riflessione astratta. La conoscenza individuale degli uomini, se paragonata a quella di razze più longeve è per questo incompleta ma ciò è compensato da una visione più ampia della realtà e dal saper cogliere al volo ogni occasione utile ad avvantaggiarsi in ogni situazione.

Città di appartenenza: ogni città abitata dell'Impero umano, ma anche le fredde zone del nord e le ostili aree selvagge dell'est, a queste si aggiungono le calde isole tropicali del sud.

Regni: Amon, Hammerheim, Loknar. Helcaraxe e Rotiniel possono essere scelte solo se ben giustificate, a seguito della valutazione da parte di Staff e Regnanti. Tipicamente umana è anche Tortuga, l'isola tropicale di pirati, corsari e tagliagole, ma non è possibile iniziare il gioco lì, ci si può solo arrivare dopo la creazione, attraverso giocate.

Religione: tutto il Pantheon umano, a seconda del luogo di nascita.

Nordici

Aspetto: poderosi, dalle lunghe chiome e dalla muscolatura massiccia, questi sono gli uomini del Nord. Il gelo della loro terra ha temprato, generazione dopo generazione, il fisico di questi uomini, facendone una perfetta razza guerriera. I capelli sono di solito molto chiari e lunghi, e le loro barbe folte, per resistere al freddo. Anche gli occhi riflettono il freddo ambiente che li circonda. A dispetto del clima glaciale in cui vivono l'abbigliamento è scarno e rozzo, di lana ruvida e poco appariscente.

Linea Ruolistica: sono due i valori che contano più di qualunque altro nella vita di un Nordico: l'abilità nel combattimento e l'onore. Un capo non può essere considerato tale se non dimostra di essere il più incline a questi principi. Per questo il legame di fedeltà e fratellanza che unisce due uomini nordici è molto forte. L'abilità nel combattimento la si dimostra, oltre che in guerra, con la caccia che è praticata, e quasi venerata, da ogni Nordico sin dalla più tenera età. L'onore invece, con la lealtà e la sincerità che ogni uomo del Nord sviluppa col passare degli anni, si dimostra con gli atti eroici ed il valore in battaglia. Questi gesti sono ammirati e tenuti nella massima considerazione, poiché simbolo della forza e della virtù interiore di un vero Nordico. Tutti gli altri valori in uso nelle altre società, dunque, passano in secondo piano: il comportamento degli uomini del Nord può apparire barbaro e irrispettoso, dati specialmente i loro modi e le loro usanze legate al ciclo naturale delle stagioni. Le attività produttive principali sono sicuramente la caccia e la pesca, una sorta di eredità primitiva che si tramanda da padre in figlio.

Città di appartenenza: tutta l'isola di Helcaraxe e la Baronía.

Regni: Helcaraxe. Per quel che riguarda la richiesta di gildaggi ad Amon, Hammerheim e Loknar le motivazioni e le eventuali giocate verranno valutate ed autorizzate di volta in volta dallo Staff, con la collaborazione dei Regnanti.

Religione: Le uniche due divinità venerate al Nord sono Yggr e Hejldam, le altre divinità del pantheon umano non hanno più culti organizzati tra i nordici. Nota: attualmente non è possibile selezionarle al momento della creazione del pg, per cui tali divinità possono essere adottate come proprie solo a seguito di giocate in game.

Tremecciani

Aspetto: dalla pelle scura, in alcuni casi come l'ebano, e i capelli neri come la pece, hanno occhi profondi ed espressivi dalle linee esotiche e sinuose. Dalla caratteristica andatura spedita ed elegante, mentre si avventurano sotto il sole cocente della loro terra, hanno un fisico asciutto e temprato dalla fatica e dalle privazioni che il deserto impone. La loro statura è nella media, i capelli sono in genere corti o del tutto assenti, mentre l'abbigliamento è usualmente leggero e a tinte molto chiare, per resistere al caldo.

Linea Ruolistica: la società dei Tremecciani è fondata su un unico grande pilastro: il Sultano. Egli ha il potere assoluto su ogni cosa rientri nel suo reame, compresi ovviamente i suoi sudditi sui quali può esercitare diritti illimitati. Per tale motivo non è raro che un Sultano non "illuminato" abbia numerosi cospiratori alle sue spalle. La società è divisa in "tende" (sorta di caste piuttosto rigide) ed è molto raro che qualcuno riesca a modificare il proprio status quo se non per volere del Sultano stesso. Nella cerchia delle tende non sono ovviamente previsti gli schiavi, prevalentemente appartenenti all'etnia dei Qwaylar. Le grandi piane intorno all'oasi di Tremec e le foreste del sud vengono periodicamente rastrellate per ottenere schiavi che svolgano i lavori più pesanti. Per un uomo del deserto che occupa un posto nelle alte sfere è di gran lunga più importante l'apparenza delle forme e dei modi: il lusso ingiustificato delle sete delle stoffe e gli smisurati harem ne sono l'esempio. Molto particolare è la situazione della donna: anticamente essa veniva trattata con molta freddezza, come un oggetto prezioso di proprietà della famiglia da esporre con riguardo. Durante gli ultimi decenni però la sua situazione è mutata notevolmente: benché alcune tradizioni siano rimaste immutate nel tempo, la donna ha ormai ricavato prepotentemente il suo spazio all'interno delle tende tremecciane fino a essere a tutti gli effetti considerata inviolabile e addirittura sacra. Questo speciale trattamento viene comunque garantito e riservato alle sole donne tremecciane. Diverse sono le condizioni di guerrieri ed artigiani: la vita nel deserto è molto dura, ed ha formato uomini spesso rudi e astuti, che sanno cavarsela da soli in molte situazioni. È molto difficile per gli uomini di Tremec ricavare sostentamento dalla propria terra, e per questo le attività principali sono la caccia, per il sostentamento dell'Oasi, ed il commercio.

Città di appartenenza: l'oasi di Tremec.

Regni: Esclusivamente Tremec.

Religione: Akkron o Lostris.

Qwaylar

Aspetto: la loro pelle è molto scura con tonalità tendenti al rosso o al marrone, con capelli scuri ma alle volte tinti di colori naturali non troppo vistosi. Gli occhi sono anch'essi generalmente molto scuri tanto che iride e pupilla sembrano fusi insieme in unico cerchio nero. Il loro fisico è decisamente asciutto e sono riconoscibili dai loro indumenti scarni ed essenziali che lasciano nude molte parti del corpo. Talvolta indossano rozzi e primitivi ornamenti. La loro pelle è spesso ricoperta da tatuaggi tribali dai significati mistici.

Linea Ruolistica: la società Qwaylar è una fratellanza compatta a cui tutti sono fortemente legati ed il villaggio è il cardine di questo sodalizio. Di fondamentale importanza è la figura del capo villaggio, saggio ed esperto della vita nella giungla. Il potere, sebbene in mano al capo villaggio, è amministrato da tutta la tribù. I Qwaylar, nella maggior parte dei casi, hanno una inclinazione ostile e sospettosa verso gli estranei e tendono a vederli come potenziali nemici, ma a quelli che dimostrano di meritare la loro fiducia offrono una calorosa ospitalità. Gli Sciamani sono figure importantissime della loro società e sono visti dagli altri Qwaylar con enorme rispetto e riverenza. Provano un odio profondo verso quelle società che hanno schiavizzato alcuni loro fratelli strappandoli dalla giungla per portarli a lavorare in ambienti inospitali, come ad esempio l'oasi di Tremec. La Giungla e le foreste in generale sono, infatti, i soli luoghi dove i Qwaylar si sentono veramente a loro agio e dove sanno vivere al meglio. Le loro attività principali sono la caccia, la lavorazione delle pelli e la raccolta del legname, sempre rispettando la natura. Cacciano solitamente in gruppo, con armi rudimentali e semplici.

Città di appartenenza: villaggio tropicale nell'isola di Tortuga.

Regni: il Qwaylar è giocabile esclusivamente nel villaggio di "Timata Ora" sull'isola di Tortuga. Lo staff può tenere conto di richieste molto particolari per poter giocare il Qwaylar come schiavo a Tremec.

Religione: i Qwaylar credono negli spiriti che abitano la giungla, principalmente il Grande Spirito.

2.1.2 Storia del Reame Umano

I. La Fondazione

La storiografia imperiale è solita far iniziare la storia dei Regni Umani con la fondazione del Regno di Hammerheim. Prima di quella data le poche testimonianze raccolte dagli studiosi ci danno solo notizie vaghe di quegli anni lontani. Pare che Hammerheim (il cui nome in nella lingua degli antichi avrebbe dovuto significare qualcosa di simile a "città-isola") fu fondata da una comunità di pescatori; con il tempo quello che era un semplice villaggio divenne una città ricca di commerci e traffici. Tuttavia la grande ricchezza prodotta si andava concentrando nelle mani di cinque famiglie, che possedevano gran parte della terra. Le cinque famiglie governarono Hammerheim nell'arco di svariate generazioni, cercando sempre di prevalere l'una sull'altra, a volte anche con esiti sanguinosi. Tuttavia questo non impedì alla città di espandersi e rafforzarsi per più di un secolo.

La storia di Hammerheim cambiò radicalmente quando il Consiglio dei Cinque, l'organo di governo dell'aristocrazia, decise che era giunto il momento di espandere il proprio dominio oltre l'isola. Venne allestito un numeroso (per quei tempi) e ben equipaggiato esercito; tutti i maschi giovani e in forze della città vennero arruolati. Comandante in capo dell'esercito di Hammerheim fu nominato un giovane e promettente soldato: Ametraal Da Silva. Fu scelto lui non solo per le capacità di stratega che aveva dimostrato nelle precedenti occasioni, ma anche perché privo di alcuna discendenza nobiliare e quindi estraneo a tutte le famiglie aristocratiche. Sotto la guida di Ametraal Da Silva le truppe di Hammerheim avanzarono di vittoria in vittoria, colonizzando e sottomettendo le terre del continente. Dopo un anno di conquiste, il Generale, che in patria era ormai considerato alla stregua di un eroe, fece ritorno ad Hammerheim. Nel frattempo le regioni interne del regno avevano vissuto anni di crisi, segnati dalle guerre civili e dalle faide tra famiglie aristocratiche. Le bande assoldate dalle diverse fazioni seminavano morte e distruzione in tutta la città, i commerci andavano sempre più declinando e la popolazione viveva nel terrore. Non c'è dunque da stupirsi se, in tale contesto, l'esercito e il popolo di Hammerheim riponessero ogni loro speranza nel giovane condottiero. Fu così che, con l'appoggio dell'esercito e della

popolazione, Ametraal Da Silva ascese al trono di Hammerheim, sconfiggendo ed esiliando le cinque famiglie aristocratiche. Quel lontano giorno di tanti secoli fa venne fondato il Regno di Hammerheim. Esso viene ricordato come “l’anno della Fondazione” o “Primo Anno Imperiale”.

II. Gli Anni della Conquista

Gli anni che seguirono l’ascesa al trono di Da Silva furono anni di grande sviluppo e forte espansione. L’Esercito Reale riuscì a trionfare, dopo campagne militari più o meno brevi, su tutte le popolazioni ostili della Regione dei Grandi Fiumi. Hammerheim divenne grande e splendida, le sue mura possenti, il suo esercito comq invincibile, ed i suoi vessilli giunsero a nord sino ai freddi ghiacciai dei monti Orus Maer, e ad est sino alle sponde del profondo Faver. Per oltre cinquant’anni Lord Da Silva governò con forza e saggezza, e il popolo di Hammerheim visse in sicurezza e prosperità sotto la sua guida. Nell’Anno Imperiale 65 Re Ametraal morì, serenamente e alla veneranda età di ottantanove anni, con l’unico rammarico di non aver lasciato eredi maschi. Infatti in vita ebbe un’unica figlia, la bella Leanna, la quale tuttavia non si era ancora sposata con alcuno.

Morendo, Ameetral non sapeva che il pericolo più grande per il suo regno non sarebbero stati i barbari dell’est, nè le mostruose creature dei ghiacci, e neppure i clan orcheschi, ma esso s’annidava nella Capitale, nel suo stesso palazzo.

III. L’ascesa di Zarquon e gli Anni Bui

Per tre anni il trono rimase vuoto ed il regno senza una corona. Tuttavia Leanna, che, pur avendo decine di pretendenti, non si decideva a prender marito, governò con equilibrio, dimostrandosi ben presto una buona e valida regina. La giovane regina poteva inoltre contare su di un aiuto prezioso: il Primo Consigliere Archibald Durathor, la cui arte nell’alchimia e nella magia non aveva pari in tutto il regno. Ma un trono vuoto, come si sa, attira e sucita le ambizioni di molti. Zarquon era un giovane discendente della stirpe dei Locrydan, una delle antiche famiglie aristocratiche di Hammerheim, scacciate da Ametraal molti anni prima. La sua discendenza nobiliare gli permetteva di avere molti privilegi nel Regno e molte erano le voci sul suo conto. Alcuni sussurravano che avesse dimestichezza con le Arti Oscure, altri che avesse sue spie dovunque nel Regno; tutti erano comunque concordi nel riconoscergli un grande, seppur occulto, potere. E tutti sapevano che Zarquon desiderava da sempre due sole cose: il trono e la vendetta. Nell’inverno dell’A.I. 69, con grande sorpresa di tutto il regno, Leanna acconsentì alle nozze con Zarquon. Nessuno dubitò che Zarquon avesse usato i suoi malvagi artifici per soggiogare la regina alla sua volontà. Così i timori di molti divennero realtà: Zarquon fu incoronato nuovo regnante di Hammerheim; da quel giorno gli storiografi segnarono l’inizio dei cosiddetti “Anni Bui”, che culminarono con la tragica prima invasione.

Zarquon regnò su Hammerheim per circa trent’anni. Per prima cosa tentò di far uccidere Archibald Durathor, ma il mago riuscì a fuggire in tempo nelle aspre terre settentrionali, al di là del freddo Sareen. Nei pochi mesi dopo l’incoronazione il nuovo malvagio re aveva già accentrato ogni potere su di sè, circondandosi di leccapiedi e facendo impiccare chiunque osasse mettere in discussione la sua parola. Ogni elemento valido della vecchia corte fu o ucciso da sicari o mandato in esilio, mentre la popolazione veniva vessata dalle tasse e affamata, Zarquon si arricchiva smodatamente. L’esercito fu sottoposto a feroci purghe, i combattenti più virtuosi e valorosi vennero espulsi; nel giro di dieci anni le truppe reali, corrotte indisciplinate, erano solo un lontano ricordo dei soldati che partirono un secolo prima per conquistare le terre d’Oriente. Se è vero che Zarquon possedeva il controllo di Leanna, tuttavia ella aveva un segreto di cui neanche il Re era a conoscenza. Leanna aveva partorito un figlio, seppur illegittimo, perchè non figlio di Zarquon. Ella, con la poca forza di volontà rimasta, tentò con tutte le forze di nascondere al malvagio consorte, e vi riuscì per ben undici anni, spacciandolo per il figlio della governante, insieme alla quale lo crebbe. Tuttavia un giorno Zarquon scoprì l’inganno, e la notte seguente assoldò un gruppo di assassini fidati per uccidere in un agguato sia Leanna che il piccolo Wayle, allora dodicenne. Leanna fu subito avvertita del pericolo che stava per correre, così al calar del sole fuggì a cavallo verso il continente.

Cavalcò a lungo e senza soste, riuscendo anche a superare l’Isola e addentrarsi nelle foreste centrali. Ma il potere di Zarquon andava ben oltre quello di qualsiasi essere umano. Ancora nessuno sa spiegarsi come accadde, ma gli assassini trovarono i due fuggitivi la notte successiva, nell’Est, presso le leggendarie catene montuose ddell’ Orquirian, luogo considerato proibito e pericoloso dagli umani. Leanna purtroppo cadde uccisa, ma avvenne qualcosa di molto strano quella notte, qualcosa di inspiegabile. Gli assassini morirono tutti, o quasi; solo uno di loro fu lasciato vivo ed è sulla sua delirante testimonianza che la storiografia si è dovuta basare per ricostruire ciò che accadde. Secondo i suoi racconti di

allora, dopo che Leanna era spirata con in braccio il piccolo Wayle, un enorme orso bianco emerse dalle fronde, gli alberi stessi – dice – si facevano da parte al suo passaggio; in pochi secondi l'orso sterminò tutto il gruppo di sicari e, preso nella zampa il corpo ferito di Wayle, lo portò via, nel buio della foresta. L'assassino superstite morì il mattino seguente in preda a forti febbri, e di Wayle nulla si seppe più. Lo stesso Zarquon non si curò molto dell'accaduto e, con somma soddisfazione, lo considerò morto insieme alla madre.

IV. La Prima Invasione

Il regno di Zarquon, per quanto segnato dalla miseria, dall'oppressione e dalla paura, fu un regno senza guerre. E questo certo non lo soddisfaceva. Zarquon, a quanto si dice, non voleva passare alla storia come l'unico regnante di Hammerheim che non avesse conquistato territori nel continente. Così, dopo un anno di ferventi preparativi militari, nella primavera dell'A. I. 101 fece marciare le legioni di Hammerheim verso le terre d'Oriente, oltre il Faver, dove nessun esercito aveva osato avventurarsi prima. Per il primo anno tutto sembrò procedere bene, nonostante le pessime condizioni in cui versava l'Esercito Reale. I dispacci ufficiali delle truppe di stanza alle pendici dei monti Orquirian parlano di strani versi e rumori metallici uditi di notte dai soldati, ma, da come poi andarono i fatti, evidentemente nessuno allora prestò molta attenzione alla cosa. La tragedia ebbe inizio un mattino nebbioso di inverno, il campo era coperto di neve e i soldati stremati e senza più provviste, ogni rifornimento era divenuto impossibile e la strada del ritorno era impedita dal maltempo. L'unica cosa che gli uomini di Zarquon udirono fu il lungo stridulo suono di un corno da guerra; poi fu solo morte e distruzione. Migliaia e migliaia di orchi e orchetti sciamarono urlando giù dai pendii innevati dell'Orquirian; in poche ore il campo principale dell'Esercito di Sua Maestà era un mattatoio. Non un soldato tornò a casa dalla sventurata campagna d'Oriente. I Clan orcheschi colpivano per la prima volta uniti, sotto la potente guida di colui che passò alla storia come "Rozmund il Sanguinario", e avanzavano senza sosta verso Occidente. Verso la Capitale. Ogni villaggio era saccheggiato e distrutto; la popolazione fu sottoposta alle più indicibili sofferenze, gli ufficiali reali sgozzati ed impalati, i campi e le case bruciati.

Nel giro di un due anni e mezzo i Clan era arrivati sulla costa occidentale, alle porte della Splendida Hammerheim. Zarquon, vedendo imminente la sconfitta definitiva, si tolse la vita con una mistura di erbe velenose. Erano le ultime lune dell'A.I. 104, ed il Regno di Hammerheim, disgregato e piombato nel disordine, di fatto non esisteva più.

V. I Cavalieri di Auron e la Controffensiva del Faver

Quando ogni speranza per Hammerheim sembrava essere abbandonata, proprio dal selvaggio nord e dal tanto temuto Oriente giunse la salvezza. Mentre Rozmund e i suoi orchi assediavano le mura di Hammerheim, si seppe che "qualcuno" stava attaccando gli orchi a nord e a est. Dalle pianure settentrionali vennero degli uomini incappucciati; le testimonianze di allora li descrivevano come esseri bizzarri e sfuggenti, fragili e affilati nel fisico, ma tanto potenti da far piovere fuoco, evocare mostruose creature e uccidere con gesti e parole arcane. Ai pochi che osavano interrogarli rispondevano di provenire da una città del nord chiamata Edorel. Il fronte settentrionale fu completamente ripulito da ogni campo orchesco; i Clan si trovarono impreparati e disorientati di fronte ad un tale avversario, e ripiegarono verso le montagne. Nel frattempo nelle terre d'Oriente accadevano fatti altrettanto strani. Interi accampamenti degli orchi situati nei pressi della Vecchia Foresta scomparivano nel giro di una notte, e i cadaveri non venivano mai ritrovati. I pochi che riuscivano a salvarsi parlavano di alberi mostruosi che prendevano vita e uccidevano con furia inaudita, e di cavalieri coperti da scintillanti armature che uscivano dalla foresta trucidando ogni orco per poi scomparire all'alba.

Le leggende che con il tempo cominciarono a diffondersi divennero realtà quando, al principio dell'A.I. 105, sette cavalieri si presentarono ad Hammerheim. Essi si facevano chiamare "Cavalieri di Auron", dal nome – dicevano – del loro maestro e mentore. Erano guidati da un altro cavaliere, il quale, pur non rivelando mai il suo volto, dimostrava un'età più matura; alle straordinarie abilità di guerriero assommava grande coraggio e profonda saggezza. L'unica loro richiesta fu che gli fosse concesso di organizzare la resistenza contro gli orchi. Nonostante l'incredulità iniziale del Consiglio Cittadino, la cosa funzionò. Furono arruolati ed addestrati tutti i giovani della città e organizzati in sette divisioni, ognuna guidata da un cavaliere. In poco meno di un anno, nonostante l'assedio, Hammerheim aveva nuovamente un esercito. Il primo giorno dell'A.I. 106 le truppe di Hammerheim rupero l'assedio e cominciarono a marciare verso Oriente.

Nel tempo di due stagioni le sette divisioni reali guadagnarono tutte le Terre d'Occidente, ripristinando l'ordine e la pace. I Clan si asseragliarono sulle sponde del Faver, fortificandole. Ma questo non fu sufficiente. Il terzo giorno di primavera dell'A.I. 107 fu un infausto giorno per gli orchi di Rozmund. L'esercito di Hammerheim sferrò un attacco frontale alla

linea nemica, sul Faver. Da nord i maghi dell'Accademia di Edorel, guidati dai loro Primarchi, costrinsero gli orchi a ritirarsi verso Oriente; mentre da sud un vero esercito di enormi alberi semoventi – si dice guidati da Auron, il Gerofante, Gran Druido della Vecchia Foresta – impedivano ogni tentativo di fuga verso sud. Questa, che viene ricordata come la grande “Battaglia del Faver”, ebbe luogo sulle rive del fiume Faver, laddove si incrocia con le acque dell'Anduvian, ed impegnò le diverse parti per mesi. Le perdite furono ingenti, per ambedue le fazioni. Ma dopo 75 giorni di combattimenti, Rozmund cadde ucciso per mano del misterioso cavaliere e gli orchi furono presto messi in rotta. Nell'inverno dello stesso anno i Clan, senza più una guida, erano stati ricacciati oltre i monti Orquirian, nell'Estremo Oriente donde erano venuti quasi dieci anni prima.

A garanzia che gli orchi non tornassero più fu costruita un'imponente linea di fortificazioni alle pendici delle catene orientali. Il centro più importante di questa linea difensiva, così vitale per la salvaguardia del Regno, fu la città di Amon.

VI. Il Nuovo Regno di Hammerheim

Dopo la vittoria sul Faver, l'esercito tornò trionfalmente alla Capitale e molti dei misteri e delle leggende che si erano diffuse durante gli anni della guerra furono risolti e chiariti. Lo sconosciuto cavaliere che aveva guidato Hammerheim alla vittoria si rivelò essere Wayle Da Silva, figlio di Leanna Gaynon, nipote di Ametraal Da Silva, primo Re di Hammerheim. Nell'A.I. 109 Wayle Da Silva ascese al trono e fu incoronato Re. Suoi consiglieri divennero i Sette Cavalieri del Regno. Wayle in seguito spiegò di essere stato cresciuto ed educato da Auron, il Gerofante, insieme ad altri sette ragazzi orfani come lui, nei recessi dei monti Orquirian. Loro dovevano essere lo strumento della rivincita sulle armate di Rozmund il Sanguinario, che le forze della Vecchia Foresta non potevano contrastare da sole. Durante il felice regno di Wayle, si fecero inoltre più intensi i rapporti con il Primarcato di Edorel. Fu poi scoperto che il vecchio Archibald Durathor, fuggito da Hammerheim molti anni prima, durante la dittatura di Zarquon non era rimasto con le mani in mano. Si tramanda che giunse ad uno sperduto villaggio di nome Edorel, in cui prese casa ed in cui proseguì le ricerche di alchimia e gli studi arcani. Dopo pochi anni aprì un' accademia in cui cominciò ad istruire altri come lui. Edorel divenne una città importante e fonte d'attrattiva per molti giovani. L'Accademia dell'Arte di Durathor divenne famosa in tutte le terre settentrionali. Egli si guadagnò la fiducia e il governo della città e della regione, e assunse il titolo di Primarca. Ai tempi della battaglia del Faver, Durathor era defunto, ma l'Accademia continuava a funzionare a pieno regime: i discipoli di Durathor erano ora i Dieci Primarchi che governavano Edorel, pur continuando a loro volta ad insegnare ai più giovani studenti dell'Accademia.

Altrettanto sorprendete fu ciò che accadeva in quegli anni dall'altra parte del continente. Da modesta cittadina di contadini e cacciatori, Amon si trasformò in poche decine di anni, nella città più fortificata del Regno, nella punta di diamante della scienza militare dell'epoca. Verso di essa affluivano per essere addestrati migliaia di giovani. Tra le sue mura imponenti trovavano dimora i più valorosi guerrieri del Regno, i veterani delle grandi battaglie del passato così come i giovani più promettenti. Le battaglie con gli orchi furono molte, ma ogni loro tentativo di espugnare Amon fallì sempre. Dopo qualche anno i guerrieri di Amon erano divenuti ormai esperti nel tenere sotto controllo ogni tentativo orchesco di invasione. Di battaglia in battaglia, inoltre, affluivano verso Amon numerosi sacerdoti e guaritori, per supportare i soldati del Regno di ritorno dal fronte. Ben presto nella città fortificata di Amon si crearono così due potenti fazioni: la comunità dei guerrieri, al cui vertice vi erano gli ufficiali veterani, e la casta sacerdotale, guidata da un Sommo Sacerdote.

Sebbene dalle parti di Amon le truppe reali erano saltuariamente impegnate in brevi scontri con pattuglie degli orchi, nel resto del continente regnava la pace e la prosperità. Re Wayle Da Silva si dimostrò essere ben al di sopra di ogni aspettativa: gli anni del suo regno si ricordano ancora come fra gli anni più felici e gloriosi. Hammerheim divenne, se è possibile, ancora più grande e più ricca. Si svilupparono la scienza e la tecnica; e fu fondata l'Accademia di Storiografia, in cui i miei predecessori iniziarono quel lavoro che ora io sono chiamato a proseguire.

VII. La Secessione di Amon

Come già si è accennato, Amon acquisì con il passare dei decenni crescente importanza. La seconda generazione di cittadini non sentivano più quell'attaccamento alla Capitale e al Regno che era stato dei loro progenitori, anzi. Al crescere della potenza e quindi dell'autonomia della città, cresceva anche il malcontento della popolazione di Amon verso un Re che, lontano migliaia di leghe, non si curava dei loro problemi: loro dovevano passare la vita a combattere gli orchi in quelle terre di frontiera – molti pensavano – mentre “quelli di Hammerheim” passavano il tempo a divertirsi nella ricca e raffinata Capitale. Nell'A.I. 121 il Senato di Amon, composto da anziani veterani e venerabili sacerdoti, presieduto dal Priore e Sommo Sacerdote Arcadain De Graden, dichiarò l'indipendenza di Amon. Il Re di Hammerheim tentò una mediazione, ma tutto fu vano. Re Wayle peraltro non aveva nessuna intenzione di iniziare una guerra civile, così cedette alle richieste di Amon. All'alba dell'A.I. 122 il Continente si presentava così diviso in tre regioni indipendenti: il Regno di Hammerheim, che si spingeva sino all'Eldrin in direzione nord e fino al Faver verso est; il Primarcato di Edorel a nord e la cosiddetta Repubblica di Amon ad est.

VIII. La Corruzione di Edorel e il Tradimento di Tormod

Merita una menzione particolare ciò che accade in Edorel tra gli A.I. 132 e 140. La città era oramai divenuta un centro di primaria importanza non solo per le regioni circostanti, ma anche per i regni al di là del fiume. Molte delle ricche famiglie di Hammerheim mandavano i propri figli secondogeniti a studiare alla celebre Accademia dell'Arte di Edorel. Il governo della regione, affidato al Magistero dei Primarchi con sede ad Edorel, era sempre stato retto e giudizioso. Nell'A.I. 132 Tormod Wardrop fu nominato Rettore dell'Accademia e Sommo Primarca. Egli era stato fra i più brillanti allievi di Durathor, e dopo aver partecipato alla battaglia del Faver, divenne un ottimo e rispettato educatore dell'Accademia. Tuttavia con il tempo Tormod pareva cambiare. L'alta carica che ricopriva cominciò a muovere in lui un sfrenata ambizione e bramosia di ricchezza. Sotto la sua reggenza Edorel si stava trasformando, da ameno luogo di studi, nel parco divertimenti del Continente. Non si fece scrupolo di promuovere la pratica della corruzione e della clientela in seno al Magistero così come in tutte le istituzioni.

Pochi anni dopo aveva già accumulato un enorme patrimonio ed il suo potere risultava grandemente aumentato. Il Magistero fu privato delle sue funzioni e l'intero Primarcato sprofondò nel vizio e nella corruzione. Tormod, che rimaneva un sommo conoscitore delle Arti Arcane, faceva un uso spregiudicato e malvagio della magia. Nel suo delirio di onnipotenza un solo problema lo angosciava: il suo essere mortale; non poteva concepire il fatto che un giorno il suo potere potesse finire per sempre. Così fece costruire dai propri schiavi una grande torre nei recessi più bui della foresta di Edorel, ed in essa allestì un attrezzatissimo laboratorio. Per tutti gli anni seguenti tralasciò ogni altra occupazione per dedicarsi unicamente alla ricerca della formula dell'immortalità. Le assenze sempre più prolungate di Tormod dalla città avvantaggiarono i maghi dell'Accademia, che poterono organizzarsi al meglio per contrastare il suo potere.

Tormod non si faceva vedere da oltre un anno, dunque nell'A.I. 140 i Primarchi dell'Accademia ripristinarono il Magistero, esiliarono i maghi malvagi e corrotti, seguaci di Tormod e misero fine al suo dominio. Di lui nessuno ebbe più notizie. Alcuni individui poco attendibili affermarono di averlo visto vagare di notte nei pressi del cimitero di Edorel. Quel che è certo è che nessun essere umano sano di mente osò più avvicinarsi alla torre di Tormod; ed essa, con il tempo, fu dimenticata insieme al proprio malvagio padrone.

IX. La Bestia

Se Tormod era un ricordo del passato, tuttavia i maghi oscuri allontanati dall'Accademia, che furono conosciuti come gli “Esiliati”, non si diedero per vinti. Mentre ad Edorel tornava la normalità e la tranquillità, la Congrega degli Esiliati proseguì per molti anni ricerche proprie nell'oscurità di un rifugio segreto tutt'ora sconosciuto. Le loro menti lavoravano per uno unico scopo: la vendetta sul Magistero che li aveva scacciati. All'incirca nell'A.I. 169 anni di duri studi e ricerche furono premiati. Gli Esiliati erano riusciti ad instaurare una comunicazione, seppur instabile, con la Dimensione Infernale. Il loro obiettivo era quello di evocare un demone sotto il loro controllo per distruggere Edorel. Nel solstizio di inverno, quando la notte è più lunga e senza luna, il lungo e sciagurato Rito d'Evocazione fu compiuto. La risibile illusione di poter controllare un essere tanto potente svanì in pochi secondi: gli Esiliati furono il primo pasto dell'infernale creatura che avevano stoltamente evocato.

Quell'essere, che veniva in quegli anni definito come “la Bestia”, cominciò a seminare terrore e morte in tutti i villaggi esterni. Mosso da fame insaziabile e da rabbia per chi l'aveva strappato alla propria dimensione, distrusse ogni forma di vita nel raggio di molte leghe. Migliaia furono le vite umane stroncate dalla Bestia, interi villaggi furono rasi al suolo, e tuttora si posso vedere in quei luoghi i segni dell'antica devastazione. Ma il potere dei Primarchi era grande e si era accresciuto nel tempo. Dopo lunghi studi riuscirono a trovare una soluzione: la Bestia non poteva essere uccisa, ma imprigionata sì. Tutta l'Accademia si mobilitò per l'impresa.

La Bestia fu attirata presso il villaggio di Seliand sulle rive del Sareen, lo scontro fu lungo ed estenuante. Moltissimi persero la vita quel giorno, tra i tanti, anche sei dei dieci Primarchi. Mai Edorel aveva dovuto fronteggiare una minaccia simile. Tuttavia infine i Maghi ebbero la meglio: la Bestia fu imprigionata. Si dice che essa giaccia ora nei recessi d'una antica chiesa sconsacrata, legata in quel luogo da magici vincoli. L'ubicazione della Chiesa rimase volutamente sconosciuta e i Primarchi che operarono l'incantesimo si portarono il segreto nella tomba. Purtroppo si mormora che il potere dell'incantesimo col passare degli anni vada diminuendo e le catene magiche allentandosi...

X. La Grande Guerra e il Re Nero

I regni umani vissero in relativa pace per molti decenni. Nell'A.I. 172 Re Wayle, ormai vecchissimo e tuttavia ancora lucido, spirò un notte, senza preavviso. Divenne Re il suo primogenito, Julian. Egli era giovane, e tuttavia già maturo a sufficienza. La sua abilità e saggezza in ogni caso sarebbero state messa alla prova molto presto. Tutto ebbe inizio nell'A.I. 189, quando le sentinelle di Amon cominciarono a notare strani assembramenti di truppe nelle gole e nei valichi degli Orquirian.

I Clan degli orchi, dai tempi di Rozmund, erano sempre rimasti divisi e attaccando separati non avevano mai costituito un problema. Ma negli ultimi tempi qualcosa era cambiato. Intere pattuglie di Amon sparivano durante le perlustrazioni. Quelle che un tempo erano piccole scaramucce diventavano scontri impegnativi e sanguinosi, e le truppe di Amon cominciarono ad avere la peggio. I pochi che riuscivano a tornare in città raccontavano di strani orchi mai visti prima, dalla pelle grigia e più robusta, dagli occhi spiritati ed estremamente astuti in combattimento. Una cosa però era ormai chiara, l'enorme quantità di divisioni orchesche ammassate sugli Orquirian non lasciava dubbi: i Clan avevano ritrovato la loro unità. Si seppe poi cosa era successo.

I Clan furono un giorno contattati da cinque cavalieri, su neri destrieri dall'alito di fuoco, che si dissero emissari del Re Nero, o Surtur, che nella Lingua Antica vuol dire “colui che tutto osserva”. Egli voleva da loro obbedienza ed in cambio gli avrebbe garantito la vittoria sui loro nemici di sempre. Gli orchi, per ambizione o per paura, accettarono. I più forti fra loro vennero addestrati e manipolati dai cavalieri in persona, i Luogotenenti Oscuri, citati nelle storie anche come Necrarchi. Questi orchi cambiarono e divennero più forti ed intelligenti, appresero i rudimenti dell'Arte Oscura e come utilizzarla in battaglia; essi venivano chiamati Ulah Kreen. A questi si aggiunsero ben presto altre mostruose creature, che obbedivano solo ai Necrarchi, i quali a loro volta erano le emanazioni di un'unica potente volontà: quella di Surtur (detto anche Primo Sacerdote di Vashnaar, Dio delle Tenebre), che dalla sua buia fortezza nelle terre selvagge tutto vedeva.

Per quanto un tale esercito potesse sembrare terrificante, i guardiani di Amon ne videro solo una piccola, piccolissima parte.

XI. La Caduta di Amon

Nella prima notte di autunno dell'A.I. 191 un imponente esercito di dimensioni mai viste da occhio umano scese dai monti orientali. E non si trattava più degli orchi disordinati e caotici di un tempo; dinanzi le porte di Amon si schierò un esercito disciplinato, compatto, intelligentemente organizzato. L'attacco fu devastante. Dopo solo qualche giorno l'intera linea di fortificazioni orientali fu travolta. L'assedio ad Amon durò ventuno lune; poi la città, l'estrema difesa dei Regni Umani, capitolò nel sangue. Amon fu distrutta completamente, l'esercito messo in rotta e massacrato, la popolazione sterminata con scientifica crudeltà. Solo poche centinaia, tra senatori, guerrieri e sacerdoti riuscirono a salvarsi per tempo, riparando più a nord. Il territorio di Amon precipitò nel caos; si combatteva in ogni campagna o foresta, su ogni fiume ed in ogni angolo di strada. Negli stessi anni più a nord Edorel si trovava a dover fronteggiare un nuovo, inatteso nemico. Nei monti Orus Maer si aprirono enormi caverne e gallerie, da cui cominciarono a fuoriuscire esseri mostruosi: giganti a due teste e ripugnanti creature capaci di rigenerarsi e letali in combattimento. I maghi dell'Accademia dell'Arte intrapresero una

battaglia senza quartiere con i “mostri venuti dal freddo”. Non appena queste infauste notizie giunsero ad Hammerheim, Re Julian iniziò i preparativi per la guerra.

Le forze di Hammerheim erano grandi e temuto il suo esercito. Nel giro di pochi mesi le prime divisioni reali raggiunsero i campi di battaglia dell'est. Nei primi tempi le oscure legioni di Surtur ebbero la meglio, costringendo l'Esercito Reale ad indietreggiare sulla linea difensiva che correva lungo i fiumi Anduvian e Faver. Nell'A.I. 194 gli orchi riuscirono a sfondare le difese del Regno, superarono sia l'Anduvian che il Faver, penetrando nella regione continentale di Hammerheim e dando luogo a scempi e devastazioni inaudite. Per la prima volta dopo quasi un secolo le porte di Hammerheim furono chiuse ed il Ponte dell'Est presidiato e fortificato. Tutto ciò accadeva mentre i maghi di Edorel, costretti continuamente ad arretrare verso l'interno, si barricavano nella città, che fu messa in breve sotto assedio. La fine pareva ormai vicina.

XII. La Peste Scarlatta (Detta anche Dono di Vashnaar)

Come se non bastasse, al dolore si aggiunse altro dolore. Si è già accennato alle pesanti sconfitte subite dall'Esercito Reale nel primo periodo della Grande Guerra, ma non si è detto che queste non furono dovute solo alla straordinaria forza degli orchi o alla magia nera di Surtur. Un nemico altrettanto potente mieteva centinaia di vittime tra gli uomini, non nel furore della battaglia, bensì nel doloroso silenzio della malattia. Fu la più terribile epidemia che l'uomo avesse mai conosciuto; e tutto ebbe inizio nell'anonimo e pacifico villaggio di Deanad. Correva l'A.I. 193, gli eserciti di Surtur incombevano su Hammerheim ed il terrore si propagò nella regione come un fiume in piena. Gli abitanti di Deanad sapevano che entro l'anno gli orchi sarebbero arrivati al loro villaggio e, essendo una comunità di semplici contadini, si limitarono a pregare riuniti attorno alla loro guida spirituale, il Cappellano del villaggio. Tuttavia il panico aumentava, comprensibilmente, di mese in mese. Nessuno seppe dire che cosa accadde di preciso, forse la ragione andrebbe ricercata nella natura dell'essere umano, ma non è argomento di mia competenza dunque mi limiterò a narrare gli eventi. Ciò che sappiamo e che gli abitanti di Deanad, in uno strenuo tentativo di salvarsi la vita, rinnegarono la loro fede e si votarono al Dio Oscuro, “colui il cui nome non può essere pronunciato”, il dio del Nemico.

A quel punto una sorta di isteria collettiva colpì la popolazione locale. Il Cappellano, che tentò di opporsi, fu orrendamente trucidato e condotto in sacrificio. Fu eretto un altare a Vashnaar, esso veniva adorato giorno e notte, con salmi, preghiere e sacrifici. Prima vennero sacrificati animali, poi uomini e donne, infine, orribile a dirsi, neonati. E il Signore Oscuro si accorse di tanto zelanti seguaci e donò loro la salvezza, la vita eterna. Mai dono fu più sventurato. La popolazione di Deanad conobbe così l'orrore della non-morte. In una sola notte ogni persona del villaggio fu contagiata da una sconosciuta malattia, che, dopo lunghe sofferenze, li portò alla morte, o, meglio, alla rinascita a nuova vita, come servi di Vashnaar. Gli abitanti di Deanad, ridotti a zombi senza volontà, presero a vagare per il Regno, contagiando ogni forma di vita con ciò che loro chiamavano il “Dono di Vashnaar” e che invece passò alla storia come la Peste Scarlatta, poichè i corpi infetti, prima di terminare la propria esistenza umana, presentavano pustole e macchie di colore rossastro-violaceo.

Circa un quinto dell'Esercito Reale fu colpito dal morbo, con gli esiti catastrofici che si possono immaginare. Oltre un milione di persone morirono in tutto il Regno. Solo la determinazione e la fede in Crom dei sacerdoti sopravvissuti di Amon e il potere millenario dei druidi riuscirono, uniti, a debellare il morbo, nell'A.I. 196.

XIII. La Battaglia dei Grandi Fiumi

Per quanto la situazione sui campi di battaglia fosse drammatica, Re Julian non era uno sprovveduto. Anzi si dimostrò un abilissimo stratega. Dopo circa due mesi di attente manovre, avanzamenti, marce e finte ritirate, riuscì a portare le legioni di Surtur esattamente dove voleva. Gli orchi si trovarono chiusi tra l'Anduvian e l'Aben, ad est e a ovest, il Faver a sud e le catene montuose dell'Orus Maer a nord. Questo avveniva a metà dell'A.I. 198. La strategia di accerchiamento di Lord Julian era stata brillante, ma tutti si resero presto conto che non sarebbe stata sufficiente a sconfiggere un tale esercito. Ma l'aiuto giunse inatteso e insperato, da terre lontane di cui persino i più dotti scienziati di Hammerheim ignoravano l'esistenza. Ci basiamo ora sulle testimonianze scritte di chi visse all'epoca questi eventi.

Gli Osservatori di Edorel raccontano di maestose navi dalle vele larghe come campi di grano e scafi grandi come palazzi. Da esse scesero grandi uomini coperti di pellicce e lunghe barbe ornate da trecce e monili in pietra e osso. Dicevano di provenire da una fredda città di nome Helcaraxe. In battaglia non seguivano alcuna strategia in particolare, ma la loro furia era inumana, essi si lanciavano verso il nemico senza timore alcuno, brandendo enormi spade e asce affilate. Persino gli

Ulah Kreen, i terribili orchi di Surtur, sussultavano quando udivano risuonare per le valli il peana dei “guerrieri del Nord”. Le asce di Helcaraxe ripulirono in pochi mesi la regione di Edorel dagli Ettin e dai Troll, ricacciandoli verso gli Orus Maer e liberarono Edorel dall’assedio. Ma i valorosi guerrieri di Helcaraxe non furono l’unica novità, altri arrivarono da terre ancora più lontane. Nessuno seppe dire come giunsero sul Continente, nessuno ebbe la fortuna di conoscerne uno, e solo pochi ebbero la fortuna di vederli in azione e rimanere vivi per raccontarlo. Le poche descrizioni dell’epoca, per quanto discordanti tra loro, parlano di esseri umanoidi dal fisico affusolato e agile, dalla pelle argentea e i capelli lunghi e lisci, di svariati e bizzarri colori. I loro lineamenti erano perfetti e pieni di grazia, nessuno pareva presentare segni di invecchiamento o malattia. Tuttavia in battaglia non avevano pietà.

Non scendevano mai in campo aperto, ma cercavano di spingere il nemico verso la foresta più vicina, dove trovava inevitabilmente la morte, crivellato da una selva di frecce. Nessuno sapeva dove si trovavano e quanti era o dove avrebbero colpito, rimane il fatto che il loro contributo fu vitale. Ad essi gli umani diedero il nome di Elfi. Il quindicesimo giorno di Autunno dell’A.I. 199 ebbe luogo quel grande sanguinoso scontro che passò alla storia come la “Battaglia dei Grandi Fiumi”. Gli orchi Surtur, i Necrarchi e le loro infernali creature combatterono senza risparmio contro l’Esercito Reale, supportato sul fronte nord dai maghi di Edorel e dai combattenti di Helcaraxe, mentre da sud e da ovest le squadre di arcieri elfici decimavano le retrovie del Nemico. Molti perirono quel giorno, ma combattevano e morivano senza paura, poichè tutti sapevano che quel giorno si decideva il destino del Mondo; e tutti loro saranno sempre ricordati nei secoli dei secoli.

Dopo nove giorni di furiosi combattimenti le armate del Re Nero capitolarono. Gli orchi furono quasi tutti sterminati; i Necrarchi riuscirono a fuggire: solo uno di loro fu ucciso da Re Julian in persona, che tuttavia riportò una grave ferita. Alcune leggende narrano che ancora oggi, recandosi in quei luoghi, si possa percepire l’odore del sangue che copiosamente fu versato, e i lamenti dei caduti privati di degna sepoltura.

XIV. L’Impero

Gli anni che seguirono la Grande Vittoria, furono anni di ricostruzione. Gli Elfi e i guerrieri di Helcaraxe fecero celermente ritorno alle loro terre. Amon fu ricostruita più grande e possente che in passato, in essa fu costruita un’immensa cattedrale, in memoria dei valorosi cittadini di Amon caduti per salvare il Continente. Nella primavera dell’A.I. 214 Re Julian prese in sposa la giovane Alyndra, figlia prediletta di Dweomer Arnoux, Sommo Primarca di Edorel, il quale accettò in questo modo di unire il Primarcato di Edorel al Regno di Hammerheim. Inoltre Re Julian, su pressioni del Primarca, fece costruire ad Hammerheim una nuova sede per la gloriosa Accademia dell’Arte. Allo stesso modo il ricostituito Senato di Amon votò all’unanimità obbedienza a Re Julian. A suggellare solennemente l’alleanza, Re Julian volle che il suo matrimonio si svolgesse nella Sacra Cattedrale di Amon. Il Priore di Amon in persona, il Saggio Asurayan, celebrò il matrimonio.

Nell’A.I. 215 tutte le genti del Continente era riunite sotto un unico vessillo, quello di Hammerheim, e sotto l’autorità di un solo sovrano: Lord Julian Da Silva. Questo periodo passò alla storia come “la Riunificazione”. Era nato l’Impero. Ma sventura volle che all’Imperatore Julian non rimanessero molti anni per godersi la pace del suo neonato impero. Nell’A.I. 221 L’Imperatore morì a seguito dell’antica ferita riportata nel combattimento di tanti anni prima contro uno dei Necrarchi. La ferita era andata di anno in anno peggiorando e nessuno tra i migliori guaritori dell’Impero fu in grado di curarla. Tale era il malvagio potere del Re Nero e dei suoi servitori.

Tre mesi più tardi Alyndra partorì un bambino sano e robusto, cui fu dato il nome di Morgan. Egli sarebbe stato il nuovo Imperatore.

XV. Oggi

Mentre scriviamo si è appena concluso l'A.I. 264. L'Imperatore Morgan Da Silva governa ormai da una decina d'anni. La vita dell'Impero procede serena. Con gli anni sono divenuti più frequenti, per quanto difficili, i contatti diplomatici con Halacaraxe e le Terre degli Elfi. Nei decenni passati molti esploratori imperiali, in gran parte reclutati fra gli eracliani (famosi per la loro capacità di compiere lunghi itinerari) hanno viaggiato a lungo attraverso le Terre Selvagge, fornendoci mappe e indicazioni di quei luoghi. L'Prima Accademia dell'Arte di Edorel, pur superata per grandezza e maestosità dall'Accademia di Hammerheim, continua a formare nuovi esperti nell'Arte Arcana, nel segno della più antica tradizione. Amon è luogo di ritrovo dei più grandi guerrieri dell'Impero, la sua Cattedrale è nota in tutto il Continente e i dai suoi seminari escono i sacerdoti più esperti e saggi. Hammerheim è sempre più splendida e ricca, in essa fioriscono le scienze, i commerci e gli studi arcani. E tuttavia un'ombra scura incombe sull'Impero: l'occhio di "Colui che tutto osserva" è ancora su di noi. Il Re Nero non è sconfitto, anzi il suo potere è grande ed un giorno tornerà all'attacco. I Clan orcheschi ad oriente sono divisi, ma per quanto ancora? E chi può dire quali altri ignoti pericoli possano giungere dalle Terre Selvagge? Ci rimettiamo alla volontà del nostro benamato Imperatore. La sua parola è giusta, grande il suo cuore, la sua mano solidale con gli amici e ferma con i nemici. Crom benedica l'Imperatore, sempre sia lodato il suo nome.

Cronologia

- 0 A.I. – L'anno della Fondazione. Con l'appoggio dell'esercito e della popolazione, Ametraal Da Silva ascende al trono di Hammerheim, sconfiggendo ed esiliando le cinque famiglie aristocratiche
- 65 A.I. – muore il re Ametraal, e per 3 anni il trono rimane vacante
- 69 A.I. – Sale al trono di Hammerheim Zarquon dei Locrydan, dando inizio ai cosiddetti "Anni Bui"
- 101/104 A.I. – La Prima Invasione. I clan orcheschi attaccano Il regno delle Westlands in risposta ad un'invasione voluta da re Zarquon. Alle fine con la capitale quasi caduta, il sovrano si toglie la vita.
- 107 A.I. – Grazie all'aiuto dell'accademia di Edorel e delle forze druidiche di Auron, gli orchi di Rozmund vengono sconfitti. Per garantire i confini del regno viene fondata la fortificazione di Amon (vecchia Amon)
- 109 A.I. – Wayle Da Silva ascese al trono e viene incoronato Re di Hammerheim
- 121 A.I. – il Senato di Amon, composto da anziani veterani e venerabili sacerdoti, presieduto dal Priore e Sommo Sacerdote Arcadain De Graden, dichiara l'indipendenza di Amon.
- 140 A.I. – Tormod Wardrop, Rettore dell'Accademia e Sommo Primarca di Edorel, viene esiliato dai Primarchi non ancora corrotti e privato di ogni carica.
- 169 A.I. – Gli "Esiliati" da Edorel evocano una terribile e potentissimo demone, "La Bestia" che va subito fuori controllo e comincia a devastare le terre umane, i Primarchi di Edorel la sigillano presso Seliand
- 172 A.I. – Anno delle Campanie. Re Wayle di Hammerheim muore e viene succeduto dal figlio Julian Da Silva, suo primogenito.
- 191/194 A.I. – La Grande Guerra. Le truppe di Surtur attaccano i regni umani. Amon viene immediatamente distrutta da un'orda di orchi, Edorel viene incalzata e poi assediata da mostri provenienti dalle montagne ed infine anche Hammerheim si trova sotto assedio orchesco.
- 193 A.I. – L'anno del "Dono di Vashnaar". Mentre gli orchi avanzano verso Hammerheim il villaggio di Deanad cade vittima di un terribile morbo, la Peste Scarlatta, che si diffonde poi nel regno e viene fermato solo 3 anni dopo.
- 199 A.I. – La Battaglia dei Grandi fiumi. L'Esercito Reale hammin, i maghi di Edorel, gli elfi del Doriath ed i Nordici di Helcaraxe uniscono le forze per sconfiggere le truppe di Surtur in questo fatidico anno.
- 200 A.I. – Amon viene ricostruita in una pianura un poco più a ovest da Re Heron
- 214 A.I. – Anno della Riunificazione: Edorel ed Amon si riuniscono sotto la corona hammin di Lord Julian Da Silva
- 254 A.I. – Sale al trono di Hammerheim l'imperatore Morgan Da Silva.

2.1.3 I Nordici

Origini e storia antica

Per la Cosmogonia Nordica consultare la sezione sulle divinità umane.

La Mentalità Nordica

Linee Guida Rapporto con i maghi: i nordici continuano a provare nei confronti dei maghi una certa avversione. I loro poteri sono sì ottenuti in un modo che non è considerato accettabile ma verso di loro prevale un atteggiamento di forte diffidenza, se non proprio rigetto, dovuto al fatto che vengono fondamentalmente considerati dei folli incoscienti. Attingere al potere rimasto su Oghdain è una pratica scellerata, che prima ancora che danneggiare l'equilibrio del cosmo mette in serio pericolo la mente dell'incantatore. Per questo i maghi sono ancora elementi con cui i nordici fanno fatica a rapportarsi, tuttavia rispetto al passato, l'odio viscerale ha lasciato spazio a una profonda diffidenza, se non addirittura rapporto di scherno, visto che i maghi stessi sono i primi che rischiano la dannazione in seguito alle proprie azioni. Sulle isole del regno rimane la pratica dell'esecuzione per tutti i maghi colti in flagrante ma allontanandosi da Helcaraxe la persecuzione viene notevolmente meno.

Rapporto con i fedeli di altre divinità: nella concezione dell'Antica Via le altre divinità non esistono, coloro che si professano fedeli di queste divinità sono considerati semplicemente conoscitori di una verità parziale e come tale non meritevole di grande importanza. In questo senso, coloro che non sono veri e propri sacerdoti sono in un certo senso equiparati tra di loro: un fedele di Aengus avrà per i nordici lo stesso significato di un fedele di Althea, così come di tutti i fedeli di altri pantheon. L'associazione divinità umana/regno non è immediata, un normale fedele non sarà necessariamente legato al mondo corrispondente: un fedele di Crom non sarà più meritevole rispetto a un fedele di Oghmar solo perché i regni corrispondenti hanno valore diverso nella cosmogonia nordica (diverso il discorso per i chierici), le non-divinità umane sono considerate allo stesso modo. Tutti i fedeli di qualsiasi divinità che non mostrano poteri divini (non sono chierici/paladini), per i nordici saranno più o meno la stessa cosa.

Rapporto con i chierici di altre divinità: il caso dei chierici è diverso poiché queste persone, ricevendo poteri da quelli che loro considerano divinità, attingono il loro potere dai mondi corrispondenti. In questo caso, la connotazione positiva/negativa dei mondi si trasmette direttamente ai sacerdoti: un chierico di Crom attinge il proprio potere da Cromdahil, regno con connotazione positiva, e sarà quindi considerato molto più positivamente di un chierico di Oghmar/Vashnaar, poiché questi trae il suo potere da regni con connotazione estremamente negativa.

I Nordici e l'Onore Per gli uomini del Nord, l'onore è uno dei capisaldi dell'esistenza. Alcuni nordici per spiegare questo concetto hanno usato questa definizione: un uomo del Nord degno di onore e rispetto è colui che è trasparente, chiaro e cristallino nei suoi intenti. Colui che per niente al mondo verrebbe meno alla parola data, che pensa al bene della propria famiglia e della propria gente, a volte prima che al proprio. Questo non vuol dire che il nordico sia sempre altruista, anzi: la vita tra i ghiacci è dura, la sopravvivenza mai certa, e il desiderio di fama e ricchezze è un richiamo sempre potente. Un nordico tende a rispettare un altro nordico, perché non farlo significa mettere in discussione il suo onore. E questo è considerabile una offesa gravissima.

Essere considerato senza onore è una delle più grandi onte nella società nordica.

I Nordici e la Natura Fra tutte le stirpi di uomini quella nordica è quella che, fra tutte, ha un rapporto più stretto con la Natura. Un uomo del Nord riconosce la Natura come fonte di sostentamento e di sopravvivenza. Gli alberi forniscono il legname per le nostre case, e per riscaldare durante i lunghi inverni. Gli animali gli forniscono le pellicce con cui si copre, e la carne con cui mangia. Questo ha portato i nordici a sviluppare una sorta di equilibrio con l'ambiente in cui vivono, che gli consente di sopravvivere con poche risorse, senza esaurirle.

Vi sono nordici con una comunione perfetta con la natura. Questi sono i druidi del nord, i gael. Queste figure, che professano il culto de La Madre (o Jurth nella lingua del Nord), sono considerati meritori di molto rispetto, per il benessere che sono in grado di dare ai popoli con i loro doni e per la saggezza che accompagna spesso la loro vita di meditazione e ricerca.

La Lingua Nordica

Terminologia

Nota GDRoff dell'Autore: se si intende usare alcune di queste parole in gioco, ben venga, ma attenzione! si sconsiglia assolutamente di usare altre parole oltre a quelle che sono qui presenti, esiste infatti una regola che chiaramente impone l'italiano come lingua di gioco. La maggior parte di queste infatti, sono di conoscenza comune a tutti i giocatori, usarne altre invece significherebbe solo rendersi incomprensibili)

- Kveda – Salute a te (saluto d'incontro)
- Ha Det Bra – Che gli avi possano guidare le - tue azioni (saluto di congedo)
- Ja – Sì
- Nej – No
- Tak – Grazie
- Tusind Tak – Grazie mille
- Selv Tak – Prego
- Syskar – Fratello/Sorella, senza distinzione di sesso
- Skoll – Alla Salute (per brindare)
- Alvar – Elfo
- Dverg – Nano
- Morkud – Tremecciano/Qwaylar, letteralmente “Pelle Scura”
- Suver – Uomo del Sud
- Javel – Mezzelfo, letteralmente “Meticcio”
- Karven – Alleato, Amico
- Hundson – Figlio di un Cane
- Nidhing – Uomo senza Onore
- Livmor – Vivere in armonia con la Natura
- Eidar – Giuramento Solenne (quello che fanno i Turas)

La Religiosità Nordica

Consultare la sezione sulle divinità umane.

2.1.4 I Tremecciani

PREFAZIONE

Approssimativamente intorno all'anno 2500 C.I., nei pressi di una sorgente nel cuore del deserto delle Terre Selvagge, nasceva la città di Tremec. Quanto annotano gli storici, seppur interessante materia di studio, non è certo affascinante come il racconto che potrete ascoltare dalle genti dell'Oasi. Infatti, se gli storici possono avere dubbi sullo svolgimento di fatti tanto antichi, i vecchi come i bambini della Stirpe Nera sanno perfettamente quello che accadde, e sanno narrarlo abilmente, così com'è conservato nel prezioso papiro noto come “Genesi di Tremec”, parte del Tremano. La storia che vi racconteranno parla di un popolo stremato e diviso e di una guida saggia e meritevole, che ricevette in dono un'oasi in cui far rinascere la speranza dei suoi fratelli. Un Profeta che, accecato e mutilato, sedeva alla tenda del Dio del Deserto,

mostrandosi degno della rivelazione. Da allora Tremec è enormemente mutata nel suo aspetto, da agglomerato di tende a grande città commerciale, ma la sua gente continua a mantenere intatte le tradizioni antichissime e viva la sua cultura millenaria, considerando sempre l'Oasi un dono di Akkron.

Storia Antica

In principio vi era la sabbia e la polvere, la desolazione e lo sfinimento, poichè l'Unico Dio, il Grande e Nobile Creatore Akkron, attendeva nella sua tenda, aldilà del cielo stellato, in attesa che sorgesse qualcuno degno a cui rivelarsi. In quel tempo il Popolo Nero era barbaro e senza gloria, esso vagava senza meta nel deserto, adorando falsi dei e sacrificando ad essi poichè l'Unico Dio, ancora non si era mostrato agli occhi di coloro che sono i benedetti custodi della Santa Sunnah. Nutrendosi di locuste e formicheleoni, enorme era la tribolazione del Popolo Nero, costretto a razzare oltre il limitare della Grande Giungla pur di sopravvivere e garantirsi la sopravvivenza. Vi erano allora nella cerchia dei guerrieri che comandavano la tribù due fratelli: Tremec e Gurion, il primo era Maestro nell'arte della parola, il secondo Maestro nell'arte della scimitarra. Essi giudicavano secondo l'antico codice e scambiavano il khaab con i mercanti settentrionali e con le lunghe orecchie. Con unica mano essi guidavano le carovane del Popolo Nero attraverso le sabbie del deserto. Venne però un mattino della stagione secca, e Gurion fece trovare sellati i lama del sacrificio al fratello dicendo: "Muoviamo verso Nord fratello, oltre le montagne, abbandoniamo questa distesa di ciottoli e sale, cosa conta sacrificare agli dei del deserto se essi non s'interessano a noi? 400 soli ho contato nel cielo senza che la pioggia bagnasse la mia tenda!" Allora Tremec lo biasimò e si rivolse a lui esclamando di fronte a tutti: "Fratello che dici? se noi ora lasciamo la nostra tenda noi saremo profughi e dispersi oltre le montagne, tra le città ed i regni degli uomini vagabondi, come calderai girovaghi e senza meta saremo nelle città del Re d'Occidente! Così come senza la sua terra conta ben poco questa gente, rispondimi ora: cosa conta la vita del Popolo Nero senza il deserto che lo ammaestra alla fatica e all'onore?" A quel punto Gurion, folle di rabbia, si stracciò le vesti, chiamò i guerrieri in gran parte a lui fedeli e disse: "Mio fratello è divenuto cieco da non vedere la fame dei suoi figli e sordo per non udire i lamenti delle sue mogli! Sia punito secondo l'usanza!" Pieno d'ira fece bastonare il fratello dai servi: gli fece cavare gli occhi e spuntare le orecchie, dopodiché chiese alla tribù chi volesse restare con Tremec a morire nel deserto, oppure migrare verso Nord con lui e vivere nelle pianure; dopodiché sellò i lama, i sauri del deserto, gli armenti e i carri e partì con coloro che volevano seguirlo non facendo mai più ritorno nella terra del Popolo Nero.

Molti tra i loro discendenti ritornarono col passare degli anni alla Porta Sublime, ma non trovarono che sterpi e sciacalli, essi sono gli "Assid" i predoni senza Dio che vivono nelle caverne e mangiano i topi. Intanto nel deserto passarono le lune e non appena tornò in grado di camminare, Tremec oramai cieco, cedette il bastone del comando al giovane Shamal affinché lo sostituisse alla guida dei pochi beduini che gli erano rimasti fedeli. Tremec si fece ripudiare da tutte le sue mogli e vendette tutti i suoi lama, poi una notte si fece condurre oltre gli accampamenti, inoltrandosi nel deserto, poichè oramai egli desiderava solamente morire come era morto suo padre. Camminava oramai da tre soli e tre notti verso la morte, quando gli parve di udire una voce più potente di ogni altra mai udita in tutta la sua vita, la voce tonante sembrava venire dal basso come dall'alto, da ponente come da levante, chiamandolo ripetutamente la voce gli domandò: "Da dove sei venuto Straniero? chi ti ha portato sino al mio Santuario? Chi ti ha portato innanzi ad Akkron il Signore del Vento? Siedi alla mia tenda ed io ti rifocillerò!" Allora Akkron preparò un infuso di foglie di palma e offrì pregiata erba per fumare a Tremec, che giacque assieme a lui nella tenda. Akkron intanto interrogava Tremec sulle virtù e sui 4 Pilastrini che rendono tale un Uomo. Finito di fumare Tremec si alzò in ginocchio con grande fatica, tremando, poi disse: "Il Dio del deserto ti protegga! Sono venuto solo per morire come un beduino merita e come il beduino che mi ha generato ha meritato prima di me! Oh mio Signore; afferrami per i capelli se vuoi poichè sono cieco e non posso vedere la strada dinnanzi a me, mettimi sulla pista Signore ed io me ne andrò di nuovo scalzo per il deserto senza profittare più della tua ospitalità!" Allora Tremec fu sollevato da terra come se quattro angeli lo sostenessero, si sentì afferrare per le scapole, fintanto che la sua testa non fu immersa completamente in una fonte d'acqua. Quando la stretta lo liberò si trovò innanzi ad una sorgente, egli immediatamente si toccò le palpebre, ove un tempo vi erano stati gli occhi. Toccò ripetutamente le orbite vuote, senza capacitarsi di ciò che gli accadeva emise come un lamento, ma ben presto il lamento si trasformò in un grido di miracolo poichè nuovamente egli vedeva, aveva così riacquisito la vista per mezzo dell'Unico Dio. Mise a fuoco lentamente una figura eretta di uomo profilarsi dal centro del lago che scaturiva dalla sorgente miracolosa: indossava un'armatura scintillante di bianco avorio e acciaio, un turbante d'oro e sotto il turbante grandi orecchini di pietra nera, i suoi occhi erano del colore del bronzo, la sua pelle era completamente bianca e risplendeva fortissima come se fosse il sole stesso a splendere di fronte al beduino che lo ammirava. Brandiva, con una mano sola, una grande scimitarra di fuoco che nemmeno dieci uomini avrebbero potuto sollevare, la mano aveva solo quattro dita poichè l'anulare era mozzato, per

ogni dito rimasto portava un anello d'argento ed un anello d'oro. Nel frattempo dal lago iniziarono ad uscire dozzine e dozzine di grossi coccodrilli. La figura riprese a parlare: "Salam Aleikun nobile Tremec, le tue parole e la tua saggezza mi hanno risvegliato! Tu sia benedetto e benedetti siano i figli ed i figli dei tuoi figli fino al giorno dell'Ultima Battaglia! Akkron, L'Unico Dio, il Poderoso, Custode dell'Oasi e dell'Eden oltre la vita che viene su questa terra ti riconosce e ti consegna il suo Santo Nome! D'ora innanzi non avrai sacrifici che per Lui, Il tuo incenso brucerà tutto per onorarlo, poichè Egli ti dona Speranza e Forza! Solo Lui tra tutti gli Dei del Deserto, poichè è l'Unico, il Solo, il Vero, si è commosso guardandoti, il tuo pianto gli ha riempito il cuore, la tua devozione lo ha rallegrato fino alle viscere! Vai ora! Cavalca il Coccodrillo Sacro e conduci il tuo popolo all'Oasi! io ti dono un bastone che non si spezza ed un fuoco che non si consuma! più numeroso della Sabbia del deserto sarà il tuo popolo, più grande della montagna di Lava sarà la tua gloria! Onore ad Akkron, l'Unico Dio, poichè egli vede senza occhi ed ascolta e serba generoso il silenzio di ogni anima che abita il deserto!"

Fu così che Tremec ritornò a cavallo del coccodrillo presso le sue genti e li condusse all'Oasi dove fece ergere un accampamento stabile, chiamò Raya (la speranza) il lago dell'Oasi, e proibì a chiunque di nuocere ai coccodrilli che la abitavano. In ogni città ed in ogni regno si seppe della città di Tremec, le carovane presero a giungere alla città del deserto, oro e argento affluivano alle casse della città, con l'acqua del lago si coltivarono i campi e tutta la tribù prosperò e si moltiplicò perchè questa era la volontà e la benedizione di Akkron. A tutti coloro che lo interrogavano Tremec rispondeva: "Sia Gloria ad Akkron l'Unico Dio, Custode di Lostris, Amico di Tremec, Padrone e Signore del Deserto! Tremino gli dei della Terra al suo cospetto, si inginocchino gli Increduli e i Re delle Lunghie Orecchie, poichè Egli ha donato la speranza al suo popolo assetato, egli ha ridato la vista quando la vista era corrotta! Il suo popolo umiliato ora si fregia del suo Santo nome!"

LA VERSIONE DEGLI STORICI

Tra gli anni 15333 – 9569 C.I. gli storici pongono l'era dell'assestamento, possiamo certamente dire che le popolazioni elfiche e naniche possedevano già imperi avanzati rispetto alla razza umana che invece, cominciava solo in questo periodo a formare i primi insediamenti stabili. Attraverso racconti uditi tra le strade dell'Oasi da anziani signori e numerosi papiri storici trovati tra gli innumerevoli archivi Tremecciani, gli studiosi riuscirono a collocare attorno all'anno 10000 C.I. secondo il calendario umano i primi insediamenti umani nel deserto. Tali gruppi, sicuramente di razza conosciuta oggi come Tremecciana, vivevano per l'immenso deserto come agglomerati di popolazioni nomadi, sostenute grazie allo sviluppo di una grezza pastorizia e della caccia dei magri animali che popolavano il deserto. La scarsità d'acqua sembra aver condizionato lo stile di vita di questa popolazione, costretta al nomadismo a causa degli spostamenti obbligati alla sua ricerca. L'organizzazione delle scure popolazioni desertiche doveva essere molto simile a quella tutt'oggi presente nella città di Tremec, ovvero un sistema basato su famiglie di tipo patriarcale. Da un punto di vista religioso è ormai appurato che l'adorazione era riferita ai così detti "Dei del Deserto" che possono essere ricondotti a semplici riti rivolti a vari elementi naturali come il Sole, il Vento, l'Acqua, la Sabbia, il Fuoco e l'Aria venerati come forze sovranaturali, in una maniera probabilmente molto simile a quella delle attuali popolazioni Qwaylar che si trovano tutt'oggi nelle vicinanze del deserto di Tremec. Per svariati millenni non si hanno rilevanti notizie su eventuali fatti accaduti nel deserto, i Tremecciani infatti sembrano aver vissuto isolati per quasi 8 millenni nella loro condizione nomade, completamente separati e sconosciuti dal resto d'Ardania. La situazione belligerante storicamente creatasi tra popolazioni umane e popolazioni orchesche ha creato un muro che ha permesso agli abitanti del deserto di vivere attraverso il tempo in maniera sconosciuta e indipendente rispetto ad altre zone, dove erano da parecchi millenni presenti le ormai progredite razze elfiche e naniche alle quali era già nota la comune razza umana. Il primo resoconto scritto e attendibile della fuoriuscita di un Tremecciano dal Deserto cita l'anno 2777 C.I. definito come "Anno del Conflitto dei Saggi" uno dei quali pareva esser proprio un Tremecciano; non abbiamo notizia se costui fosse proprio Abdlin Semreth. Dopo tali fatti il saggio tremecciano sembra poi aver fatto ritorno nel deserto dove si è poi ritirato a vita eremitica, il che porta a supporre che già negli anni precedenti ci fossero stati dei contatti, sebbene molto rari e certo elitari fra i tremecciani e i popoli bianchi. Questo momento storico sembra essere cruciale per Tremec, dai papiri storici Tremecciani sembra infatti collocabile attorno all'anno 2500 C.I. la fondazione nel deserto dell'omonima città, da parte di un uomo di nome Tremec. Non sono riuscito ad avere notizie scritte a riguardo, sembra infatti che l'attuale popolazione tremecciana tenga gelosamente custodito uno scritto da loro denominato "Genesi di Tremec" che viene, per motivi a loro sacri, celato agli occhi degli stranieri, i quali possono avere la fortuna di sentire la storia narrata solo oralmente. Tale scritto comunque sembra narrare dettagliatamente gli accadimenti che hanno portato alla fondazione della città, l'anziano tremecciano che mi ha raccontato tale storia parlava talmente veloce e infervorato

che a malapena sono riuscito a stargli dietro con la penna, purtroppo non sono riuscito a trascrivere tutto alla precisione. Secondo tale storia pare che al tempo tra le popolazioni nomadi vennero a formarsi due fazioni contrapposte l'una decisa a restare nel deserto conosciuto e capeggiata da un uomo di nome Tremec l'altra invece, capeggiata da Gurion, fratello di Tremec, voleva invece spingersi verso la parte ignota del deserto che avrebbe portato secondo loro verso zone verdi e ben più fertili della calda e arida sabbia. Personalmente ipotizzo che il ritorno nel deserto del saggio tremecciano possa aver portato alla popolazione nomade informazioni su altre zone d'Ardania che hanno spinto alcuni gruppi a tentare l'avventura nella speranza di raggiungerle.

Purtroppo la bellezza della storia narrata da quel vecchio mi ha portato a fermare la penna per stare ad ascoltare con maggior attenzione, pertanto rimando i più curiosi a Tremec dove facilmente e personalmente, potranno trovare informazioni a riguardo, vi saranno sicuramente Tremecciani veementi e desiderosi di raccontare la Genesi della propria città, non oso pertanto rovinare con la mia penna e i miei ricordi tale storia. Da un punto di vista storico però sono ormai certo di poter collocare la fondazione della città di Tremec attorno all'anno 2500 C.I e assieme ad esso datare la nascita dell'odierna religione Tremecciana, del culto di Akkron, fondazione della città e nascita del culto sembrano infatti essere strettamente e direttamente collegate. La città venne fondata dall'uomo di nome Tremec il quale divenne il primo Sultano della cosiddetta Oasi, egli pose le prime pietre attorno al lago che i tremecciani chiamano ancora oggi El-Raya, esso è collocato nel perfetto centro geografico del deserto, e resta ancora oggi un mistero del perché in migliaia di anni queste popolazioni non siano mai riuscite a trovare questa, apparentemente inesauribile, fonte d'acqua nel deserto. L'acqua di El-Raya sembra essere stata la base per il complesso e repentino sviluppo della città e civiltà tremecciana, benché la vita nel deserto rimanesse dura e ostica l'abbondante presenza di questo elemento ha infatti permesso uno stile di vita sempre più agiato, grazie ad un miglior sviluppo della pastorizia e dello sviluppo di particolari tecniche agricole che permettevano la crescita di particolari tipi di piante nel deserto. Agricoltura probabilmente loro sconosciuta in precedenza. Dopo la fondazione della città, la popolazione terminò lo stile di vita nomade, sviluppando l'intensivo allevamento di lama assieme a colture di particolari frutti oggi conosciuti come banane, palme da dattero e cocco, più una strana pianta chiamata da loro Khaab e oggi più conosciuta nelle terre umane con il nome di erbapipa. La civiltà tremecciana pare abbia continuato a vivere isolata nel deserto per ancora 2000 anni circa, i mancati rapporti ed influenze di altre popolazioni e culture è sicuramente stato uno, se non il principale fattore che ha permesso loro lo sviluppo di un'organizzazione politica e civile molto particolare assieme all'affascinante cultura religiosa che possiamo oggi definire per svariati aspetti unica e atipica su tutta Ardania, la sua particolarità pare infatti derivare proprio dall'evoluzione indipendente che è riuscita a sviluppare nel corso dei secoli. La sconfitta delle popolazioni orchesche attorno agli anni 415 C.I permise agli umani un più sicuro accesso ai passaggi che portavano verso le terre selvagge, non vi sono notizie certe sulla data della scoperta della città di Tremec ma essa pare risalire all'incirca intorno all'anno 312 C.I durante il cosiddetto "Anno del Viaggio" molto probabilmente ad opera di viaggiatori e mercanti Eracliani, i quali sicuramente al tempo scoprirono una città già perfettamente organizzata e molto probabilmente già simile a quella tutt'oggi conosciuta, la quale tra l'altro utilizza come i nani, un proprio calendario separato da quello convenzionalmente usato oggi dalla razza umana.

I Tremecciani infatti sembrano datare i loro anni in base al periodo di reggenza del proprio Sultano (che viene adorato quasi come un Dio) o in alternativa riferito al giorno della fondazione della città da parte di Tremec. Questa seconda datazione sembra essere usata in particolari situazioni, quando i tremecciani necessitano di datare qualcosa accaduto durante il regno di un Sultano che per particolari motivi non può essere nominato. L'incontro tra questi due differenti mondi sembra altresì essere stato l'inizio della grande fama di commercianti che detiene ancora oggi la razza Tremecciana, gli Eracliani infatti, a seguito della scoperta riportarono e commerciarono dall'oriente merci come banane, datteri, pelli di ofidiano, lama, il Khaab (oggi comunemente diffuso) assieme ad altre tipiche spezie locali ancora sconosciute ai continenti umani ed elfici dove riscosero grande successo portando così a un intensificazione dei rapporti con la nuova città. Con la scoperta delle popolazioni nomadi nordiche, la geografia ardania attorno agli albori dell'impero di Hammerheim era ormai quasi completa, i Tremecciani sembravano essere straordinariamente portati per il commercio di qualsiasi oggetto e la ormai la fama di grandi commercianti era già associata al loro nome, la scoperta dell'esistenza della razza e del regno elfico, in previsione di futuri scambi commerciali pare abbia portato la città di Tremec a degli immani sforzi soprattutto di tipo economico, per la costruzione di un enorme passaggio sotterraneo che ancora oggi collega il continente elfico con la giungla al limite del deserto di Tremec. Pare che già da tempo vi fosse tra i tremecciani, benché raro, l'utilizzo di schiavi di prevalenza razza Qwaylar, le cui motivazioni sembrano risiedere in conflittuali motivi storici tra le due razze, pare comunque che per la costruzione del passaggio prima citato vi siano stati i primi veri massicci rastrellamenti della popolazione Qwaylar la quale fu il vero braccio lavorativo che ne permise la costruzione. Non ho notizie precise o sicure né in merito alle motivazioni dello schiavismo né riguardo alla costruzione del passaggio, ma sembra essere proprio questo il momento di totale frattura tra le due popolazioni, frattura che perdura ancora oggi. Tutto ciò non è databile con precisione

ma con molta probabilità riconducibile attorno agli anni stessi della fondazione dell'Impero di Hammerheim che secondo il calendario Tremecciano si collocherebbe attorno all'anno 2500 dalla fondazione di Tremec. Ad oggi alle soglie del suo terzo millennio di storia Tremec è una delle più conosciute città commerciali d'Ardania, dove sopravvivono ancora culture e tradizioni forgiate dal deserto, dalla storia millenaria.

La Lingua Tremecciana

L'antico Tremecciano, per definizione la lingua usata nelle sacre scritture come il Tremano, deriva direttamente dalla parlata delle Tende nomadi del passato. Nei giorni odierni resiste in due diverse sfumature, quella più ruvida ed essenziale degli Assid, e quella più ricercata e melodica delle genti dell'Oasi. Oltre che nei riti e nelle sacre scritture, il Tremecciano resiste alla più moderna tendenza all'uso dell'Ardano (o Comune) solo presso le caste più istruite e le Tende più antiche. Nonostante questo, alcune forme di cortesia resistono nella parlata, come il tipico saluto Salam Aleikun (incontrandosi, Aleikun Salam separandosi), che significa letteralmente Pace su di te/voi.

(Nota GDRoff dell'Autore: se si intende usare alcune di queste parole in gioco, ben venga, ma attenzione! si sconsiglia assolutamente di usare altre parole oltre a quelle che sono qui presenti, esiste infatti una regola che chiaramente impone l'italiano come lingua di gioco. La maggior parte di queste infatti, sono di conoscenza comune a tutti i giocatori, usarne altre invece significherebbe solo rendersi incomprensibili)

Altre parole o espressioni che si sono conservate sono:

- Tremec: Letteralmente "Colui che viene dal cielo", nome del Primo Profeta che in seguito diede il nome alla città
- Khaab : Tipica erbapipa da masticare o fumare
- Sahra'Kbar: Grande Deserto
- Simit: Scimitarra
- Shamalik: Guerra, battaglia
- Jumba: Qwaylar
- Maat : Flux o magia
- Sahim/a : Mago/a
- Djiin: Creatura generata dal Maat
- El-Alamyn: Gli elfi, letteralmente gli appuntiti
- Drujid: Druido
- Akh/ukht: Fratello/sorella
- Habibi/nuri: mio amore/ stella mia

Usi e Tradizioni

La Stirpe Nera, come usano chiamarsi i Tremecciani, è una razza scura di pelle e capelli e molto resistente fisicamente. Per centinaia di anni dediti alla vita nomade, ne conservano molte usanze ed abitudini. Sia gli uomini che le donne sono soliti adornarsi di gioielli, truccarsi e ungere con oli profumati, vestire indumenti leggeri e larghi, adatti al clima del deserto. Cavalcano ostarde e lama, apprezzati per le loro qualità di resistenza al clima.

La vita all'Oasi non è incentrata sugli stessi valori riconosciuti nelle Terre Verdi; più che un contrapporsi tra bene e male, giusto o sbagliato, la Stirpe Nera vede il mondo intero in ogni suo aspetto come il perfetto disegno di Akkron. Per inserirsi degnamente in questo piano divino, il Tremecciano segue l'ideale di perfezione incarnato dai Quattro Pilastri della Fede. I Sacri Pilastri sono gli attributi di perfezione di Akkron, l'Unico Dio, ergo chi segue i pilastri utilizza uno strumento per avvicinarsi alla perfezione di Akkron. I Pilastri e la loro osservanza sono i principali accorgimenti che consentono la vita nel deserto, ragion per cui esiste un legame diretto tra la vita nel deserto e la vicinanza ad Akkron, tra

la perfezione e l'utilità pratica. Un tremecciano che vive, per dire, a Rotiniel, potrà essere devoto, ma vivere a Tremec lo aiuterà maggiormente nella sua vicinanza con l'Unico proprio per la necessità dei quattro Pilastrini nella vita del Deserto. In conclusione i Pilastrini quindi sono attributi divini ma anche regole ferree che consentono di sopravvivere nell'insospitata terra in cui vive il Tremecciano.

Accettata e diffusa all'Oasi è la schiavitù, solitamente praticata a spese delle genti Qwaylar, detti comunemente Jumba. Lo schiavo, proprietà assoluta del padrone, può essere liberato solo dal proprietario o dal Sultano stesso, solitamente svolge i lavori più pesanti o spiacevoli e sebbene sia considerato come un oggetto dalla Sunnah, è comunque ritenuto indegno per un Tremecciano maltrattare fisicamente uno schiavo, ma anzi ne è incoraggiata l'istruzione e addirittura la conversione, che ne segna la liberazione immediata.

IL CULTO DEI MORTI

Per i tremecciani la morte rappresenta innanzitutto una fase transitoria, cioè il mezzo per arrivare ad uno stadio d'esistenza superiore (o inferiore). Tutti gli abitanti di Tremec sono convinti che una volta morti saranno giudicati, in base a numerosi fattori: la loro condotta in vita, la loro devozione al Sultano, ma anche secondo cose più "veniali" come potremmo definirle noi e non meno curiose, come il fiuto negli affari, o la parsimonia nell'utilizzo dell'acqua, fino al rispetto verso il proprio marito, o viceversa alla capacità di guadagnarsi quello di donne o schiavi. Coloro che in seguito a tale giudizio saranno ritenuti idonei, potranno trascorrere il resto della loro esistenza in una sorta di immensa e fertile oasi, un Eden, come lo chiamano alcuni popoli, sotto la guida di Akkron cui saranno fedeli come lo erano nei confronti del Sultano (la cui anima siederà al fianco di Akkron, ma di questo parlerò più avanti). Colui invece che nel corso del Giudizio, non avrà doti positive da anteporre a quelle negative sarà destinato ad occupare il grado più basso della scala sociale: egli sarà schiavo, o semplice animale da soma.

Le celebrazioni e le tradizioni legate al culto dei morti, non sono eccessivamente elaborate. Il defunto viene sepolto nel deserto, con alcuni oggetti personali legati alla sua professione o ad una particolare caratteristica della sua vita. Non esiste una vera e propria tomba, ma in genere i parenti segnano la posizione della sepoltura con una pietra o un altro oggetto riconoscibile, e ne annotano la posizione su una mappa artigianale. Com'è facile intuire il sepolcro non riveste una grande importanza nella cultura tremecciana, anche perché l'unica cerimonia ivi celebrata è legata alla tumulazione. Durante quest'ultima i parenti del defunto pronunciano alcune frasi, in cui celebrano le sue virtù, e ne esaltano i comportamenti. Un sacerdote di Akkron vestito dei paramenti funebri, prende atto di queste parole, le sottoscrive e si pone come testimone dinanzi ad Akkron affinché ne tenga conto nel formulare il suo giudizio.

Come è facile intuire le celebrazioni funebri più sfarzose sono quelle legate alla morte del Sultano. Tale evento, raro ma comunque inevitabile, monopolizza per quasi due mesi la vita all'interno dell'oasi. La sepoltura del sovrano, avviene a palazzo, a seguito di un rituale antico e misterioso, di cui nessuno conosce la forma. Non ne esistono descrizioni nei documenti ufficiali della Chiesa di Ardania, e neanche nelle biblioteche elfiche è mai stato trovato nulla a riguardo. Si sa solo che il Sultano viene sepolto con la maggior parte degli oggetti di cui faceva uso in vita, e che è accompagnato nel suo viaggio nell'oltretomba da parte dei suoi schiavi, da una o due delle sue mogli (è lo stesso sovrano a sceglierle quando è ancora in vita) e da due soldati valorosi, che gli facciano da guardie del corpo. Contrariamente a quanto avviene per gli altri Tremecciani, il sovrano non verrà sottoposto al giudizio di Akkron, la sua anima sederà di diritto al fianco di Akkron e ne diventerà consigliere. Non meno misterioso del rituale è il luogo della sepoltura. La leggenda narra che finiti i sette giorni di lutto, in cui il corpo viene esposto a palazzo a beneficio di tutti, sudditi e forestieri, i sacerdoti trasportino il feretro nei sotterranei, nei quali si troverebbe un labirinto in cui riposano tutti i predecessori del Sultano e con essi, le loro ricchezze. Gli schiavi che trasportano le spoglie, e le guardie che le scortano, saranno poi immolati per seguire il loro Signore, in modo che nessuno possa rivelare la locazione segreta. Le celebrazioni si protraggono per quasi due mesi. Il primo mese è il "mese del ricordo". Tutti gli abitanti dell'oasi devono digiunare dall'alba al tramonto, in segno di rispetto e di devozione verso il loro defunto sovrano. Durante la notte si tengono veglie di preghiere e si celebrano banchetti. Di giorno invece la vita quotidiana rallenta bruscamente, e vengono portate avanti solo le attività necessarie alla vita comune degli abitanti, senza comunque cercare di eccedere, e mantenendo un atteggiamento di profonda tristezza e dolore. A questi primi trenta giorni, segue il "mese della rinascita". In pratica si passa dalla commemorazione del Sultano defunto alla celebrazione dell'ascesa al trono del suo erede, in un'unica grande festa, senza soluzione di continuità. In questi giorni, Tremec torna letteralmente alla vita, si susseguono giochi, banchetti, fiere, ed ogni genere di attività riprende con maggior vigore e frenesia, quasi a recuperare il tempo perduto (e difatti a mio parere il fine politico-economico di

tali festeggiamenti è proprio questo). Le botteghe lavorano anche di notte, i mercanti sembrano avere sempre una gran quantità di merci da vendere, le luci ed i profumi avvolgono completamente l'aria del deserto, e notte e giorno sembrano confondersi.

LA BENEDIZIONE DEGLI SPOSI

Fra le celebrazioni più importanti per il popolo dell'Oasi vi sono senza dubbio i matrimoni. Ovviamente questo deriva dalla concezione tremeciana della famiglia che, nel suo senso più esteso, riveste un ruolo fondamentale all'interno della società. Inoltre, non solo la poligamia a Tremec è molto diffusa, ma essa è anche incoraggiata e sostenuta sia dalla fede che dal senso pratico. In generale i matrimoni sono celebrati dai sacerdoti di Akkron e prevedono lo scambio di promesse ed oggetti simbolici, come la scimitarra e l'ampolla d'acqua contenente una moneta d'oro. Tuttavia gli sposi non mancano mai di chiedere alle ancelle di Lostris la benedizione della dea. Il rito in questione, benché breve, e se vogliamo semplice, è ricco di significato: la sacerdotessa offre agli sposi due calici vuoti invitandoli ad incrociare le braccia in modo che l'uno possa bere dal calice dell'altro; quindi la sacerdotessa lega i polsi degli sposi con un nastro di seta rossa e versa l'acqua della fonte sacra nei calici. A questo punto invita gli sposi a bere dai calici, pronunciando parole simili a queste: "Che questa acqua sacra possa purificare i vostri corpi e le vostre anime, rendervi fertili e far prosperare la vostra tenda, che le vostre vite e vostri destini possano essere legati per sempre come questo nastro ora cinge i vostri polsi". La coppia, dopo aver bevuto, getta a terra i calici in modo che rompendosi essi siano di buon auspicio: come nessun altro potrà bere mai da quegli stessi calici allo stesso modo la loro vita insieme sarà unica.

Una delle cerimonie più belle in Ardanìa è, a parer mio e di molti, quella con cui a Tremec due individui convogliano a nozze. Anche questo rituale è profondamente caratterizzato dalla simbologia e dal naturalismo. Alla presenza dei due futuri coniugi, un sacerdote di Akkron pronuncia un breve discorso, privo di formule prestabilite, in cui celebra ed esalta le virtù dei due, le vicende delle rispettive famiglie, ne enuncia i pregi e non trascura di ometterne i difetti augurandosi che la vita coniugale serva anche a correggere questi ultimi. Al termine della breve omelia (breve a seconda dei casi, e dell'importanza dei due individui), il sacerdote consegna a ciascuno due doni cerimoniali, e li invita a scambiarseli: la donna riceverà una scimitarra dorata, ed ella la donerà al marito, affinché s'impegno a proteggere lei, la loro casa ed i futuri figli; all'uomo invece sarà data un'ampolla di cristallo contenente acqua benedetta proveniente dalla sorgente dell'oasi, simbolo di purezza ed auspicio di fertilità, sul fondo della quale giace una moneta d'oro, poiché sarà compito della futura moglie amministrare i risparmi e curare l'economia della casa. Conclusosi lo scambio, il sacerdote pronuncia l'unica formula, quasi cantilenante, prevista dal rituale: "Possa lo scambio di questi doni, suggellare la vostra unione. Che Akkron ne sia testimone! Voi siete marito e moglie." La celebrazione prosegue con un banchetto, che di solito si protrae fino a tarda sera, in cui la neo-moglie inizia a fare "gli onori di casa" offrendo da bere agli invitati ed ascoltando pazientemente i consigli delle donne già sposate (consigli vari, che spaziano, dalle ricette di cucina, al mantenimento dei figli e della casa, fino a cose più maliziose che in questa sede non sarebbe opportuno citare). Terminata la prima parte del banchetto, gli uomini invitati formano un cerchio al centro del quale sta il marito. Quest'ultimo darà prova della sua forza e del suo valore sfidando, in duelli simbolici, alcuni degli invitati. A turno l'uomo poserà ai piedi dello sfidante un cuscino di seta, con sopra due scimitarre rituali con le quali i due si affronteranno. L'essere sfidati è considerato un grande onore, poiché di solito lo sposo vuol dare prova di sé sfidando i guerrieri più valorosi e le persone più importanti, anche se non mancano le sfide scherzose con i bambini o con gli amici più cari, nei quali spesso volano anche calci e prese in giro. Ovviamente trattandosi di un duello rituale i toni sono molto smorzati e l'offesa non è nelle intenzioni di nessuno dei due sfidanti. Danze e giochi concluderanno la cerimonia, e tutti gli invitati accompagneranno i coniugi a casa dove trascorreranno la prima notte di nozze.

IL RUOLO DELLA DONNA

Nonostante la simbologia religiosa attinga dalla figura femminile i suoi tratti più affascinanti, la condizione della donna appare, ad occhio estraneo, assai difficile e gravata da pesi e tradizioni ingiuste, o quanto meno discutibili. Le fanciulle, sin da giovani, sono considerate una sorta di proprietà del Capotenda, esse appartengono al capofamiglia fino alla maturità sessuale, o fino al giorno del loro matrimonio, quando con un vero e proprio contratto matrimoniale, suggellato dalla dote, tale “proprietà” passa al marito. Le donne non appartenenti a tende riconosciute, nel caso restino sole, passano sotto la tutela del Sultano stesso, che stabilisce per loro come un Capotenda.

La prassi e la tradizione vogliono che la maggior parte dei matrimoni siano di mero interesse, combinati dalle famiglie stesse, per ragioni economiche e politiche, ma anche per fare rapidi movimenti nello status sociale ed all'interno dell'oligarchia dell'oasi. Essendo contemplata la poligamia, all'interno della tenda la figura femminile più importante resta la prima moglie, anche in quanto scelta dalla famiglia, o eventualmente colei che per prima riesca a dare alla luce un discendente maschio. Essa è responsabile dell'intera “politica” casalinga: educa le figlie, assume ed assegna i servitori, si occupa dell'economia della casa, di consultare esponenti del culto e della magia per quelle che sono le esigenze quotidiane. Solitamente la prima moglie è una persona colta oltre che di ricca estrazione (o quantomeno di una famiglia che ha qualcosa da offrire, magari un titolo), è abile nel gestire gli affari e ha nozioni di base di medicina o farmacologia.

Quanto appena riportato, tuttavia, non esclude che all'interno di molti matrimoni esista un reciproco affetto tra i coniugi, che pur partendo da sentimenti di riverenza e rispetto, di fedeltà ed orgoglio, possa risolversi (o degenerare, a seconda dei punti di vista) in vero e proprio “amore”, o quanto meno alla forma squisitamente Tremecciana di quest'ultimo. In effetti, è molto più semplice saziare i propri appetiti ed appagare i propri sentimenti ricorrendo ad ulteriori nozze. Sono, infatti, quelle successive alla prima ad essere mosse più spesso da reali sentimenti piuttosto che da ragioni utilitaristiche.

Sempre relativamente alle donne dell'Oasi è necessario aggiungere un'ulteriore notazione. Sono esseri dal fascino e dalla bellezza spesso irresistibile. La pelle ambrata e resa liscia dalla sabbia del deserto, gli occhi scuri e profondi, il corpo sinuoso, minuto ma perfettamente proporzionato. Ma più di ogni altra cosa, ciò che veramente le distingue è il loro portamento: aggraziato ed impudente al tempo stesso, sensuale e misterioso, quieto ed impaziente. Sono aspetti che lungi dall'essere ignorati, saltano subito all'occhio, e destano immediato interesse negli esponenti di sesso opposto. Tale bellezza ha, come è facile immaginare, i suoi risvolti positivi e negativi. Storicamente, le donne Tremecciane sono molto apprezzate come ballerine e dame di compagnia, ed ovviamente prostitute ben pagate. Di conseguenza, è facile immaginare che una cultura in cui la schiavitù ed il commercio degli schiavi sono pienamente tollerati, abbia fatto sì che molte di esse divenissero una “merce” molto richiesta, e come tale private della libertà con molta facilità e leggerezza.

Negli ultimi anni però la situazione della donna è mutata notevolmente; l'Oasi, consapevole della forza politica e del valore delle proprie donne, ha iniziato a custodirle gelosamente trattandole con sempre più cura, fino ad arrivare all'apice durante il sultanato di Rashed il Saggio, quando in uno specifico precetto della Sunnah le donne Tremecciane vennero ufficialmente sancite come sacre ed inviolabili. I bordelli vennero ripopolati da schiave Qwaylar, lasciando così l'immane bellezza delle donne Tremecciane come un sogno irraggiungibile o un prezioso tesoro lontano dalle pretese o dalle possibilità della gran parte degli stranieri. Durante le reggenze degli ultimi sultani alcune donne sono riuscite a ricoprire importanti ruoli come quello di Gran Visir, una grande conquista per la categoria, basti pensare che per secoli e secoli tale carica fu ricoperta unicamente da soli uomini. Nonostante vi siano ancora tradizioni saldamente radicate, quali quella della poligamia, e sia loro ancora vietato ricoprire i più importanti ruoli di Sultano ed Ezzedin, ad oggi possiamo senz'altro considerare la donna come una privilegiata all'interno dell'Oasi di Tremec.

2.1.5 I Qwaylar

Avvenimenti importanti recenti:

In seguito ad una dura guerra con le altre tribù della giungla delle Terre Selvagge, i Qwaylar del villaggio di Waka Nui hanno abbandonato il loro villaggio, trovando asilo nell'isola di Tortuga, dove hanno fondato il villaggio di Timata Ora. Se sceglierete questa razza quindi comincerete da qui.

Storia antica

Un tempo, non molto lontano, c'era nella giungla, una grande Città di Pietra nella quale viveva il popolo di Mawu, molte tribù collaboravano insieme vivendo in armonia con Mawu e tutti gli spiriti della foresta, sotto la guida del saggio Tlatoani Wukamota. Erano tempi di prosperità per il popolo della Giungla, grandi templi si ergevano altissimi sopra la città di Pietra ed il favore degli spiriti era garantito con crudeli e sanguinari sacrifici ai quali assisteva tutta la popolazione, non di rado le vittime sacrificali avevano forma umanoide, raramente erano qwaylar stessi, scelti da Sakapta in persona (lo spirito della Morte e delle Maledizioni), attraverso gli occhi degli Sciamani.

La minaccia principale al popolo di Mawu era portata dal Popolo del Sacro Coccodrillo, coloro che vivevano in una grande città al centro del deserto confinante con la giungla. I loro mercanti avevano bisogno di schiavi e venivano spesso a prenderne nella foresta. I qwaylar che si spingevano ai confini della giungla erano inevitabilmente in pericolo, i Tremecciani tendevano agguati con gruppi numerosi di cacciatori di schiavi, sfuggire alla loro sete di guadagno era impossibile una volta che si era circondati. Numerosi fratelli della giungla vennero strappati alle loro famiglie, donne e bambini, vecchi e guerrieri, i Tremecciani riuscivano a vendere a buon prezzo qualsiasi tipo di schiavo, uno di questi era Mombata. Mombata rimase schiavo per molti anni, il suo padrone era il più potente dei mercanti di Tremec, nonchè fratello del Visir. Contrariamente a quanto si sussurri tra le capanne qwaylar, lo schiavo a Tremec era ritenuto una merce preziosa ed in quanto tale rispettata. I Qwaylar nel deserto venivano curati e nutriti, raramente maltrattati. Durante gli anni, Mombata, riuscì a fare amicizia con la figlia del padrone, una donna che non approvava le barbare usanze del suo popolo. Una notte, i due, fuggirono insieme e attraversando il deserto, riuscirono a raggiungere la giungla ed infine, a nascondersi agli occhi dei predatori notturni e delle bestie selvagge, arrivarono nella grande città di pietra. Mombata subito si recò nel grande tempio dedicato a Mawu per ringraziarlo per non averlo abbandonato. Fu quello il momento in cui per la prima volta Mombata sentì che Mawu era vivo e poteva comunicare con lui. Ma il Tlatotani della grande città di pietra, Wukamota, svegliato dalle urla di gioia per il ritorno di Mombata, decise di giustiziare la giovane donna che lo aveva aiutato a scappare. Per ripagare tutti gli schiavi che il popolo del Coccodrillo aveva portato via dalla foresta, non c'era differenza tra un tremecciano buono e uno cattivo. Consigliato dagli Sciamani e dagli Anziani, ormai Wukamota aveva deciso il destino della giovane donna. Mombata provò ad opporsi, ma le sue parole non vennero ascoltate, quella notte la donna venne sacrificata sull'altare del tempio di pietra e Wukamota mandò la testa della giovane a Tremec.

Un affronto che scatenò una guerra senza precedenti tra la giungla e il deserto.

Un grande esercito si mosse da Tremec con armature, armi e provviste, deciso a rendere schiavo l'intero popolo della giungla. Ma non avevano fatto i conti con gli spiriti della giungla e con le tattiche di combattimento qwaylar. Non riuscivano nemmeno a vederli, usavano trappole, frecce avvelenate. Nessun grido, se non i rumori sordi di guerrieri che si accasciavano al suolo dopo essere stati colpiti da aghi avvelenati scagliati dai rami delle folte chiome degli alberi della Giungla. Molti furono sgozzati, altri seppur feriti mortalmente riuscirono a raggiungere il deserto. Quella notte la Giungla fu bagnata di sangue, la vittoria era costata numerose vittime ma il popolo della giungla era riuscito a respingere il potente esercito di tremec. Guerrieri e cacciatori, stregoni e sciamani, si radunarono subito nella città di pietra, tutti gli Anziani erano stati invitati, anche Mombata era presente tra la gente che si era radunata attorno al consiglio degli anziani, presieduto dal Tlatoani. Wukamota proponeva di inseguire i Tremecciani e di andare a liberare gli schiavi ora che avevano subito molte perdite, molti degli anziani approvarono ma non Mombata. Mombata si fece largo tra la gente che reclamava vendetta e urlò affannosamente che questo non era il volere di Mawu, il suo popolo doveva rimanere nella foresta che Mawu gli aveva donato e difenderla come avevano fatto fino a quel momento! Nel deserto Mawu non avrebbe potuto aiutarli e sicuramente sarebbe morti in molti.

Wukamota non volle dare ascolto alle parole di Mombata nemmeno questa volta. Ordinò che tutti i qwaylar andassero nel deserto a combattere, a mettere sotto assedio Tremec. Mombata decise di parlare al popolo, ripetendo che quello non

era il volere di Mawu, che sarebbero morti tutti! Solo qualcuno lo ascoltò, la maggior parte dei qwaylar seguì Wukamota nel deserto.

Mombata riuscì a radunarne pochi, si ritirò nella giungla profonda, per rimanere insieme ai suoi fratelli in armonia con Mawu e provare a salvare in quel modo il suo popolo.

Nel frattempo la rabbia di Wukamota sprofondava, come i suoi piedi nella sabbia del deserto, in quel luogo avverso i qwaylar erano spaesati, fiaccati dal caldo, il sole batteva senza pietà sulle teste dei guerrieri. Nessuna tattica nel deserto, non c'erano alberi, non c'erano ombre. Furono pochi i superstiti, fra di loro c'era Wukamota che tornò malconcio nella grande città di pietra. Mawu decise di punirlo, parlandogli attraverso la voce degli alberi, il suo popolo non aveva ascoltato il Grande Spirito, non meritavano i doni che gli aveva fatto. Le nuvole si trasformarono in draghi e distrussero la città di pietra. Rimase in piedi solo il tempio dedicato al grande Mawu padrone della Giungla, unico luogo, tutt'ora intatto, a salvarsi dalla furia di Mawu.

Pochi furono i qwaylar che si salvarono, alcuni riuscirono a ricongiungersi con Mombata che li guidò nella foresta fino ad una grande radura, protetta da un'imponente montagna. In questo luogo, nei pressi di una sorgente, decisero di fondare un nuovo villaggio che chiamarono Waka Nui, la tana del Saggio in onore alla nuova guida del popolo, Mombata. Alcuni seguaci di Mombata, ritrovandosi nel bel mezzo dell'attacco dei Draghi Verdi, non ebbero altra scelta che rifugiarsi nella grotta, che a quei tempi, serviva per raggiungere un avamposto nelle terre di Watan, un territorio ancora selvaggio ed abitato solamente da creature selvagge e pericolose. I Draghi li raggiunsero nei pressi della grotta e fecero crollare l'ingresso del passaggio, che per molti anni restò sconosciuto ai giovani abitanti di Waka Nui.

Coloro che avevano disobbedito al volere di Mawu furono decimanti, in pochi riuscirono a sopravvivere, pensavano che Mombata attraverso strani riti rivolti allo spirito della Morte, avesse causato tutto questo, non si sarebbero mai uniti alla sua tribù. Nel profondo della giungla, restarono spaesati e si organizzarono in diverse tribù, alcune delle quali ancora sconosciute. Tra le tante tribù, una delle più grandi, aveva scelto come Tlatoani un forte guerriero di nome Kokaroti.

La Lingua qwaylar

Il linguaggio parlato dai qwaylar, il comune, consente ai qwaylar di essere compresi da chiunque, nonostante il loro modo di parlare sia influenzato dal loro isolamento, che impedisce scambi col mondo più civilizzato dei bianchi. A sentire parlare un qwaylar, si può notare come i tempi verbali siano all'infinito o al presente, e come il lessico si limiti a termini semplici e di uso comune. Solitamente usano giri di parole per riuscire ad esprimere concetti o termini più complessi. Ai più disattenti, i qwaylar, proprio per questo loro modo di parlare, a volte appaiono sprovveduti e buffi, ma si commetterebbe un grosso errore a scambiare la loro indole selvaggia per stupidità. Infatti il loro intuito e spiccato spirito d'osservazione li porta a comprendere facilmente ciò che li circonda, nonostante qualche lieve difficoltà iniziale, attribuendo alle novità termini originali, di fatto rintracciabili unicamente tra la comunità di Waka Nui (oggi Timata Ora). Esiste tuttavia un antico linguaggio, parlato dai fratelli che una volta popolavano un'antica città di pietra nella giungla, della quale rimane solamente un tempio. Alcuni termini sono sopravvissuti e vengono tutt'ora usati per la gerarchia e in alcuni frangenti del parlato comune:

(Nota dell'Autore: se si intende usare alcune di queste parole in gioco, ben venga, ma attenzione! si sconsiglia assolutamente di usare altre parole oltre a quelle che sono qui presenti, esiste infatti una regola che chiaramente impone l'italiano come lingua di gioco. La maggior parte di queste infatti, sono di conoscenza comune a tutti i giocatori, usarne altre invece significherebbe solo rendersi incomprensibili).

- Kia Ora – Salve
- Zuleida – Arrivederci
- Akpe Na – Grazie
- Mawu Lo Lo – Mawu è grande
- Mawena – Dono
- Tak – Sì
- Mâ – No

- Zunambo – Stupido
- Yarda – Ardania
- Watan – Nuovo Mondo
- Kaniga Wata – nome del villaggio qwaylar nel nuovo mondo

La Religiosità Qwaylar

La religione qwaylar è influenzata da una visione animistica del mondo: oltre alle normali creature viventi, ogni elemento della natura, anche apparentemente inanimato, è governato in realtà da uno spirito che vi risiede e che gli dona vita. Da ciò deriva la concezione di Grandi Spiriti che si manifestano in equilibrio nel mondo e in modo diverso, pur essendo tutti emanazioni diverse di un'unica entità: il Grande Spirito, o Mawu.

Da ciò si evince l'importanza del rispetto supremo che il qwaylar ha abitualmente nei confronti della natura e dei suoi diversi elementi, tutti vivi grazie alla presenza in ognuno di essi di Spiriti che li governano. È così che l'imponenza di una montagna, ad esempio, o il calore del fuoco, l'impeto delle onde, la furia di un fulmine, il dolore della malattia, la forza di un'arma, sono tutte testimonianze che Mawu esiste, manifestandosi in forme svariate e terrene.

Per un qwaylar la religione si fonde con la vita quotidiana. Ogni azione o evento è dettato da Mawu e dagli Spiriti. Dalla caccia alla medicina, dall'accendere un fuoco all'estrarre un dente malato, per ogni gesto un pensiero va a loro. Ruolo fondamentale nella religione di un qwaylar è la musica, la danza e i colori, utilizzati come tramite per comunicare con gli spiriti. Il Grande Spirito è lo spirito "supremo", è la molteplicità: egli è "tutte le cose", in lui risiede e sono presenti ogni cosa, ed è manifestazione di ogni particolarismo e spirito, sorgente da dove tutte le cose nascono e tornano.

Questa la lista degli Spiriti Maggiori venerati dal popolo qwaylar di Timata Ora:

- Mami Wata, spirito del fiume: colei che disseta la giungla; molti qwaylar pensano sia il sangue di Mawu. Viene spesso raffigurata con sembianze femminili;
- Hebieso, spirito dei fulmini: colui che scende dal cielo, voce tonante e messaggero del Grande Spirito;
- Sakapta, spirito delle malattie, della morte e del dolore: colui che porta le anime; si dice che sia il giudice del supremo Mawu. La leggenda narra che Sakapta abbia un corpo da serpente ricoperto da squame e piume;
- Xangò, spirito del vulcano e del fuoco: colui che urla di odio, la bocca fumante di Mawu. Viene raffigurato come un'entità incorporea fatto di fuoco e lava;
- Mami Tata, spirito della sacra montagna e della terra: colei che si erge imponente, la corazza di Mawu;
- Oxossi, spirito dell'antico cacciatore: colui che vaga solo in cerca dei traditori, punendo coloro che osano deturpare la giungla. La leggenda narra che il Grande Spirito lo trasformò in uno spirito custode della Giungla;
- Tonatiuh, spirito del cielo, sia del giorno che della notte: colui che vede tutto, "Occhio di Mawu";
- Snu snu, spirito della procreazione, della famiglia e della protezione: colei che porta doni, il ventre materno di Mawu;
- Gu, spirito dell'antico guerriero: colui che avanza con lancia insanguinata, facendola turbinare fischiando e sollevando i venti; la furia del Grande Spirito;
- Xochipilli, spirito dell'antico sciamano: colui che porta festa, custode dei sentimenti e dei ricordi; la gioia di Mawu;
-

Vi sono anche Spiriti Minori, che sono frutto di interazione tra gli Spiriti Maggiori, e non dirette manifestazioni di Mawu: è il caso di spiriti quali Shoixal, lo Spirito del Sole, e di Lhiuxan, della Luna; piuttosto che degli spiriti che lo stregone stesso può evocare sotto forma di creature semi-terrene, emanazioni degli Spiriti Maggiori.

Infine, ad un livello più terreno, vi sono i cosiddetti Figli di Mawu: si tratta, oltre ai qwaylar stessi, anche di piante e animali, i cui spiriti sono molto venerati dai qwaylar, al punto da ritenere che vi sia un legame spirituale con qualcuno di essi, e che va oltre la semplice empatia: il caguaro, il gorilla, la pantera, l'alligatore, il serpente, il cinghiale, il rospo

e il lupo. Può capitare che uno di questi spiriti invii segni della sua presenza al giovane qwaylar che sta per raggiungere la maturità. Sarà un giorno fortunato per il giovane, perché, da quel giorno, se si dimostrerà degno, quello stesso spirito diverrà il suo spirito guida, che veglierà su di lui, continuando e testimoniare la sua presenza attraverso segni tangibili.

Discorso a parte ricoprono le creature leggendarie, esistenza delle quali è testimoniata solo da racconti trasmessi oralmente di padre in figlio, come nel caso del Serpente Arcobaleno, piuttosto che del Grande Albero della Vita “Kuu Maisha”.

Usi e Costumi Qwaylar

Comportamento con gli stranieri I qwaylar tendono ad essere diffidenti e a tratti ostili con gli invasori e con i popoli stranieri sconosciuti. La giungla si estende nella penisola circondata dal mare e confinante col deserto nel tratto che la lega al resto del continente, e considera sacro e inviolabile questo luogo. A uno sconosciuto che viene colto nel bel mezzo di tali territori, viene prima chiesto il motivo del suo arrivo, e poi, a seconda della risposta, o viene intimato a lasciare i territori, oppure ucciso. Solitamente è necessario un preavviso per poter accedere al villaggio sano e salvo. In questo caso lo straniero viene scortato, trattato con riguardo, gli viene offerto cibo, ristoro e a volte anche di condividere della buona erbapipa, in segno di ospitalità.

Alcune popolazioni sono storicamente rivali, come i tremecciani che giungono dall'Oasi di Tremec, e che per anni hanno rapito qwaylar di Waka Nui per usarli come schiavi; oggi, pur continuando tale pratica, gli schiavi qwaylar di Tremec non sono nativi di Waka Nui, ma di altre popolazioni selvagge. Ciò ha sciolto le tensioni, fino a raggiungere una certa stabilità tra i due popoli, per quanto precaria.

Diverso è il rapporto con gli altri selvaggi. Nella giungla vivono numerose altre tribù, molte delle quali sconosciute a Waka Nui stessa. I rapporti sono per lo più ostili, specialmente con la tribù dei Kokaroti, dal nome di un loro vecchio capo tribù. Di contro, sussistono ottimi rapporti con la popolazione delle paludi nativa di Kaniga Wata, che sorge su Watan, il “mondo nuovo”. Questo è bene ricordarlo, perché in molti erroneamente identificano come “qwaylar” il popolo di Waka Nui: in realtà “qwaylar” è la razza, e ogni popolo ha sue caratteristiche ben precise.

Vestiaro

Il vestiario qwaylar è scarso, semplice, funzionale al loro stesso stile di vita. Mai un qwaylar si vestirebbe di propria iniziativa coi tipici vestiti dell'uomo bianco. Solitamente un qwaylar veste con pelli lavorate, in modo più o meno accurato, a coprire le parti intime, e pellicce sul torso per la stagione della pioggia. Solo le donne più eccentriche, di tanto in tanto, usano gonne lunghe. Invece non è raro notare qwaylar con copricapi di varia natura e imbellettati con grossi anelli intorno a collo, braccia e caviglie, oppure con fori sul naso e sulle orecchie. Infine, i qwaylar sono abituati a camminare scalzi sul soffice manto fangoso della giungla, e usano calzature lavorate in modo rudimentale, solo se camminano su terreni più difficili.

Le risorse e il baratto

La giungla e le foreste in generale sono gli unici luoghi dove i qwaylar si sentono veramente a loro agio e dove sanno vivere al meglio. Da questa traggono le risorse necessarie per sopravvivere e far andare avanti le sorti del villaggio. Le loro attività principali sono la caccia e la pesca, la lavorazione delle pelli e il legname, sempre rispettando la natura e le creature che vi dimorano. I più pazienti, poi, e i più devoti a Mami Tata, sono in grado di recuperare ottime radici e utili erbe dalla rigogliosa flora; così come non è raro osservare le donne del villaggio o i conoscitori più esperti di erbe, lavorare il poco terreno libero della giungla per ricavarne frutti succulenti e polposi. Tra qwaylar, lo scambio di merci, altra fonte di sussistenza, avviene quasi esclusivamente tramite baratto, anche se spesso, quando a un fratello serve qualcosa, sono i fratelli stessi a farsi carico della sua necessità, aiutandolo spontaneamente senza nulla chiedere in cambio. Questo perché il bisogno di ciascuno è vissuto come il bisogno dell'intero villaggio, e pertanto tutti si affaccendano affinché non manchi niente a nessuno. Tramite il baratto i qwaylar riescono a scambiare merci perfino con qualche uomo bianco. I qwaylar conoscono l'importanza che le monete, i “dischi gialli”, hanno per l'uomo bianco, anche se non condividono e non concepiscono la stessa prassi, e dunque solo in casi eccezionali accettano di scambiare i propri dischi gialli con dei beni dell'uomo bianco.

Lo scorrere del tempo

La visione animistica dei qwaylar impone di scandire la giornata secondo segni che gli Spiriti inviano. I qwaylar si affidano pertanto a manifestazioni concrete e quotidiane, quale il movimento del sole e della luna nel cielo. Questi, per i qwaylar, non sono oggetti inanimati, ma sono Spiriti Minori, Shoixal, il sole, e Lhuixan, la Luna, entrambi fratelli figli di Hebieso, secondo quanto narra la leggenda qwaylar. Questi si muovono su una traiettoria quasi sempre fissa durante l'anno, e scandiscono il loro movimento attraverso singoli "passi" (le ore). Un intero giro di Shoixal rappresenta il giorno comune, mentre un giro di Lhuixan, un singolo mese. Un Ciclo scandisce invece un intero anno comune. Per rappresentare le porzioni delle ore, invece, i qwaylar adottano il detto "giri di Buccia", prendendo come riferimento il gorilla Buccia, beniamino del villaggio, e il suo cammino intorno al fuoco sacro.

La morte

La morte, per un qwaylar che ha scandito la propria vita secondo i consigli e i dettami degli Spiriti, è vissuta come un momento di gioia e orgoglio, perché questa scandisce il ricongiungimento finale con Mawu. Per i saggi qwaylar, infatti, alla fine del ciclo vitale di qualunque creatura vivente e ogni elemento naturale, vi è il ricongiungimento con l'unità primordiale per eccellenza, ciò da cui è scaturita ogni cosa: Mawu. Viceversa, un qwaylar che non ha rispettato il volere degli Spiriti, sarà punito per l'eternità, condannato ad essere divorato da Sakapta, lo Spirito che governa la morte ed è giudice dei vivi. Tutti conoscono la storia del Grande Albero della Vita, il Kuu Maisha, rigoglioso di foglie, sulle quali è scritto il nome di ciascuno. Quando la foglia avvizzisce e cade, questo determina la morte di quella persona, e Sakapta giunge a recuperare l'anima e decidere se in vita quest'uomo sia stato degno di ricongiungimento con Mawu, o si meriti di essere scaraventato nel Mondo degli spiriti erranti, una dimensione a sé, in attesa che Sakapta possa divorarlo. A volte, per volere di Mawu e in circostanze eccezionali, alcuni spiriti erranti o ricongiunti con Mawu stesso, tornano con intenzioni diverse, chi nel mondo dei vivi, chi nei sogni. Si tratta di spiriti ai quali viene solitamente affidato un compito preciso, come ad esempio quello di comunicare con lo sciamano nel mondo onirico, o di manifestarsi direttamente alle creature per portare messaggi.

Accade non di rado, alla morte di qualche fratello grandioso o di qualche nemico che si è meritato rispetto, che i qwaylar ne smembrino il corpo per cibarsene, in modo da assorbire il potere del defunto. In ogni parte del corpo risiede un potere particolare: coraggio, onestà, retorica, intelligenza, resistenza, e così via... Più di consueto, il corpo viene conservato in grotte o in luoghi remoti della giungla, dopo essere stato preparato con armi e armature per il lungo viaggio in cui incontrerà Sakapta; altre volte è consegnato alle forze della natura come la corrente del fiume, le onde del mare o un grande fuoco.

Si dice anche che Mawu, a volte, quando rimane talmente colpito dalla grandezza di un uomo, dall'alto della sua bontà, lo ponga nel firmamento, in modo che brilli insieme alle altre stelle, e sia visibile da tutti.

Tatuaggi

La popolazione qwaylar, devota a Mawu, non manca occasione per celebrare la grandezza degli Spiriti. Se in tempo di pace cercano di ingraziarsi il loro favore con riti e danze tribali scandite dallo Djemba, in tempo di guerra o di caccia, ma a volte anche in occasione di incontri con altre tribù straniere, sono soliti richiamare l'attenzione delle entità superiori attraverso i colori e il disegno. È pratica comune, infatti, che i qwaylar dipingano sul loro corpo strani simboli, convinti che questo potrà aiutarli nello scontro. Si tratta per lo più di simboli legati allo spirito guida, agli spiriti superiori o a Mawu stesso. Si dice che gli spiriti apprezzino particolarmente queste pitture, al punto da concedere al popolo grandi e sconosciuti poteri. Le tinture vengono ricavate dalla lavorazione di alcune bacche colorate che gli esperti delle erbe trovano con facilità. Le bacche vengono pressate in una ciotola, e la polpa viene diluita con un po' di saliva, prestando attenzione che il colore non diventi troppo tenue. Infine, con una precisione e una domestichezza che solo un qwaylar esperto ormai ha raggiunto, vengono incisi piccoli fori sulla pelle con piccoli denti aguzzi, solitamente di serpente, intinti nel colore. Questa è una pratica sacra ai qwaylar, strettamente legata alla simbologia spirituale, ed è per questo che viene svolta in luoghi sacri.

Strategie di caccia e battaglia

Il qwaylar ripudia armature o scudi fabbricati con qualunque tipo di metallo. L'abitudine è di usare armature in pelle e ossa e scudi lavorati con scaglie di drago. Le armi sono spesso fatte mettendo insieme pietra affilata, ma anni di esperienza in battaglia hanno condotto i qwaylar ad accettare di usare ogni tipo di materiale. I qwaylar non considerano le spade degli uomini bianchi armi davvero valide, ed è per questo che difficilmente si vedrà un qwaylar impugnarle, nonostante qualcuno abbia studiato e imparato ad usarle in allenamento, più per carpire il segreto dell'arma in sé, a dire la verità, piuttosto che per usarla davvero a caccia o in battaglia. Gli stregoni rappresentano un'altra vera e propria arma dei qwaylar, riuscendo a invocare l'aiuto di ogni tipo di spirito, senza distinzioni. Una delle strategie adottate dai qwaylar è sicuramente quella di trarre in inganno il nemico, con la loro abilità nel preparare trappole e imboscate dopo aver attirato il nemico, e la fitta vegetazione li aiuta sicuramente a passare inosservati, e, anzi, molti cacciatori e guerrieri sono molto abili nel riuscire a nascondersi dietro anfratti e rocce, e confondersi con ciò che li circonda. Ciononostante, a differenza di quanto capita per l'uomo bianco nei villaggi del continente, difficilmente un qwaylar sfrutterà questa sua abilità per rubare, anche perché poco attaccato ai beni materiali.

Poteri particolari Come ogni chierico, il Qwaylar ha delle peculiarità interessanti come: Tatuaggi, Bambola voodoo

2.1.6 Popoli minori

Eracliani

Aspetto Gli Eracliani generalmente non hanno un denominatore comune nel vestiario e nell'acconciatura, anche se prediligono i capelli lunghi più o meno sciolti, l'adornarsi con gioielli (sia per estetica per ostentare la sicurezza economica) e le vesti comode, a volte sgargianti (anche se a volte i più benestanti riescono a permettersi vesti da nobili, queste sono spesso consunte e provate dallo stile di vita). Più che riconoscerli però dall'abbigliamento o dall'aspetto, chiunque saprebbe riconoscerli tra mille per il loro modo di fare: essi infatti sono un popolo curioso, vispo, spavaldo, frenetico, incapace di temere le difficoltà e le sofferenze della vita poiché tra essere vivono ogni giorno, senza una fissa dimora, approfittando di ogni attimo che gli dei donano loro.

Storia A seguito della caduta di Amon per mano degli orchi nell' AI 191, pochi sopravvissero alla carneficina. Un aiuto inaspettato arrivò da una popolazione da sempre parte della società, ma di cui così poco si sapeva: quelli che ora chiamiamo Eracliani, all'epoca mercanti, attori, artisti, esploratori e tuttfare, conosciuti come 'i Vaghi', perché di loro parlavano poco e di malavoglia. Essi, spostandosi tra i vari regni, permettevano lo scambio di merci, conoscenze e notizie, ed avevano in Amon un luogo di frontiera in cui commerciare e vendere i propri prodotti artigianali. Aiutarono inoltre i reduci e i profughi a riprendendosi: accolsero uomini e donne, li rifocillarono, li curarono, li fecero rifugiare nelle foreste, senza chiedere nulla in cambio, con il loro tipico modo di fare in cui contano più i fatti e poche sono le domande. In seguito gli Amoniani poterono unirsi ad Hammerheim e agli eserciti uniti, per combattere contro il Nemico. A seguito della Battaglia dei Grandi Fiumi, Amon e in particolare il priore della città, il saggio Asurayan, si ricordarono dell'aiuto prestato: decisero quindi di donare un pezzo di terra, esterno alla città, in cui i Vaghi potessero arrivare, commerciare, stare qualche giorno, spostarsi e muoversi il più liberamente possibile: Eracles fu il nome di questo luogo, come il fiume che da quelle parti passa, che, per una coincidenza ha come significato, nel dialetto eracliano, di "Libertà".

Aggiornamento del Background a seguito di eventi in gioco

A seguito della recente minaccia demoniaca (A.I. 284) con grande dispendio di vite alcuni guerrieri e saggi di Samsara hanno aiutato i regni, rivelando al contempo alcuni segreti sul loro popolo. Le famiglie che lì risiedevano tramandavano infatti conoscenze approfondite sui demoni, e hanno asserito che il loro compito "divino", da moltissime generazioni, era proprio quello di fronteggiare le creature maligne. Questo era il motivo, a loro dire, per cui l'accampamento di Samsara era stato posto lì. Ad ora, con la comparsa di Kur Nughul, Samsara si è fortificata e molti eracliani mettono a frutto la loro antica tradizione guerriera per difenderla.

Società Si dice che gli Eracliani discendano da un popolo nomade e guerriero, amante dei cavalli ma temibile soprattutto a piedi. Vivevano in sterminate praterie dall'erba assai alta, i guerrieri (uomini e donne) si nascondevano nell'erba, avevano un fisico allenato per la corsa, e per gli agguati furtivi. Pare che combattessero usufruendo della conformazione

geografica del terreno, che ben conoscevano per il loro continuo girovagare e insediarsi in Ardanìa. Per loro ogni roccia, ogni cespuglio, ogni avvallamento, potevano trasformarsi in fidi alleati. Ora sono una comunità seminomade, fatta di tende e carovane, che si muove spesso sia per il piacere del viaggio, sia per sfruttare le opportunità di commercio e le risorse agricole in un'altra zona. Seminomade poiché vi sono due accampamenti stabili che ritengono la loro "casa", Eracles, nelle terre umane, e Samsara, (che significa "Peregrinaggio" nel dialetto eracliano) nell'Arcipelago Perduto, da poco colonizzato. Affrontano però con disprezzo la tendenza di altri popoli a barricarsi in un territorio tenendo alla larga le altre genti. Per loro Ardanìa tutta è casa dei popoli che vi sono stati creati. Grandi esploratori, sanno orientarsi ovunque e quando non lo sanno fare, si lanciano all'avventura senza troppe remore. Per gli eracliani è fondamentale l'autosufficienza: tutti devono infatti riuscire a mantenere sé stessi e la loro famiglia. Per questo ognuno impara fin da piccolo ed esercitare un lavoro, sia questo tagliare la legna, coltivare, cucire, rubare, chiedere l'elemosina, truffare, leggere la mano o commerciare di tutto. Ciò che conta in primo luogo per loro è la famiglia: l'eracliano tiene molto a curarsi delle persone con cui ha legami di sangue. Innanzitutto viene il nucleo costituito da marito, moglie e figli; poi vengono tutti gli altri legami di sangue più deboli, come zii e cugini anche molto distanti, infine c'è tutto l'accampamento dove soggiornano. Benché non ci sia un'autorità che governi la famiglia in modo assoluto, gli anziani sono comunque molto rispettati. Tutto viene tramandato oralmente (storia, ideali, tradizioni, regole sociali, insegnamento del dialetto eracliano), dalla loro gente o attraverso canti e le feste (per le leggende, tradizioni e il resto). È questo, assieme al legame del sangue e il valore dell'esperienza, che contribuisce al rispetto verso gli anziani. In ogni comunità Eracliana non c'è un capo, ognuno vive a suo modo, rispettando gli altri eracliani: tra ognuno di loro c'è un senso di uguaglianza, fratellanza e libertà. Se succede qualcosa, essi si autoregolano. Sovente però non mancano accesi contrasti, che possono variare da liti dove insulti e imprecazioni si sprecano (imprecazioni MAI rivolte contro gli dei) a risse.

Religione In genere gli eracliani sono devoti ad una qualunque delle divinità umane (chi più chi meno, non è raro che un esperto commerciante che viaggia su Ardanìa tenga all'oro tanto quanto al suo dio), ma tendono anche a conoscere i pantheon delle altre razze. Un vero eracliano che si rispetti non proferirà mai una bestemmia contro qualunque divinità, perché fin da piccolo gli è stato insegnato che l'ira degli dei, umani e non, non è cosa da prendere alla leggera.

Feste Appena se ne presenta l'occasione, gli eracliani festeggiano. Spesso la sera negli accampamenti eracliani ci sono suonatori, danzatori, cantori e si biva, si canta, si danza insieme davanti al fuoco, per dimenticare le fatiche della giornata. Le feste più grandi, quali matrimoni, feste propiziatricie a Postapritore (per un anno fortunato) e all'inizio di Macinale (per un buon raccolto), di Granaio (auspicio per gli affari e il commercio) e di Solfeggiante (per una buona vendemmia e festeggiare la fine del lavoro nei campi), sono un evento che coinvolge tutta la comunità e spesso richiamano il trasferimento degli eracliani da altre zone ad Eracles o Samsara, i quali partecipano attivamente, una volta rientrati in "patria", allo svolgersi delle festività.

Assid

Aspetto Gli Assid sono lo stesso ceppo dei Tremecciani (loro discendenti diventati sedentari) e pertanto mantengono le medesime caratteristiche fisiche. Essendo nomadi in un ambiente duro e ostile come il Sahra'Kbar (lett. grande deserto) che circonda l'oasi di Tremec, prediligono abiti che proteggano dal caldo ma mantengano comunque la loro praticità e soprattutto la loro resistenza a discapito dell'eleganza o della ricchezza nei tessuti. Il dialetto Assid è quello che viene chiamato antico Tremecciano ma la pronuncia è più secca e meno musicale di quella degli abitanti dell'Oasi.

Cenni Storici

- **Tempi Antichi** Grazie alla protezione offerta dall'imponente catena montuosa del Kamikush e alla durezza della vita nel deserto, la Stirpe Nera ha vissuto isolata dal resto di Ardanìa per molti millenni. Gli anziani tramandano la leggenda che a quei tempi tutti fossero uniti in una grande harahis che si spostava per il deserto cacciando e allevando greggi di lama e nessun infedele calpestava le sabbie dell'Unico. Dopo molti anni iniziarono dei brevi scambi commerciali con gli altri popoli di Ardanìa ma sino agli anni successivi alla fondazione di Tremec non vi furono contatti stabili con estranei al deserto e al popolo nero.
- **Tremec e Gurion** Tra la versione tremecciana e quella assid della leggenda di Gurion e Tremec ci sono grandi differenze. La storia narrata dal Tremec Tremecciano è tramandata solo oralmente tra i nomadi del deserto, che onorano Gurion e osteggiano invece il "falso profeta". Essi raccontano del tempo in cui i fratelli, Gurion e Tremec, guidavano come un'unica mano le carovane del Popolo Nero attraverso il Sahra'Kbar. Dopo anni di scambi commerciali favorevoli con i mercanti settentrionali e con gli el alamin (lett. "gli appuntiti", gli elfi), l'Unico mandò

sul deserto una lunga siccità, persino i pozzi normalmente più ricchi dissetavano a malapena gli uomini mentre i lama e i più deboli si ammalavano e morivano. La Stirpe Nera si credeva oramai condannata e i contrasti tra le tende si erano fatti più acuti, quando un mattino, come per miracolo, dove ci si aspettava l'ennesimo misero pozzo era sgorgata una fonte apparentemente inesauribile d'acqua pura e scintillante. Tutti ne gioirono e ringraziarono il Kamshin per averli guidati e il Dio dei Deserti per avergli concesso la grazia. Si ripresero dai brutti trascorsi e si fermarono più a lungo di quanto avevano mai fatto dei beduini prima di allora. Così passavano i giorni e la "Grande Harahis" rifioriva, ma nonostante l'oasi offrisse acqua e riposo, Gurion un mattino sentì il richiamo del Kamshin che vorticava e cambiava direzione. Raccolse quindi le sue cose e ordinò che si organizzassero le carovane per ripartire ma Tremec si oppose, ordinando di non ascoltarlo, sostenendo che l'Unico aveva donato l'Oasi alla stirpe nera perché se ne facesse una città come quelle degli infedeli nelle terre verdi. Gurion fu sorpreso dal comportamento del fratello e, adirato, gli ricordò che il popolo nero è legato al Sacro Kamshin e, come il vento, non può fermarsi troppo a lungo nello stesso punto. Secondo lui infatti, l'Unico li aveva sì salvati, ma era di certo un affronto alla sua generosità approfittarne, nonché un insulto all'orgoglio del Kamshin che senz'altro avrebbe spazzato via tende tanto esposte. Tremec rise di lui e parlò di mura per proteggersi dal Kamshin, sfidando quanto vi è di più sacro dopo l'Unico nel cuore di un beduino. Vista la corruzione nell'animo di Tremec, Gurion si vide quindi costretto a sfidarlo per porre fine alla contesa. Il duello fu breve, Gurion era un abile guerriero e aveva la ragione e Akkron dalla sua parte, ma, quando giunse il momento di finire il fratello, non ne ebbe la forza. Fu allora che Tremec, con l'inganno, cercando di ucciderlo lo pugnalò a una gamba destando la sua furia. Le sue parole per il fratello furono aspre e cariche di rabbia e segnano l'inizio della scissione che ha afflitto la Stirpe Nera. "Se è tuo volere vivere come un parassita che attende l'aiuto dell'Unico, fratello mio, d'ora in avanti rinnego il sangue che ci lega e le tue parole piene di veleno che insultano quanto è sempre stato per il nostro popolo. Nessuna città dovrà essere costruita o la Stirpe Nera diventerà debole come le genti di Ywul, che ci ruberanno il bestiame e l'acqua sprecandola, porteranno i loro falsi Dei nelle nostre terre e il Dio dei Deserti scatenerà su noi tutti la sua ira." Disgustato, Gurion lasciò Tremec ai suoi guerrieri che, dopo averlo accecato, avergli tagliato la lingua e spuntato le orecchie, come è tradizione per i traditori, lo abbandonarono all'Oasi. Dal giorno in cui i due fratelli si separarono la Grande Harahis si divise, con il passare delle lune, in harahis più piccole, ogni divergenza divenne un varco incolmabile e, quello che un tempo era la stirpe nera è oggi disseminato in tutto il deserto.

Società

- **Organizzazione** Gli assid sono organizzati in Harahis (tribù) di più tende (o famiglie) sotto la guida di un Rahis, solitamente un guerriero, scelto dai componenti maschi della tribù (più o meno democraticamente). Ogni harahis è autosufficiente, e ogni suo membro ha un ruolo ben preciso perché tutti possano sopravvivere all'ambiente ostile offerto dal Sahra'Kbar. I giovani si occupano dell'allevamento di piccoli greggi di lama da cui le donne poi ottengono pelli, una spessa lana molto resistente e ovviamente carne e latte per il sostentamento della tribù. I guerrieri, sia uomini che donne, battono il deserto sfruttando la velocità e la conoscenza del territorio per predare eventuali carovane o ignari viaggiatori, le modalità di aggressione e la loro spietatezza variano da tribù a tribù.
- **Schiavitù** La schiavitù, non per motivi etici ma pratici, è molto meno usuale tra gli assid che all'oasi di Tremec. Uno schiavo va mantenuto e per nomadi in un ambiente ostile può essere più un peso che un ausilio; ciò nonostante alcune tribù la praticano, spesso anche solo per rivendere gli schiavi agli schiavisti Tremecciani o sfruttarli sino alla loro morte.
- **Rapporti con Tremec** La maggior parte degli Assid cresce con il disprezzo per i sedentari e il modo di vivere opulento degli abitanti dell'Oasi. L'atteggiamento varia comunque da un harahis all'altra. Le tribù meno belligeranti si limitano ad un freddo distacco e al rifiuto di riconoscere l'autorità del Sultano sul deserto mentre, ad esempio i Predoni di Usul, combattono giorno per giorno ogni tremecciano avvistato.
- **Rapporti con gli stranieri al deserto** Non vengono fatte distinzioni tra i vari ceppi umani che vengono visti semplicemente come prede occasionali (o pericoli passeggeri da evitare in caso di gruppi ben armati) se non quando la tribù ha merci da scambiare. Una particolare diffidenza e un certo timore vengono riservati ad elfi e nani forse a causa della scarsa conoscenza della loro diversa natura.

Religione

- **Akkron** Nonostante la loro interpretazione differisca profondamente da quella Tremecciana, la maggior parte degli Assid è devota ad Akkron. La divinità, chiamata anche "Dio dei deserti" viene più temuta che venerata, alla stregua

di un dio che giudica e punisce, piuttosto che di uno che aiuta chi gli è fedele. La figura di Akkron non è associata, come invece per i tremecciani, a Lostris che non viene venerata e le cui gesta considerate incantevoli storie da falò.

- Il Kamshin Il Kamshin, vento caldo del deserto, secondo i nomadi ha volontà propria ed è padre di tutti i Djinn. Generato dal respiro dell'Unico Dio, a differenza del timore reverenziale suscitato da Akkron, il Kamshin viene considerato dagli Assid come un vero e proprio protettore. Spesso gli rivolgono suppliche e i vecchi saggi ne interpretano ogni cambio di direzione o folata improvvisa con grande scrupolo e attenzione. Spesso si dice compaia sotto forma di vortici di sabbia imponenti per punire in nome dell'Unico o seguirne l'imperscrutabile disegno. Altri raccontano d'aver sentito una voce di uomo, dal timbro fresco e chiaro, che canta passando tra le dune o urla avvertimenti.
- I Djinn Spiriti degli elementi, lunatici e spesso irrispettosi, i djinn sono i figli del Kamshin. Ai djinn vengono attribuite dagli assid tutte le piccole cose apparentemente inspiegabili nella dura vita del deserto. Possono presentarsi sotto varie forme, poichè hanno il potere di confondere gli occhi dei mortali. Così, djiin sotto forma di uomini, animali o persino elementi (come stelle cadenti o vortici di polvere) seguono il disegno divino, complicando o arricchendo la vita degli abitanti del Sahra'Kbar. I djinn sono buoni o cattivi a seconda delle circostanze e i loro rapporti con gli uomini possono essere di vario genere, ma solitamente se vengono trattati con rispetto ricambiano con il loro favore. Purtroppo non è facile riconoscere un Djinn prima che lui stesso lo voglia e amano mettere alla prova chi attraversa il deserto.
- Seth'Sariss Non sono molti i seguaci di questo culto che si uniscono alle tribù. Ogni Assid crede nell'esistenza e nella natura immortale di Seth'Sariss, madre degli Ophidiani, tuttavia solo in poche harahis viene accettato che la si veneri apertamente. Alcuni stregoni e odalische la venerano e le rivolgono suppliche ma sono persone solitarie e pericolose spesso evitate dagli altri Assid per scaramanzia, timore o repulsione. La leggenda vuole che Seth'Sariis fosse una potente Sahima (maga) punita da Akkron per la sua presunzione di voler guidare una harahis soggiogandone gli uomini con le arti magiche. Divenne quindi una donna serpente e venne allontanata da tutti che finalmente ne videro la natura infida portata alla luce dalla punizione dell'Unico. Da quel giorno si pensa regni sui suoi simili dalle profondità della piramide covando perfidi intenti e piani sinistri per guadagnare altro potere.
- Gli al Hashas Letteralmente "i sedici", nel dialetto dei predoni. La leggenda Assid vuole che quando vi saranno 16 guerrieri degni di essere chiamati tali, il loro capo guiderà gli Assid all'Oasi per combattere (non si sa se con o contro Tremec) l'Ultima Battaglia. Essi sono venerati quasi come semi-divinità dai beduini del deserto che li ritengono messaggeri del Kamshin. Usul, capo dei predoni, detto anche Sahra Khawf (lett. terrore del deserto) è considerato uno degli al hashas.

2.2 Storia degli Elfi

2.2.1 Descrizione generale

Su The Miracle è possibile interpretare tre stirpi d'elfo: I Quenya, i Sindar o i Teleri. Il popolo elfico ha una storia molto antica ed esistono tanti punti in comune tra le tre stirpi elfiche. Di seguito potrai approfondire la storia e gli usi della singola stirpe, e trovare approfondimenti sugli elfi in generale.

Quenya

Linea ruolistica: i Quenya, o Elfi Alti, data la loro lunga vita che li obbliga ad osservare lo scorrere di molte ere, hanno un atteggiamento distaccato, al di sopra degli eventi, e nelle loro decisioni danno molta più importanza alle conseguenze a lungo termine, piuttosto che in quelle immediate. Per questo motivo possono risultare incomprensibili a chi vive pensando sempre all'immediato. Tuttavia sono in realtà molto saggi e i consigli dei loro sapienti sono ricercati e rispettati da tutti. Non è raro trovare un Quenya immerso nel silenzio più assoluto, assorto nello studio o nella preghiera. La spiritualità caratterizza anche la vita di quegli elfi che hanno deciso di consacrare la propria esistenza all'uso delle armi: essi infatti mai incrociano le spade o versano sangue senza una valida ragione e sempre hanno rispetto di un nemico che si è battuto lealmente. Le attività produttive più diffuse sono l'alchimia e la lavorazione del ferro, largamente favorita del gran numero

di miniere scavate nelle viscere dei monti che circondano la cittadella di Ondolinde, nel regno di Valinor. Ampio spazio è dato a tutte le forme di arte.

Agenda Quenya: Imperialismo del Cielo

- Egemonia culturale ed influenza sugli altri popoli ardani
- Ricerca della perfezione, marziale e spirituale
- Custodia delle tradizioni elfiche
- Recupero dei perduti prodigi magici e tecnologici

Aspetto: possiedono un fisico molto slanciato e la pelle lunare. I loro lineamenti sono delicati ed i volti appuntiti. Il nucleo originario aveva i capelli color dell'oro, o di un biondo molto chiaro, ma con lo scorrere dei millenni le poche eccezioni sono aumentate largamente così che oggi è facile trovare anche Quenya dai capelli corvini o castani. Le iridi degli occhi sono per lo più azzurre, blu intenso o verdi. I Quenya amano gli ampi vestiti tessuti in materiali leggeri e ricercati, con ricami raffinati e decorazioni tipiche della cultura artistica della razza. Appaiono sempre eleganti, le femmine aggraziate nei movimenti, i maschi molto misurati e pacati. La lingua parlata è il Quenya, una derivazione dell'elfico più antico, ricca di aggettivi e sostantivi, che seppur armoniosa, ha perso in musicalità per favorire l'inserimento di molti neologismi.

Città di appartenenza: Valinor, entro la Valle Celata.

Regni: il Quenya è selezionabile esclusivamente a Valinor. Eventuali situazioni particolari saranno da sottoporre preventivamente allo Staff.

Religione: la divinità principale dei Quenya è la dea della luce Beltaine, per il fatto di essere Madre degli Elfi e quindi simbolo dei loro valori. Suldanas è venerato particolarmente come incarnazione della giustizia ed esempio di forza per la milizia. Earlann è venerato principalmente per l'aspetto della saggezza e della ricerca spirituale. Morrigan è venerata soprattutto in virtù del suo essere creatrice del Dono (la Magia) e degli Astri.

Sindar

Linea Ruolistica: La società sindar è caratterizzata da un forte spirito di amicizia e una grande coesione tra i membri, che parifica i rapporti anche tra elfi di diverso rango. Sono molto rispettosi della natura, con la quale vivono in simbiosi perfetta: essi infatti si considerano parte di essa e viceversa, perciò la proteggono in ogni modo. Sono perfettamente a loro agio nel loro ambiente naturale, tanto da essere lì difficilmente percepibili se non lo desiderano. L'ideale che i silvani sentono è il legame con il Doriath e i suoi abitanti, che pur rendendoli molto legati tra loro, li allontana dal resto d'Ardania. Hanno un carattere generalmente allegro e amano i banchetti. Adorano ascoltare gli inimitabili canti epici che rievocano le imprese eroiche compiute dagli antenati in tempi remoti, tuttavia, se risvegliata, la loro collera è grande come una possente tempesta e la loro vendetta implacabile e duratura. Fra la gente comune, i mestieri più diffusi sono l'intagliatore d'archi e l'addestratore di animali, favoriti da una vita in simbiosi con le foreste del Doriath.

Agenda Sindar: Decadentismo Moderato

- Protezione del Doriath e dei suoi luoghi sacri
- Recupero e conservazione dei legami spirituali con il Doriath e i suoi abitanti più antichi e misteriosi
- Recupero delle conoscenze naturali e del sapere magico relativo alla natura

Aspetto: leggermente più bassi rispetto ai Quenya, ma decisamente più agili, gli elfi delle foreste o Sindar, si sono adattati perfettamente all'ambiente in cui vivono: i boschi. La loro pelle è meno chiara e non risplende alla luce, cosa che, assieme alle vesti grigie, gli permette di mimetizzarsi. Preferiscono abiti più semplici e comodi rispetto ai Quenya. I loro occhi sono in prevalenza marroni o neri e i capelli castano chiaro. Il Sindarin, la lingua dei Sindar, è la lingua più melodiosa che esista, quasi come un canto che gli elfi silvani amano in modo viscerale.

Città di appartenenza: Valinor, entro la Valle Celata.

Regni: il sindar è selezionabile esclusivamente a Valinor. Eventuali situazioni particolari saranno da sottoporre preventivamente allo staff.

Religione: la divinità principale dei sindar è Suldanas, il Dio della Vendetta e della Caccia, che veglia sull'Equilibrio naturale. Beltaine è anche molto venerata, principalmente per il suo aspetto di creatrice delle foreste. Earlann è venerato soprattutto per essere il Dio di tutte le acque. Morrigan è venerata particolarmente per tutto il suo aspetto di ingannatrice e dissimulatrice: doti utili ad ogni buon cacciatore.

Teleri

Linea ruolistica: i Teleri sono elfi dalla mentalità aperta, molto più delle altre stirpi, che hanno ripensato il vivere elfico in un modo che spesso privilegia un vivace commercio alle tradizionali ricerche metafisiche o all'amore per la natura (che comunque permane, particolarmente verso il mare che questi elfi adorano). Nonostante possano sembrare distanti dalle antiche tradizioni, nei momenti in cui la Collettività elfica è in pericolo, i Teleri non esitano a muoversi al suo fianco in memoria del comune e antico retaggio, e nel loro cuore brilla la fiamma della Luce di Beltaine: una scintilla indistruttibile, seppur meno visibile degli altri elfi, del modo di vivere e di pensare elfico. La società, pur avendo ancora una forte radice elfica, è meno conservatrice ed è sviluppata sotto alcuni aspetti alla maniera umana: tale propensione si rispecchia architettonicamente a Rotiniel, dove troviamo costruzioni in pietra scura, massicce e imponenti. La tolleranza tipica della loro comunità ha permesso ai Teleri di unire la raffinata cultura elfica all'apertura verso il resto d'Ardanìa. I mestieri principali sono ovviamente la pesca e la carpenteria navale, essendo Rotiniel città portuale, e la lavorazione delle preziose stoffe provenienti dall'estero, anche se si può trovare praticamente di tutto nei mercati cittadini.

Aspetto: I Teleri discendono dai Quenya di Ondolinde, anche se, vivendo nella città tramite tra il continente elfico e quello umano, Rotiniel, hanno variato molte delle caratteristiche proprie degli elfi alti. Restano i tratti fisici, come la figura slanciata e i lineamenti appuntiti (con capelli spesso rossi o castani invece di biondi), ma i modi e le usanze, seppur di base Quenya, hanno subito una importante influenza dalle culture umane dando origine ad una nuova ed originale comunità elfica. Le vesti sono un misto di elfico tradizionale e non, spesso simili a quelle umane, così come la parlata si è sviluppata perdendo molta della sua musicalità ma arricchendosi di parole di altre lingue.

Agenda Telera: Illuminismo

- Ricerca, esplorazione e sperimentazione in ogni sfera del sapere (magico e non) per la prosperità elfica
- Rinnovo delle tradizioni elfiche, per dare nuova linfa alla Collettività
- Studio e controllo degli altri popoli, al fine di ispirarli ed integrarli nel disegno dei Vàlar
- Perfezionamento di tutte le arti, con una costante attenzione alla ricerca estetica del bello e dell'esotico

Città di appartenenza: Rotiniel, la Perla dei Mari.

Regni: il Telero è da giocare a Rotiniel. Eventuali situazioni particolari saranno da sottoporre preventivamente allo staff.

Religione: le divinità principali dei Teleri sono Earlann e Morrigan, i Vàlar Gemelli. Il primo per essere il dio di tutte le acque, della conoscenza e della ricerca, e supremo patrono di tutte le arti; la seconda per essere la Dea del Dono (la Magia) e degli Astri, dei Sogni, e per gli aspetti di dualismo e arguzia, indispensabili a chi si apre verso le altre razze. Beltaine è venerata soprattutto per il suo ruolo di Madre degli Elfi. Suldanas è venerato principalmente come incarnazione della giustizia.

2.2.2 Storia Elfica

Prefazione

Ai primordi di tutte le ere gli elfi furono i primi a posare i piedi su Ardanìa. Quando soltanto loro erano in grado di costruire regni, si racconta che tutto era posseduto dagli elfi e che gli stessi elfi fossero posseduti dal tutto. Si narra che i primi elfi, vicini agli dei come figli ai padri, riuscissero a parlare con le piante e con tutte le creature e che fossero capaci di straordinari prodigi magici, ad oggi incredibili ed inimmaginabili. Tutte queste però sono storie, che come tutti, anche io ho sentito da bambina e come tutti racconto ora da anziana ai miei stessi discendenti. Nella realtà nulla si ricorda di quei giorni, poiché tutta la storia elfica anteriore a 4000 anni fa fu cancellata dai Decadenti. Per comprendere come questo è

potuto succedere, bisogna conoscere una nozione storica che non è andata perduta. In ogni regno ed in ogni epoca, due grandi fazioni politiche dominavano la scena popolare nei regni, quella dei Decadenti e quella degli Imperialisti.

I Decadenti predicavano l'avvento delle nuove razze, la morte degli elfici e l'estinzione della stessa razza elfica. Loro quindi erano assolutamente disposti al patteggiamento ed al ritiro interiore, lasciando spazio a tutte le altre creature che loro stessi si sentivano spinti ad aiutare a crescere. Gli Imperialisti al contrario erano fautori del dominio elfico. La tecnologia progredita e la forza della conoscenza, sia magica che culturale, dovevano bastare a dimostrare che gli elfi dovevano guidare le altre razze e sottomettere quelle che non si piegassero al loro volere. Questo nonostante gli elfi non si mostrassero loro da molti millenni. Le due fazioni hanno sempre potuto vantare elementi di notevole rilevanza, e la loro caratteristica ispirazione cospiratoria le portava a piazzare pedine importanti nei governi o nelle istituzioni, per far trionfare la loro causa. Per quel poco che si possa tramandare, anche se non si posseggono più prove storiche inoppugnabili, i cicli storici degli imperi elfici sono stati sempre condotti da queste potenti logge. Al momento attuale gli storici sono riusciti a focalizzare due fasi importanti della storia prima dei "falò senza luce". Dopo il grande esodo in quelle che sono le attuali terre che il nostro popolo può rivendicare, gli Imperialisti erano riusciti a portare al potere alcune loro sedicenti pedine. Questo portò un'epoca di irrigidimento del sistema sociale e di dominazione coloniale delle terre umane. Nella posizione dove risiede l'attuale città umana di Hammerheim, vi era difatti l'ultima città elfica che la storia ricordi nel continente umano.

Questa era retta da potenti generali, che con un esercito permanente si garantivano il rispetto degli umani e delle altre razze inferiori, con la pressione della loro supremazia militare. Il periodo di dominio durò (si stima) millenni e gli Imperialisti videro illuminarsi un avvenire che portava verso la dominazione della razza elfica, secondo i dettami dei loro insegnamenti. L'educazione nelle scuole cambiò in questi termini ed anche il complesso profilo della razza elfica edificò nuove basi. Tutti e tre gli stipiti elfici si unirono nuovamente in un nuovo fiorente impero, dominato dal Consiglio dei Cinque (del quale tratterò in seguito). Nonostante la schiacciante supremazia del pensiero Imperialista, i Decadenti lavorarono nel più completo silenzio per far accadere la più grande rivoluzione culturale della storia elfica. Mentre gli Imperialisti erano occupati con l'immane lavoro sulle strutture militari e sul cambiamento dell'ottica sociale, loro si dedicavano ad infiltrare loro teste di ponte nelle strutture che controllavano il tessuto culturale del paese. Riuscirono poi, nel lungo tempo, ad avere basi di potere in quasi tutti gli istituti culturali dei regni elfici e soprattutto all'interno dell'Ordine dell'Antica via, unico a possedere da millenni gli arcani segreti dell'antica magia elfica.

Non si sa precisamente cosa avvenne successivamente al periodo Imperiale, ma tutta la conoscenza di quei tempi è racchiusa all'interno di un periodo che viene per comodità chiamato l'era del "falò senza luce". In quest'epoca (circa dal – 5000 al – 3900 della conta Imperiale) ci fu un processo di oblio della storia elfica, una distruzione degli antichi artefatti e la progettazione della distruzione dell'Ordine dell'Antica Via, avvenuta al termine di questo periodo. Gli uomini piazzati dai Decadenti, aiutati dai loro uomini presenti nell'Ordine dell'Antica via e dai loro incantesimi, strutturarono un processo sequenziale che distruggesse la maggior parte della conoscenza dell'Antico popolo, così da portarli in una condizione inferiore a quella delle altre razze, favorendo così l'estinzione dell'intera popolazione. Il tutto fu fatto con tanta lentezza e cura che gli Imperialisti si resero conto di questo troppo tardi. L'immane proporzione del lavoro rendeva inimmaginabile questo tipo di atto, ma allo stesso tempo questo atto era troppo grande per passare inosservato. Dai frammenti di storia raccolti, c'è stata, intorno all'anno – 3960 del nuovo calendario, una terribile battaglia nella colonia presente nel territorio umano contro i nani, la Battaglia Sanguinosa. Durante gli anni di guerra i libri e gli oggetti sui quali erano stati veicolati i propositi dei Decadenti, in tempi assolutamente casuali (all'apparenza) divampavano in un fuoco nero senza calore o luce e si riducevano in cenere. Milioni di volumi e di oggetti, in ogni luogo di ogni regno, diventavano cenere ogni giorno. Nel giro di una settimana tutta la storia elfica ed alcune delle più avanzate conoscenze, rese ancor più perfette dai millenni di utilizzo accurato, trovavano ormai residenza soltanto nelle menti degli addetti ai lavori. Gli Imperialisti allora si mossero in forze e, nonostante la battaglia infuriasse nel continente umano, ritirarono tutte le loro truppe tranne alcuni arcieri ed i maghi dell'Ordine dell'antica via, dai combattimenti. Sacrificarono quindi le colonie in favore dell'assetto interno che rischiava di portarli alla rovina. Per quanto il danno fu di una gravità assoluta, gli Imperialisti riuscirono a fermare i Decadenti prima che questi riuscissero a distruggere le tracce della cultura elfica e le riserve alimentari dell'impero. Ci fu un ventennio di repressione, dove vennero processati ed uccisi tutti i Decadenti che si riuscirono a trovare.

C'è da dire che molti si uccisero, proprio perché custodivano del sapere e commisero prima di farlo atti terribili. Un fatto documentato è "la strage di Mezzodern". Da un diario ritrovato e stimato come autentico si può leggere come nell'istituto di tessitura magica Mezzodern, il maestro Gorglaj uccise tutti i suoi colleghi ed allievi tramite l'utilizzo di potenti magie, prima di sopprimere se stesso nel rogo dello stesso istituto. In questo solo caso, si ha la documentazione fattiva di come un'arte (la Tessitura Magica) sia andata perduta. Dopo che l'Impero aveva restaurato il suo ordine, tornarono dalle

colonie vincitori e vinti nello stesso tempo, i pochissimi sopravvissuti dell'ordine dell'Antica via. In circostanze ancora non chiare, questi si spensero uno ad uno senza insegnare la loro arte ad altri (si sospetta fortemente che i sopravvissuti fossero elementi Decadenti, ma nessuno oserebbe profanare la loro memoria con questo insulto senza prove). La perdita della più importante scuola per tradizione e potere, all'interno della società elfica, sconvolse la popolazione già provata dai fallimenti dell'impero. Molti cominciarono a credere ai precetti dei Decadenti. La colonia era persa, la storia era persa, come la stessa Antica via. La magia degli elfi era ormai come quella degli umani ed anche parecchi mestieri non differivano di molto. Il pensiero imperialista cominciò a sfaldarsi ed i nuovi Decadenti cominciarono a cambiare il pensiero collettivo, inserendosi nel tessuto scolastico ed educativo come i loro predecessori avevano fatto. Nel periodo chiamato "della ristrutturazione", però, sia gli Imperialisti che i Decadenti non avevano più la forza motrice di un tempo, e così si venne a creare la base della cultura che viene ora chiamato Illuminismo. L'Imperialismo ed il Decadentismo sono correnti che sembrano comunque molto presenti (con diverse sfumature chiaramente) all'interno della struttura politica elfica, ma a queste si è aggiunta nell'ultimo millennio quella degli "Illuminati". Questa corrente professa un pensiero mutevole, molto simile a quello umano, che tende ad eliminare gli estremi. Gli Illuminati appaiono più vicini agli Imperialisti che ai Decadenti, ma a differenza di loro non hanno un pensiero espansionista. Mirano invece a consolidare i rapporti interni e tendono ad interagire con le altre razze qualora necessario. Credono alla differenziazione degli stipiti elfici e non sottovalutano affatto le altre razze dalle quali tentano di isolarsi. E' chiaro che non si può racchiudere in poche righe un pensiero sviluppatosi in millenni di storia, ma questa non vuole essere una trattazione esaustiva di questi argomenti. Vuole esserne soltanto un accenno.

Come accennato in precedenza parlerò ora del Consiglio dei Cinque. E' chiamato in questo modo l'organo di base della struttura politica elfica. Ogni città storicamente è stata retta da un consiglio di cinque membri, che rappresentino equamente il pensiero della collettività. Al consiglio siedono il Re, la Regina, il capo della congregazione religiosa più importante, il delegato del Re per la politica economica ed infine il delegato del re per i rapporti diplomatici (o il generale in alcuni casi). Al consiglio dei Cinque si unisce poi ogni anno un cittadino scelto con sistemi casuali, chiamato "Sesto invitato", che rappresenta in maniera diretta il popolo. Nella storia si ricordano alcuni emeriti "sesti invitati", che sono riusciti a portare molto beneficio ad un determinato anno di reggenza. Un anno nella lunga vita degli elfi non è molto e venire ricordati per questo tipo di beneficio arrecato alla popolazione è uno dei più grandi meriti che si possono ottenere. Per le decisioni più importanti, riguardanti non soltanto una singola città ma la totalità delle popolazioni elfiche, è competente il Consiglio dei Millenari. Ci sono soltanto tre vincoli per essere accolto nel consiglio dei millenari: aver fatto parte del consiglio dei cinque di qualche città, anche come "sesto invitato" e aver compiuto mille ed un anno (si deve presentare valida documentazione anagrafica). Il consiglio dei millenari è noto per la lungaggine delle sue decisioni, che hanno la particolarità di non dover essere prese per forza. La decisione viene presa soltanto se al 95% dei presenti la decisione risulta valida. Al consiglio possono partecipare difatti moltissime persone.

Si ricorda nel - 812 dal nuovo calendario un consiglio di 2439 elfi, che decise in 144 anni la necessaria bonifica della zona di Ilkorin dalle paludi che infestavano il luogo, per aprire una nuova via commerciale sicura. Il tutto è storicamente dimostrato dagli archivi del paese, nato appunto dalle prime case costruite in quella zona da chi lavorava alla bonifica. Ora il ridente centro commerciale può vantare il diritto di essere il più grande paese del continente elfico. Il ricorso al consiglio dei millenari è oramai caduto in disuso. L'ultima decisione presa dal consiglio risale appunto all'anno dell'approvazione del nuovo calendario elfico (che fu approvato da questo concilio stesso). Sono quindi diverse centinaia di anni che questo consiglio non viene convocato, ma se si dovesse mai convocare di nuovo, le modalità sarebbero quelle dei nostri avi: uno dei Re delle città che ne senta il bisogno (per valide ragioni che influenzano tutti i fratelli), manda i suoi araldi dagli altri Re. Tutti gli altri Re inviano poi i loro araldi in ogni parte del continente elfico a dare l'avviso del giorno e del luogo dove si terrà la prima seduta del consiglio. In genere il posto è la città più grande, in grado di ospitare anche migliaia di persone per prolungati periodi di tempo.

Vediamo nel dettaglio la struttura gerarchica della politica elfica. E' usanza che ogni città scelga un Re (o Aran) o Regina (Tari o Bereth). Il Re viene democraticamente eletto con votazione presso la sede reale, ogni volta che viene a mancare il Re precedente. Al nuovo Re viene dato un periodo di tempo di un anno per insediarsi e sostituire le cariche che il re può eleggere con elementi di suo favore, allontanando gli elementi precedenti. In questo senso, varieranno quindi anche alcuni elementi del consiglio. Spiegare quanto sopra a chi non è elfo è molto difficile, poiché vi è ignoranza soprattutto tra gli umani, della coesione della società elfica e della suo sentimento di appartenenza alla razza.

Si può parlare addirittura di fratellanza elfica. Ma noi la chiamiamo Collettività e ne tratterò in seguito in maniera migliore. Comunque venga chiamato questo tipo di legame, si può notare che il comportamento degli elfi soprattutto riguardo le istituzioni è di indubbia fiducia. Per questo non c'è pericolo di brogli durante le elezioni (che vengono comunque

controllate tramite appositi meccanismi amministrativi) oppure non si teme che in un consiglio dei millenari si possa creare caos anche con interventi di 1000 persone ed oltre. L'educazione e l'impronta caratteriale degli elfi è tale che essi apprendano il controllo ed il calcolo dei tempi di reazione fin dalla più tenera età. Questo è basilare per pensare di vivere serenamente una vita incredibilmente lunga secondo il pensiero della collettività.

Dopo questo preambolo sulla politica e sulla sparizione della storia (fino ai tempi del nuovo calendario), ecco quello che si è riuscito a ricostruire tramite le documentazioni scampate al periodo dei "Falò senza luce".

I - I primordi

Le leggende fanno risalire la nascita degli elfi all'alba del mondo, quando Beltaine, con le proprie lacrime, diede vita ai suoi figli prediletti, ma ai tempi non quello il loro nome. Erano gli Yuu, gli Antichi, dominatori di Arдания e di tanti altri mondi. Passarono millenni e al termine dell'era ricordata come Era del Mutamento nacquero gli elfi come oggi intesi, dalle ceneri dall'antica cultura.

Gli elfi popolavano in quei tempi in pace e armonia le foreste dell'Hildoriath. La società elfica era inizialmente strutturata in tante piccole Casate, corrispondenti approssimativamente ad una o due Dinastie famigliari. Ma con il lento e tuttavia inesorabile moltiplicarsi dei figli di Beltaine, la situazione era destinata a cambiare. Alcune Casate si unirono tra loro, altre rimasero prive di discendenza e si persero nel tempo. La tradizione narra di tre grandi stirpi di elfi, che si imposero per importanza su tutte le altre, tre Casate che con i secoli andarono acquistando autonomia e peculiarità proprie. I nomi con i quali venivano chiamate erano e sono "Quenya", "Sindar" e "Drow".

A guidare la ormai numerosa comunità elfica vi erano un Re ed una Regina. La loro autorità era riconosciuta per volontà divina e rispettata da tutti gli elfi. Quanti siano stati i Re e le Regine che si succedettero sul trono dell'Hildoriath non è noto, e i nomi degli appartenenti alla gloriosa stirpe dei Re furono poi dimenticati. Il governo della comunità era costituito da un Consiglio di Anziani, cui partecipavano i rappresentanti delle Tre Casate, e che era presieduto dal Re e dalla Regina. La vita degli elfi era serena. Un intero continente, l'Hildoriath, era a loro disposizione, mentre le colonie umane erano amministrate senza grandi difficoltà.

II - Gli Imperfetti

Vi era poi una quarta stirpe, di cui gli Antichi Scritti poco parlano, se non in modo vago e sfuggente. Essi venivano chiamati "Ghauna", gli "imperfetti", o "reietti" anche. Accadeva infatti che, a intervalli di molte stagioni, venissero alla luce neonati con varie malformazioni. Essi venivano spesso ripudiati, ma tuttavia lasciati vivere e crescere nella comunità. L'infanticidio, d'altra parte, è visto sin dagli albori della civiltà elfica come un inconcepibile atto sacrilego. Nessuno sa per quali ragioni tali creature furono partorite, si ipotizza che potessero essere il frutto di unioni innaturali fra membri della stessa Dinastia, ma sono solo ipotesi.

Quel che è certo è che i "Ghauna" presentavano tutti le medesime caratteristiche: menomati mentalmente, incapaci di apprendere i rudimenti dell'Antica Scienza, incredibilmente goffi e sgraziati, e tuttavia molto più forti e robusti dei loro consanguinei. Fu per questa ragione che la Casata Drow per prima, poi seguita anche da Quenya e Sindar, cominciò ad utilizzarli come manovalanza. In pochi secoli i Ghauna cominciarono ad unirsi e riprodursi tra loro, divenendo sempre più numerosi e "diversi" dai loro padroni. Il Re e la Regina non vedevano di buon occhio il proliferare di quegli "elfi infelici", ma erano ben consapevoli che una loro presa di posizione in questo senso avrebbe portato ad uno scontro con le Casate, il cui potere già grande e andava crescendo.

Ormai i Ghauna erano infatti utilizzati per compiere qualsiasi lavoro pesante fosse necessario alle Tre Casate, che in cambio garantivano loro la sopravvivenza. I Ghauna non avevano naturalmente alcuna rappresentanza in Consiglio e nonostante le loro condizioni di vita fossero nella maggior parte dei casi miserabili, era tale il timore che essi nutrivano per i loro "padroni" elfi, che non osavano ribellarsi. Ma una notte accadde un evento straordinario e terribile. Era il tempo di Re Feonwe e la dolce Aetheldore, sua Regina, i quali regnavano ormai da diversi secoli in pace e con saggezza. Ebbene ella partorì un figlio e alla gioia iniziale di entrambi i regnanti, subentrò l'orrore, quando il Re vide il neonato.

Non c'era dubbio: era un Ghauna, un imperfetto. Nessuno a corte ebbe il tempo o la volontà di indagare sulla causa di un evento tanto incredibile, poiché si preferì mettere subito a tacere il fatto. La Regina ripudiò suo figlio e il Re diffuse la

notizia che il neonato fosse morto. Seguirono alcuni mesi di lutto in tutta la comunità e poi non se ne parlò più.

III - Ghaunadaur e il Grande Esodo

Il figlio reietto della coppia di regnanti fu adottato dalla comunità dei Ghauna, che riconobbero in lui un loro simile. Nessuno sapeva da dove egli provenisse, e nessuno se lo chiedeva poiché spesso gli “imperfetti” venivano trovati abbandonati nei boschi e raramente se ne scoprivano i genitori. Il giovane reietto cresceva sano, forte ed eccezionalmente intelligente per essere un Ghauna. Fu così che gli fu dato il nome di Ghaunadaur, che nella lingua degli “imperfetti” (una sorta di elfico distorto e semplificato) significava “il migliore fra i Ghauna”. Sin da giovane Ghaunadaur cominciò a spargere tra i suoi simili voci di una terra promessa per la loro razza, a Ovest oltre il mare. Una razza creata dagli dei – lui diceva – per dominare, e non per essere schiava. Così si diffuse tra i Ghauna il Culto dell'Ovest, come venne chiamato, e tra loro cresceva sempre più il malcontento e la frustrazione, mentre Ghaunadaur veniva riconosciuto tra loro come guida indiscussa.

La rabbia di Ghaunadaur e del suo popolo era tanta e tale che era ormai divenuta incontenibile. In una notte senza luna, dopo molte stagioni di segreti ma febbrili preparativi, Ghaunadaur guidò l'insurrezione dei reietti contro gli odiati padroni. Molto degli elfi che abitavano il Doriath non erano combattenti, le guarnigioni del Doriath non preparate ai campi di battaglia urbani, e questo fu loro fatale. Tanti perirono, trucidati nel sonno o nel vano tentativo di difendersi, femmine e bambini non furono risparmiati: torrenti di sangue, per la prima volta nella sua millenaria storia, solcarono l'Hildoriath. Ma la conoscenza delle Arti Arcane era nei Figli prediletti di Beltaine molto più profonda e terribile di quanto Ghaunadaur potesse immaginare. Tutto l'Hildoriath corse in aiuto dei suoi Signori, dai volatili alle fiere, dai più piccoli animali fino ai più antichi e giganteschi, il Vento, il Cielo e la Terra stessi.

Le Tre Casate unite come non mai combatterono strenuamente e in un unico, possente impeto d'orgoglio, la rivolta fu sedata. Molti reietti furono uccisi, e Ghaunadaur cadde gravemente ferito. Solo allora le Tre Casate si resero conto dell'errore compiuto e si pentirono. I Drow proposero di uccidere tutti gli imperfetti ed eliminare così per sempre il frutto dei loro errori, ma le altre due Casate, così come il Re e la Regina, provarono pena e compassione per quelli che erano, in fondo, pur sempre dei loro figli. Così i Ghauna vennero esiliati dall'Hildoriath e gli fu intimato di non farvi mai più ritorno, pena la morte. Ghaunadaur radunò tutto il suo popolo sulle sponde occidentali; lì fece costruire un grande flotta di rudimentali imbarcazioni, grandi zattere cariche di provviste. Fino a che, quando tutto fu pronto, i reietti si imbarcarono e Ghaunadaur li guidò attraverso il mare ad Ovest, verso una terra in cui “vivere da liberi e padroni”, come spesso diceva. E degli “imperfetti” nulla si seppe più per molti e molti secoli.

IV - La Vendetta dell'Orda

Dall'Ovest non giunsero più notizie e la pace e la serenità di un tempo sembravano tornate a regnare nell'Hildoriath. D'altra parte gli elfi tutti avevano ora altro a cui pensare: i regnanti si avviavano ormai verso la vecchiaia senza aver ancora generato un erede. La questione della successione era tanto più delicata poiché era ben chiaro a tutti che in mancanza di un erede si sarebbe scatenata una lotta per il trono più o meno aperta fra le Tre Casate. Per grazia degli dei, dopo pochi anni, questa terribile eventualità fu scongiurata: la Regina partorì un erede e fu chiamato Thorondil, Principe dell'Hildoriath. Vi furono grandi e sontuosi festeggiamenti che si prolungarono per molti mesi. Con il passare dei decenni Thorondil cresceva forte, sapiente e determinato.

La luce di Beltaine splendeva forte nei suoi occhi e il suo braccio pareva guidato da Suldanas stesso. Perciò, pur essendo Thorondil ancora giovane, nessuno si stupì quando, poco più di un secolo dopo, Re Feonwe annunciò che avrebbe presto abdicato in favore del figlio. Il giorno dell'incoronazione tutto era pronto, e l'atmosfera solenne. Gli elfi di ogni stirpe erano accorsi da ogni regione dell'Hildoriath per assistere all'evento.

Tale era l'attesa e l'emozione per un avvenimento tanto straordinario, che ogni altra occupazione o ufficio passò in secondo piano. E così, in quel brumoso mattino di Orifoglia, nessuna sentinella si trovava a pattugliare la costa occidentale. Nessuna sentinella poteva vedere le centinaia di grandi zattere che ad una ad una si ammassavano sulle coste dell'Hildoriath. La cerimonia era già iniziata quando un gruppo di sentinelle lanciò l'allarme. Ma era troppo tardi. La prima ondata fu preceduta dal cupo e cadenzato martellare di tamburi, che si faceva sempre più forte, sempre più veloce. Poi migliaia di orribili creature dalla pelle verde sciamarono tra gli alberi del Doriath abbattendo qualsiasi cosa al loro passaggio. Era

giunta l'Orda degli Orchi. E al centro di tutti loro, grande e terribile sul dorso di un imponente lupo nero, Ghaunadaur spronava i suoi orchi alla battaglia. Nessuno tra gli antichi figli dell'Hildoriath, ebbe il tempo di capire, nessuno ebbe il tempo di pensare che il loro "errore" di un tempo era tornato ed esso avrebbe ora potuto decretare la loro fine, per sempre.

V - La Battaglia dei Re

Gli orchi erano tanti, forti e spietati, ma l'orgoglio degli elfi era troppo grande perché si lasciassero sopraffare senza combattere fino alla morte.

I Quenya si dimostrarono senza pari nel dominio degli elementi e dell'Antica Scienza; atterriti da armi tanto potenti quanto a loro sconosciute, molti orchi fuggirono e perirono sopraffatti dalla magia. Altrettanti caddero sotto i colpi infallibili dei tiratori Sindar, che organizzati in squadre di cacciatori saettavano veloci e invisibili tra le fronde, e con le loro frecce seminavano la morte e il panico nelle retrovie del nemico; quel giorno, non una freccia Sindar mancò il bersaglio. Ma non vi era spettacolo più affascinante e terribile insieme di quello offerto dai guerrieri Drow in mezzo alla battaglia. Le loro lame, cosparse di mortifero veleno, sembravano tutt'uno con la mente ed il corpo: con sguardo di ghiaccio e con mano veloce e inesorabile, falciavano le fila del nemico; come presi da divino furore si abbattevano sugli orchi in una danza di morte. La prima ondata fu annientata e respinta: la battaglia sembrava vinta. Ma grande fu lo sgomento quando una seconda armata, più numerosa e determinata, si fece strada nel cuore dell'Hildoriath, con Ghaunadaur a guidarla.

L'esercito elfico era stanco, disperso e in netta inferiorità numerica, ma non si perse d'animo. Il Principe Thorondil fu tra i primi a scagliarsi in battaglia; combatteva senza risparmio e nel convulso groviglio di corpi, armi e armature, chiara e scintillante splendeva la luce di Amart'hyanda, la spada degli Antichi, forgiata all'alba del mondo da Suldanas e benedetta dalla Grande Madre; il sangue orchesco che pure scorreva copioso sulla sua lama, mai ne intaccava la brillantezza. E nelle abili e possenti mani di Thorondil, la spada fece scempio del nemico. Ma il valore del Principe degli elfi non fu sufficiente ad evitare la tragedia. Ad un tratto, sopra il rumore dei tamburi da guerra, sopra il fragore della battaglia un grido feroce e profondo, un grido di bestiale esultanza scosse il campo di battaglia: con orrore, tutti gli elfi si voltarono a guardare Ghaunadaur che con orgoglio stringeva nella sua mano le teste mozzate del Re e della Regina.

L'animo degli elfi, già provato, sprofondò nella disperazione. Urla di rabbia e dolore squarciarono il cielo; la terra, le acque, i venti sussultarono: l'Hildoriath piangeva la morte dei suoi Signori. E una lacrima solcò il viso del Principe degli elfi. Senza esitazione Thorondil si fece strada a suon di fendenti fra i pelletterde, che soccombevano annichiliti da tanta furia, e si lanciò spada in pugno, contro Ghaunadaur.

VI - Vittoria!

Lo scontro fra Thorondil e Ghaunadaur fu il più lungo ed epico che la storia elfica ricordi. La bianca spada dell'uno cozzava con le due enormi asce affilate dell'altro. Nel frattempo i Figli dell'Hildoriath combattevano strenuamente per mantenere la posizione ma se talvolta riuscivano ad aprirsi un varco su un fronte, da un altro lato erano costretti ad arretrare e lasciar spazio agli orchi. La battaglia fra i due generali continuava senza esclusione di colpi, e nonostante il forte impeto che li muoveva, nessuno sembrava prevalere sull'altro.

Ma il passare del tempo avvantaggiava il nemico. Lentamente l'Orda stava accerchiando l'esercito elfico. Per un momento, un guizzo di speranza attraversò l'animo degli elfi quando Thorondil riuscì a colpire a morte il supremo comandante dei pelletterde: con un raccapricciante ruggito, Ghaunadaur rovinò a terra, sconfitto. Tuttavia, l'esultanza si tramutò presto in angoscia, mentre il corpo retto e fiero di Thorondil si accasciava al suolo, lacerato da poche ma profonde ferite. Gli elfi erano oramai completamente circondati: in trappola. Al panico degli orchi per la morte del proprio capo, subentrò prontamente l'ebbrezza di una vittoria oramai certa. Allora dalle labbra del Principe dell'Hildoriath oramai agonizzante si levò una preghiera, quieta e possente insieme, che immediatamente volò sulla bocca di ogni elfo e centinaia di voci divennero una voce unica, che si alzava solenne verso il cielo. E dall'alto, la preghiera fu ascoltata. Quando Thorondil esalò l'ultimo respiro, avvenne un fatto straordinario. Un'ombra, prima appena accennata, poi sempre più grande, coprì il campo di battaglia.

La luce del sole fu oscurata, e tutto intorno si diffondeva una leggera luminescenza verde. Gli incantatori e i sacerdoti elfici, così come gli sciamani pelletterde avvertirono che qualcosa di estremamente potente aveva turbato l'equilibrio degli elementi: l'essenza stessa dell'Hildoriath si era destata dal suo sonno millenario. D'un tratto, spade, asce e archi furono

posati e su ogni cosa calò un innaturale silenzio. Tutti i combattenti alzarono lo sguardo, impietriti. Metà del cielo era coperta da una sorta di ampia nuvola color smeraldo... ma non era una nuvola: era un'ala. Un paio di enormi ali, grandi come pianure, che muovendosi generavano un vento tanto forte da costringere elfi ed orchi a trovare appigli cui aggrapparsi per restare fermi sulle loro gambe. Poi la creatura si fece più vicina, e minacciosa. Ricordava vagamente un rettile, nel corpo e nella testa, con arti giganteschi, denti e unghie affilate come spade. Ma negli occhi non vi era malvagità. Ammesso che si possano attribuire sentimenti dei mortali ad un essere semidivino, vi si poteva leggere forse un insieme di severità, compassione e saggezza infinita, senza tempo. Si trattava della mitica creatura divenuta poi oggetto di tante fiabe e racconti fantastici, il leggendario Drago di Smeraldo. Lo sguardo del Drago si posò prima sugli elfi, ed il suo era uno sguardo corrucciato, quasi di rimprovero, poi scrutò gli orchi attentamente e con durezza. Allora levò gli artigli su di loro e una potenza senza pari si abbatté sui figli di Ghaunadur. Pareva che tutti gli elementi si piegassero alla volontà del Drago, la terra tremava sotto i piedi degli orchi e li intrappolava in robuste radici, mentre dal cielo una pioggia di fulmini ne folgorò a centinaia.

E la sorpresa fu ancor più grande quando tutti videro come alle sue mastodontiche dimensioni si accompagnasse tuttavia un'agilità e una destrezza nel combattere che atterriva per velocità e precisione. Fu allora che una nuova speranza riscaldò i cuori dei Figli di Beltaine e mosse le loro braccia alla battaglia. Gli orchi, terrorizzati da tale potente inatteso nemico si trovarono spiazzati di fronte alla controffensiva dell'armata elfica, e in poco tempo furono sopraffatti e messi in rotta. Aggrovigliati tutti nella mischia, presi dalla foga del combattimento, inizialmente nessuno si accorse che il Drago di Smeraldo era scomparso portando con sé il corpo di Thorondil.

Ma non era quello il momento delle domande e degli enigmi; nei pensieri degli elfi vi era solo esultanza: la battaglia era vinta!

VII - L'equilibrio si spezza

L'Orda degli orchi era sconfitta, e per sempre esiliata nelle terre oltre il mare. Una grande cerimonia funebre fu allestita in onore del Principe caduto, molti canti si levarono e molte lacrime furono versate in suo ricordo. La pace regnava di nuovo sull'Hildoriath. Ora il tempo della rinascita e della ricostruzione era giunto, e mai come in quel momento il popolo elfico sarebbe dovuto rimanere fraternamente unito. Così non fu. Con la morte di Thorondil la stirpe dei Re era finita per sempre, e tutti sapevano cosa questo avrebbe significato: guerra. I primi attriti si manifestarono subito nelle sedute del Consiglio successive alla vittoria.

I Quenya sostenevano che il popolo elfico si sarebbe dovuto organizzare in grandi, maestose città, che rendessero manifesta la loro grandezza, istituendo un esercito regolare, costruendo avamposti in tutto il continente per averne il controllo. Per far sì che ciò che era accaduto non si ripetesse mai più. I Sindar al contrario volevano che la civiltà elfica continuasse a vivere dove si diceva fosse nata, e cioè tra gli alberi secolari delle grandi foreste nel cuore dell'Hildoriath, vivendo a stretto contatto con la natura e nel più profondo isolamento. Solo questo, secondo loro, avrebbe garantito la pace e la felicità per la loro razza. I Drow infine si dimostrarono i più agguerriti e determinati.

Galvanizzati dalla vittoria sugli orchi, accusavano le altre casate di sottovalutare la potenza della propria razza. Quest'ultimo successo, dicevano, aveva dimostrato una volta di più la loro natura di dominatori incontrastati. Gli elfi avrebbero quindi dovuto armarsi e, in virtù della loro superiorità razziale, assoggettare al loro dominio tutte le terre emerse. Le diverse opinioni apparvero subito come inconciliabili, nessuno era intenzionato a recedere di un solo passo dalla propria posizione e i margini di mediazione e compromesso si assottigliarono fino a scomparire. La situazione era a un punto morto, e la tensione altissima. Mancava veramente poco a che si impugnassero le armi, mancava poco allo scontro diretto; quel poco era un pretesto.

Il pretesto, immancabilmente, arrivò.

VIII - La Guerra dei Cento Anni

Nelle sedute del Consiglio, Seregh, potente Capocasata dei Drow, cominciò a scagliarsi contro i portavoce Quenya in merito al possesso della Bianca Reliquia. Essa consisteva in un ramo (o una piccola radice, le testimonianze in questo senso sono diverse) del Sacro Albero Tulip, donde il mondo fu creato. La Reliquia era stata da sempre conservata dai sacerdoti Quenya, fin dai primordi custodi dell'Antica Scienza e della Tradizione. I Drow ne rivendicavano ora il possesso, in quanto “unici e veri appartenenti alla stirpe elfica”, accusando Quenya e Sindar di vigliaccheria e mollezza e gettando il disonore su di loro. Una notte, un gruppo di esperti assassini Drow penetrò nel tempio dei Quenya per trafugare la Reliquia e ne uccise i sacerdoti guardiani. Il tentativo fallì, e il furto fu sventato, ma i morti rimanevano: per la prima volta un fratello aveva levato l'arma su un fratello e la strada del sangue era stata imboccata. Tornare indietro non era più possibile.

Cominciava quella che fu poi ricordata come la “Guerra dei Cento Anni”. Tanto a lungo durarono i sanguinosi scontri fra le tre Casate. Le prime battaglie furono scaramucce di piccoli gruppi armati fra Quenya e Drow, ma presto la guerra crebbe in intensità e in ferocia. I Sindar assunsero inizialmente una posizione equidistante da entrambi gli schieramenti, valutando attentamente e con lungimiranza la situazione. Ma presto le autentiche ambizioni dei Drow si palesarono agli occhi di tutti: il loro scopo era uno ed uno solo: dominare le altre Casate, per poi dominare incontrastati su ogni cosa o essere vivente, e per farlo conoscevano un unico strumento: la guerra. Così dopo il primo decennio gli schieramenti erano ben definiti: Quenya e Sindar da una parte e Drow sul fronte opposto. Dopo decenni di guerra, molto fu il sangue versato, gli omicidi, le stragi. Ma Beltaine non aveva perdonato i Drow, traditori della stirpe degli Eletti, e abbandonò i loro cuori, dando forza ai loro avversari. I traditori furono decimati e sconfitti. Ai superstiti fu proposta una riconciliazione, seppur dolorosa, che potesse condurre ad una pace duratura. Ma i Drow, indomiti e orgogliosi guerrieri, alla resa preferirono l'esilio.

IX - Il Lungo Esilio

Gli elfi Drow intrapresero così un lungo viaggio che li portò nel profondo e disabitato sud dell'Hildoriath. Fu un massiccio esodo, che durò parecchi anni, e che rappresentò l'inizio di ciò che gli elfi chiamano il “Lungo Esilio”. Una voce subdola solleticava i loro spiriti ebbri d'odio e di rancore, una volontà potente e terribile li guidava verso gli abissi. E colui che era stato sconfitto ed esiliato dall'Hildoriath millenni prima, Luugh, il dio malvagio imprigionato all'alba del mondo nei più profondi recessi della terra, trovò finalmente un popolo pronto a venerarlo. Un popolo forte, spietato e guidato dall'odio. I “figli di Luugh”, come i Drow divennero soliti chiamarsi, si rifugiarono in buie foreste e in grandi caverne scavate nella roccia, e lì continuarono a scavare e a costruire, sempre più in profondità. Nel sottosuolo edificarono una grande città, Luughnasad, con molti tunnel, loculi, miniere, strade e templi. Dopo alcune generazioni, i Drow non conobbero più la luce del sole. Luugh donò loro la conoscenza delle Arti Oscure, e Kelthra rese le sue creature predilette, i Theratan, loro alleati e servitori. Ma la pratica delle Arti Oscure corruppe indelebilmente l'animo e il corpo dei Drow: la loro pelle divenne scura come ossidiana e gli occhi bianchi e vitrei. Per questo i Drow sono noti anche come “Elfi Oscuri”.

X - I Falò senza Luce e la Battaglia Sanguinosa

Dopo la dipartita della Casata Drow si ha il culmine del procedimento silenzioso di distruzione operato dalla fazione estremista della corrente Decadente, noto come Falò senza Luce (vedi Prefazione). Secondo molti studiosi l'opera di sabotaggio e distruzione era iniziata molti secoli prima, c'è chi ritiene che anche le sconfitte subite da Ghanadaur siano avvenute con la partecipazione determinante di Decadenti. Diviene un importante punto di riferimento in questo periodo l'Oracolo dell'Ordine dell'Antica Via, misteriosamente immune dagli attacchi dei decadentisti. La Dama Bianca, l'altro nome dell'Oracolo dell'Ordine diviene nella pratica guida degli elfi per tacito consenso ottiene la neutralità da parte degli umani per la ventura guerra con i nani. A causa degli incidenti nel Doriath quasi tutti i contingenti nel continente umano vengono fatti rientrare, restarono solo quelli dell'Ordine dell'Antica Via. Vi è una terribile battaglia: i nani e gli elfi si affrontano, mentre gli umani si tirano indietro all'improvviso, grazie ad una offerta dell'Oracolo. I nani vengono sconfitti e deportati dagli elfi. Gli umani approfittano della situazione per prendere possesso di più ampie zone. Gli elfi si ritirano nel Doriath, ad ovest del mare, e abbandonano completamente le colonie, mentre gli uomini lentamente dimenticano la loro esistenza, come quella dei nani. Solo i pochi comandanti al servizio della Dama Bianca sapevano della scelta della prigionia dei nani. Quando decenni dopo l'azione Decadentista ha il suo culmine, e anche l'Ordine assieme alla Dama

Bianca viene annientato, muore ogni conoscenza della sorte dei nani negli elfi. Seguiranno decenni di repressioni ai danni dei Decadenti che riporteranno la stabilità nel popolo elfico.

XI - Il Viaggio Verso Nord

Sconfitti i Drow, annientati i Decadenti, il pericolo maggiore per gli altri elfi era passato. Tuttavia le divisioni e le differenze fra Quenya e Sindar non cessarono di esistere. Così i primi, che costituivano la maggioranza della comunità, decisero di abbandonare la foresta e di mettersi in viaggio verso le terre del nord: lì avrebbero costruito la loro città, la loro dimora. Finwerin Eldamar, anziano e sapiente capo casata Quenya, li guidava nell'impresa. Impiegarono molti anni a raggiungere e rendere abitabili le fredde pianure e le alte montagne settentrionali, ma infine trovarono in quei luoghi la loro dimora ideale. Il frammento del Tulip fu nuovamente piantato, e da esso nacque il Bianco Albero, a rappresentare il sacro e indissolubile vincolo che legava il popolo elfico alla sua terra e alla Grande Madre. Attorno ad esso fu edificata la città più bella che occhio possa contemplare: tripudio di armonia e perfezione, bianca e splendente nel cuore dei monti Elverquisst, sorgeva Ondolinde, dimora dei Quenya. Fra le sue candide mura fiorirono le Arti e le Scienze, furono innalzati templi e biblioteche, e ad ornare tutto portici, fontane e variopinti giardini. E per molti e molti anni Finwerin Eldamar, incoronato Re dei Quenya, governò in pace e prosperità sul suo popolo, da allora noto anche come popolo degli "Elfi Alti".

XII - La Foresta del Doriath

Dopo l'esilio dei Drow e la dipartita dei Quenya, nella foresta dell'Hildoriath rimasero i soli Sindar. La saggia ed equilibrata Arabella, guida spirituale della Casata Sindar, chiamò tutti i suoi fratelli a raccolta sotto i grandi alberi del Doriath, la fitta foresta che ricopre le regioni centrali dell'Hildoriath. Essi divennero i protettori del Doriath, dove costruirono grandi villaggi sugli alberi, in cui vivevano e vivono tuttora in totale armonia con la natura e i suoi elementi. Il loro straordinario e intricato complesso di capanne e pontili diede forma ad una grande città nel cuore della foresta, chiamata Tiond. Al contrario degli altri elfi, i Sindar, o "Elfi Silvani" come furono poi chiamati, preferirono sin dall'inizio l'isolamento dei loro boschi all'esplorazione di nuove terre. I temuti Cacciatori Sindar vegliano attentamente ma discretamente sul Doriath, difendendone i confini a prezzo della loro stessa vita. Gli Elfi Silvani divennero così tutt'uno con la foresta, vivendo e prosperando in simbiosi con le altre creature del bosco; si dice che gli alberi stessi obbediscano al volere dei sacerdoti Sindar. Arabella fu incoronata Regina del Doriath e su di esso regnò con equilibrio e giustizia per gli anni che seguirono.

Non tutti i Quenya si accontentavano di una vita idilliaca entro le bianche mura di Ondolinde; per alcuni di loro quella vita era priva di stimoli e di prospettive. Così, sin dagli anni immediatamente successivi alla fondazione della Splendente, un gruppo di Quenya guidati dall'intraprendente Marip'in Elenion si lasciarono i monti Elverquisst alle spalle e intrapresero un lungo viaggio verso sud. Dopo i primi anni trascorsi a portare e scambiare merci per tutto l'Hildoriath, Marip'in e la sua gente si stabilirono sulla costa orientale e fondarono la città che sarà poi conosciuta come Rotiniel. Marip'in ne divenne re, ma lo spirito mercantile ed errabondo dei Teleri, come vennero chiamati gli elfi di Rotiniel, era ben lungi dall'essere sopito. I Teleri infatti, divenuti esperti navigatori, stabilirono rotte attraverso l'Oceano Orientale e raggiunsero il Continente umano.

Allora si verificarono i primi, discreti contatti fra le due razze dopo il periodo del Falò senza Luce. Per gli elfi comunque il tempo di rivelarsi nuovamente agli umani non era ancora giunto, e all'inizio gli incontri rimasero segreti e avvolti dal mistero, fino a sconfinare nella leggenda. Ad essi non fu dato alcun peso dai regnanti umani. Ma intanto dalle prime clandestine relazioni fra umani ed elfi nasceva la generazione dei Perhidil, i mezz'elfi o mezzarazza, come venivano chiamati con disprezzo, i quali erano invero molto pochi e ben nascosti. Durante la Grande Guerra gli elfi si avvidero che più che dagli uomini, il grande pericolo per Arдания tutta era rappresentato da Surtur e dalle sue ambizioni di conquista. Così Quenya, Sindar e Teleri riuniti in Consiglio come non accadeva da secoli, seppur a malincuore decisero di inviare pattuglie di guerrieri elfi sul Continente umano.

Persino i Sindar, famosi per la loro insofferenza verso ogni evento esterno al Doriath, si convinsero a mandare alcuni dei loro rinomati e infallibili tiratori. Come gli umani ben sanno, il contributo degli elfi si rivelò determinante per la vittoria sugli orchi. Da allora i contatti tra elfi e umani si fecero più frequenti e di conseguenza il numero dei mezz'elfi aumentò notevolmente. La loro duplice natura era allo stesso tempo una virtù e una condanna. Disprezzati e allontanati dagli elfi come risultato di un incrocio con una razza inferiore; temuti e visti con sospetto dagli uomini, che li consideravano bizzarre e curiose creature, i Perhidil furono condannati a non avere una terra cui appartenere o una città in cui abitare.

Ma ciò fu anche la loro fortuna: in poco tempo divennero i più grandi viaggiatori e mercanti delle terre emerse; ogni scambio commerciale tra elfi e umani avveniva di fatto attraverso la loro mediazione. I mezzi elfi mercanti cominciarono ad accumulare grandi ricchezze e iniziarono a insediarsi nell'unica città dove gli elfi si dimostravano più aperti e tolleranti: la città di Marip'in e patria dei Teleri, Rotiniel. Essa divenne il più importante centro di scambio fra i due continenti, essendo anche l'unica città portuale che li collegava. Come suole accadere nella società umana, la versatilità, l'astuzia commerciale e soprattutto la ricchezza di alcuni mezzi elfi servì loro a guadagnarsi anche fama e rispetto nel Continente.

XIII - Il contatto con gli umani: Teleri e Peredhil

Non tutti i Quenya si accontentavano di una vita idilliaca entro le bianche mura di Ondolinde; per alcuni di loro quella vita era priva di stimoli e di prospettive. Così, sin dagli anni immediatamente successivi alla fondazione della Splendente, un gruppo di Quenya guidati dall'intraprendente Marip'in Elenion si lasciarono i monti Elverquisst alle spalle e intrapresero un lungo viaggio verso sud. Dopo i primi anni trascorsi a portare e scambiare merci per tutto l'Hildoriath, Marip'in e la sua gente si stabilirono sulla costa orientale e fondarono la città che sarà poi conosciuta come Rotiniel. Marip'in ne divenne re, ma lo spirito mercantile ed errabondo dei Teleri, come vennero chiamati gli elfi di Rotiniel, era ben lungi dall'essere sopito. I Teleri infatti, divenuti esperti navigatori, stabilirono rotte attraverso l'Oceano Orientale e raggiunsero il Continente umano.

Allora si verificarono i primi, discreti contatti fra le due razze dopo il periodo del Falò senza Luce. Per gli elfi comunque il tempo di rivelarsi nuovamente agli umani non era ancora giunto, e all'inizio gli incontri rimasero segreti e avvolti dal mistero, fino a sconfinare nella leggenda. Ad essi non fu dato alcun peso dai regnanti umani. Ma intanto dalle prime clandestine relazioni fra umani ed elfi nasceva la generazione dei Perhidil, i mezz'elfi o mezzarazza, come venivano chiamati con disprezzo, i quali erano invero molto pochi e ben nascosti. Durante la Grande Guerra gli elfi si avvidero che più che dagli uomini, il grande pericolo per Arдания tutta era rappresentato da Surtur e dalle sue ambizioni di conquista. Così Quenya, Sindar e Teleri riuniti in Consiglio come non accadeva da secoli, seppur a malincuore decisero di inviare pattuglie di guerrieri elfi sul Continente umano.

Persino i Sindar, famosi per la loro insofferenza verso ogni evento esterno al Doriath, si convinsero a mandare alcuni dei loro rinomati e infallibili tiratori. Come gli umani ben sanno, il contributo degli elfi si rivelò determinante per la vittoria sugli orchi. Da allora i contatti tra elfi e umani si fecero più frequenti e di conseguenza il numero dei mezzi elfi aumentò notevolmente. La loro duplice natura era allo stesso tempo una virtù e una condanna. Disprezzati e allontanati dagli elfi come risultato di un incrocio con una razza inferiore; temuti e visti con sospetto dagli uomini, che li consideravano bizzarre e curiose creature, i Perhidil furono condannati a non avere una terra cui appartenere o una città in cui abitare. Ma ciò fu anche la loro fortuna: in poco tempo divennero i più grandi viaggiatori e mercanti delle terre emerse; ogni scambio commerciale tra elfi e umani avveniva di fatto attraverso la loro mediazione. I mezzi elfi mercanti cominciarono ad accumulare grandi ricchezze e iniziarono a insediarsi nell'unica città dove gli elfi si dimostravano più aperti e tolleranti: la città di Marip'in e patria dei Teleri, Rotiniel. Essa divenne il più importante centro di scambio fra i due continenti, essendo anche l'unica città portuale che li collegava. Come suole accadere nella società umana, la versatilità, l'astuzia commerciale e soprattutto la ricchezza di alcuni mezzi elfi servì loro a guadagnarsi anche fama e rispetto nel Continente.

XIV - Il ritorno dei Figli di Luugh

Passarono i decenni e nulla più sembrava potesse turbare la pace dell'Hildoriath. I due gravi lutti che pure colpirono i reami elfici, quello di Re Finwerin e di Re Marip'in, furono accolti con tristezza sì, ma infine con la consueta serenità, poichè i due regnanti trapassarono naturalmente, secondo la volontà della Grande Madre Beltaine, per tornare ad abbracciare l'armonia del Tulip. La morte naturale è infatti percepita dagli elfi semplicemente come un punto di passaggio, come una soglia fra due mondi. Aredhel Eldamar succedette al padre sul trono dei Quenya, mentre il giovane Eryth seguì al padre Marip'in, Re dei Teleri. Ma i traditori del popolo elfico, dalle profondità di Luughnasad, già tessavano le loro trame di vendetta. E quando furono pronti, tornarono in superficie, durante un inverno particolarmente duro. Piccoli manipoli di esperti sicari Drow si sparsero non visti per tutto l'Hildoriath, le loro lame erano intrise del più potente veleno conosciuto, si diceva distillato dal ventre stesso di Kelthra, un dono prezioso e terribile, donato per colpire a morte i più anziani e potenti fra gli elfi. La prima a cadere in agguato fu la saggia Arabella, Regina dei Sindar.

A nulla valsero le cure dei sacerdoti e l'amore del Doriath per la sua regina. Ella morì, e il giovane ma già rispettato Agar en'Nimbreth prese il suo posto. Con la lancia in pugno e lo spirito di Suldanas nel petto, non esitò a vendicare la morte della madre. Dopo Arabella, fu la volta di Re Eryth di Rotiniel: in una delle sue frequenti battute di caccia nel Sud, lui ed il suo gruppo di guardie furono assaliti e trucidati orribilmente. La morte della Bianca Regina di Ondolinde fu, se possibile, ancor più dolorosa. Anch'ella fu infatti aggredita, ma gli assassini Drow non riuscirono ad ucciderla, poiché l'intervento della Guardia Alta fu tempestivo e non lasciò scampo agli Scuri. Aredhel fu ferita, ed il veleno cominciò a consumare il suo corpo.

L'esultanza per il fallito tentativo di agguato da parte dei Drow fece sì che le condizioni fisiche della Regina non destassero eccessiva preoccupazione, tanto più che la ferita appariva ormai del tutto guarita. Ma Kelthra subdolamente già accompagnava la Bianca Dama verso la morte. La salute della Regina peggiorò di mese in mese e quando le sacerdotesse capirono che non si trattava di stanchezza, ma di un male ben più oscuro e profondo, era già troppo tardi. Neppure Beltaine poteva più salvare Aredhel, tale era il potere di Luugh e dei suoi servitori. Furono mesi di lutto per l'Hildoriath, mesi di solenni cerimonie, intimo dolore e fermi propositi di vendetta; ma il tempo della giustizia per i Figli di Beltaine giunse presto. Nimbreth già regnava sul suo popolo nella Verde Tiond, quando Rotiniel incoronò Elrylith come suo Re, e a Lorac Isildur, prima Comandante della Guardia Alta di Ondolinde, fu affidata la corona ed il Regno della Splendente.

Iniziava così una nuova era per il popolo elfico, chiamato a difendersi ancora una volta contro i fratelli di un tempo.

Cronologia

- 5800 C.I. – Anno dell'Isolamento. Gli elfi annunciano alle loro colonie del continente ad Est che non saranno tollerate intrusioni nei territori Imperiali. Vengono fortificate le difese sui confini e negli insediamenti locali.
- 5227 C.I. – La Fine della Dinastia Elfica. La cerimonia di incoronazione di Thorondil come re degli elfi viene bruscamente interrotta dall'orda di Ghaunadaur che approfitta dei primi effetti dei falò per attaccare di sorpresa gli elfi. Gli imperfetti vengono sconfitti ma la casata dei Re è estinta.
- 4989/-4889 C.I. – Dopo numerosi tentativi falliti ricreare un nuovo assetto di potere tra gli elfi, la casata drow causa lo scoppio di una terribile guerra tra gli elfi, la guerra dei 100 anni.
- 4887 C.I. – La casata Drow, sconfitta decide di andare in esilio nelle profondità della terra dove comincia a convertirsi a Luugh e Kheltra.
- 4800/- 3900 – In questi secoli di terribile disfatta per gli elfi, che hanno perso una casata e che stanno subendo le croniche distruzioni dei falò senza luce, diviene un importante punto di riferimento l'Oracolo dell'Ordine dell'Antica Via, misteriosamente immune dagli attacchi dei decadentisti, che diventa guida del popolo elfico.
- 3965 C.I. – Vi è una terribile battaglia su quella che è l'ultima colonia dell'oramai continente umano. I nani e gli elfi si affrontano, mentre gli umani si tirano indietro all'improvviso. I nani vengono sconfitti e deportati dagli elfi. Gli umani approfittano della situazione per prendere possesso di più ampie zone.
- 3964/- 3943 C.I. – Anni di definitiva repressione interna dei decadentisti tra gli elfi. Essi tuttavia, con un ultimo gesto riescono finalmente ad annientare anche l'Oracolo dell'Ordine dell'Antica Via, ed uccidono la Dama Bianca.
- 3964/- 3837 C.I. – Al termine della deportazione, il popolo di Djare svanisce senza traccia dal continente. La storia li dimentica lentamente. Gli elfi si ritirano nel continente ancora proibito agli uomini, ad ovest del mare.
- 3901 C.I. – Anno dell'Esodo. Dopo molte discussioni gli elfi quyenya decidono di lasciare la casata dei sindar nella foresta e di viaggiare verso nord per fondare un loro reame, vengono guidati verso nord da Finwerin Eldamar. Arabella dichiara quello stesso anno la nascita del regno di Tiond degli elfi silvani e ne diviene regina.
- 3893 C.I. – Dopo un lungo viaggio e molto lavoro, comincia a nascere una città per i quyenya nel Nord, viene detta Ondolinde, e quell'anno viene incoronato primo re Finwerin Eldamar, l'elfo che li aveva guidati con lungimiranza.
- 3842 C.I. – Anno dei Saluti. Alcune famiglie quyenya, col permesso di Finwerin lasciano Ondolinde guidate dal principe Marip'in Elenion e cominciano a viaggiare per l'Hildoriath.
- 3801 C.I. – Anno dell'Elfo sul Mare. Marip'in fonda Rotiniel, divenendone primo re. 0 (- 1400 C.I.) – Anno dei Fiori Spenti. Il tulip è colpito da una grave malattia e da quest'anno ricomincia la conta degli anni elfica. Da molti

secoli sono al trono gli Antichissimi regnanti elfici Arabella, Finwerin e Marip'in, per le rispettive città di Tiond, Ondolinde e Rotiniel.

- 28,7 F.T. (- 826 C.I.) – Ad Ondolinde il potere va in mano officiosamente ad Aredhel Eldamar, che diviene Ninqe Heri, amministrando il regno al posto del padre, ancora nominalmente Aran.
- 42,7 F.T. (- 812 C.I.) – Un consiglio di 2439 elfi, decide in 144 anni la necessaria bonifica della zona di Ilkarin dalle paludi che infestavano il luogo, per aprire una nuova via commerciale sicura. Successivamente alla bonifica, nascerà un fiorente villaggio.

Per maggiori informazioni: Cronologia della storia antica

Gli eventi di seguito sono ricordati da tutti gli elfi giocabili (hanno infatti almeno 150 anni):

- 39,20 F.T. (199 C.I.) – La Battaglia dei Grandi fiumi. L'Esercito Reale hammin, i maghi di Edorel, gli elfi del Doriath ed i Nordici di Helcaraxe uniscono le forze per sconfiggere le truppe di Surtur in questo fatidico anno. Da questo momento gli elfi cominciano finalmente a rivelarsi agli umani, e nascono i primi contatti ufficiali.
- 41,20 F.T. (202 C.I.) – Anno dei Sonni Sereni. Finwerin Eldamar e Marip'in Elenion muoiono di morte naturale lo stesso anno, venendo succeduti rispettivamente dalla figlia Aredhel e dal figlio Eryth.
- 52,20 F.T. (213 C.I.) – Incendio di Rotiniel: la città viene devastata. Comincia la ricostruzione col massiccio stile che la caratterizza oggi.
- 27,21 F.T. (266 C.I.) – L'attacco dei Figli di Luugh: muore Arabella ed il figlio Agar en'Nimbeth diviene Haran di Tiond. Muore Eryth ed Erylith diventa Aran di Rotiniel. Muore Aredhel e Lorac Isildur è incoronato Aran di Ondolinde.
- 27,33 F.T. (278 C.I.) – Strani sconvolgimenti avvengono nel Doriath. Il Tulip fiorisce trentotto anni in anticipo, terremoti scuotono il continente, spiriti ed animali sembrano impazzire. Makindur Eldamar e Beriannen en'Nimbeth, i due reali di Ondolinde e Tiond convogliano a nozze, con il rito dell'Abbraccio Elfico. L'evento viene celebrato dinanzi ai popoli di tutto il Doriath e agli amici degli elfi. Beriannen viene così riconosciuta come Tari di Ondolinde e Makindur come Aran di Tiond. Infine gli sconvolgimenti hanno culmine nel Bosco di Earlann: la vegetazione marcesce, piante colossali si animano attaccando ferocemente i sindar, l'esodo del popolo dei Grigi diviene inevitabile. I sindar profughi assieme alla regina Beriannen trovano riparo ad Ondolinde.
- 28,01 F.T. (279 C.I.) – Appurata la perdita del Bosco di Earlann e della città di Tiond, per volere dei sovrani viene fondata Valinor, la città che vedrà insieme Sindar e Quenya. Qualche mese gli elfi uniti svolgono un incredibile rituale di Risonanza, che evokerà l'Oracolo dell'Antica Via. Le tre stirpi interrogano il potente spirito sul futuro del popolo elfico.
- 28,02 F.T. (280 C.I.) – Un maremoto devasta un'intera zona di Rotiniel. Il quartiere residenziale viene riedificato interamente sulle acque seguendo degli antichi progetti procurati da uno studioso Telero, Orophin Luinlin, ultimo esponente ufficiale delle Falma Laure, le Onde d'Oro. Alcuni mesi dopo, in seguito ai saggi consigli dispensati al regno nel momento del bisogno, Orophin Luinlin viene incoronato dal Senato e dal popolo come Aran di Rotiniel, anche in virtù del suo legame di sangue con il capostipite dei Teleri, Marip'in. Nello stesso anno nasce l'erede di Makindur Eldamar e Beriannen en'Nimbeth di Valinor, il primo della nuova casata unita.

2.2.3 Approfondimenti

Economia

E' particolarmente difficile applicare il concetto di economia al mondo elfico. Un sistema economico presuppone che si produca qualcosa per averne un guadagno in termini economici o quantomeno un vantaggio in termini di status. Il mondo elfico funziona in questi termini soltanto per quel che riguarda gli scambi esterni con popolazioni non efiche, mentre per il mercato interno la produzione è principalmente legata alle esigenze del territorio o della popolazione.

C'è da dire che il sistema di importazione e esportazione è ridotto ai minimi termini, poiché il mercato elfico è molto chiuso. Si importano soltanto elementi non presenti in territorio elfico oppure manufatti umani caratteristiche, o di moda

in un periodo determinato della storia elfica. Il conio elfico produce annualmente una quota definita di moneta d'oro, che viene calcolata in base alla produzione interna di materie prime e non di prodotto finito. Le materie prime difatti sono beneficio assoluto della collettività elfica, ed ogni consiglio cittadino provvede tramite il sistema di guardaboschi e guardie cittadine a visionare lo stato delle risorse naturali. Ogni cittadino che prelevi una certa quota di un singolo materiale, deve registrare la "sottrazione delle risorse" presso i magazzini cittadini. Questo permette al conio di calcolare la nuova produzione di moneta per l'anno successivo e permette al consiglio di valutare periodi di "proibizione" che permettano di preservare un determinato elemento naturale dallo sfruttamento eccessivo. Una volta registrato il materiale, chi lo ha prelevato può utilizzarlo per i propri fini. Questo sistema di interscambio produttivo fa sì che ogni elfo abbia almeno un mestiere. Una richiesta di aiuto fatta ad un elfo falegname per la costruzione delle sedie di casa propria, presuppone che si abbia maniera di ripagare il favore tramite la propria arte lavorativa. Ogni elfo viene difatti educato fin dall'infanzia in un'arte (come spiegato successivamente).

Chi non riesce ad apprendere "degnamente" almeno un mestiere viene assegnato all'amministrazione cittadina (eliminazione dei rifiuti, pulizia cittadina, sistema di smistamento lettere, ecc...), e da questa pagato con moneta corrente. Tramite questo pagamento, anch'essi riescono a permettersi una vita dignitosa, ma ai margini della Collettività elfica (del quale parleremo in seguito). Al momento attuale non ci sono produzioni elfiche molto differenti da quelle umane, tranne che per la manifattura di solito estremamente più accurata. Le arti fondamentali sono molto vicine tra le razze di riferimento, compresa quella della popolazione nanica. Questa situazione era molto diversa prima del periodo dei "falò senza luce". L'arte elfica si elevava a vette sconosciute dalle altre popolazioni e gli elfi potevano ben vantarsi di questo. Dopo il periodo suddetto, c'è stato una sorta di "oscurantismo" per le arti, che non sembra mostrare evoluzioni in positivo. Gli elfi sembrano difatti non riuscire a riprendere la superiorità che secoli di dominio incontrastato su Ardania gli avevano da principio concesso.

Religione e culto dei morti

Le religioni erano, al principio della storia del mondo, il fulcro della vita elfica. Dopo le "vittorie" riportate dai Decadenti, queste funzioni primarie nella società sono passate in secondo piano, dando alla collettività elfica una visione meno mistica dell'esistenza. Una trattazione accurata delle divinità elfiche si può trovare all'interno del pantheon elfico stesso, ma qui sembra d'obbligo la trattazione sociale delle religioni e delle funzioni clericali. Una differenza fondamentale tra il clero elfico, quello degli umani e quello dei nani è la credenza in un'unica entità primordiale. Tutti gli elfi che prendono i voti presso la chiesa di qualsiasi divinità, giurano principalmente sul Tulip, di cui i primi tre Dei sono frutto. Il Tulip è quindi il fulcro assoluto della religiosità elfica. I singoli Dei vengono venerati secondariamente come immagini o figli del Tulip, che insieme formano una collettività, a specchio della Collettività Elfica, che si riporta ad un'entità superiore comunque meno presente di loro ma allo stesso modo tangibile. Nonostante vi siano specifiche funzioni associate ad ogni elemento del clero che venera singole divinità patroni, tutti gli elementi del clero vengono chiamati "Germogli del bianco padre" (tradotto dalla lingua elfica) come diretto riferimento al Tulip.

Questo tipo di definizione del ruolo clericale è essenziale per comprendere cosa avviene ad un elfo che voglia percorrere la via del Tulip. L'elfo viene giudicato dal conclave clericale di riferimento e, se ritenuto degno, viene indirizzato ad un sacerdote anziano che ne giudicherà le attitudini. Una volta giudicate le attitudini del candidato, il suo anziano riferirà al consiglio quale è la strada ritenuta più idonea per lui. Il candidato verrà quindi indirizzato verso un patrono e verso le funzioni che per lui risultano più indicate. Il clero difatti ricopre ruoli societari molto importanti rispetto alle ordinarie funzioni religiose, comunque da loro ricoperte. I sacerdoti di Suldanas sono spesso dignitari amministrativi, che ricoprono funzioni di gestione del personale elfico addetto alla città. I sacerdoti di Beltaine sono spesso medici e dignitari rappresentanti del concilio per quel che riguarda tutte le funzioni sanitarie. I sacerdoti di Earlann invece sono solitamente destinati a divenire capi di istituti di formazione, scuole o centri per l'apprendimento dei mestieri. A Rotiniel alcuni chierici di Earlann che si occupa esclusivamente della benedizione delle acque e delle imbarcazioni. I compiti assegnati ai sacerdoti di Morrigan sono invece quelli di investigazione. Sono i nemici giurati degli eretici e degli adoratori dell'oscuro. Loro supportano le truppe dell'esercito o le guardie cittadine nelle indagini. Molte volte vengono eletti anche giudici cittadini, ma in questo caso non è raro che abbandonino l'abito talare. Sono terribili ed astuti esperti di interrogatori e di torture, per le quali sono molto temuti. Questi sacerdoti hanno una delegazione particolare ad Ondolinde (ora inclusa in Valinor), chiamata "Del buon risveglio", specializzata nell'interpretazione dei sogni.

Dei culti malvagi di Luugh e Kelthra, si sa molto poco. In realtà nella Collettività Elfica, a differenza che nella frammentaria società umana, questi culti non hanno modo di espandersi. Si sa che esistono adoratori di queste divinità anche

al di fuori della società Drow, ma questi vivono perennemente nascosti oppure si rintanano ai margini della Collettività, sopravvivendo più che vivendo, sostenuti spesso dalla forza del risentimento. In alcuni casi riescono a formare comunità più stabili, come nel recente caso di Nolwe.

Come avete potuto leggere, non c'è alcuna funzione religiosa che si occupi della morte. Questo è dovuto alle caratteristiche del corpo degli elfi: non resta traccia del loro corpo dopo il trapasso. Alcuni umani sono allora curiosi di sapere come mai esistano delle tombe elfiche. Queste in effetti non hanno lo stesso scopo di quelle umane o naniche, non sono il posto che contiene i resti corporei del defunto, ma sono principalmente un monumento alla persona stessa. Alle volte ne sono uno speciale ricordo. In verità ne esistono pochissime, poiché appunto il concetto di "sepoltura" non fa parte della cultura elfica. Dopo il loro ciclo di vita (di cui parleremo più avanti) gli elfi "sentono" di stare per morire. Si racconta che gli anziani ascoltino "la canzone del Tulip". Una volta che questo tipo di sensazione pervade la sua persona, l'elfo si reca verso il luogo scelto per il proprio trapasso, il luogo dove dovrà essere giudicato degno o meno di tornare al Tulip. Molti elfi utilizzano anni interi della loro vita percorrendo le lande del Doriath alla ricerca del posto adatto alla loro partenza. Curiosamente gli elfi stessi ammettono che tale luogo è per quasi tutti vicino al luogo dove sono nati o vissuti. Comunque sia, il corpo dell'elfo che sente la canzone del Tulip resiste in vita tra i 6 ed i 9 giorni e, una volta finito il tempo, torna alla natura come il vento. L'elfo infatti (che conserva sempre l'aspetto di un umano avente massimo 40 anni, poiché lo sviluppo fisico rimane congelato tra i 25 ed i 40 anni) è soggetto ad un episodio di autocombustione così repentino e terribile, che di lui non rimane che sottilissima polvere, portata via dal minimo alito di vento. Alla scena possono assistere soltanto le persone che il morente ha richiesto perché presenziassero al suo giudizio. In genere però l'elfo giunge da solo al luogo scelto. E' considerato tra gli elfi un assoluto privilegio essere guidati da un proprio amico nel luogo prescelto per la propria morte, e sedersi lì con lui a parlare del passato.

Non si è parlato neanche di sacerdoti che celebrino funzioni di congiunzione, come quella del matrimonio. Il matrimonio difatti è un'usanza che gli elfi non hanno. Gli elfi legano il loro sentimento d'amore profondo alla condivisione della vita con un'altra persona. Come fecero Beltaine e Suldanas, una coppia elfica si scambia sotto un albero "l'abbraccio d'amore". Dopo questa solenne promessa (di cui danno a tutti l'annuncio mesi prima, di modo che più persone possibili possano essere presenti a testimoniare l'evento comunitario), la coppia comincia a vivere insieme. La solidità del loro amore è dimostrata da quanto tempo la coppia riesce a vivere insieme felicemente. Difatti nella collettività elfica un secondo abbraccio d'amore sarebbe visto come un grande insulto agli Dei. Proprio per l'importanza che questo atto ha di fronte alla Collettività, gli elfi spesso non si impegnano definitivamente con una persona. Questo li rende promiscui agli occhi degli umani e smidollati agli occhi dei nani, e priva il continente elfico di molti fanciulli. Alle volte, alcune coppie elfiche che hanno stretti rapporti con gli umani, fanno celebrare un matrimonio "pubblico" e con scambio di fedi dai sacerdoti di Suldanas. Queste occasioni sono davvero rare e spesso sono viste molto male dalla collettività, specialmente da coloro in cui sopravvivono reminiscenze del pensiero degli "Imperialisti".

In ultimo c'è da spendere qualche riga su alcune peculiarità caratteristiche che escono appena fuori dalla sfera religiosa. Ci sono alcune minoranze pagane, che credono in un essere semidivino chiamato "drago di smeraldo". Questo drago era venerato particolarmente presso la città di Tiond, dove si diceva ci fossero decine di sostenitori del culto del drago di smeraldo, pronti ad erigere un tempio in suo onore. Questa diceria si protrae nel tempo da più di 900 anni... ad ogni modo è indubbio che ogni credente sindar, ora spostati a Valinor, crede fermamente anche alla leggenda del Drago di smeraldo protettore del Tulip. Negli ultimi 2000 anni si è poi risvegliato con notevole fermento il culto dell'albero bianco. Sotto la guida di Terlaj il dotto (morto da pochi anni), si sono riuniti ad Ondolinde tutti coloro che venerano il simbolo della città come essere senziente. Questi hanno fondato una piccola comunità agreste di più di 200 persone. Il vecchio concilio di Ondolinde ha riconosciuto in essi una minoranza religiosa e questi hanno votato il loro animo al bianco albero, sottoposti comunque al patrocinio della chiesa di Suldanas.

Prima ho avuto modo di scrivere del conclave clericale, ma non di specificarne l'origine. Il conclave clericale è una forma particolare di Concilio. A differenza dei concili cittadini, questo ha un carattere generale, come il concilio millenario. Presenziano al conclave clericale tutti i patriarchi o le matriarche delle divinità principali della religione elfica, tranne i rappresentanti di Luugh e Kelthra. Di fronte a questo conclave sono presentati tutti gli eventi di carattere religioso che la Collettività giudica rilevanti. Il conclave si riunisce in occasioni particolari, per il resto del tempo la normale amministrazione è affidata agli ordini cittadini dei regni. Una cosa che viene spesso reputata poco gradevole dai non elfi è che, tramite la possibilità di controllare direttamente i ruoli all'interno delle strutture religiose, il conclave decide anche chi saranno i loro stessi colleghi o successori. Si elegge e rinnova autonomamente e senza controlli da parte di agenti "non interessati". La Collettività Elfica non ha comunque modificato questa struttura da quando la stessa collettività ha memoria, e tanta longevità è ritenuta una prova ottimale al fine di giudicare questa struttura stabilmente valida.

Il concetto di Tempo

Il concetto del tempo nella vita degli elfi merita uno spazio particolare all'interno di questo trattato. Va detto a principio di tutto che un elfo in condizioni ottimali ha una speranza di vita tra i 1350 ed i 1400 anni (il canto del Tulip viene sentito tra i 1350 ed i 1400 anni e nessun elfo è mai vissuto di più negli ultimi 4000 anni). Nonostante vivano meno dei nani, il fatto di non avere una struttura societaria rigidamente organizzata come quella del popolo di Djare, mette l'elfo in una perenne condizione di noia. Questo anche perchè la collettività elfica tende ad abbattere l'arrivismo ed il desiderio (a volte persino la stessa possibilità) di accumulare beni, materiali e non. Il tempo quindi per gli elfi scorre estremamente tranquillo, cadenzato da frequenti obblighi che lo stesso concilio cittadino o la collettività sanciscono per l'elfo.

Come vedremo sotto difatti, per l'elfo viene stabilito un periodo di istruzione ed apprendistato, che lo porta ed essere parte della collettività in un arco temporale molto lungo, facilitandogli quindi lo scorrere del tempo. Fuori dagli impieghi "istituzionali" del tempo, l'elfo non si discosta molto dal comportamento umano per quel che riguarda gli svaghi. Preferisce però quelli che possono riempire il vuoto temporale per un periodo più prolungato di quello concesso da una rissa in locanda o da una bevuta in compagnia. Data la loro educazione formale, gli elfi si dedicano spesso a coltivare un interesse legato al loro stesso lavoro (un falegname diverrà anche incisore e terminerà un mobile dopo ulteriori due settimane passate a rendere perfetta l'opera), oppure alla lettura di un libro, se non alla stesura di un testo su argomenti di cui conoscono molte nozioni. Non è difficile trovare elfi che dipingano in compagnia per giorni interi, e che poi si scambino tra loro il dipinto per appenderlo in una stanza della loro abitazione. Un altro modo di svagarsi favorito dagli elfi è quello di viaggiare quando possibile oppure quello di riunirsi per raccontarsi storie, in genere lunghissime, ed alle quali può partecipare anche chi ascolta.

L'istruzione

Va detto che il concetto di istruzione per gli elfi è molto ampio. Si intende per istruzione tutto quel che riguarda l'avvio verso l'integrazione con la Collettività Elfica. Un bimbo elfo esce di casa all'età di 5 anni e ci si aspetta che sappia camminare e parlare con una certa dimestichezza, nonché che comprenda già il concetto di ruolo e disciplina. Tra i 5 ed i 15 anni, nella "Prima radura", al piccolo elfo vengono insegnati e perfezionati tutti i modi comportamentali e le conoscenze principali, compresi la lingua elfica ed il linguaggio comune. Successivamente, tra i 15 ed i 45 anni, l'elfo riceve educazione sui classici della letteratura, sul comportamento e sulle usanze umane. Gli vengono inoltre somministrate lezioni di ogni materia culturale atta a far maturare in lui un'educazione superiore, come si addice ad un elfo.

Nel caso non si ritenesse l'elfo (oramai fisicamente maturo) adatto ad entrare nella "Seconda radura", il periodo di apprendimento terminerebbe e l'elfo verrebbe messo a servizio della Collettività. Gli insegnamenti della Seconda radura, sono destinati ad impegnare il giovane elfo nelle arti lavorative per crearne un perfetto artigiano o lavoratore (si studiano in questo periodo anche composizione, pittura, canto, ecc...). Si esce dalla seconda radura dopo 50 anni di apprendistato, quando l'età dell'elfo è giunta ai 95 anni. A questo punto allo studente viene proposta la sua unica scelta. Può dedicarsi al lavoro appreso (questa scelta in genere non viene mai fatta, a meno che l'elfo non si sia distinto come genio in una professione), oppure proseguire verso la "Terza radura". In tal caso, per i successivi 55 anni l'elfo imparerà l'arte della sopravvivenza, l'arte del combattimento o della magia (a seconda delle propensioni) e presterà servizio in una guarnigione dell'esercito elfico per un periodo di 10 anni. A 150 anni quindi, l'elfo diviene libero di scegliere il suo destino. Le radure vengono viste come punto di passaggio, mentre si attraversa il sentiero verso la Collettività Elfica.

In questi 150 anni si è stati sottoposti comunque e sempre al giudizio di questa Collettività ed è stato insegnato all'elfo come diventare parte di questo stesso giudizio, sentendosi tutt'uno con i suoi fratelli (come i rami sono parti del Tulip, ed allo stesso modo sono il Tulip stesso). Gli elfi che non hanno attraversato tutte le radure sono visti come marginali rispetto alla collettività e non riusciranno mai a ricoprire ruoli di rilievo nella società elfica.

Dopo 150 anni di vita "veicolata" è spesso traumatico per l'elfo tornare ad una vita che egli può regolare autonomamente in tutto e per tutto. Le città mettono quindi a disposizione dell'elfo alcuni sistemi di integrazione, che aiutino quest'ultimo a tornare ad una vita più libera. Si può scegliere dunque se prestare ulteriori 10 anni di servizio presso una guarnigione cittadina (vicino alla casa natale), oppure si può scegliere di dedicarsi per 10 anni alle opere pubbliche (in un luogo a scelta del candidato). Si può mettere quindi a disposizione l'arte appresa nella "Seconda radura", per fare manutenzione alle infrastrutture cittadine o per opere assistenziali.

La vita nel Reame Elfico

Già da quanto è stato scritto in precedenza si dovrebbero comprendere molti aspetti della vita elfica. Quello che ora andremo a toccare sono alcune abitudini o caratteristiche della società che possono forse interessare il lettore. In buona sostanza la società elfica si è avvicinata molto a quella umana, negli usi e costumi, da quando i Decadentisti sono riusciti nel loro intento di livellare la grande supremazia culturale elfica. Una cosa che comunque è rimasta quasi immutata nel tempo è la grande esperienza medica degli elfi (quasi totalmente appannaggio della classe clericale).

Si dice che gli elfi vivrebbero soltanto 500 o 600 anni se non fosse per il loro progredito sistema medico (magico o meno). L'evoluzione della loro razza, derivata da anni di cure che ad altri popoli sembrano miracolose, non solo ha prolungato fino a limiti incredibili la vita degli elfi, ma li ha dotati di alcune caratteristiche fisiche non comuni. Gli elfi difatti, sono poco sensibili al freddo ed al caldo atmosferico, ed hanno un udito ed una vista leggermente migliori di quella delle altre razze. Ciò si mostra anche all'occhio inesperto, poiché anche in inverno gli elfi sono soliti vestire con abiti molto aperti e di stoffa sottile. Dotati di un'avvenenza non indifferente, spesso gli elfi amano mostrare in maniera quasi sfacciata i loro bei corpi. Gli abiti tipici difatti seguono le curve del corpo di chi li indossa e sono rigorosamente fatti su misura. Un'altra tipicità assolutamente elfica è quella di spostarsi a piedi negli ambienti cittadini, camminando con una lentezza che un umano troverebbe esasperante, mentre un nano troverebbe perfetta per le sue corte gambe. Al di fuori delle loro città principali, che la Collettività sente come proprie, gli elfi sono assolutamente tolleranti ed accondiscendenti con chi elfo non è. Tendono ad evitare litigi, che reputano futili perdite di tempo, e a concedere invece chiarimenti. Difficilmente arrivano alle armi, se non quando è strettamente necessario. Diffidano degli umani (a parte le rarissime persone dette "amici degli elfi"), che considerano avere una coscienza barbara poiché "singola", troppo istintiva e poco riflessiva. Li considerano una piaga per l'ambiente circostante, che non rispettano e che anzi distruggono per prelevarne senza criterio le risorse. Verso i nani provano un terribile senso di colpa, a cause delle storie che gli elfi stessi hanno raccontato sulla prigionia millenaria del popolo nanico (storie che sono terribilmente attinenti ad alcune congetture "Decadentiste" sulla storia passata). Sono aperti al dialogo verso quell'antica popolazione, che comunque sembra tanto diffidente verso di loro da essere quasi pericolosa. La vera e concreta differenza che rende la popolazione elfica unica è la loro già citata Collettività. Questa è frutto di un lavoro millenario, atto alla creazione di un pensiero comune e condiviso da tutti gli elfi viventi. Questo non significa che essi condividano la stessa mente o che non abbiano una coscienza individuale, ma che vivono in un contesto dove alcune scelte sono tanto massificate e condivise che non sarebbe ipotizzabile fare diversamente.

La Collettività è tanto importante per un elfo e tanto condivisa, che se lui avvertisse la sensazione che gli fosse ostile o se sapesse che la sua dipartita servirebbe a migliorarla, potrebbe arrivare a togliersi la vita. E' chiaro che questo accade con estrema rarità, poiché tutti gli elfi sono la Collettività e la Collettività sono gli elfi stessi, quindi il discostarsi da questo sentiero rischierebbe di rendere folle un individuo. Per gli elfi anche la natura ha una propria collettività, e l'emblema di questa è il Tulip, dove per immedesimazione la Collettività è il tronco portante e gli elfi i suoi singoli rami. La Collettività porta vantaggi incredibili per quanto riguarda il senso di fratellanza e coesione di tutto il popolo elfico. Allo stesso modo produce i suoi due estremi: i Decadenti rappresentano la nuova crescita dell'albero, il bocciolo che forse non sopravvivrà all'inverno, mentre gli Imperialisti ne rappresentano le solide radici. Quando la Collettività è stabile, la società fiorisce in maniera stupefacente, portando gli elfi alle più alte vette dell'evoluzione, come è stato in passato. Quando all'inverso uno dei due estremi della Collettività è tanto forte da riuscire a deviare il sentiero della collettività stessa, questa rischia di morire, come morirebbe un albero malato. Per via della Collettività gli elfi hanno sempre per organi decisionali un concilio. Il piccolo cerchio del concilio fatto da persone illustri, riproduce il fulcro della collettività.

Come si è già intuito dalle nozioni precedenti, in genere gli elfi riescono a distinguersi nella società tanto più sono inseriti nella Collettività. Tra le sue molteplici funzioni, che sarebbe impossibile elencare completamente, c'è anche quella di stabilire fermamente le gerarchie e gli status individuali. Un elfo sa comunque e sempre in quale punto della gerarchia sociale si trova e quanto è partecipe nella Collettività.

I Mezzi Elfi

I mezz'elfi sono considerati dagli elfi uno "sbaglio". Come viene accettata, all'interno della comunità elfica, qualche contaminazione della cultura umana vissuta spesso come una moda del momento, così è accettato anche qualche incontro con uomini o donne della razza umana. Difatti un mezzo elfo può nascere soltanto da un'unione tra un componente di razza elfica ed uno di razza umana. I mezzi elfi vengono sempre fatti nascere nel continente elfico (o almeno così si tenta di fare), sotto le cure di nutrici esperte e la supervisione di un sacerdote di Beltaine. Purtroppo il piccolo non potrà mai essere educato come un elfo, né potrà partecipare alla Collettività Elfica, quindi il genitore elfo è assolutamente consapevole che non potrà crescerlo personalmente. Infatti la Collettività non desidera mezz'elfi all'interno del loro continente, ma ne tollera la presenza poiché sono frutti immaturi del loro albero. La quasi totalità dei mezz'elfi vengono inviati nel continente umano una volta svezzati, ed affidati al genitore di quella stirpe. Questo è il meglio per loro, poiché la storia dimostra che i mezzi elfi non vivono più di 30 anni nella collettività elfica, dove la loro vita si svolge con ritmi troppo diversi da quelli dei loro genitori elfi e per tale motivo non sono in grado di integrarsi. Alcuni arrivano a consumarsi lentamente con il passare del tempo, ma la maggior parte di loro parte verso le terre umane o verso la città di Rotiniel per trovare un ambiente più vicino alle loro esigenze.

Quattro Stipiti e quattro Città

Nonostante la Collettività congiunga tra loro tutti gli elfi, ci sono comunque delle differenze peculiari che si sono andate evidenziando nei millenni. Questo perché la Collettività stessa lascia fluire l'individualità degli elfi, e tendono a formarsi altri ramoscelli dai rami principali del suo grande albero. In particolare ci sono quattro stipiti elfici, che sono andati rafforzandosi negli anni e che hanno portato anche al raggruppamento di densità demografiche rilevanti, unite dagli stessi impulsi. Ognuno di questi ha fondato una sua città. Approfondiamo alcuni punti già toccati in precedenza. Per quanto possa sembrare assurdo anche i Drow condividono la Collettività, ma ne sono tanto ai margini da non essere assolutamente influenti per cambiarne il sentiero. Nonostante questo i Drow possono essere considerati gli Imperialisti assoluti (ad un estremo dell'albero, le radici dicono alcuni). Sempre fermamente convinti che la razza elfica possa dominare su tutta Ardanìa, essi considerano inferiori tutte le altre razze. Adorano fermamente le divinità oscure e non si sa molto altro di loro, se non che possiedono nel sottosuolo moltissime città, tra cui la più grande di tutte e capitale del loro impero è Luughnasad. I Drow combattono ogni ostacolo che possa impedirgli di conquistare la totalità del potere in Ardanìa. Anche i propri fratelli, che non comprendendo quello che loro credono essere il vero destino degli elfi, devono essere prima sottomessi, poi guidati con la forza verso il nuovo sentiero della collettività.

Dal lato opposto dell'albero, vi sono i germogli richiamati dalla natura stessa: i Sindar. Essi hanno visto nelle passate tragedie, nella guerra dei 100 anni e nel presente, chiari simboli della decadenza della cultura elfica. Molti elfi quindi si sono sentiti richiamati dalla natura primordiale del Doriath e si sono isolati all'interno di essa, essendone protetti e proteggendola. Sono i primi e più fermi sostenitori della Collettività della natura e sono Decadenti per eccellenza. Non sono però attivi sul fronte politico della "battaglia silenziosa", ma al contrario sono passivi e chiusi nel loro ritiro, tendendo a rimanere stabili nella loro posizione o a sparire nella storia. Sono spesso anche gli elfi meno combattivi, ma se si è inseguiti da un cacciatore Sindar è bene sperare di non essere a tiro di freccia. I Sindar avevano fondato all'interno della foresta una città di nome Tiond, e questa è tanto armonizzata con la natura circostante che si narra sia introvabile se non si è guidati da un cacciatore Sindar. Molti uomini sono spariti tentando di entrare al suo interno senza essere stati invitati. Ora la città è caduta, e i sindar vivono a Tindunan, entro la Valle Celata di Valinor.

Il terzo stipite elfico è quello dei Teleri, storicamente il più vicino all'epoca presente. Questi elfi tendono ad essere intraprendenti mercanti ed abili strateghi. Inoltre hanno la spiccata tendenza a mentire a chi non sia elfo. Furono i primi a farsi vedere dagli umani dopo molto tempo e furono i primi ad ingannarli, traendo enormi profitti dal commercio con il loro continente. Con i proventi di questi commerci fecero fiorire la loro città, Rotiniel. Questa città è anche il porto principale del continente elfico e l'unico dove sia consentito di approdare ad imbarcazioni di altre razze. Il ceppo telero è pienamente integrato nella Collettività Elfica. In genere accoglie nella sua città soprattutto quegli elfi che scelgono di fermarsi alla "Seconda radura", oppure gli elfi per i quali la collettività sia poco stimolante sul lato economico e si vogliano avvicinare all'ambiente umano. Questi elfi difatti, pur partecipando attivamente alla Collettività, sono quelli che meno si legano alla tradizione e sui quali ha meno presa l'ambiente del Doriath. Non è strano trovare un Telero vestito come un contadino umano (se questo a lui fa comodo). I Teleri sono storicamente i più vicini alla corrente degli "Illuminati", al momento molto forte nella Collettività Elfica.

All'altro capo dell'equilibrio tra Decadentismo ed Imperialismo si trova il nobile popolo dei Quenya. Questo stipite è profondamente legato alla tradizione Imperialista e crede che gli elfi debbano dominare su Arдания tutta, ma credono ancora in una possibile politica coloniale e nel vecchio sistema economico Decadentista, che al contrario di quello Telero non ha assolutamente possibilità di imporsi sugli altri popoli poiché basato sul concetto di collettività ed aiuto reciproco, assente nella mente di chi non è elfo. I Quenya sono l'unico popolo elfico che conserva ancora prove tangibili di un lontano passato, preservandole all'interno della splendente Ondolinde, prima tra le città di questo popolo. Ora Ondolinde e Tindunan sono riconosciute insieme come Regno di Valinor. All'interno di questa città vi sono meraviglie che non oso scrivere in questo trattato, ma che simboleggiano, insieme alla struttura stessa della città, l'antica e perduta potenza della collettività elfica. La più conosciuta di queste opere è una creazione scientifica di diversi millenni or sono, il Rivela-stelle. Questo potente cannocchiale permette di scrutare il cielo come se si possedesse un occhio vicino alle stelle. Tanto ha creato la mano dell'elfo grazie alla scienza, che ci fa tremare il pensiero di ciò che avrebbe fatto la sua magia! Questi sono i rami della collettività elfica, con le loro tre capitali. Ad oggi sembra che le politiche delle varie città stiano portando al decadimento ognuna di queste. Forse si riscatteranno e la storia vedrà un nuovo periodo dorato per gli elfi, oppure lo scorrere del tempo avvicinerà la più antica delle razze alla sua scomparsa.

2.2.4 La Magia per gli Elfi

Mi accingo a scrivere questo piccolo trattato su consiglio del mio venerabile maestro, Hisie en'Yevia di Winyandor. Esso vuole riassumere, o almeno ha l'ardire di tentare, le credenze diffuse fino ai giorni d'oggi, e le conoscenze basilari che ogni elfo che si appresta allo studio dell'Arte deve necessariamente conoscere. Spero vivamente che esso sarà utile per i giovani fratelli e per chiunque sia mosso da sempre degni moti di conoscenza.

Cenni di storia Come ogni elfo sa, la magia venne donata al popolo elfico tutto per volere di Morrigan. Tramite il Globo della Conoscenza, la Signora delle Stelle instillò il potere primo nel nobile elfo Nuireleton, che a sua volta lo trasmise ai figli Amanya e Isilwen. Da essi tali insegnamenti si propagarono, prima nella casata Quenya, e poi a tutta la collettività, dando origine all'ordine che brillò nei millenni come riferimento di ogni mago, ovvero l'Ordine dell'Antica Via. Ma tutte queste sono storie ben note tra gli Eldar, che non approfondiremo qui.

Le apparizioni dei Globi, e la nascita dell'accademia Riporterò un passo dello scritto "Su Naurbrannon Tindomegul e gli accadimenti della guerra Mor'Quessir", scritto da Quaeril Uthalas, giunto fino a qui grazie alle enormi conoscenze del mio Maestro:

[...] L'evento cardine di cui Naurbrannon fu protagonista fu certamente la terribile, ultima guerra combattuta dagli elfi contro i Mor'Quessir, i Drow. Si era nel periodo in cui, dopo una pace relativa e perigliosa, i Drow avevano iniziato nuovamente ad infestare il Doriath senza timore; vennero sorpresi ripetutamente in operazioni di scavo e ricerca nel deserto elfico ed alcuni mezz'elfi furono scoperti a fornire informazioni, tratte dalle biblioteche elfiche, ai seguaci di Luugh. La battaglia più sanguinosa avvenne proprio nel deserto elfico, dove i Mor'Quessir difesero strenuamente uno scavo da loro aperto; vinta la durissima battaglia, gli elfi scoprirono nel sito un'antica, misteriosa verga, costruita di uno strano legno dorato, molto leggero, ma robustissimo. Nessuno dei sapienti elfi aveva, però, conoscenza alcuna dell'artefatto e Naurbrannon si assunse il compito di un'ardua e strenuante ricerca in antichi tomi di sapere, sparsi nelle varie biblioteche del continente elfico. Dopo un periodo di faticosa consultazione, egli scoprì infine un tomo che faceva riferimento alla verga e descriveva dettagliatamente un arcano rituale legato ad essa. Purtroppo, gli effetti del rituale non erano dettagliatamente descritti nel tomo, ed i governanti degli elfi non osarono rischiare di evocare il potere fino a che la pressione delle orde drow sui regni elfici non si fece eccessiva. Privi di una vera possibilità di scelta, alla fine gli elfi decisero di evocare il potere del rituale, anche se i precisi effetti non erano stati rivelati neppure dalle successive ricerche di Naurbrannon; fu Naurbrannon stesso ad organizzare il rituale, che si svolse nella cittadina di Ilkorin, dove in cinque enormi roghi fiammeggianti vennero gettati oro, ossa, un teschio e due zaffiri: al centro del cerchio di fuoco, venne piantata la misteriosa verga. Immediatamente, un terremoto di porporzioni enormi scosse il terreno, mentre il potere dell'Arte veniva scatenato. Al termine della conflagrazione, in mezzo ai fuochi comparve un golem d'oro, con gli zaffiri per occhi. Egli si proclamò Guardiano delle Conoscenza e mise alla prova gli elfi. Luxor, oggi Maestro della Via dell'Aria, si fece avanti ed avviò una schermaglia verbale con il golem, dalla quale uscì vincitore. Grazie a questo, il Custode aprì

un portale che condusse gli elfi di fronte ad un misterioso artefatto parlante, il Globo della Conoscenza. Il Globo si rivolse agli elfi, rivelando loro di essere il guardiano dell'antica magia elfica, che avrebbe rivelato ai più meritevoli tra loro; grazie a tale conoscenza, infatti, agli elfi sarebbe stato dato il potere di scacciare il male dal Doriath. Detto questo, il Globo scomparve, assieme a Naurbrannon e Luxor, mentre tutti i loro compagni venivano riportati nel Doriath. In seguito si seppe che, oltre ai due maghi già citati, anche Mewan di Ondolinde e Zoltrix Dorlas di Tiond furono chiamati dal Globo. Cosa esattamente l'Artefatto abbia rivelato ai quattro maghi non è dato sapere, ma è noto che ciò riguardava il dono della magia e le modalità con cui essa fu data agli elfi dalla stessa Dea Morrigan. Il ritorno dei quattro maghi, illuminati dalla Dea, donò nuovo ardore alle stanche truppe elfe, e la rinnovata fiducia nel potere della magia e nella benevolenza di Morrigan permisero agli eserciti degli elfi di sconfiggere i malvagi Mor'Quessir, liberando il Doriath dalla loro minacciosa morsa. Inoltre, le rivelazioni di Morrigan ai Quattro, gettarono le fondamenta per la costruzione di quella che in futuro sarebbe divenuta l'Accademia Elfica di Magia. Dopo aver condotto a termine questa titanica impresa, Naurbrannon si dedicò principalmente a custodire la Via del Fuoco dell'Accademia...

Questa è la storia che diede origine al maggior centro per lo studio della magia che il popolo elfico unito abbia mai avuto dopo i Falò senza Luce, o almeno nella storia recente. Inoltre è degno di nota, perchè fu uno dei rarissimi eventi in cui il Globo della Conoscenza fece la sua comparsa, così come per Nuireleton.

L'Accademia di Magia Elfica, nata da questo evento, raccoglieva le conoscenze diffuse fino ad allora nel popolo elfico, e quelli presi direttamente dalla Dea tramite il Globo, unendoli in un unico insegnamento. Introdusse una vera e propria "scuola", dove il cammino di ogni mago elfico (Istar in quenya/telerin, Ithron in sindarin) era formalizzato, e ben distinto a secondo della propria indole e della Via che naturalmente era portato a seguire.

A tal proposito, la distinzione in Vie, di cui tratteremo nello specifico poi, pare sia sempre esistita nel popolo elfico, e che discendesse direttamente dagli insegnamenti di Isilwen, figlia di Nuireleton, che notoriamente si prodigava per una diffusione della magia agli elfi tutti in maniera aperta, rispetto al fratello Amanyà che si prodigava affinché il frutto dei suoi studi rimanesse nella casata Quenya.

L'istruzione dell'accademia mirava a sostituire il rapporto allievo-maestro che fino a quel momento era il maggior mezzo di trasmissione delle conoscenze dell'Arte (definizione in riferimento ad Arte Arcana, di origine quenya, Curu, nella lingua dei padri) o Dono (Dono di Morrigan agli elfi, Eruanna come termine riconosciuto storicamente nelle varie lingue elfiche).

La storia recente porta le testimonianze di una nuova comparsa del Globo della Conoscenza. Ad entrare in contatto con esso furono in tale occasione i teleri Belgarath e Quaeril Uthalas, e la sindar Ely'en Feery. Le circostanze in cui questo avvenne risultano più misteriose e meno documentate dell'incontro di Naurbrannon; pare che spinti da misteriosi sogni e visioni, a volte contrastanti, tale elfi, assieme all'Accademia di cui facevano parte, entrarono nei giochi di potere di creature sovranaturali, che poi vennero identificati come gli Araldi di Morrigan. Secondo un tomo ritrovato nella cripta di un antichissimo e potente Lich, tali esseri, Miur e Bahel, erano agenti della Dea, il primo suo braccio destro, ed il secondo suo agente su Ardanìa. Tutto era veicolato da visioni e sogni che apparivano continuamente ai maghi elfici, che poi compresero non essere altro che i mezzi con cui i due araldi cercavano di offuscare o schiarire le loro menti. Le dinamiche dei fatti non sono note, ma sembra che tramite un oscuro rituale di origine Drow, i maghi elfici riuscirono a sventare i tentativi di Miur di ascendere al posto di divinità, imprigionandolo in un altro piano di esistenza. Fu proprio al termine del rito che fece la propria comparsa il Globo: i tre maghi, che conducevano il rituale, entrarono in contatto con esso così come in passato accadde ai loro predecessori. Quello che videro o che apparì alle loro menti rimane un mistero celato nei loro ricordi, ma fatto sta che divenne base per renderli degni di guidare successivamente l'Accademia, fino alla recente e triste situazione di abbandono in cui questa istituzione versa. Non voglio prendermi responsabilità di aggiungere altro ai pochi fatti e testimonianze giunti, e la verità precisa rimane solo nelle loro menti o in qualche polverosa libreria. Se il maestro lo vorrà, avrò piacere a continuare tali ricerche.

L'origine del potere, come si veicola il Dono

Il potere della nostra magia deriva direttamente dal Globo della Conoscenza, e quindi direttamente da Morrigan e indirettamente dai Valar che hanno contribuito "loro malgrado" alla sua creazione, ma che hanno poi permesso alla Figlia di utilizzare gli elementi del creato (elementi pervasi anche dal loro potere) racchiusi nel mistico artefatto.

L'energia magica proviene da un potere di origini divine, la Magia (Ingol per i quenya, Gul per sindar) appunto, che pervade il nostro corpo, intangibile ed eterico. Tale potere pervade ogni individuo in cui scorra sangue elfico, ma la

sua energia è latente, o debole, nella maggior parte della popolazione: potrà in alcuni casi essere sviluppata, ma solo se sussistono determinate condizioni.

Il Mana è la forza interiore che permette di gestire e manipolare l'energia magica, ed è l'effettivo veicolo del potere di Morrigan, attraverso il quale il mago può incidere sul mondo circostante tramite gli incantesimi. Tramite il Mana, durante la preparazione degli incantesimi, il mago (Istar in quenya/telerin, Ithron in sindarin) riesce a mettere in comunione la propria Magia per brevi istanti con il potere racchiuso dal Globo, servendosi di gesti, parole e reagenti come canalizzatori per l'operazione.

Il luogo di provenienza di questo potere, traboccante delle forze primali raccolte dalla Dea, è detto Piano della Men, e viene comunemente assimilato al Globo della Conoscenza, essendo in esso di fatto racchiuso. Ogni incantatore può evocare da tale luogo gli elementi necessari al componimento dell'incanto.

Il Mana può essere considerata come la "volontà" e al tempo stesso la "capacità" di domare le energie che giungono dalla Men.

In taluni casi, quindi individui, il Mana può essere insufficiente, o quasi assente, tanto da scoraggiare tentativi di studio o di sviluppo, mentre in altri casi può non esserci una predisposizione naturale al suo; in realtà è più raro che tali condizioni siano verificate, che non il contrario. Il Mana è uno dei prerequisiti fondamentali per lo sviluppo del potere della Magia insito in ogni elfo. Il Mana quindi è spesso considerato il primo obiettivo del mago, e la sua crescita e il suo sviluppo è ritenuto fondamentale. Tale crescita richiede lo studio e l'esercizio di alcune attività, che sono connaturate all'istar e che partecipano direttamente o indirettamente al processo di sviluppo. Esse sono parte integrante dello studio magico, arricchiscono e rafforzano il Mana, indi completano il mago.

Le Vie

“Quando gli dei crearono gli elfi, Morrigan non era del tutto soddisfatta della Visione del creato: ella voleva donare infatti parte della sua essenza alla razza che avrebbe abitato Arдания e in particolare le meravigliose foreste del Doriath.[...] Salì allora in cielo, nel punto più alto del Creato, e per un infinitesimale istante catturò tutta la Luce irradiata su Arдания, la quale fu immersa nell'Oscurità per una frazione di secondo talmente minuscola che nessuno, Dio o mortale, se ne accorse. Messa al sicuro l'aria impregnata della Luce di Beltaine, scese nelle profondità dell'Oceano, a prelevare la sabbia del fondale più fondo e cupo che esistesse, trovando in essa l'essenza delle acque di Earlann. Fu poi la volta della terra in cui affondavano le radici del più antico albero che dimorava nelle foreste del Doriath, e anche il potere di Suldanas era ottenuto. Infine scese al centro del più terribile vulcano esistente, che squassava le montagne e le valli intorno a se in un fragore assordante, attraverso una galleria che si estendeva in un oscurità senza tempo nelle viscere della terra, fino a che non giunse alla camera dove la lava ribolliva, rigurgitante la bramosia di guadagnare la superficie. Morrigan catturò anche l'essenza di Luugh attraverso la lava, e ritornò nelle sue stanze per continuare il piano che aveva progettato. Unendo aria, acqua, terra e lava, creò così, all'insaputa degli altri Dei, il Globo della Conoscenza.”

Questa è un frammento della storia della Nascita della Magia, come si è tramandata ai giorni nostri, che i più conosceranno. Il Globo, che allo stesso tempo racchiude il potere ed è mezzo di comunione con esso, è costituito dall'unione dei quattro elementi. A seconda della Via che si sceglie di percorrere, esistono quattro modi diversi di rapportarsi con tale potere. E' come se si trattasse di diversi punti di vista, ma sempre riferiti allo stessa entità. Questo tipo di distinzione spiega intuitivamente il motivo per cui le suddivisioni in Vie nella società dei maghi elfica siano sempre esistite, e si siano dimostrate il più naturale ed efficace sistema di aggregazione e identificazione degli studiosi. L'accademia di Magia Elfica, ad esempio, non ha fatto null'altro che recuperare le tradizioni in vigore fino ad allora, codificandole in un sistema di istruzione ben diviso e differenziato.

La storia narra che fu lo stesso Naureleton a comprendere questa grande verità, rivelandola ai propri figli poco prima di sparire per sempre. Fu la figlia Isilwen a svilupparla raccogliendone l'eredità, e divenne poi col tempo concezione dominante anche all'interno dell'Ordine dell'Antica Via. Grazie alla sua enorme diffusione tale dottrina sopravvisse ai terribili Falò senza Luce, mentre non si poté dire lo stesso (almeno non ve ne sono testimonianze) dei segreti più reconditi di quella scuola di magia che vedeva il capostipite in Amanya, luce all'occhiello della casata Quenya, e di cui l'applicazione più famosa era senza dubbio la leggendaria Tessitoria Arcana. Negli ultimi millenni, sin dai tempi della Scissione delle

Casate, questa filosofia è andata un po' disperdendosi, così come i figli di Beltaine si disperdevano nel Doriath: gli elfi profondi conoscitori diminuirono sempre più, nacquero correnti di pensiero interne, e altre se ne svilupparono. Ai giorni d'oggi non possiamo dire quanto del pensiero originale è giunto a noi, fatto sta che quel che è giunto è ancora dominante nelle menti dei moderni maghi elfici, anche se non è raro incontrare giovani apprendisti sprovvisti di tali conoscenze, o addirittura Istar che non se ne interessano. Andiamo ad esaminare questa antica dottrina.

Riassumendo, le Vie a cui un mago può accostarsi, o cui può sentirsi più affine sono:

- La via dell'Aria, del bagliore accecante di Beltaine e dell'irrequietezza della sua luce; il colore che indossano più i suoi adepti è il Bianco e il punto cardinale a cui è associata è il Nord;
- La via dell'Acqua, dell'infinita tranquillità e incrollabile resistenza di Earlann; il riferimento per i seguaci è l'Ovest, e sono conosciuti come Vesti Blu per il loro abbigliamento tradizionale;
- La via della Terra, del potere che scaturisce dalla materia prima delle foreste di Suldanas; la direzione di riferimento delle Vesti Verdi è il Sud;
- La via del Fuoco, della pura potenza attinta dalla bramosia e dall'ardore di Luugh; il punto cardinale a cui è collegata è l'Est, e usualmente vengono riconosciuti per i loro abiti color Rossi;

La comunanza delle vie con i punti cardinali deriva da immemori e antichi insegnamenti, indelebili ormai nella mia mente: "...cosicché ogni istar possa sapere sempre dove dirigersi nei momenti di smarrimento" (così ha sempre recitato il mio Maestro). Degne di nota come visto sono anche le tradizioni inerenti agli abbigliamento, differenziati a seconda della Via. Queste a dire il vero sono considerate da molti elfi, soprattutto i più giovani, come usanze un po' conservatrici e nostalgiche, però ancora sono spesso usate. Capita spesso che tali usanze siano rispettate in occasioni di incontri formali oppure nelle occasioni pubbliche di una certa rilevanza.

Importanti chiarimenti, magari per un lettore inesperto, necessitano di essere dati.

La Via rispecchia il modo di essere del mago, i suoi atteggiamenti e filosofie, ma null'altro. Spesso soprattutto gli Edain, o i più giovani commettono l'errore di associare la vie alle diverse sfere e scuole di magia, ma ciò è totalmente errato. La Via non interferisce minimamente con l'animo di chi la segue: un malvagio che scelga la Via dell'Acqua resterà probabilmente malvagio, e non sarà di certo la saggezza a cambiarlo, così come un animo generoso che seguirà la via del Fuoco userà quel terribile potere per scopi nobili.

La via dell'Aria Il Mago dell'Aria trae il suo potere dal vibrare dell'atmosfera e dalla luce che attraverso essa si irradia. Il loro passo è rapido e deciso, così come la loro parlata mentre ripetono le arcane parole degli incantesimi. La componente che prediligono nei loro incanti è principalmente verbale, e la loro voce risuona chiara all'orecchio di chi ha la sfortuna di udire le parole di un incantesimo mortale. Amano cimentarsi in lunghi dibattiti con i loro compagni per migliorare la loro Arte, preferendoli allo studio degli antichi scritti del sapere: per questo sono fra i più determinanti ed influenti nelle congreghe di maghi, anche se il loro bisogno di indipendenza li tiene spesso lontano da esse. Solitamente la loro voglia di agire, unita al loro carattere spesso mutevole, li porta a trovarsi nelle più svariate situazioni, dalle quali traggono grande insegnamento per la loro Via vivendo direttamente le esperienze. Molti teleri e mezzelfi seguono questa Via, per l'inquietudine del loro animo, curiosità o amore per il viaggiare.

La Via dell'Acqua Chi ha scelto la via dell'Acqua è come un lento e placido fiume che scorre dalla sorgente alla foce in costante pianura. Di poche parole, dai movimenti misurati e posati, le Vesti blu difficilmente perdono la calma, lasciandosi guidare dalle emozioni, e prediligono porsi dinanzi alle problematiche affidandosi prima all'intelligenza e all'esperienza, poi alla pura azione. Quando lanciano un incantesimo, preferiscono enfatizzare i soli gesti, pronunciando le parole come una cantilena a bassa voce, lasciando che la loro magia si innalzi placidamente investendo l'obiettivo prefissato. Amano la tranquillità, e spesso si possono trovare in una piccola stanza ben illuminata, magari isolata (anche se il loro atteggiamento paziente ed adattabile permette loro di ritagliarsi un proprio spazio di tranquillità un po' ovunque), a dedicarsi allo studio degli antichi testi e pergamene, cosa che amano particolarmente. Spesso sono vicini a biblioteche e ad altri centri di sapere, attingendo da essi o magari anche contribuendo alla loro gestione. Le vicende e le conoscenze dei predecessori sono per il Mago dell'Acqua fonte per lui di infinita esperienza. Alcuni dei maggiori esponenti di questa Via sono stati Teleri e Quenya, aiutati dal naturale distacco e dal controllo di sé insito nel proprio retaggio.

La Via della Terra L'adepto della via della Terra è generalmente uno studioso e profondo conoscitore della materia fisica e delle cose che da essa prendono forma. Ogni problema può essere risolto osservando e studiando l'essenza degli

oggetti, cercando di capirne la composizione, relazionandovi la storia e usando opportuni incantamenti. Per questo motivo è spesso molto legato allo studio della Natura, considerata come fonte e armonizzatrice di infiniti stimoli. Non è raro che egli sia un abile combattente e riesca a combinare con sapienza l'arte della magia e della guerra. Il mago della terra tende ad essere statico nelle proprie idee ed assente dai discorsi altrui, come se nulla che non lo riguardi direttamente possa importargli, ed è spesso semplice e diretto nei modi. E' convinto nei propri ideali e difficilmente si riesce a smuoverlo dalle sue posizioni, ed è tra i maghi forse quello meno propenso all'innovazione. Gli Istar più portati per questa Via sono spesso i sindar, per l'attenzione per la natura e per la concezione conservatrice e chiusa che pervade la loro cultura.

La Via del Fuoco Il fuoco arde imperituro nello spirito di chi segue la via del Fuoco. Le componenti centrali nei loro incanti sono il pensiero forte e la volontà decisa, trasmessi da parole pronunciate con voce tonante e gesti furiosi, che sembrano non riuscire a contenere però la potenza del loro spirito. Non preferiscono alcun luogo in particolare per vivere, e a volte non ne hanno bisogno: il fuoco che li guida è tutto quello di cui necessitano, e ciò li porta ad unirsi ad ogni causa che possa liberare quella potenza interiore che alberga nel loro spirito. Una volta che decidono di seguire una di queste cause, daranno tutto per seguirle ed appoggiarle, non lesinando alcuno sforzo; la loro generosità, il loro orgoglio e la sua combattività sono infatti caratteristiche molto visibili e spesso presenti. Il mago del Fuoco, a causa del suo temperamento sarà probabilmente il più portato allo scontro, e il più determinato; cercherà sempre situazioni in cui provarsi, e in cui liberare il proprio potere, che siano sfide, competizioni o situazioni estreme e pericolose. Questa via è seguita da elfi di tutte le estrazioni, anche se trova maggior seguito nelle frange della collettività più portate allo scontro e all'affermazione di sé, spesso di retaggio nobile.

Magia e Società Elfica

Magia e società elfica All'inizio della Terza Radura, solitamente, esperti sacerdoti di Morrigan o istar anziani esaminano i giovani elfi, verificando in loro la presenza o meno di predisposizione. In alcuni casi, tale predisposizione è così spiccata e potente da manifestarsi autonomamente nel giovane elfo: non sono rarissimi i casi in cui il potere "trabocchi", dando origine a piccoli incidenti (piccoli incendi, manipolazioni involontarie di oggetti o piante); in questo caso gli insegnamenti vengono anticipati, per evitare che tale potere possa essere fonte di pericolo per la comunità e per indirizzare prontamente il giovane mago.

Gli elfi ritenuti dalla comunità idonei, vengono affidati ad un Maestro, preferibilmente scelto a seconda dell'inclinazione e quindi di comunanza di Via con l'allievo; qualora non sia possibile (ma non è comunque strettamente necessario), si utilizzano altri criteri, spesso improntati al buon senso e rapportati alla situazione sociale e culturale del giovane. E' importante però specificare che non è affatto comune che un giovane istar manifesti chiaramente le caratteristiche che permettono di accomunarlo ad una Via, e buona parte degli adepti impiegano alcuni anni per la comprensione di ciò, tramite profonde meditazioni e prove impegnative.

Non esistono formalismi che identifichino un Maestro, in nessun regno elfico: un mago è considerato tale semplicemente quando la famiglia dell'apprendista, o il giovane mago stesso, chiedono all'anziano di essere guida e insegnante, riconoscendone i meriti e le conoscenze. A volte si cercano istar che siano già affermati nella propria società (ad esempio per i Quenya ciò è molto importante), ma non sempre è così, ed altri elfi, come i Sindar o i Teleri, tendono a prediligere il puro merito.

A proposito delle diversità nei vari ceppi elfici, si possono segnalare e considerare altri aspetti, inerenti alle filosofie e al modo di rapportarsi con la magia. Ad esempio, tra alcuni Sindar, la cui cultura è fortemente animista, vi è la credenza che la Magia non sia altro che uno spirito senziente e figlio di Morrigan, che alberga negli elfi dotati di potere e che si manifesta nei più svariati modi, e quindi, in un certo modo senziente degno di venerazione. Invece, alla Perla dei Mari, molti Teleri hanno sviluppato col tempo gli antichi insegnamenti di origine quenya, fortemente influenzati dalle contaminazioni delle altre culture e guidati dalla loro apertura mentale: il risultato è che il pensiero più innovatore, vivo e sperimentale risiede spesso negli studi e nelle biblioteche di Rotiniel. Infine, per quanto riguarda gli "Alti", "coloro che hanno la più alta comprensione dell'Arte Arcana", si può dire che Ondolinde mantiene inalterato nel tempo il suo status di "capitale" della Magia elfica, seguendo forse il maniera più fedele e "conservatrice" gli insegnamenti primi di Nuireleton; l'Arte è spesso vista come mezzo di doverosa manipolazione della Natura e del creato, testimonianza di grandezza del popolo quenya in special modo, che ne custodisce probabilmente i più reconditi segreti, come la Tessitoria Arcana.

Sempre con riferimento società elfica, è importante e doveroso chiarire il rapporto con la Magia Nera, Moringul per i Quenya e Teleri, Morgul per i Sindar. Tali pratiche sono state nella storia del popolo elfico sempre seguite, quasi senza

differenze, tra le varie casate Sindar, Quenya e Drow. Magari questa cosa potrebbe sorprendere un Edain che leggesse questo testo, ma non deve: nella cultura elfica raramente esistono distinzioni nette tra bene e male, nondimeno quando si ha a che fare con la Magia; dopotutto nel potere della magia è racchiuso anche parte del potere di Luugh. Quello che importa davvero per un istar è l'uso che si fa degli incanti, e il modo in cui ci rapporta. Frammenti della storia passata, prima dei tremendi Falò, ci riportano testimonianze di terribili maledizioni scagliate dai maghi Sindar contro profanatori dei loro luoghi sacri, di studi doviziosi di creature demoniache svolti negli antri della casata Quenya, o di perduti riti necromantici degli incantatori Drow. Proprio a tal proposito, va specificato che è l'ultima tipologia, la necromanzia, ad essere stata poi con il tempo rigettata e condannata da ogni congrega e mago elfico, da coloro i quali non vogliono camminare fuori dalla luce di Beltaine e dagli insegnamenti dei Valar tutti. Per quanto riguarda gli altri tipi di incantesimi di questa sfera, in genere non sussistono vincoli di tipo morale o religioso, ma è tutto lasciato alla responsabilità, alla sapienza e la fermezza d'animo del mago; è importante comprendere che deriva grande potere dall'uso e dalla manipolazione di certe forze, che possono intaccare le essenze vitali (gli altri tipi di magia però non prevedono un uso meno responsabile, si parla sempre di grandi influenze sull'ambiente circostante), e che occorre prestare molta attenzione nel richiamare creature barbare, spinte da istinti crudeli, senzienti e intelligenti, e che soprattutto obbediscono loro malgrado. Alcune creature demoniache sono dotate, infatti, di una forza di volontà fuori dal comune, nonché di notevoli abilità sobillatorie e tentatrici, e gli elfi ricorrono al loro aiuto con parsimonia, perchè sanno che ogni volta dovranno mettere alla prova duramente le proprie capacità, e poiché si teme che il demone possa ricordare il trattamento subito, quando viene dominato, e vendicarsi coi propri simili alla prima occasione. C'è anche un altro modo in cui si può relazionarsi col demone, ovvero assecondando le sue richieste tentatrici, e contrattando così il "prezzo" del suo servizio: ma questo è un modo ancora più pericoloso, poiché si rischia di perdersi in un vortice di dissolutezza, giungendo al fine a ridursi schiavi della creatura.

Un discorso differente va invece fatto per chiarire ulteriori differenze tra quanto visto finora, e la Magia Proibita (Langol in quenya, Algul in sindarin). Questo tipo di incantamenti è stato sviluppato, a prezzo di corruzione di animo e corpo, nei reconditi abissi delle città Drow, e non si hanno testimonianze finora di elfi chiari in grado di maneggiarne tale potere; non di meno, disponiamo di pochissime informazioni in merito, e quel poco che so lo devo solamente all'immensa saggezza e conoscenza del mio Maestro. Frammenti di leggenda raccolti con dovizia nei secoli, riportano come questo potere sia nato nei tempi della Fondazione delle prime comunità Drow, quindi dopo la separazione delle casate e l'esilio degli Scuri: si narra che sia stato il condottiero e guida degli elfi Siregh, a ricevere questo potere direttamente come intercessione divina, e che se ne sia servito per imporre la propria autorità al suo popolo mostrandosi come prescelto dai loro dei. Questo potere, e gli insegnamenti atti ad utilizzarlo, vennero segretamente e quasi ossessivamente tramandati all'interno della casata del condottiero, e successivamente diffusi, ma con attenzione, presso le famiglie più potenti tramite i sacerdoti più autorevoli dei culti drowish. Quello che molti hanno potuto osservare avendo a che fare con gli stregoni drow (evocazioni di ragni, potenti magie di veleno e corruzione) è solo una parte del grande potere, che comprende anche potenti divinazioni, riti di evocazione di aberrazioni e di corruzione di forme di vita; nel complesso comunque si tratta di un potere molto legato alla religiosità, tanto che diverse forme di questi insegnamenti sono usati anche dai sacerdoti, oltre che dagli stregoni Scuri. E' facile supporre che persino all'interno della società drow siano pochi a disporre di ampie conoscenze in merito, e che esse vengano custodite con cura e "centellinate" alle armate o agli studiosi che se ne debbano servire. Occorre quindi molta attenzione nell'accomunare questo potere con la Moringul: è un errore che spesso viene commesso da elfi inesperti, ma che dovrebbe essere evitato da studiosi e istar responsabili e consapevoli del Dono di Morrigan. Sebbene forse vi possa essere una piccola somiglianza negli effetti degli incanti, vi è una enorme differenza nell'origine dei poteri: mentre infatti il dono viene veicolato dal Piano della Men, e attinto direttamente dal potere primo racchiuso nel Globo della Conoscenza, la Magia Proibita attinge (almeno secondo le ipotesi del mio Maestro) da fonti diverse, quali l'essenza corporea dell'usufruttore, e il potere corrotto delle divinità inferiori che gli scuri venerano.

Qui si conclude la mia umile opera. Possa il Sempre Saggio essere benevolo con questo scritto, e possa esso diffondersi tra tutti gli studiosi e istar degni del mondo conosciuto.

Winyandor, 23 Dodecabrullo 261 Winwar Elessir, adepto della Via dell'Acqua sotto la guida del saggio Hisie en'Yevia

2.2.5 I Quenya

Giocare un Quenya Ci sono diversi elfi in terra ardania; per chi vuole interpretare un elfo molto curioso, legato al viaggio, al cambiamento ed interessato fortemente ad interagire con altri popoli, il telero è probabilmente il tipo di elfo adatto. Se del tuo essere elfo, vuoi focalizzare soprattutto l'atavico legame con la foresta e la natura, il sindar fa probabilmente per te. Se invece desideri un elfo raffinato ed antico, dal potente legame con la magia e con le tradizioni degli inizi dei tempi, dall'infinita grazia e saggezza, allora il quenya è quasi di certo la scelta migliore. Se immagini il tuo elfo come portatore di antiche e mitiche leggende, che custodisce in una splendida, millenaria ed aggraziata città di marmi bianchi il quenya fa per te. Se vuoi giocare un elfo che pur dotato di un armonico rapporto con la natura, è caratterizzato soprattutto dal superbo picco di cultura che ha raggiunto nei millenni, è il quenya che vuoi. Se vuoi giocare una razza dalla possente ed antica tradizione marziale, ma allo stesso tempo dall'indole meditativa e custode di una potente e mistica tradizione magica, il quenya fa al tuo caso. E' da ricordare che il quenya però non è da interpretare come un semplice nobile umano, il quenya ha una nobiltà che deriva esclusivamente dalla purezza del suo animo, e la sua primaria ricchezza è il sapere sia mistico che terreno degli elfi.

Prefazione Aveva appena piovuto, ed attorno a me vedevo alternarsi prati d'un verde brillante e scuri alberi di pino, sotto di essi la primavera si annunciava con piccoli fiori bianchi e violetti. Ero distratta dal fragore delle cascate e dall'odore primaverile di erba bagnata. Quando chiudevo gli occhi sentivo i melodiosi canti degli uccelli. Eppure c'era una sola cosa che avevo in mente: stavo per varcare le porte le porte della Splendente, Ondolinde. In lingua quenya, Ondo-linde significa Pietre canore; io le sentivo già cantare, col fragore di cascate, misto alla raffinata melodia di un arpa in lontananza. Mi era stato concesso di visitarli, di stare nella loro favoleggiata vallata, di conoscere da vicino gli elfi quenya. Detti Calaquendi, Elfi della Luce, per i loro capelli dorati e luminosi come raggi di sole o forse per il loro amore per la luminosa Conoscenza. Noti anche come Tareldar, Elfi alti, per le loro antichissime tradizioni che li pongono in una posizione privilegiata. Lasciai il mio cavallo, che un amabile telero mi aveva donato alla Perla e raggiunsi Tindomerel, la quenya alla quale avevo ben tre volte salvato la vita, e la quale aveva permesso, a me, umana, di ottenere il titolo di "Elendil" o "Sha'Quessir" amica degli elfi. L'elfa mi aspettava con i suoi capelli dorati raccolti in una complessa acconciatura, e con una veste azzurra dai complessi ricami chiari, con un bianchissimo mantello sulle spalle. Deglutendo le presi la mano mentre mi sorrideva ed alzai lo sguardo: le torri bianche quasi accecavano con le loro mura, ero ad Ondolinde.

Storia Antica

Una delle prime cose che potei vedere alla Splendente, è il valore che gli elfi alti danno alla storia. Ogni volta che osservavo qualche strano oggetto o qualche edificio c'era un elfo disposto a spiegarmi la storia che c'era dietro e quasi sempre era una storia lunga e complessa che, ahimè, non riuscivo a seguire fino alla fine. Nonostante mi fu fin dall'inizio chiaro che non ero loro pari, questo non mi fu mai detto apertamente, ed i loro modi furono sempre cortesi e galanti. A volte mi sentivo quasi come una bambina che girava tra distanti genitori indaffarati: sì gentilissimi, ma lontani e superiori. Da un lato certo, a volte era quasi frustrante, ma dall'altro quando riuscivo ad ottenere la fiducia di uno di loro, la soddisfazione era assai vasta. Riuscii ben presto ad ottenere il favore di un'antica elfa di nome Yavie (Autunno) che era curiosamente interessata alla storia degli umani: io le raccontavo storie della mia stirpe e di Loknar, lei invece mi raccontava della sua stirpe e di Ondolinde. In poco mesi scoprii cose che certi saggi hanno ricercato per una vita...

Le origini Si narra che in antichità gli elfi fossero capaci di cose inimmaginabili, anzi si dice addirittura che avessero un altro nome, gli Yiu, che fossero capaci di viaggiare tra i mondi e che avessero manipolassero il flux con la facilità con la quale respiravano l'aria. Di queste antiche leggende non so quasi nulla, ma riguardo alla casata dei quenya, sono riuscita a scoprire cose antecedenti al periodo dei falò senza luce. I quenya hanno cercato di mantenere il poco possibile con una cura assoluta. L'antica ma splendida Yavie mi ha spiegato molte cose col suo arcaico elfico che non sempre mi è stato chiarissimo. Ciò che ho copreso lo scrivo qui in modo da renderlo leggibile anche alla moltitudine che non avrà la fortuna di conoscere una tanto saggia e savia quenya. Mi ha anche fornito dei libri molto interessanti, tomi antichissimi ma con pagine ancora bianche come nuvole primaverili e con complesse e raffinate iscrizioni elfiche. Ho scoperto così che la casata quenya in tempio antichi, ancora prima che gli elfi si chiamassero così, esisteva come un piccolo gruppo di elfi. Da quello che ho capito le casate di quei tempi lontani non erano altro che famiglie allargate e si riconoscevano immediatamente anche i per i tratti somatici. Inoltre erano assai numerose (un testo che ho letto parla addirittura delle "novantanove casate"!). I quenya erano tutti caratterizzati da carnagioni chiare e fini capelli come oro colato. Secondi

i conti che ho fatto la casata quenya avrebbe almeno 50 mila anni... ma sono numeri forse ingranditi per dare prestigio agli elfi alti. Certo è sicuro che era una casata piccola e poco influente, e che ve ne fossero di più importanti e prestigiose. Una cosa che cambiò le sorti di questa piccola casata fu la scoperta da parte di uno dei nipoti del principe Tingoldin dei quenya (pare il lignaggio più nobile tra i quenya di allora e rispettato tra tutti gli elfi), il saggio Nuireleton, del Globo della Conoscenza ove Morrigan aveva risposto il suo più grande dono, la Magia. La leggenda racconta che coloro che ricevettero per primi insegnamento da Nuireleton furono suo figlio Amanyà e sua figlia Isilwen. Entrambi padroneggiarono in fretta l'Arte Arcana, ma dopo la misteriosa scomparsa di Nuireleton cominciarono a differire sempre più negli intenti. La figlia Isilwen continuò nel lavoro di consolidamento delle 4 vie della Magia (fuoco, aria, acqua e terra) e si circondò di elfi provenienti da tutte le parti continuando a diffondere l'Arte come suo padre prima aveva fatto. Amanyà invece era convinto che il Dono di Morrigan dovesse essere utilizzato per accrescere il potere della casata quenya e decise di spartire i segreti che egli conosceva solo con i membri della sua casata. Amanyà ed Isilwen riuscirono, come solo gli elfi sanno fare, a rimanere in armonia nonostante le grosse differenze, e si dice passeggiassero per ore sotto alle fronde dell'antico Hildoriath, l'uno cercando di convincere l'altro a cambiare modi. I due tuttavia morirono senza cedere nella loro visione, Isilwen di insegnamento a tutti gli elfi e Amanyà di esclusiva trasmissione ai quenya. Pare che Nuireleton avesse insegnato cose diverse al figlio ed alla figlia. Ne risultò che le generazioni di quenya successivi rimasero in possesso di conoscenze segrete dell'Arte ereditate da Amanyà, ma ovviamente anche di quelle dei seguaci di Isilwen, che erano aperte a tutti gli elfi. In poche generazioni i quenya divennero quindi signori incontrastati dell'Antica Via, la magia elfica. I segreti di Amanyà li resero sempre un passo più avanti degli altri elfi nel manipolare il flux ed gli elfi ottennero allora la dicitura di "elfi che alta hanno la comprensione dell'Arte Arcana" o più brevemente "Tareldar" Elfi Alti. Pare lo stesso Ordine dell'Antica Via, che riuniva tutti gli elfi maghi, avesse ai vertici molti quenya. Essi presero possesso di posizioni chiave nella collettività elfica e cominciarono lentamente ad debellare le casate loro rivali assorbendole in modo armonico, con matrimoni ed amicizie ed ovviamente grazie al prestigio che la loro Arte Arcana dava. I quenya tuttavia non si fermarono a ciò, ma nel loro amore per la Sapienza decisero di coltivare anche ciò che poi verrà detta le Antiche Tecniche. Se l'Antica Scienza è il nome con cui spesso i quenya chiamano la Magia, le Antiche Tecniche sono qualcosa che ormai è quasi del tutto sparito tra i quenya ma che negli antichi testi è spiegato con una certa chiarezza. Le Antiche Tecniche furono dei modi che i quenya trovarono di modificare la realtà senza necessariamente usare la magia. Pare che unendo metalli legna e pietra gli elfi di allora potessero riprodurre effetti che oggi solo con la magia sono immaginabili e forse non più nemmeno con quella. Ponti lunghissimi ed eleganti sospesi nell'aria oppure meccanismi complessi che muovevano tra gli immensi alberi strutture mozzafiato, o che tessevano decine di tele nell'arco di pochi battiti di cuore. L'uso delle Antiche Tecniche misto all'Antica Scienza, risultava in cose straordinarie: navi di legno e metallo che navigavano veloci come il vento grazie a potenti incantesimi d'aria e fuoco, palazzi di cristallo e magia che parevano sfiorare le nuvole con luminose torri mozzafiato, abiti tessuti con la magia stessa in grado di donare potenti poteri magici e trasformare chi li indossa... sentire queste cose da Yavie a volte mi faceva quasi girare la testa: di quali poteri incredibili furono in possesso questi antichi quenya!!! Un aspetto importante e del quale l'antica Yavie mi accennò è l'uso dei portali. Pare che il popolo pre-elfico al quale appartenevano i primi quenya, gli antichi Yiu, fossero in grado di maneggiarli con tanta facilità che si stessero avvicinando a giungere agli dei di persona, ed allora questi stessi li limitarono. Dopo ulteriori disgrazie legate all'uso eccessivo dello spostamento planare il popolo elfico che nasceva come continuazione degli Yiu decise di limitarne quasi del tutto l'uso. Tuttavia è risaputo che conoscesse ancora le tecniche di apertura di gran parte dei portali che erano stati usati in passato. Inutile dirlo, la casata quenya pare fosse quella che sia prima che dopo custodiva i segreti per i portali più potenti. Quando ho interrogato Yavie per sapere se qualcosa di questa conoscenza è sopravvissuta ai falò senza luce mi ha risposto: "come Earlann insegna la conoscenza è un bene prezioso, ma come Morrigan insegna a volta va tenuta segreta" più di così non ho potuto sapere dall'elfa. Mi sono chiesta anche come mai delle favoleggiate città dei tempia antichi non rimanga nulla, ma in effetti penso di averlo compresa da sola: se i palazzi erano costruiti e retti da un misto di materia e potenti incantamenti, nel momento in cui i decadentisti avessero potuto spegnere queste antiche magie, le città saranno crollate come castelli di carte...

I falò senza luce e l'Oracolo dell'Antica Via Su questa parte della storia dei quenya c'è poco, come di ciò che la ha preceduta, dato che fu caratterizzata dalla distruzione delle tradizioni e conoscenze quenya. I falò senza luce, cominciati più o meno con la fine della casata dei Re, come è risaputo a chi conosce la storia degli Eldar, sono stati progettati con maniacale precisione nei millenni precedenti dai Lantalar (i decadentisti), ed hanno comportato la quasi totale distruzione di tutta la razza elfica, inclusa la casata quenya. In un crescendo di "incidenti" durante un periodo durato secoli, le conoscenze degli elfi venivano annullate ad una ad una da misteriose morti e da improvvise fiamme nere senza calore che riducevano in cenere antichi testi ed oggetti. Una menzione va fatta per l'Oracolo della Antica Via. Se l'Ordine della Antica Via era controllato dai potenti maghi quenya grazie ad i segreti di Amanyà, dell'Oracolo si sa solo che uno

dei suoi membri di maggiore spessore la Dama Bianca (Da non confondersi con la futura Bianca Dama della regnanza Ondolindore) era una quenya leggendaria. Essa fu un baluardo di luce durante il crescente caos dell'espandersi dei falò senza luce e dei decadentisti; viene descritta con capelli color platino ed occhi di luce dorata, pare sia stata una delle più grandi veggenti mai esistite. Essa richiamò tutti gli elfi di Lestanore (antico quenya per Hildoriath) nella parte occidentale del continente preveggendo alcune pericolose mosse dei decadentisti, gestì anche la guerra contro gli umani ottenendone la neutralità per la lotta contro gli Djare, e consigliò la dipartita degli elfi dalle colonie dopo la sconfitta dei decadentisti, cosa che fu provvidenziale per la vittoria contro i nani. La Dama bianca fu uccisa insieme agli ultimi membri dell'Oracolo alla fine di quest'epoca turbolenta e si narra che abbia fissato i suoi assassini decadentisti dicendo "Vi stavo aspettando, il mio destino è compiuto, il vostro si compie ed io muoio ma voi perdetevi".

L'esodo e Finwerin Dopo il terribile periodo dello scontro tra decadentisti ed imperialisti, i sindar ed i quenya si trovarono nelle foreste del Doriath occidentale a discutere sul futuro dell'intera stirpe elfica, stava iniziando quell'epoca della collettività elfica che viene detta della "Ristrutturazione". Fu in quel periodo che per gli elfi silvani emerse l'immagine di Arabella, e per gli elfi alti quella di Finwerin degli Eldamar. Si racconta che Finwerin era un elfo non particolarmente alto, e nemmeno bello, i suoi capelli, a dispetto di alcune recenti raffigurazioni, non erano affatto dorati come molti quenya, ma neri come la notte, ed i suoi occhi erano scuri e severi e solo la sua carnagione indicava chiaramente il suo lignaggio quenya, chiara come la luce della luna. La sua, tuttavia, era una famiglia nobile che vantava legami di sangue con la casata dei Re ed egli un elfo che dimostrò di essere non solo coraggioso ma anche saggio e lungimirante. Vide la scelta di Arabella e della sua casata, il vivere tra gli alberi quasi come elementi della foresta stessa, come un fermarsi della civiltà elfica, ed era invece convinto che si dovesse ricostruire il più possibile della gloria passata e omaggiare gli antenati e gli dei con città grandiose, possenti ingegnerie ed incantesimi, ed un esercito forte ed organizzato. Alcune parole che disse allora, secoli e secoli fa oramai, sono ancora ricordate: "Noi figli di Beltaine, come possiamo rimanere nascosti nella foresta, a cacciare cervi ed abbeverarci dai ruscelli per tutte le nostre lunghe vite? Non è poi questo uno spreco del dono della lunga vita che la Madre degli Dei ci ha fatto? Come possiamo noi eldar che glorificammo tutti e due i continenti con l'Antica Scienza e le Antiche Tecniche, ridurci a vivere in piccole dimore tra le fronde? Cosa penseranno di questo gli Arani ("Sovrani") della stirpe dei Re che ci osservano dalle luminose fronde del Tulip? Ora, dobbiamo riunire tutto quello che rimane delle conoscenze degli Ordini antichi, navigare tra le memorie dei nostri anziani, ed usare queste conoscenze per rifondare un regno d'arte, tecnica, magia e sapienza elevate, che sia un raggio di luce per gli Eldar ed i mortali tutti, oltre che gesto di devozione ed offerta ai Valar." Pare che dopo il mancato accordo tra i sindar ed i quenya, Finwerin decise di condurre la sua casata verso una nuova terra a fondare una città da soli, ed incarnare la propria visione di rinascita della razza elfica. Finwerin sapeva che la scelta di Arabella e dei Sindar non era errata, ma semplicemente non era la via che la sua casata doveva prendere. I custodi della foresta erano i Silvani, mentre gli Altri lo erano delle tradizioni, e perciò ci voleva un nuovo luogo dove fondare una città con gli ideali dei quenya. Una volta decisa la partenza, ci fu molta discussione su dove andare e sembra addirittura che alcuni quenya siano partiti subito senza Finwerin "verso un altro lido" (ma non ho mai più sentito menzione di questi quenya), ma infine pare fu un segno divino a condurre i quenya dove ora risiedono. Un mattino, sopra alle dimore silvane dei quenya, comparve un cigno che volteggiava alto sotto il sole primaverile, era curiosamente grande con ali luminose ed una strana aura serena. I sacerdoti quenya capirono ben presto che era un segno divino, un emissario di Beltaine, se non la Dea della Vita e delle Foreste stessa in forma animale. Volava verso nord, e fu in quella direzione che i quenya marciarono, salutando per sempre gli alberi della foresta orientale del Doriath in cui lasciavano solo gli elfi silvani. Dopo una lunga ed estenuante marcia i Tareldar giunsero in una fredda ed inospitale vallata a Nord, in una catena montuosa detta Elverquisst. Gli elfi rimasero assai sorpresi nel vedere che il cigno finalmente si pose nelle acque di un lago montano circondato da rocce e terra sterile, oltre che freddo e spazzato dal vento. Il cigno nuotò con fare delicato fino ad un isoletta al centro della laguna montana e poi proprio lì spiccò il volo dissolvendosi in una calda esplosione di raggi di sole dorati; la sorpresa degli elfi fu ancora più grande quando notarono che la reliquia del segmento del Tulip che i sacerdoti custodivano con sé cominciò a fare radici e germogli naturalmente, come se volesse essere piantato. Finwerin allora, insieme ai suoi seguaci pieni di sorpresa e devozione, lo piantò nell'isola in mezzo al lago. Nel momento in cui il piccolo segmento di Tulip fu piantato, pare che la valle stessa cominciò a cambiare. L'erba cresceva più verde, ruscelli cominciarono a sgorgare dalla roccia, e germogli di alberi a spuntare in terra che pareva arida. Il Ninqe Alda (Bianco Albero), così viene subito chiamato quello splendido alberello che cominciava a crescere sull'isola, esso era non solo segmento del Tulip, ma anche veicolo della benedizione di Beltaine sui quenya. I quenya, grazie al loro amore per la natura ed a residue conoscenze antiche di cura della terra e delle acque, riuscirono a sfruttare la benedizione di Beltaine sulla nuova terra in cui si trovavano ed a trasformarla lentamente in un luogo fertile ed ospitale. Si narra che nel periodo immediatamente successivo all'arrivo a Nord dei quenya ed al piantare dell'Albero Bianco, ci furono furiosi attacchi di mostri di tutti i tipi, che vennero ad orde, come per contrastare la nascita della nuova città elfica. Fortunatamente per gli

elfi alti, la loro conoscenza dell'Arte della Guerra non si era estinta del tutto, e seppero usare lame ed incantesimi per difendersi in modo efficace. Tuttavia divenne chiaro che il piccolo Tulip e gli elfi che vivevano sulle rive della laguna erano a rischio e così cominciò la costruzione al centro della cittadella di una delle più grandi opere architettoniche che Ardanìa conosca, la Bianca Fortezza di Ondolinde. Essa nasceva per custodire il Tulip e per proteggere gli elfi durante le invasioni di mostri. Fu costruito con la pietra che era stata scoperta nelle miniere circostanti: la ondo-losse (pietra bianco-neve). Nar Katern fu il leggendario architetto scelto dall'Aran Fondatore per costruire e progettare la città. Egli fece un lavoro splendido, riducendo ed incanalando la laguna in modo da trasformarla quasi in un fossato difensivo, ed fortificando e difendendo il territorio del Tulip, pur conservando grazia ed armonia nell'architettura. La Bianca Fortezza insieme alla casa sulla laguna vennero a chiamarsi Ondolinde, Pietre cantanti, a causa del gradevole suono dei ruscelli e canali che Nar Katern aveva costruito e che scorrevano tra i palazzi.

Il lungo regno di Finwerin La dinastia degli Eldamar: il solo nome fa venire in mente ai quencya nobiltà d'animo e regalità. Aran Finwerin infatti è noto oltre che come "Il Fondatore" e come uno dei tre leggendari regnanti elfici. Egli infatti poté godere del Dono delle Lunga Vita della Madre. Questo avvenne agli inizi del regno di Finwerin, quando ancora Ondolinde era giovane. Pare che durante una battuta di caccia in cui Arabella e Finwerin erano insieme, essi persero di vista le loro scorte e si trovarono di fronte ad un'apparizione divina di Beltaine. Era una dama splendida e luminosa che comunicò loro il dispiacere per le disgrazie che si erano abbattute sui suoi figli e chiese loro di giurare di proteggere e custodire gli elfi dopo la terribile lotta tra imperialisti e decadentisti. I due giurarono ed allora cominciò a piovere, una calda benevola luminosa pioggia che bagnò i due elfi. Finwerin accorgendosi del potere miracoloso insito in quelle acque ne raccolse un poca in un calice; la Valie lo vide e gli chiese sorridendo che quel calice con quell'acqua fosse custodito alla Splendente, "in attesa del Re dei Mari". Questa Benedizione donò lunghissima vita ai sovrani in modo che potessero svolgere la missione di Beltaine nel modo più completo possibile: Arabella, Finwerin, e poi Marip'in, regneranno infatti per più di quanto un elfo possa mai sperare di vivere. Aran Finwerin usò in modo sempre saggio la sua lunga vita e le sue grandi conoscenze. L'esodo fino alla valle degli Elvenquisst, la fondazione della Bianca Città, ma soprattutto il senso di coesione ed unità che costruì nella sua lunghissima regnanza questo Aran, non saranno mai dimenticate, e la sua eredità è ancora viva tra gli elfi quencya.

Aredhel Eldamar e l'Impero Aran Finwerin, ebbe due figli, uno era Makindur, e l'altra era Aredhel. Makindur, che si narra fosse un grande spadaccino, sparì misteriosamente durante una caccia con tutta la sua scorta, così il re si trovò solo con sua figlia Aredhel. Egli volle molto bene a sua figlia e si assicurò che potesse avere un'educazione assai vasta ed approfondita, oltre che una vita protetta e piena di agi. Aredhel Eldamar non deluse il padre. Era brillante e socievole, oltre che una splendida elfa dai lunghi capelli dorati, e dai profondi occhi mori. A soli cento anni, grazie alle sue doti riuscì ad ottenere un prestigio ed un'autorità tali da sostituirsi nella pratica a suo padre per la regnanza. L'ultimo millennio di regnanza di Finwerin è in realtà simbolico, e meglio sarebbe considerarlo come l'era del principato di Aredhel. Finwerin si ritirò a vita privata, dedicandosi al culto di Beltaine ed allo studio di antichi testi, mentre sua figlia regnava in suo nome, facendo cose che avrebbero lasciato per sempre un segno sul reame dei quencya. Aredhel si assicurò, all'inizio del suo principato, di consolidare il consenso del quale già godevano gli Eldamar ad Ondolinde. L'influente clero di Beltaine vide la rinascita dell'antico ordine delle Madri, fortemente voluto e sostenuto dalla Ninqe Heri. La Delegazione del buon risveglio di Morrigan, grandissimi conoscitori di sogni e divinazioni, ebbe in dono non solo libero accesso alla Splendente, ma anche una prestigiosa sede. In cambio l'ordine delle madri diffuse ancora di più il consenso per gli Eldamar tra le varie famiglie quencya, mentre la delegazione del buon risveglio pare ascoltasse ed interpretasse segni divini per ogni sogno della regina, ogni mattina, dando importantissimi consigli anche su cose che dovevano ancora avvenire. La Bianca Fortezza, da castello difensivo si trasformò in Bianco Palazzo Reale con gli ingrandimenti ed abbellimenti della Ninqe Heri. I saggi ed i sacerdoti di Earlann si videro la biblioteca ingrandita ed abbellita, il clero di Suldanas ebbe le sue tradizionali funzioni amministrative allargate dato che l'esercito venne posto sotto all'egida del clero del Dio Padre. L'esercito stesso venne invece galvanizzato da uno dei progetti più grandi di Principessa Aredhel, la fondazione dell'Impero. Il progetto più grande di Aredhel infatti, che si rivelò essere una convinta (ma astuta) imperialista, era quello di un nuovo assetto per l'Hildoriath dove i quencya fossero a capo della collettività elfica, giungendo addirittura a sottomettere i drow! In seguito l'ambiziosissima conclusione del suo progetto, dopo aver unificato gli elfi, sarebbe stato un lento riportare le terre degli umani sotto l'egemonia elfica. Questo progetto fu perseguito su due fronti, da un lato il potenziamento dell'esercito, dall'altro un intenso ed abile lavoro di diplomazia con gli altri elfi. La Principessa Aredhel ebbe molti incontri con Bereth ("regina" in sindarin) Arabella e con il principe Erysh, figlio di Aran Marip'in della dinastia degli Elenion di Rotiniel. Con la Regina dei sindar (con la quale si narra avesse un rapporto molto stretto di amicizia e di reciproca stima) raggiunse un importante accordo segreto che in pratica le lasciava mano libera su numerose faccende nel Hildoriath. Con il principe la questione fu molto particolare. Quelli che dovevano essere incontri diplomatici divennero presto incontri romantici.

Aredhel sapeva benissimo che l'unione tra lei ed il principe Erysh avrebbe significato riportare i elfi di Rotiniel (ormai detti "teleri") ed i quenya, sotto un'unica corona, che lei ovviamente avrebbe voluto fosse quella Eldamar. Non appena, pochi secoli orsono, la principessa Aredhel, dopo la morte del padre, divenne Tari, cominciarono i movimenti di truppe a sud per marciare nelle caverne dei Drow. La regina infatti aveva già organizzato un piano di conquista dei territori sotterranei dell'Hildoriath. Aredhel riuscì a convincere l'ora Aran di Rotiniel Erysh ad inviare truppe anche grazie all'amore che li legava, e promesse di ricchezza ai mercanti rotinim. Gli eserciti Ondolindore, Tiondino e Rotinim, con alcune truppe di Silvani, si diressero a sud dove, prepararono un vasto accampamento semistabile. Pare che il matrimonio tra Aran Erysh e la Ninque Heri Aredhel stesse per essere annunciato poco prima dell'attacco dei figli di Luugh (che molti pensano inteso a bloccare l'unione tra gli elfi e la guerra contro i drow). Questa importante unione, insieme ad una presunta rinuncia alla corona da parte di Arabella, avrebbe reso Tari Aredhel regina incontrastata degli elfi, e le avrebbe permesso di rifondare l'impero elfico su solide basi espansionistiche. La morte di lei e degli altri sovrani elfici mi lascia la domanda di come sarebbero ora il Doriath ed Ardanìa se fossero sopravvissuti. Con Aredhel Eldamar, finì il sogno di un impero elfico sotto i quenya. Yavie mi raccontò con nostalgia della Ninque Heri Aredhel, come se questa storia avesse risvegliato in lei una sorta di orgoglio sopito.

L'aspetto fisico dei quenya

Si narra che i quenya, all'inizio dei tempi, quando la casata era piccola e giovane, fossero caratterizzati (come tutte le antiche casate) da tratti uniformi. Pare fossero tutti dai capelli biondo oro, e dagli occhi color nocciola. Tuttavia la mescolanza già in antichissimi tempi con altre casate ha portato i quenya di oggi ad avere, oltre ad ancora un gran numero di biondi, qualunque combinazione di colore di occhi e capelli. Gli unici tratti che si è invece conservati uniformemente sono la carnagione assai chiara e l'altezza elevata. È facile distinguere un quenya da un sindar, grazie all'altezza ed ai tratti. Assai meno lo è da un telero. Molti teleri altro non sono che quenya sangueturo che differiscono solo per il dialetto e le usanze, tuttavia altri presentano anche una carnagione più abbronzata ed in tal caso non è possibile fare confusione poiché i quenya hanno sempre pelle molto chiara, quasi splendente.

La lingua dei Quenya

La lingua dei quenya viene detta quenyalambe, o più semplicemente "quenya". È una lingua armoniosa e gradevole, ma non quanto il sindarin: se la lingua dei silvani ha conservato molti suoni dell'antico elfico e ne ha creati di nuovi per renderlo scorrevole ed eufonico, il quenya invece ha suoni un po' più duri e semplici ma dell'antico elfico ha conservato la complessa grammatica. I quenya amano creare nuove e complesse parole, e quindi in un qualche modo tutto quenya, il vocabolario si evolve lentamente ma continuamente, ed i saggi possiedono pergamene su pergamene di neologismi dei quali tener conto. I quenya parlano sempre in quenya non solo tra di loro, ma spesso anche con teleri o altre stirpi che non hanno una tale padronanza dell'elfico. Non è il quenya che deve adattarsi a loro ma loro che devono sforzarsi a capire il quenya. I quenya considerano il sindarin molto musicale, ma "poco acculturato" un dialetto semplice, adatto a poesie e canzoni, non ad importanti disquisizioni, tuttavia molti lo studiano per il gradevole suono. Il telerin è invece visto come una degradazione del quenya, e non meritevole di studio o interesse; i teleri vengono a volte gentilmente invitati a "parlare il quenya correttamente" dai quenya, quando parlano il loro strano dialetto.

(Nota dell'Autore GDRoff: se si intende usare alcune di queste parole in gioco, ben venga, ma attenzione! si sconsiglia assolutamente di usare altre parole oltre a quelle che sono qui presenti, esiste infatti una regola che chiaramente impone l'italiano come lingua di gioco <http://www.themiracleshard.com/TMSito/guardaRules.aspx?id=65>. La maggior parte di queste infatti, sono di conoscenza comune a tutti i giocatori, usarne altre invece significherebbe solo rendersi incomprensibili)

- Sing/Plur= significato
- Elda/Eldar= elfo/elfi
- Tareldar, Calaquendi= tutti modi di indicare i quenya (elfi alti, elfi della luce)
- Atan/atani= umano/umani
- Perelda/pereldar=mezz'elfo/mezz'elfi

- Lestanore o Hildoriath= Terra degli elfi: la prima forma è quella antica quenya, la seconda antica sindarin, la seconda viene spesso usata anche perché più comprensibile a tutti gli elfi.
- Quel fara= buona caccia
- Quel Du= Buona serata
- Quel kaima= Buon riposo
- Aiya= saluto d'arrivo, "Salve" Vedui= saluto d'arrivo più formale.
- Naàmarie= saluto di congedo
- Vala/Valar= dio/dei e Valie/Valier= dea/dee
- Aran/Arani= Re,i Re
- Tari/Tarir= Regina/Regine e Nique
- Heri= la Bianca Dama
- Ay/nay= sì/no
- Diolla lle/ Annon lle= grazie/prego
- Tiond= detta anche "i Calen", la Verde
- Rotiniel= detta anche "i Marilla", la Perla
- Sèler/Sèlerin= "sorella/e", usato per chiunque appartenga alla collettività elfica.
- Tòr/Tòronin = "fratello/i", usato per chiunque appartenga alla collettività elfica.
- Ondolinde = detta anche "i Silala" la Splendente, oppure "Gondolin" (vedi sotto)

Una particolarità del quenya è il nome del loro reame nel nord: in teoria il termine quenya sarebbe Ondolinde, pietre cantanti, eppure ora ho sentito spesso usare Gondolin. Con mia grande sorpresa ho scoperto che Gondolin è il termine sindarin per Ondolinde e che il suo uso è legato ad un episodio. Si narra che un millennio fa, quando ancora Finwerin regnava, ci fu un attacco ad una carovana di quenya diretti ad omaggiare la regina Arabella dei Sindar guidati da un sindar. Quando la carovana fu attaccata da un orda di minotauri improvvisa, nella foga della battaglia la guida silvana gridò "an Tiond! An Gondolin" ed aprì la strada salvando tutti i quenya. Da allora, un po' per la gratitudine un po' per la gradevolezza del suono, i quenya usano anche questa parola per indicare la loro città.

La mentalità dei Quenya

I quenya, la magia e la natura Per quanto ne sapevo, la magia è una cosa arcana e misteriosa che esula ciò che "normale" e naturale. Questo, come ben presto scoprii, non vale per gli Alti. Natura e magia sono strettamente legate, quasi un tutt'uno armonico. L'una non può esserci senza l'altra, una perfetta simbiosi. I quenya vedono la Magia come una diversa manifestazione e forma della Natura. In fondo la Dea della Magia, quando fece il suo grande Dono, non fece altro che unire i diversi elementi della natura, e l'essenza stessa della natura e dei suoi elementi è ancora distinguibile nelle divisioni che ci sono tra le varie "sfere" di influenza e manipolazione magica. La distizione tra il fuoco che arde naturalmente dopo un fulmine, o quello creato da un incantesimo di un mago è flebile per un quenya. Sono due manifestazioni della Natura che i Valar hanno posto a questo mondo. Morrigan non ha creato la Magia ha solo creato un nuovo modo di manipolare e vedere ciò che i Valar tutti hanno creato. La Magia è insita nelle cose, non si "crea" con l'incantesimo. I Quenya, anche grazie alla loro antica storia di legame con la magia, si sentono come "soffusi" continuamente di Magia. Per mostrare il rapporto privilegiato dei Tareldar con la Magia è rilevante che io citi una particolarissima arte magica, la Tessitoria Arcana, antica arte magica praticata e conosciuta solo dagli eldar. la Tessitoria Arcana è l'arte di fondere più magie assieme, tessendole come una trama, creandone una più potente, o in ogni caso più efficace allo scopo designato. Era un'arte talmente complicata e difficile per i suoi vari bilanciamenti tra magie, che era diventata prerogativa quenya. Ciò è dovuto anche al fatto che molti dei Segreti di Amanya riguardavano proprio quest'antichissima arte, e quindi la tessitoria degli Alti è sempre stata più raffinata e potente di quella degli altri elfi. Molti saggi umani sostengono che essa sia ormai estinta dai tempi dei falò senza luce, ma Yavie mi ha invece sostenuto che queste conoscenze dimorano ancora

tra gli elfi, senza precisare nulla di più. La natura è vista diversamente da come la vedono altri elfi. Secondo i Tareldar, Beltaine e Suldanas hanno creato flora e fauna a questo mondo per gli elfi. Quindi se i Sindar si vedono come uno dei tanti elementi della natura, i quenya vedono invece la natura come uno degli elementi degli elfi, e che va da loro custodito, non come cosa superiore ed immutabile, ma come dono fatto loro dagli Dei. Questo si vede anche nel modo quenya di percepire l'armonia nella Natura. La natura "perfetta" non è quella selvaggia della foresta vergine, ma quella della foresta curata dagli elfi, dove alberi malati sono abbattuti, rami potati correttamente, gli animali protetti e custoditi e le acque incanalate. Certo non dobbiamo immaginare un tipo di modifica sulla natura come quelli che fanno gli umani, ma rispetto ai sindar, che ritengono la natura perfetta quella selvaggia, la differenza è netta.

L'Imperialismo quenya e la Purezza di Sangue L'imperialismo per i quenya è stata una delle cose che ho compreso in più tempo. L'antica Yavie era riluttante a spiegarmela direttamente, ricorrendo invece a complessi giri di parole. Grazie a numerosi accenni qua e là, ed alla faticosa lettura di alcuni testi, sono riuscita finalmente a comprendere cosa è rimasto di questa antica corrente di pensiero tra gli elfi Alti. Pare che nelle ere passate fossero i quenya ed i drow le due casate che ebbero i più grandi pensatori del Caneldarion (letteralmente "comando degli elfi", Imperialismo). Tuttavia sarebbe sbagliato pensare che l'imperialismo delle due casate fosse identico. Si vennero a creare col tempo due grandi correnti di pensiero all'interno dell'imperialismo che avrebbero poi comportato duri contrasti tra le due casate (ed infine la guerra dei 100 anni). L'Imperialismo consiste primaditutto in una certezza della superiorità dei figli di Beltaine, su tutte le altre stirpi di mortali, e questo è un capisaldo di entrambe le correnti. Differenze notevoli sono sul come applicare questa superiorità. La prima corrente, quella che in antichità ha dominato durante l'epoca delle colonie sul continente umano, è detta Imperialismo della Terra, Caneldarion Kemeno. Questa ha sempre dominato incontrastata nella casata Drow (ancora oggi pare) e vede come unica via perseguibile e coerente l'imposizione della propria superiorità su tutte le altre razze "inferiori" attraverso la forza militare e la coercizione. L'ultima grande Imperialista della Terra fu Tari Aredhel. La seconda corrente, L'Imperialismo del Cielo, Caneldarion Menelo, vede l'applicazione della propria superiorità attraverso un'egemonia culturale e non militare. Gli elfi non devono diffondersi imponendosi militarmente, ma dimostrando la superiorità della loro cultura e diffondendola nel resto del mondo. Questa seconda visione è sicuramente quella che domina oggi ad Ondolinde, e quella che io oserei definire più "aperta e tollerante" verso noi umani. Solo dopo aver capito bene questa distinzione ho capito anche il senso delle narrazioni della Vecchia Yavie, sì, da un lato, era felice di raccontarle le sue lunghe storie e provava simpatia nei miei confronti, ma dall'altro lei mi stava dimostrando la superiorità della sua razza e inducendomi a accettarla e comportarmi di conseguenza. La purezza di sangue è un aspetto che è andato e venuto nei secoli nella cultura quenya; non una cosa fissa ed immutabile; per quello i quenya hanno una certa variabilità *somatica*. In questi ultimi anni tende a dominare la visione imposta dall'editto di Lorac Isildur. L'unirsi ad altri elfi non è vista come cosa gravissima, solo sconsigliata, dato che si rischia di disperdere il sangue e la forza della casata quenya, comunque, particolarmente se il figlio mezzo non quenya cresce con la cultura dei Tareldar ed ancor meglio ad Ondolinde, questo viene accettato al punto di venire spesso considerato quenya, e l'unione può allora essere anche vista come un arricchimento alla stirpe. Verso i mezz'elfi invece l'atteggiamento è diverso, ma tratterò ciò in seguito.

Il ritualismo quenya Questo è un aspetto unico della cultura degli elfi della Luce. Nessuno me lo ha mai direttamente spiegato, ma è chiaramente visibile fin dai primi contatti con i quenya. Per i quenya non conta soltanto il "cosa" uno fa, ma moltissimo anche il "come". Spesso lì sta la distinzione tra un gesto urbano e civile, ed uno grezzo e sgradito. La "superiorità" dei quenya sta anche in questo aspetto che è quasi del tutto assente nelle altre stirpi elfiche. Ho assistito una volta alla preparazione di una importante dama quenya per un ricevimento dall'Aran. Insieme a delle sue aiutanti andò in un giardino nei pressi di una cascata e si sedette davanti alla acque del lago, usandole come specchio. Poi cominciò lentamente ad essere truccata da un'elfa, uno splendido e complesso motivo floreale sul volto. Nel frattempo, ogni volta che la truccatrice cambiava colore, un'altra elfa suonava una piccola campana che rieccheggiava sulle acque, e cantava brevemente un inno dedicato al colore che veniva scelto. Poi un'altra elfa offriva acqua della cascata ponendola in piccole raffinate tazze di cristallo che disponeva davanti alla dama ogni volta in forme diverse, precise e simmetriche. Il tutto durò quasi tutta la mattinata. Quando ingenuamente interrogai una delle elfe sul motivo di una "cerimonia tanto lunga" l'elfa rispose semplicemente "perché dovremmo fare altrimenti? C'è fretta?". Il ritualismo quenya si vede in tutti i momenti della loro vita, tutto è fatto con un certo ritegno e controllo e non appena c'è tempo con una qualche cerimonia, da un pasto, alla vestizione di un'armatura. Tutto ciò rende la vita di un quenya arte ed armonia continua. Sono convinta del fatto che, oltre all'antichissima cultura, questo comportamento sia dovuto anche alla lunghissima vita ed all'abbondante quantità di tempo dei quali gli elfi dispongono.

La religiosità quenya

Anticamente, gli elfi erano una stirpe talmente religiosa, che non era chiaramente possibile distinguere dove fosse l'aspetto religioso, da quello temporale della loro quotidianità, e lo scorrere della vita elfica era intrinsecamente mistico. I quenya sono sicuramente gli elfi che più hanno conservato la religiosità non solo come momento di fede, ma anche come misticismo nella quotidianità. Infatti rispetto al parlato quotidiano sindarin e telerin, c'è un'assai maggiore quantità di riferimenti ai Valar, nel modo di parlare dei quenya che generalmente tra gli altri elfi è riservato solo ai sacerdoti. Verso i sacerdoti dei Valar, i quenya conservano ancora oggi un profondo rispetto, remnescente dei tempi in cui tutta la società degli eldar era dettata dalla religione. I quenya officiano molte cerimonie religiose e tendono spesso a partecipare con frequenza anche a quelle fatte da altri membri della collettività elfica. Le messe dei Tareldar sono caratterizzate da un elevato quoziente di ritualità e solennità, con canti celestiali ed arcaiche parole di devozione, ed avendo avuto l'onore di assistere ad una, posso dire di aver avuto veramente la percezione di essere più vicina agli Dei.

Beltaine per i quenya Beltaine è la Dea Suprema per i quenya. È l'essenza che ha generato due dei Valar, insieme a Suldanas, ed è colei che con le sue lacrime ha dato vita agli eldar. Dato il profondo legame che gli alti hanno con le origini, siano di sangue o tradizione, Coei che incarna l'origine prima, dopo il Tulip, viene vista con grande rispetto. Beltaine è sempre avuto un posto speciale nel cuore dei membri della casata, fin dai primordi. Questa venerazione non è andata che rinforzandosi col ruolo che la Valie ha avuto negli ultimi millenni: la protezione e guida durante l'Esodo di Finwerin, la benedizione ed il dono di fertilità che attraverso il Bianco Albero concesse alla Valle Celata, il Dono della Benedizione della Lunga Vita e molti altri miracoli e benedizioni che i quenya sono stati felici di raccontarmi. Ho anche scoperto che la Dea della Vita e delle Foreste, a differenza di quello che si pensa nelle terre degli uomini, non è venerata solo dalle madri e dalle elfe, ma da tutti gli strati della società dei Tareldar. Essa è innanzitutto creatrice di "Ea" il semplicissimo termine quenya per "Natura" ed oltre a questa importantissima funzione è per i quenya anche Valie Caleo, Dea della Luce, in quanto i quenya dicono che il sole e la luna altro non sono che i due occhi di Beltaine. E la luce è vita: Beltaine dunque è nascita, vita, natura, luce ma è anche tradizione. Beltaine è associata fortemente col concetto di conservazione della propria identità da parte dei quenya, non solo come custode della stirpe e degli elfi tutti, ma anche come custode delle tradizioni più antiche. Beltaine è quindi rappresenta in un tutt'uno armonico, la natura, gli elfi e le loro origini, oltre che metafisicamente il concetto di nascita e creazione. Il rispettato ed amato clero beltainita quenya si divide tradizionalmente in due categorie: sacerdoti e sacerdotesse. Questi sono sia coloro che hanno il legame più stretto con la natura, ma sono anche partecipi attivi della conservazione delle antiche tradizioni. Le sacerdotesse di Beltaine sono quasi sempre appartenute all'antico Ordine della Madri, ordine potente ed influente, ma anche amato dalla gente comune. I sacerdoti invece hanno sempre fatto parte dell'Ordine del Sole, tradizionalmente più piccolo. L'Ordine del Sole ha avuto, come quello della madri, fasi alterne, e nella sua ultima reincarnazione non è più ristretto ai sacerdoti di Beltaine, ma è divenuto aperto a tutti i sacerdoti dei Valar divenendo quindi più grande dell'Ordine delle Madri stesso. I sacerdoti di Beltaine vi rimango comunque con un ruolo rilevante, e vengono detti Raggi di Sole. Una cerimonia molto antica conservatasi ad Ondolinde, tra i quenya, è quella del "Ringraziamento al Sole" l'unica ove a officiare la cerimonia è tradizionalmente un sacerdote maschio beltainita. Si tiene generalmente d'estate ed è un antico rituale ove gli il clero di Beltaine tutto, benedice i campi e le foreste del regno di Ondolinde e ringrazia la Valie per la luce del sole. In questo rituale il sacerdote di Beltaine versa acqua santa sulla terra con l'antico Calice del Sole, preziosa reliquia di Beltaine. L'Ordine delle Madri è dominato dalle sacerdotesse della Madre degli Dei ed ha specifici rituali legati alle fasi lunari. All'inizio rimasi confusa riguardo a ciò, pensando che Beltaine fosse legata al Sole e non alla Luna, dimora di Morrigan. Ho scoperto che per i quenya Morrigan rappresenta solo un aspetto della Luna, ovvero quello di doppiezza, di cambiamento e di mistero. Mentre la la Madre degli dei incarna per i quenya l'aspetto di legame con la femminilità e fertilità strettamente legata alle fasi lunari, ed al ciclo naturale della Vita. La Luna è inoltre uno dei "Due Occhi" di Beltaine, l'altro è il sole, che è simbolo della luce, della vita e della nascita procurate dalla Dea. Beltaine viene detta tra i quenya: Alatomille "Grande Madre", Amille Valarion "Madre degli Dei", Valie Caleo "Dea della Luce", Valie Cuivieo ar i Taurion "Dea della Vita e delle Foreste", Amille Eldarion "Madre degli Elfi".

Gli altri Valar per i quenya Ovviamente oltre a Beltaine, i Quenya ripongono grande venerazione anche negli altri Valar, ed in particolare in Earlann è Suldanas. Earlann è visto con molto rispetto poiché per i quenya esso rispecchia la serenità e la calma che dovrebbe possederli nel loro fare quotidiano e nel momento delle scelte; Earlann è saggezza e serenità, oltre che ocularità. L'aspetto di Conoscitore invece è un po più particolare per i quenya. Mentre per gli altri elfi, Earlann è il Vala supremo della conoscenza, i quenya vedono la conoscenza più antica come dono della Grande Madre, insito negli eldar, mentre Earlann si cura di svilupparla ed ingrandirla. Earlann, come l'acqua che scorre, porta avanti e mantiene la conoscenza ma la vera fonte è Beltaine, dea della nascita. Da ciò ne deriva che i custodi delle tradizioni e gli studiosi

tendono spesso a venerare Beltaine più di Earlann, mentre coloro che creano nuovi scritti o opere d'arte hanno un legame più forte con Earlann, in quanto Conoscenza nel Suo evolversi. Una famosa cerimonia dedicata ad Earlann tra i quenya è la "Parola Celeste", in tale rituale i sacerdoti di Earlann di Ondolinde invitano tutti gli elfi del Doriath a scrivere una poesia su un particolare tema, spesso religioso, ed il vincitore riceve un premio durante una sontuosa cerimonia di ringraziamento al Vala, per lo scorrere del sapere (spesso simboleggiato da una cascata in vicinanza). Suldanas, è, come per tutti gli elfi, una delle divinità più venerate con Beltaine, anche se per gli Elfi della Luce, non v'è dubbio che Beltaine sia un gradino sopra, grazie alla sua potenza generativa. Suldanas è visto come Custode dell'Equilibrio, tra i quenya, più che come dio animale e silvano. Egli infatti veglia su ciò che la Grande Madre, sua consorte, ha creato, in modo severo ed impassibile, giungendo sempre al giudizio più neutro e giusto. Curiosamente, la visione di Giudice Inflessibile che i quenya hanno di questo Vala, porta loro ad evidenziare una filosofia che poi molti sacerdoti e fedeli abbracciano, ovvero il fatto che il bene ed il male siano un equilibrio necessario, un alternarsi dinamico dove uno ha bisogno necessariamente dell'altro. Quindi la presenza anche di Valar malvagi, e di elfi che fanno male alla collettività, o anche di disastri naturali e quant'altro è tutto frutto di un misterioso equilibrio del quale gli eldar sono ignari attori. Tale teologia tuttavia non trova tradizionalmente il clero di Beltaine e Morrigan favorevoli che credono nel male come un "difetto" del bene che bisogna mirare semplicemente ad annientare. Certo nella pratica non è che poi il clero di Suldanas non si dia da fare per difendere i quenya e la collettività, ma lo fa semplicemente su diverse basi, diviene un gesto di "mantenimento dell'equilibrio". Tradizionalmente il clero quenya di Suldanas è legato sia alle funzioni giudiziarie cittadine, sia all'esercito. Un tipica cerimonia riservata al clero di Suldanas è il "Giudizio Infuocato" che viene officiata prima di una qualche importante scelta, sia essa di un giudice o di un'importante autorità. In questa cerimonia pare che i sacerdoti usino un fuoco purificatore ricco di incensi per ispirare divino discernimento in colui che sta scegliendo. La Dea della Magia e della Dissimulazione, Morrigan, ottiene un posto di speciale venerazione tra i quenya, poiché pur non essendo stata una delle fedi con più seguaci, possiede delle importanti sfere di influenza. Il Dono di Morrigan, la Magia, è una delle cose più preziose degli eldar, ed i quenya le sono molto grati, non solo tra i maghi. Un'altra dono che la Valie loro concesse a lungo fu la segretezza della valle in cui dimora Ondolinde, detta appunto Celata. Sembra che fu proprio grazie ad una benedizione che lei pose che per molto tempo la città sarebbe stata nascosta ad occhi indegni. Tuttavia tra i quenya, l'aspetto ad essere maggiormente esaltato è senza dubbio quello di Madre della Magia, e di Dispensatrice di Sogni, non quello di Signora degli Inganni. Riguardo al legame coi sogni, assai rilevante è la presenza di un antico ordine, la Delegazione del Buono Risveglio: Se i Lupi di Fuoco di Suldanas sono stati tipicamente ospitati a Tiond, le Onde d'Argento di Earlann a Rotiniel e L'Ordine delle Madri di Beltaine ad Ondolinde, questa delegazione invece è stata in passato per secoli itinerante, interpretando i sogni dei regnanti ed ammomendo sui pericoli degli elfi. Fu Aredhel Eldamar, quando era ancora principessa, a convincere la Delegazione a fermarsi nella Splendente, concedendo loro una prestigiosa posizione di personali divinatori della corona Eldamar. Nonostante ciò essa continuò a mantenere una valenza continentale, e spesso ha viaggiato, anche per lunghi periodi (spesso anche nella ricerca di nuovi membri con misteriose tecniche divinatorie), nelle altre città elfiche. Questo aspetto di legame con tutte le città e le regnanze è ben visibile nella Cerimonia dei Sogni, che nonostante si tenga tradizionalmente nella città che li ospita, Ondolinde, vede invitati tutti i regnanti ed i cleri delle città elfiche.

Il Tulip ed i quenya IL Tulip, come è noto, è l'immenso e divino albero dal quale nacquero i tre primi dei Elfici. Esso è venerato da tutti gli elfi, come inizio e fine del Tutto, e come essenza genitrice di tutte le cose. I quenya avevano da tempi immemorabili un "frammento" del Tulip (una radice o un rametto, i testi non sono chiari). Fu così conservato, per millenni, nella sua lenta autogenerazione, fino a quando Finwerin ed i suoi non lo piantarono al centro della laguna dove stavano fondando Ondolinde. Ai tempi antichi pare fosse strettamente legato alla corona ed i quenya, come suoi custodi, avevano un posto molto vicino alla Casata dei Re. Il frammento crebbe fino a divenire il Bianco Albero che noi conosciamo, e che ho avuto la fortuna di visitare, che viene detto Tulip, pur essendone solo un frammento. Per i calaquendi, l'Alda Ninque, il Bianco Albero, è circondato di una speciale venerazione a causa, di molti fattori. Innanzitutto esso è diretto frammento, di sacralità ed essenza del Tulip "vero" e quindi è frammento della materia che generò i valar stessi. È inoltre anche essenza da cui tutta la natura di Ardanìa fu generata. Particolare è anche il fatto che i quenya siano convinti che il Bianco Albero sia dominato da "un'Antica Coscienza", ovvero da una certa senziienza. Per i quenya, il Bianco Albero intercede tra i Valar e gli eldar, con la sua sacra presenza, e nel farlo ha una volontà, che non è di facile comprensione ma è presente. Aggiungendo che è grazie al Bianco Albero che si è potuta rendere fertile la Valle celata, e che per esso prima i quenya ed i sindar scesero in guerra contro i drow, si capisce quanto influisca sulla cultura e la fede dei quenya. Esiste anche un gruppo di quenya che lo adora come una divinità del tutto senziiente. Il Bianco Albero è, nel cuore dei Quenya secondo solo ai Valar ed al Tulip "vero". Esso viene spesso detto Alda Ninque, Bianco Albero, Alda Cuileo, Albero della Vita, i Aina Alda, l'Albero Sacro o a volte semplicemente il "Tulip".

La società dei Quenya

La più perfetta armonia, a ciò mira la società quenya. Ho potuto ben vederlo nella mia esperienza con gli alti. La loro società forse è quella che ricorda di più l'antica società elfica che c'era prima dei falò senza luce. Per i Tareldar, il senso di coesione di collettività elfica è in qualche modo più "puro" rispetto a quello sindar, influenzato molto dal rapporto con la natura, e quello telero, influenzato da mille culture straniere. I quenya tra di loro mantengono un atteggiamento, seppur da un lato posato ed apparentemente talmente cordiale da parere freddo, in realtà che è dettato da un'alta considerazione del prossimo e del legame viscerale che viene dal senso di collettività elfica. Col tempo ho notato quanto spesso i Calaquendi si lascino andare a sorrisi ed parole gradevoli tra di loro. I quenya nella loro vita ricercano continuamente il dominio delle proprie emozioni, ben più dei sindar, il quenya è controllato e giudizioso, e non esserlo viene visto come una gravissima mancanza. La vita del quenya è molto ben organizzata, come da tradizione elfica quindi le tre radure vengono seguite con rigore. Esse sono caratterizzate da un'alta dose di studio scritto e di memorizzazione di tradizioni e storia elfica, oltre che dallo studio della complessa lingua e letteratura quenya. I quenya che non si ritrovano nell'impegnativo studio delle radure, finendo di concluderle alla seconda radura, o che si trovano insoddisfatti al momento dell'inserimento nella società quenya, di solito lasciano Ondolinde per andare a Rotiniel, e cambiare vita. In tal caso assumono molte delle caratteristiche dello stipite elfico dei teleri, pur rimanendo per molti aspetti fedeli alle loro origini. La vita per i quenya scorre lenta, ed essa viene riempita di attività artistiche, religiose e lavorative, tutte viste come un contributo all'arricchimento della società quenya e della collettività elfica intera. È rilevante anche mettere in evidenza la visione della battaglia degli Alti. Un calaquendi che si è votato alle armi, le tratterà col tipico rituale rispetto dei quenya, e tratterà anche il suo nemico con eguale rispetto ed onore, scendendo in battaglia solo se veramente necessario. La tradizione marziale quenya è assai forte e pone le sue radici nell'antico imperialismo di cui i quenya (ed i drow) erano i principali rappresentanti. Un antico metodo di strutturare i loro eserciti che nelle ere si è rivelato vincente, è quello dei Vaiwar Ohtasse, i Venti di Battaglia, che si potrebbero definire delle legioni, assai ben strutturate, sempre dallo stesso numero, che vengono comandate da abili generali. Questa struttura fu creata da Valaine Mornil, grande generale dei tempi di Finwerin e fu basata sulle antiche tecniche di guerra dell'era Imperialista.

Arti e prodotti quenya

I Quenya, a differenza dei teleri, che producono manufatti e oggetti artigianali al fine di commerciare con le altre razze, tendono invece a produrre più per il proprio piacere artistico, scambiandosi oggetti come forma di socialità, al fine di soddisfare il loro bisogno di armonia ed estetica negli ambienti in cui vivono. L'arte dei quenya è legata alle miniere dei monti Elverquisst, per cui ne risulta che i Tareldar sono superbi orafi e gioiellieri. Le collane ed i gioielli di Ondolinde vanno a ruba nel resto di Ardanìa, e sono universalmente apprezzati. Un'altra arte in cui gli Alti sono noti è la lavorazione della pietra, particolarmente la loro pietra bianca, la *ondo-losse*, utilizzata come materiale di costruzione della capitale. L'Alchimia ha un posto speciale tra le arti quenya, in quanto viene vista con una sorta di misticismo. Nella sua strana unione di naturale ed innaturale, ricorda ai quenya i tempi in cui tecnica e magia erano uniti nel sapere di questa casata. La cucina quenya è assai interessante, come ho potuto vedere, non solo per i curiosi accostamenti di gusti, ma anche per l'aspetto coi quali vengono presentati. Per il quenya conta moltissimo l'aspetto del cibo... spesso e volentieri, dati gli strani accostamenti della loro cucina, ne ho apprezzato maggiormente l'aspetto che il sapore... Gira la voce ironica tra i teleri ed i sindar che la cucina dei Calaquendi sia per l'occhio e non per il palato, anche se a quanto pare agli Alti piaccia per tutti i suoi aspetti. Ovviamente i quenya conoscono molti piatti gustabili a tutti gli altri popoli, alcuni interessanti esempi sono:

Il "nettare di Luna" una gradevole zuppa dal curioso sapore agrodolce, circondata da un misto di verdure e filetto di cervo, saporiti da sughi fatti con le erbe speziate della valle Celata oppure il piatto dei "9 formaggi dell'Aran", del quale ho anche imparato la ricetta: è lepre alla griglia con fonduta di formaggio fresco aromatizzato; Yavie mi ha mostrato come si disossa la lepre e si mette sulla griglia mentre il formaggio si fonde. Quando questo è liquido lo si aromatizza con le erbe. Quando invece la lepre è a metà cottura la si cosparge di formaggio fuso e la si rimette sul fuoco così da farci una crosta sopra. Si presenta infine la lepre sul piatto cospargendo prima un ultimo cucchiaino di formaggio fuso (dei 9 formaggi dell'Aran) con vino bianco. Infine, come da buona tradizione quenya, si decora il tutto in modo minuzioso con foglioline di erbe aromatiche. In quante a bevande i quenya sono assai appassionati di succhi e di sidro, e tendono a bere pochi alcolici, unica eccezione è il vino, che ha delle piantagioni assai apprezzate e rinomate nelle colline di fondovalle presso Ondolinde. Il vino bianco quenya è famoso per il suo sapore delicato ed è tradizionalmente lasciato riposare nelle botti di legno di pino dei monti Elverquisst. In quanto a vestiario, i Tareldar favoriscono come da tradizione elfica, leggeri

abiti su misura che lasciano spesso intravedere molte più parti del loro corpo di quante non lascerebbe un abito di una donna loknariana. Esistono principalmente due mode ad Ondolinde; quella degli abiti più aderenti e quella degli abiti più larghi e svolazzanti. Non mi è mai stato del tutto chiaro come si alternino, ma pare siano in qualche modo legati alle stagioni ed a scelte delle dame elfiche più in auge. In entrambi i casi gli abiti presentano splendidi e raffinati ricami e rifiniture che sono spesso riconoscibili da intricati motivi di iscrizioni quenya, talmente elaborate da parere illustrazioni.

Musica dei quenya I quenya hanno un'antica tradizione musicale, probabilmente la più invariata nei secoli, rispetto alle altre culture elfiche. Probabilmente la maggiore espressione della musica quenya è quella per i riti sacri. In tali momenti i Tareldar si uniscono in cori di unica bellezza, con voci splendide che paiono giungere fino ai loro dei. I cori di voci si alternano in modo armonico e perfetto, creano melodie possenti e raffinate allo stesso tempo. Rispetto ai sindar i quenya dimostrano una vasta predilezione per le voci rispetto agli strumenti, anche se questo non significa che non abbiano bellissimi strumenti di cui fanno buon uso; in particolare l'arpa, assai amata. La musica più quotidiana, e non sacra, consiste spesso in una voce accompagnata da un arpa o qualche altro strumento. Le canzoni hanno spesso temi di antiche storie d'amore o d'avventura, e più raramente temi silvani. È necessario fare menzione del rapporto tra musica quenya e telera. Quest'ultima si è assai evoluta rispetto all'originaria musica quenya e le due non si somigliano più. Tuttavia nonostante la differenza, le movimentate danze dei teleri (particolarmente quelle meno "umanizzate") esercitano un curioso interesse tra i Tareldar, e la loro fama di "Lindar", cantori, è apprezzata anche ad Ondolinde, tanto che una volta potei assistere ad un concerto di un famoso cantore telero che fu ufficialmente invitato per suonare alla Splendente.

Sentimento verso gli altri popoli

Ora qui descriverò quello che ho colto della visione che gli Alti hanno verso il resto dei popoli ardani. Preciso che, nonostante la forza coesiva del senso di collettività elfica, ci sono opinioni più o meno divergenti tra i quenya riguardo agli altri popoli e qui riporto solo quelle che sono le tendenze generalmente condivise. Un appunto che vorrei fare per chi si appresta a cercare di comprendere il rapporto tra i Calaquendi ed il resto delle genti ardane è di distinguere coloro i quali fanno parte della collettività elfica (sindar e teleri) da coloro che non ne fanno parte. Verso i primi, nonostante le grosse differenze, c'è un irrazionale ed innato senso di vicinanza, considerandosi essi stessi fratelli che hanno scelto strade diverse, per cui essi cercano di minimizzare le differenze, cosa che non succede ovviamente verso gli esponenti delle altre razze. Nei rapporti con gli altri elfi è da ricordare che i quenya si sentono come i mediatori tra la chiusura dei sindar e l'apertura dei teleri, oltre che custodi delle tradizioni "per tutte e tre le stirpi". Insomma gli "elfi" per antonomasia. Ciò tuttavia non è quasi mai espresso apertamente.

Quenya sui Sindar I quenya provano sentimenti piuttosto positivi verso i Sindar, detti anche i Grigi. Li ammirano per il loro legame con la natura e per l'armonia perfetta che hanno con la terra, le piante e gli animali che Beltaine e Suldanas hanno posto nel mondo. Tuttavia i quenya temono che lo stile di vita dei sindar, con il loro desiderio di chiudere la collettività elfica su se stessa, sia pericolosamente reminiscente dell'antico decadentismo che portò quasi gli elfi all'estinzione. Non a caso ho visto nella biblioteca di Ondolinde molti testi antichi portati da Tiond, come se i sindar dovessero da un giorno all'altro perderli. Insomma gli Alti apprezzano molto l'equilibrio con l'ambiente che caratterizza i Sindar, ma sono convinti che il fortissimo accento che essi vi pongono tenda ad allontanarli dalle tradizioni elfiche.

Quenya sui Teleri Apparentemente i rapporti tra teleri e quenya sembrano essere dominati da un certo distracco e incomprensione. Questo in parte è vero, tuttavia va visto come il contrasto che può esserci tra due fratelli: essi sono diversi e spesso non vanno d'accordo, ma sono dello stesso sangue e della stessa famiglia, e quindi su certe cose hanno un legame indissolubile. Inoltre i Tareldar vedono i teleri, seppur come un pericoloso allontanamento dalle tradizioni della casata quenya, come parte necessaria della collettività elfica. Mi ci è voluto un po' di tempo per capirlo, ma poi ho compreso che per i quenya i teleri sono indispensabili per mantenere la purezza culturale dei quenya, poiché gli Alti, a differenza dei Silvani, riconoscono l'importanza dell'avere contatti col resto di Ardania, ed i teleri hanno sempre svolto questo compito per la Collettività Elfica contribuendo ad impedire che essa si chiudesse e decadesse su se stessa. Rimane il fatto che nella quotidianità, i quenya trovano i teleri decisamente "umanizzati", e sono sempre ben disposti a trovare occasioni per "aiutarli a ritornare alla tradizione".

Quenya sugli Atani Gli Atani, così vengono chiamati in quenya gli umani. Verso di noi i quenya tengono un certo distacco, dovuto a vari fattori. Gli Alti vedono gli umani come "barbari" innanzitutto, oltre che per la cultura assai meno antica ed il breve arco vitale, anche per la mancanza dell'istintivo senso di coesione che caratterizza tutti gli elfi. Mentre i loro cugini teleri sono spesso affascinati da questa diversità e dal dinamismo e l'istintività che caratterizza gli umani, i

quenya invece ne vedono di più la pericolosa imprevedibilità e la mancanza di ponderazione. Grazie alla loro saggezza tuttavia, i Calaquendi riescono a trovare anche negli umani elementi che considerano degni di grande fiducia e rispetto: un umano di tale sorta viene eletto “amico degli elfi” (quenya “elendil”, “meldo” o “Sha’quessir”, sindarin “mellon”). È interessante notare come generalmente i quenya nascondono il loro senso di superiorità verso gli umani con una facciata di impassibile rispetto o condiscendenza, ed è solo con un’approfondita conoscenza che mi sono resa conto della posizione nella quale sentono di trovarsi nei nostri confronti.

Quenya sui Pereldar I “pereldar” (mezzi = “per-“; elfi = “eldar”; sing = “perelda”) sono visti con dispiacere e malinconia dai Calaquendi che li vedono come un “errore”, frutti della collettività che rimarranno sempre immaturi, oltre che un indebolimento del sacro sangue dei figli dei Valar. Prima che isildur ponesse veti sulla nascita e crescita di figli di sangue debole (mezz’elfi), Tari Aredhel Eldamar decise di accettare per un breve periodo alcuni mezz’elfi (ed addirittura umani) nella città, con l’intento di integrarli completamente nella cultura quenya, ma i risultati furono scarsi. Al momento è dominante l’idea di Lorac, che è anche la più tradizionale, e quindi i mezz’elfi che nascono tra gli Alti vengono mandati ai confini del Reame Elfico, alla Perla, oppure proprio sul continente umano. Un quenya tende tuttavia sempre a considerare un mezz’elfo un individuo con “più potenziale” d’un umano a causa del suo sangue elfico.

Quenya sui Naucor I “Naucor” (“tozzi” sing. “Nauco”), i nani sono visti come come popolo lontanissimo dagli elfi, e non meritevoli di attenzione. Data la storia di guerra tra i due popoli nell’antichità c’è molta diffidenza, tuttavia anche un leggero senso di colpa dovuto alle condizioni durissime che furono imposte ai nani sconfitti. A seguito della liberazione dei nani ed al loro ritorno alla superficie sta facendo scemare questo secondo sentimento, lasciando più spazio al distacco più completo.

Leggende dei Quenya

I Tareldar hanno una lunga serie di antiche leggende e storie, alcune puramente cronache, altre talmente antiche da sfumare in leggenda. Nelle storie di questo antico popolo risulta quasi sempre focale la presenza di qualche antico artefatto, elencherò qui alcuni di quelli che mi hanno colpita di più.

- I Otso Enyalar Nosseo “Le Sei Memorie della Casata”: Come è risaputo la casata quenya è quella che ha conservato di più delle proprie origini, ed anche più artefatti dell’era antica. I più famosi, che si favoleggia custoditi ad Ondolinde, sono:
 - L’“Occhio verso le stelle”, detto anche Telescopio, che Aran Finwerin fece costruire sulla base di antichissime pergamene, e che, si vocifera, possieda numerosi segreti sull’osservazione degli astri, e sull’“osservazione dei destini degli Eldar”;
 - La “Sala degli Spiriti”, un antico salone nascosto tra gli Elverquist dove pare che un’assemblea di antichissimi spiriti risponda alle domande degli elfi su passato presente e futuro;
 - Le “voci di fuoco” degli antichi animali, che, si narra, i capi della casata cavalcassero nell’antichità, rapidi e possenti, detti Hirayu, nell’antica lingua;
 - La “Bianca Tunica”, appartenuta alla Bianca Dama dell’antichità, pare conferisca potenti poteri magici a chi la indossa.
 - La “Porta dei Valar”, portale in grado di condurre nelle dimore degli Dei ed oltre.
 - Il “Bianco Albero”, considerato la settima e più importante Memoria, del quale ho già ampiamente parlato. Solo della prima e dell’ultima Memoria abbiamo prove certe dell’esistenza, delle altre non ho potuto farmi dire nulla dagli Alti.
- I Rie Aranion “La Corona dei Re”: questa è un’altra famosa leggenda; si dice che la corona della casata dei Re elfici dell’antichità non sia sparita ma sia ancora da qualche parte di Arдания, una splendida corona di un’antica lega luminosa, tempestate di gemme e con preziose e potenti rune elfiche miniate. Se venisse trovata si lascerebbe indossare dall’elfo degno di esso, che rifonderebbe così un impero elfico unito. Nei secoli molti Tareldar sono partiti alla cerca di questa reliquia, ma nessuno ha mai ottenuto nulla. Ho cercato di condensare in poche righe discorsi di giorni e giorni, con l’anziana Yavie e con molti altri cordiali, seppur distanti, elfi della Splendente. Non so se sono stata in grado di far comprendere di più di questa particolare stirpe ai lettori, ma mi auguro di essere

riuscita almeno parzialmente nell'intento. Ora che Tindomerel mi ha reso "Meldo Calaquendion", amica degli elfi della Luce, potrò venire ancora in questa splendida città. Sono sicura che tornerò: ogni notte sogno le bianche torri in attesa di farle visita ...

18 Madrigale, A. I. 272, Lysia Wends di Loknar

2.2.6 I Sindar

Giocare un Sindar Le tre diverse stirpi elfiche sono ognuna maggiormente focalizzata su un aspetto della propria elficità. Per coloro che vogliono sottolineare la sovrannaturale grazia, sapienza e potenza di questa razza, ci sono i quenya, i nobili Elfi Alti. Per chi vuole sottolineare la curiosità, l'adattabilità ed il legame col mare ci sono i teleri, gli affabili Elfi del Mare. Chi invece desidera soffermarsi maggiormente sul viscerale antico ed armonico rapporto con la foresta e le sue creature, troverà nel sindar la giusta scelta interpretativa. Se nella tua immaginazione, il tuo elfo corre agilmente tra il sottobosco e le fronde con un arco in mano, senza lasciar tracce né far rumore, probabilmente il sindar fa per te. Se vuoi interpretare una stirpe antica ma allo stesso tempo che ha saputo conservare molti genuini aspetti di semplice simbiosi con la foresta, il sindar è la tua scelta. Se credi che il tuo elfo, pur abile nell'uso di qualche campo, spada, magia, canto o preghiera, continuerà a dedicare molto tempo all'amore per la foresta, stai per interpretare un sindar. Nota però che il Silvano non è semplicemente un elfo "selvaggio" come i membri di alcune tribù umane. Il sindar ha conservato nei millenni una complessa cultura sia scritta che orale, ma ha saputo perfettamente conciliare questo sapere al suo genuino e simbiotico rapporto con la natura.

Prefazione Salve, o lettore, il mio nome è Narwel Ingol, mezz'elfo di Nosper. Non starò qui a narrare come la ricerca di mia madre mi condusse nel Doriath e di come dopo tre anni gli elfi silvani mi concessero l'onore di visitare la loro dimora, mi limiterò invece a parlare della cultura di questa misteriosa stirpe elfica, come mi ha chiesto la mia saggia maestra Sennya.

Origini e storia dei Sindar

Una delle prime cose che ho fatto, quando giunsi alla Verde, fu chiedere di poter consultare antichi testi di storia dei Sindar. Questo onore mi fu concesso, seppur solo in parte. Rimasi colpito dai tomi che risiedevano nella biblioteca di Tiond: alcuni erano antichi libri con rilegature di metalli preziosi, altre, pergamene chiuse da cordicine consunte ed i più strani erano delle tavole di legno collegate da anellini di Mythrill. Eppure non erano molti quanto avrei sperato. Andai a cercare i più antichi, poiché volevo la storia delle origini, i fatti che sono noti ai pochi. Trovai alcuni antichi testi, ma sempre successivi ai Falò senza Luce, e che davano solo riferimenti vaghi e di difficile comprensione a ciò che era avvenuto prima di quelle terribili distruzioni. Chiesi in giro ed indagai molto per cercare di scoprire un modo di avere delle conoscenze precedenti i falò; scoprii presto che la risposta era sotto ai miei occhi... anzi, le mie orecchie. I cantastorie della Verde cantavano, oltre alle loro splendide e poetiche canzoni silvane, episodi di storia e poemi sindar: molti di questi, scoprii, erano assai antichi. Dunque, nonostante i Sindar siano stati la stirpe elfica a perdere di più a causa delle distruzioni operate dai decadentisti, ovviarono alla sparizione di materiale scritto con lunghissime (e splendide) canzoni, con le quali custodire una parte (seppur minima) delle conoscenze che stavano andando perse. Dopo aver appreso molto dai canti dei Sindar, dagli scritti delle biblioteche, e dalle narrazioni dei saggi, mi appresto a scrivere qualcosa sulla loro storia. Sicuramente un saggio quenya mi accuserebbe di essere sommario, ma in mia discolpa posso dire che il mio umile intento è semplicemente quello di dare qualche conoscenza generale su questo misterioso popolo.

Storia antica Traggo le parole di una ballata:

Sovrani e possenti volavan i draghi Era Il tempo in cui non v'erano maghi Il tempo in cui in cui gli elfi eran giovani, E l'uso di spada e di scudo eran vani, Le foreste erano immense e possenti. E limpide e luminose le acque correnti, I sussurri delle fronde eran parole chiare Portatrici di notizie un dì belle, un dì amare, Le creature silvane parlavano ai figli di Beltaine Ai tempi in cui non ancora v'erano ferro né fucine. Un giorno la Dea dei Misteri, una sfera donò E la Magia come una marea, gli elfi inondò Cominciò l'era dei Poteri e degli Spiriti Arcani E nacquero così i reami dei Tempi Lontani..

Ovviamente questa traduzione dal sindarin (la lingua sindar) non rende per nulla la musicalità e l'armonia del canto originale, ma la riporto poiché questo è uno dei pochissimi riferimenti che io abbia mai sentito riguardo ai tempi antecedenti i Falò. Sono riuscito a raccogliere qualche altra informazione, seppur in modo sporadico ed incompleto; sembra che le tre casate elfiche, una volta, vivessero piuttosto a stretto contatto, pur mantenendo le loro distinte identità. La casata dei Sindar era già caratterizzata, a quanto pare, dall'aver un legame con la natura ancora più forte di quello degli altri elfi. Ho scoperto che la società degli elfi silvani, in tempi antichi, era divisa in Rim Faerin, "schiere di spiriti". Pare che con un certo addestramento e meditazione un elfo potesse entrare in sintonia con un qualche "aspetto" della natura, tanto da riuscire addirittura a comunicarci, ma con la conseguenza di divenirne più simile come pensiero; sembra infatti che a contatto col proprio aspetto della natura un sindar potesse "espandere i propri sensi" ad esso e divenirne tutt'uno. Si diceva quindi, in tal caso, che un elfo seguisse lo "Spirito" di quella creatura, o entità. Ammetto che questa storia mi pare piuttosto fantasiosa, e forse è solo una leggenda nata dopo i Falò senza Luce, eppure nella speranza che abbia della verità, continuerò a narrarla. Si dice che a capo dei Sindar vi fossero dei Faerin Dhaer, "spiriti maggiori", ovvero elfi dal grande potere interiore, e dalla grande sintonia con la natura, che guidavano i Erthaid Faerin, "ordini di spiriti". Gli elfi che entravano in comunione con un uno stesso "aspetto" della natura, avevano infatti la tendenza a riunirsi in ordini. Questo era facilitato dal fatto che il carattere stesso dell'elfo veniva influenzato dalla creatura o dall'elemento con cui si "armonizzava", e quindi risultava esserci in un ordine molta compattezza e unione. Sembra inoltre che ad un certo punto alcune "schiere di spiriti" fossero divenute più numerose ed influenti delle altre, e che fossero giunte a gestire l'intera casata sindar. Si narra che gli ultimi grandi "ordini di spiriti" siano stati gli Spiriti della Quercia, gli Spiriti del Ciliegio, gli Spiriti della Farfalla e gli Spiriti del Drago.

- Coloro che seguivano lo Spirito della Quercia, divenivano saggi e riflessivi e potevano entrare in sintonia con questi maestosi alberi; pare fosse l'ordine più grande ed influente in passato, e si narra fossero assai devoti ai Valar e che tra le loro schiere si contassero possenti guerrieri e grandi sacerdoti, tutti votati a rinforzare e proteggere la casata dei Sindar e le foreste in cui vivevano.
- Coloro che seguivano lo Spirito del Ciliegio, divenivano creativi ed esteti, potevano "armonizzarsi" con gli splendidi alberi di ciliegio, e tra di loro c'erano molti dei maggiori artigiani, artisti e cantori dell'antichità; essi crearono splendide opere d'arte in sintonia con la natura di cui oggi rimangono solo vaghi ricordi.
- I seguaci dello Spirito della Farfalla erano spiriti liberi, che raramente rimanevano molto a lungo in un luogo ma invece viaggiavano in cerca di stimoli, curiosi e vivaci. Questi spiriti, che divennero tra i più grandi viaggiatori ed esploratori dei Sindar, pare avessero anche la rilevante funzione di proteggere i confini più lontani delle terre elfiche oltre che di rappresentanti in terre lontane. Entravano in comunione con le farfalle ed altri insetti simili, ed avevano caratteri molto sfuggevoli ma curiosi.
- I seguaci dello Spirito del Drago pare fossero assai rari ma estremamente importanti: sembra che solo le anime più forti e sagge potessero intraprendere tale Via dello Spirito ed uscirne vivi. I loro membri erano tra i più influenti non solo tra i Sindar, ma tra tutti gli elfi. Ovviamente questi erano in grado di comunicare ed essere un tutt'uno coi draghi. Tutti gli ordini tacevano ed ascoltavano quando parlava uno Spirito di Drago.

Pare ci fossero moltissime altre "schiere di spiriti" ma che fossero assai meno numerose ed influenti, ho sentito citare ad esempio la Via dell'Aquila e la Via del Granito. Sembra che col passare del tempo, un elfo silvano si sintonizzasse col suo Spirito al punto di cambiare alcuni piccoli tratti, come il colore degli occhi o dei capelli. I sindar "spiriti" di quercia, avevano occhi del colore delle foglie in base alle stagioni, che poi divenivano grigi o bianchi d'inverno, quelli del ciliegio occhi simili, ma sempre di un rosa delicato in primavera, quelli della farfalla invece variavano molto tra di loro, spesso con iridi dai colori cangianti; infine gli "spiriti" di Drago avevano occhi del colore dei draghi ai quali erano più legati. Un'altra cosa dell'antichità dei Sindar dei quali ho potuto scoprire qualcosa è riguardo all'architettura: se i Quenya ed i Drow avevano possenti magie per costringere gli elementi, dividerli e ricomporli nelle loro dimore, essi semplicemente "convincevano" gli spiriti delle cose a rimodellarsi per l'uso degli elfi: pare quindi che gli alberi si piegassero in modo da formare verdi arcate di cattedrali silvane, la roccia sgorgasse dalla terra per formare colonne massicce, e le terra stessa si spostasse e rimodellasse per il loro passaggio. Si ricorda anche di immense vetrate colorate che venivano costruite in mezzo agli alberi per trasformare radure in saloni: pare fossero talmente belle che quando il sole le illuminava e gli elfi rimanevano a fissarle, tutti ricoperti di mille colori filtrati, si commuovevano ogni volta. A narrare queste poche cose, mi rammarico pensando a quanto sia stato perso coi Falò senza Luce: di una complessa cultura millenaria rimangono ormai vaghi e sparsi testi e qualche antica canzone.

Il "lungo regno" di Arabella Bereth ("regina") Arabella. Il solo nome ispira amore e devozione nei cuori dei Sindar.

Per capire quanto importante fu bisognerebbe dire qualcosa di ciò che accadde con la fine dell'epoca dei Falò senza Luce. Bisogna sapere che tra i Sindar i Decadenti erano numerosi ed influenti, ed infatti questi soffrirono ancora più degli altri elfi delle distruzioni che avvennero. Tra i vari oscuri incantesimi di annientamento che essi avevano intessuto, vi fu quello terribile delle “nuvole di fuoco”. A causa questo potente incantesimo, che scattò improvvisamente non appena si era pensato che i Falò si fossero definitivamente conclusi, si addensarono nel cielo nuvole violacee sopra a tutto il Doriath, e poi, come in un incubo, cominciarono a piovere gocce di fuoco. In un attimo tutta la foresta stava cominciando a bruciare. I Decadenti sindar stavano riuscendo nel loro ultimo estremo tentativo di annientare gli ultimi centri sopravvissuti nel Doriath, in modo da cancellare le ultime tracce di cultura elfica. L'incendio stava divampando nella zona occidentale del continente e si stava diffondendo verso est, rischiando di ardere su tutto il continente. Fu grazie ad una potente preghiera ad Earlann da parte di tutti i suoi più potenti sacerdoti, che il pericolo fu scampato: essi si unirono in una radura ad occidente e si sacrificarono al dio, fondendosi in un'immensa nuvola bianca e pura che si librò in cielo per sostituirsi alle nubi maligne e per portare una benefica pioggia che spense tutti gli incendi e salvò la foresta. Grazie a questo, oggi quel bosco orientale viene detto la Foresta di Earlann, bosco sacro che poi recentemente verrà scelto per la fondazione della nuova Tiond. Dopo questo ultimo terribile episodio e la divisione dai Quenya che avvenne non molto dopo, cominciò anche per i Sindar quel periodo che viene chiamato “della Ristrutturazione” in cui gli elfi silvani cercarono di risollevarsi dalle distruzioni operate dai Decadenti. Arabella ne fu assoluta protagonista: le origini di quest'elfa dalla profonda saggezza e dalla vita lunghissima si perdono nel mito, e non si sa bene da dove giunga. Esistono diverse versioni. Secondo una storia, Beltaine, mossa dalla commozione nel vedere i suoi figli sconsolati e persi, pianse e così cominciò a piovere, una pioggia benefica che benedì i tre sovrani delle stirpe elfiche per dare loro ulteriore saggezza ed una vita lunga nella quale guidare gli elfi alla rinascita. Una ovviamente era Bereth Arabella. c'è anche chi vocifera addirittura che Ella fosse in realtà figlia di un dio (secondo una versione Earlann, secondo un'altra Morigan) con un mortale, ma ovviamente non ci sono prove di questo. Fatto sta che la saggia ed equilibrata Arabella fu eletta come regina del reame degli elfi silvani poco dopo la dipartita dei Drow e dei Quenya, ed ella rimase al trono più del doppio di una vita elfica, morendo solo pochi anni fa. All'inizio del suo regno si assicurò di riportare equilibrio ed armonia tra i suoi elfi, e poi di riportare armonia tra i Sindar e la foresta del Doriath. Essa guidò gli elfi dopo i terribili Falò senza Luce, che avevano distrutto quasi tutto ciò che la casata Sindar aveva con tanta fatica costruito nei millenni, ma non solo: i Decadenti erano arrivati anche al punto, grazie a potenti magie oscure, di riuscire quasi a recidere il rapporto che i Sindar avevano con la natura. Sembra che a causa di questi incantesimi, i Sindar non riuscissero più a vivere in armonia con la foresta: gli animali erano assai aggressivi e li attaccavano a vista, gli arbusti erano spinosi e bloccavano tutti i sentieri ed i fiumi erano scuri e fangosi e si gonfiavano per trascinare gli elfi che guadagnavano ad una rapida morte. Si racconta che allora Arabella cominciò a vagare tra gli antichi alberi ed a parlare con gli arbusti e gli animali, e spiegò loro di potersi fidare degli elfi e di non odiarli e temerli. La Bereth (regina) rimase così dozzine di anni, eremita nella foresta, e dopo un secolo riuscì a convincere la Foresta stessa a placarsi. Non a caso Arabella viene spesso ricordata come la Bereth i Nuir, “Regina dei Boschi”. Arabella custodiva antiche conoscenze, pare precedenti ai Falò stessi, ed ella le dispensò per rialzare i Sindar dallo stato di selvatichezza totale in cui stavano cadendo. Grazie a lei il suo popolo tornò a ricordare l'arte di costruire case, non più immense e verdeggianti cattedrali silvane, ma almeno armoniose case tra i rami; si recuperarono le conoscenze dell'antica arte della guerra, che stavano perdendosi e però servivano a combattere i mostri che dimoravano nelle ombre degli alberi, artigianati ed arti furono recuperati; ma soprattutto Arabella ricondusse i Sindar all'armonia con la foresta. Gli elfi silvani non erano più un tutt'uno con gli spiriti della natura come nei tempi antichi, ma almeno avevano recuperato il rapporto di simbiosi e vicinanza alla natura, sfiorando a volte l'antico legame mistico dei tempi antichi che, sostengono loro, non si è mai perso del tutto.

Lo spostamento di Tiond

Pare che ad un certo punto, dopo la breve regnanza del figlio di Arabella, Agar En' Nimbreth, e poi del giovane Haran Jerzat accadde una cosa terribile a Tiond. Dice un testo che ho trovato nella biblioteca:

“Le antiche querce avvizzirono, profanate dai piedi degli invasori e insanguinate dall'odio delle guerre. Le case marciarono, i flat crollarono. Tiond scomparve avvolta dalle sterpaglie selvagge. Tre rimasero, tre Sindar del tempo degli Herain (“Re”). L'esodo dalla foresta del sud del Doriath li vide marciare alla ricerca della nuova terra. L'ultimo degli Herain si avviò davanti a loro alla ricerca di mille risposte e il suo cuore portava il peso dell'antica Tiond, e la sua schiena si curvò sotto il peso del tempo ed egli cercò la strada dei padri. A lungo vagò e i Tre attesero il suo ritorno finché seppero che la sua strada era segnata e che egli aveva raggiunto la gloria dei Belain. I Tre chiamarono i fratelli rimasti e giunsero nelle foreste del Doriath Occidentale là dove Earlann muove le acque dei fiumi e le dispone in una danza fertile e gioiosa; e su quelle sponde i

semi delle antiche querce germogliarono e crebbero vigorose e su quei rami si intrecciarono i telain (“flet, piattaforme”) e sorsero le abitazioni. E Tiond nacque. E fu chiamato Salkien Duin quel fiume che generoso accolse il popolo: il Fiume Danzante. Fu allora che, raccogliendo l’eredità degli antichi Herain, i tre Sindar del tempo antico, coloro che avevano incrociato i passi degli antichi re, si posero alla guida della città. Dalle fondamenta del passato essi posero i sostegni della nuova Tiond...”

A quanto ho capito quindi la Tiond precedente si trovava tra Ondolinde e Rotiniel, più o meno, nel Doriath orientale, mentre quella odierna è stata ricostruita pochi anni orsono nel Sacro Bosco di Earlann: questo movimento pare sia concesso anche con un ritrovamento del Drago di Smeraldo, reliquia mistica poco tempo prima creata, che poi si è legato inevitabilmente alla nuova Tiond.

Aspetto fisico dei Sindar

I Sindar, hanno tratti che li rendono chiaramente riconoscibili dai Quenya e dai Teleri, anche ad un osservatore non esperto. I Sindar tendono ad essere più bassi degli altri elfi, ed ad avere una muscolatura snella ma ben delineata che permette loro gli agili e svelti movimenti per i quali sono famosi. Si dice spesso che gli Dei abbiano reso i sindar più bassi ed agili per poter più agevolmente muoversi tra gli alberi, e quando li si vede saltare con facilità di ramo in ramo, questa cosa pare assolutamente vera. La carnagione di tali elfi tende ad essere leggermente olivastria, diversa dal chiarore splendente dei Quenya, e gli occhi sono quasi sempre marroni o neri, raramente verde smeraldo. I capelli sono castano chiaro. Se si pensa che gli elfi silvani sono detti “Sindar”, che in quenya significa “grigi”, a causa del colore dei loro abiti, che sono spesso grigi e verdi, si può capire quanto facilmente si possano mimetizzare sia nel sottobosco che tra le fronde degli alberi con i loro tratti ed i loro indumenti.

La lingua sindarin

La lingua degli elfi grigi, il cosiddetto “sindarin” è imparentato con il quenya ma con delle fondamentali differenze: il quenya ha mantenuto molto della grammatica dell’Antico Elfico, mentre il sindarin ne ha conservato più che altro dei suoni semplificandone la grammatica. La complessità del sindarin infatti, sta nel fatto che le parole variano in base alle altre parole vicino alle quali si trovano. Ne risulta che il sindarin sia sempre armonioso e scorrevole, nonostante i particolari suoni che lo caratterizzano, grazie al fatto che le parole si modificano adattandosi continuamente al contesto fonico. Il telerin, dialetto degli Elfi del Mare, grazie alla sua rapida evoluzione rispetto al quenya di Ondolinde, ha assorbito molte parole del sindarin, tuttavia spesso perdendone la musicalità. Interessante è che il sindarin abbia una quantità immane di parole legate alla natura: suoni della foresta che non hanno nome nemmeno nelle altre lingue elfiche hanno precisi nomi in sindarin, come i nomi delle forme dei rami, delle nuvole, di odori del sottobosco e di molti altri elementi legati all’ambiente silvano. Per un non madrelingua, come ad esempio un Quenya, che impara la lingua dei Sindar, anche dopo aver superato l’ostica fase di fare orecchio delle variazioni foniche delle parole, rimane il vasto lavoro di imparare tutto questo lessico “silvano” del sindarin. Solo pochissimi non sindar, e dopo moltissimi anni, riescono ad imparare tutte queste parole ed ad usarle nel modo giusto.

Breve frasario sindarin (Nota dell’Autore: se si intende usare alcune di queste parole in gioco, ben venga, ma attenzione! si sconsiglia assolutamente di usare altre parole oltre a quelle che sono qui presenti. La maggior parte di queste infatti, sono di conoscenza comune a tutti i giocatori, usarne altre invece significherebbe solo rendersi incomprensibili)

Singolare/Plurale=significato.

- Aaye= Salve o anche Mae
- Govannen= ben incontrato
- Namaàrie = saluto di congedo
- Diola lle= grazie
- Lle creoso= prego
- Edhel/Edhil= elfo/elfi (Galedhel/Galedhil= elfi della Luce,quenya Aearedhel/ Aearedhil = elfi marini, teleri)

- Edhel Mhithren/ Edhil Mhithrin = Elfo grigio/ Elfi grigi = (sindar/sindarin è parola quenya ma ormai si è diffusa anche tra gli elfi silvani stessi)
- Tawarwaith = elfi silvani (Tawar il singolare)
- Peredhel/Peredhil = mezz'elfo/elfi
- Adan/Edain = umano/umani
- Balan/Belain = dio/dei (a volte tuttavia si usa anche il quenya Vala/Valar)
- Haran/Herain = re/ i re
- Bereth/Berith = regina/regine (ultimamente si usa spesso il titolo introdotto da bereth Kiya dei Galanceleb: Lass Galen=Foglia Verde,o l'arcaico Lasse Calen)
- Doriath = “terra inghirlandata(dal mare)”, terra degli elfi (ormai si usa poco la versione originale “Hildoriath”)
- Maer Fara = Buona caccia!
- Maer du = buona serata
- Maer kaima= buon riposo
- Gondolin (pietre cantanti),i Silala (la Splendente)= Ondolinde
- I Calen (la Verde)= Tiond (nato dalla storpiatura dell'antico “Tindu”= Crepuscolo Stellato)
- 'Earost (fortezza del Mare) o Nimphel (Perla)= Rotiniel
- Ay/nay= sì/no
- Tòr/ Tòronin= “fratello/i”, usato per chiunque appartenga alla collettività elfica. Tra di loro i Sindar invece usano il prefisso “gwa”, per indicare una maggiore vicinanza: gwador/gwedeir è quindi usato solo tra i silvani o con elfi che si sentono particolarmente vicini.
- Sèler/ Sèlerin= “sorella/e” usato per chiunque appartenga alla collettività elfica. Tra di loro i Sindar invece usano il prefisso “gwa”, per indicare una maggiore vicinanza: gwathel/gwethil è quindi usato solo tra i silvani o con elfe che sentono particolarmente vicine.

La mentalità dei Sindar

Il rapporto con la natura Viscerale ed istintivo. Così si potrebbe in due parole definire il rapporto che gli elfi silvani hanno con la natura. La natura li influenza fortemente... almeno secondo un occhio esterno; secondo un sindar sono gli altri che si sono scostati dalla natura e non ne sono abbastanza in armonia. Gli elfi grigi si sentono uno dei vari elementi della foresta: come c'è il lupo che ulula la notte tra le fronde scure, l'aquila che sorvola la verde foresta alla luce del sole ed il pino che verdeggia sulle pendici dei monti perennemente, così il sindar vive tra gli alberi, caccia e prospera. Il sindar vede la foresta come un esempio di armonia ed equilibrio perfetto. Il ciclo vitale di cacciatore e preda, di terra-acqua-luce e piante, di pioggia e sole, delle stagioni, sono tutte sequenze perfette e ben calibrate, che devono essere in nessun modo cambiate, ma solo seguite e rispettate. Il sindar si sente semplicemente un elemento di questo ciclo naturale; la caccia ad esempio, sacra a Suldanas, diviene un gesto di profonda sintonia col ciclo naturale. L'elfo grigio diviene lupo e la cacciagione sua preda, com'è nell'ordine delle cose. La raccolta delle risorse che la foresta e la natura offrono va fatta in modo equilibrato e sensato: mai un silvano coglierà troppa legna o frutta al punto di depauperare una zona della foresta, e se coltiverà, lo farà ruotando con frequenza il terreno, in modo da ridare alla terra la possibilità di risanarsi. Inoltre di ciò che caccia tenderà ad utilizzare ogni parte, lasciando il meno possibile. Ha un forte emotività ed istintività, derivanti dal suo legame con la natura. Egli professa dunque la pace e l'equilibrio per controllare queste percezioni che lo agitano ed essere razionale. Trae sempre ispirazione dalla natura che lo circonda: il suo vestiario verrà ad assomigliare ad arbusti e terra, ma anche il suo modo di pensare deve ispirarsi alla natura stessa: le sue case sono in armonia con la foresta, costruite seguendo ed usando le forme degli alberi stessi. “Lo spirito di un sindar è possente come il tronco di una quercia, rapido ad agire come la linca, ma dolce come la lupa coi piccoli, se necessario.”

Il decadentismo ed i sindar La civiltà degli elfi era la più grande di Ardania prima che i decadentisti la facessero crollare dall'interno. Seppur non siano riusciti completamente nel loro intento di annientare la propria cultura e razza, i decadentisti sono riusciti a portare gli elfi ad un livello di conoscenze quasi pari alle altre genti ardane. La cosa strana che si potrà notare è che mentre un quenya, interpellato sulla questione, condannerà il decadentismo in modo completo, definendolo aberrante e rammaricandosi per l'irreparabile danno che ha portato ai figli di Beltaine, un sindar risponderà diversamente. I sindar generalmente definiscono il decadentismo del passato non sbagliato ma esagerato. Essi pensano, seppur non dicendolo apertamente di solito, che le idee del decadentismo non siano del tutto sbagliate: gli elfi, in effetti, dovrebbero uscire dal confronto con le altre razze e celarsi. La cosa che criticano i Sindar è che i decadentisti cercarono di arrivare a questo ritiro elfico con la distruzione totale di tutto ciò che fosse elfico (e gli elfi stessi), sbagliando in ciò. Per i sindar il "giusto decadentismo" sarebbe stato quello di ritirarsi nella natura, rinunciare a certe conoscenze troppo "squilibranti" e custodire i propri confini senza farvi accedere nessuno. Le idee dei Thaltrim (i decadentisti) si capisce, hanno fortemente influenzato l'odierna cultura dei sindar, convincendoli nel chiudersi in se stessi e a non condividere la linea di potenza e magnificenza tipica dell'atteggiamento quenya (ed ovviamente dell'antico Imperialismo). Tiond rappresenta nel suo quieto isolamento e chiusura in se stessa l'ideale di questo pensiero di "decadentismo sindar". Dopo la dipartita dei Drow, quando i Sindar ed i Quenya discutevano sul cosa fare della collettività elfica che rimaneva sono rimaste famose le parole che l'allora giovane ma già saggia Arabella pronunciò: "Ma toronin Galedhil ("fratelli quenya"), che senso ha costruire massicce città di pietra, deviare i fiumi con dighe, modificare la realtà con le mani e la magia se poi un giorno la Foresta si riprenderà tutto nel suo abbraccio d'edere e muschio?"

La Collettività Elfica per i sindar Per un popolo che ama la natura e rifugge le convenzioni troppo "civilizzate" del viver cittadino, un codice di leggi precisamente codificate non sarebbe facilmente accettato; i Sindar infatti, ritengono che un basso numero di intuitivi precetti morali sia sufficiente. Si dice spesso a Tiond: "un buon sindar da solo capisce, ciò che un degli edain (umani) con 10 leggi imbastisce". Alcuni esempi di ciò sono semplici frasi dette dagli anziani come "onora gli antichi e rispetta i pari" oppure "tratta le creature della foresta ricordando che hanno un'anima", e così via. La collettività elfica quindi, nella sua immediata semplicità e istintività, è assai sentita dai Sindar, senza il bisogno delle complicate codificazioni che i Quenya via via hanno posto, e gli elfi silvani si ritengono fortemente parte di essa. Nonostante non approvino o capiscano certi aspetti degli altri elfi, Quenya e Teleri, sanno quanto importante sia il legame di essere tutti figli di Beltaine.

La religiosità dei Sindar

I Sindar sono una stirpe elfica assai religiosa: tutti gli elfi provano profonda devozione per gli Dei, ma i tali elfi hanno una loro personale visione ed interpretazione per vivere la loro fede. Ad esempio, nonostante gli elfi silvani abbiano templi, preferiscono da sempre pregare ed officiare molte cerimonie all'aperto, sotto all'ombra delle fronde boschive o sotto ad una radura illuminata dalle stelle. I Sindar inoltre amano spesso rappresentare gli Dei in forma animale: un'aquila per Suldanas, un cigno per la Grande Madre Beltaine, un delfino per Earlann ed un puma per la Dea della Magia Morrigan. A volte li chiamano semplicemente dicendo "Sacro/a" seguito dall'animale che li identifica. Gli altri, elfi, forse a causa di un legame meno stretto con la foresta, tendono a rimanere straniti dall'uso di questi appellativi per gli Dei; qualora un sindar dicesse ad un sacerdote telero di Earlann "Aaye(salve), servitore del Sacro Delfino", quest'ultimo potrebbe trovarsi in grande disappunto se ignaro della religiosità sindar. Un'altra cosa importante da dire è come i Sindar credono che ogni aspetto della foresta abbia un suo spirito, dal coniglio alla quercia: Beltaine ha creato gli alberi dando loro vita e dunque inevitabilmente spirito; e Suldanas ha posto gli animali dando uno spirito anche a loro. Il diritto degli elfi a dividere lo spirito dal corpo di certi animali o piante è dovuto soltanto al naturale ciclo delle cose, come la volpe uccide la lepre: sapere di questa visione animista dei sindar, riesce a far capire meglio quanto la loro religiosità influisca sul profondissimo rispetto che gli elfi silvani hanno per la foresta ed i suoi equilibri.

Suldanas per i sindar Suldanas è la divinità protettrice e patrona degli elfi silvani da tempi immemorabili. È visto come un grande padre che veglia con autorità e sguardo severo sui figli di Beltaine: Suldanas e Beltaine sono visti come una Divina Coppia, che veglia sugli elfi, uno giudicandoli e correggendoli con rigore, oltre che proteggendoli con furia vendicativa, mentre l'altra è la Madre che cresce i figli con amore e circondandoli della loro dimora silvana. C'è chi si chiede come mai non sia la Dea della Vita e delle Foreste, in quanto creatrice delle foreste e dall'animo benigno, la patrona del pacifico popolo dei Sindar. Suldanas è patrono e non Beltaine per vari e precisi motivi. Beltaine è colei che ha creato la foresta, ed i Sindar lo sanno e rispettano profondamente ciò. La volontà generativa della Grande Madre viene vista ogni volta che un seme dopo l'inverno comincia a germogliare dal terreno, ogni volta che un fiore sboccia in primavera,

ogni volta che un albero si riempie di frutti. Tuttavia se Beltaine è Madre della Foresta, Suldanas è l'Anima stessa della Foresta. Nei giganteschi alberi delle foreste del Doriath i Sindar vedono la forza del Dio Padre, nel continuo inseguirsi di cacciatore e preda la volontà del Dio Arcere; inoltre simboleggia il ciclo vitale della foresta, e mentre la generazione è una cosa che riguarda solo in alcuni momenti gli elfi silvani, l'aspetto di ciclo naturale della foresta e della caccia li riguarda quotidianamente, invece. Si potrebbe dire che mentre Beltaine è assai rispettata più che altro per i momenti di fertilità, Suldanas è adorato invece come continua essenza della foresta e come dispensatore dell'ordine silvano che regola ogni istante dei Sindar. Quindi, secondo la loro visione, il Padre è più pervasivo e presente nella vita dell'elfo silvano. La caccia, che ho già citato, è forse per gli elfi grigi il gesto più sacro e rappresentativo che ci sia. Nel momento in cui un sindar imbraccia l'arco e lentamente, mimetizzato tra il fogliame, avanza silenzioso verso la preda, diviene tutt'uno col Dio Padre, tutt'uno col ciclo naturale di cacciatore-preda, tutt'uno con la foresta. La caccia rappresenta un momento importantissimo della religiosità: molti sindar infatti, spesso, prima di lasciar partire la prima freccia, sussurrano la "preghiera della caccia" a Suldanas, una delle più antiche e sentite preghiere al Dio Arciere. Pare si chieda il permesso al dio di separare lo spirito dal corpo di una delle creature che egli ha posto al mondo, oltre che di guidare la propria mano. A volte inoltre, il clero di Suldanas organizza una Fara Aer, una Caccia Sacra. Numerosi sindar allora, con gli abiti propriatori, e guidati dai sacerdoti del Dio Vendicatore, vanno a caccia di un qualche animale. Quando lo si raggiunge, e lo si circonda o immobilizza, esso non viene ucciso subito, ma gli elfi cominciano a girargli intorno come se fossero lupi, e ad invocare lo spirito e la furia di Suldanas, a volte ringhiando alla creatura come se fossero predatori animali. Alla fine, quando i sacerdoti ritengono che il Padre abbia udito l'invocazione della Sacra Caccia, la preda viene uccisa, il suo sangue viene usato per segnare simbolicamente le labbra di tutti i cacciatori presenti e con le sue carni viene successivamente fatto un banchetto al quale sono tutti gli elfi sono invitati. È interessante come il sangue sia quasi sempre presente nelle ritualità legate a Suldanas, ma esso non sia visto necessariamente come violenza ma come elemento fondamentale e ricorrente del ciclo naturale. I sacerdoti lo spargono spesso durante le loro cerimonie, a volte incidendosi la mano con un pugnale, altre volte sacrificando una preda cacciata con una Sacra Caccia. Un altro curioso rituale dedicato a Suldanas è sicuramente il Rito del Fuoco. Il fuoco è sacro per gli elfi grigi, in quanto il ciclo vitale insegna che è elemento, sì distruttore, ma che anche permette la rinascita delle cose. Durante questo rituale i Sindar presenziano ad un incendio naturale controllando che non si espanda troppo e pregando e ringraziando il Dio per la sua potenza, allo stesso tempo sia distruttrice che vitale. Gli edhil mhithrin sanno che l'incendio è una forma di rinnovamento della foresta (se non troppo vasto). Qualche volta questo rituale viene compiuto per un singolo albero malato: esso viene appositamente bruciato tra danze e preghiere cantate dai Sindar che "restituiscono al Tulip" l'albero ormai morente. Qualora un umano avesse mai l'occasione di assistere a degli elfi silvani bruciare un albero con fare deciso, cantando e danzando non si creda dunque uscito di senno. Suldanas ha anche un altro particolare aspetto per gli edhil mhithrin. Quando un sindar sente il Canto di Tulip, esiste, a differenza degli altri elfi, una cerimonia che viene eseguita anche prima della morte. Una volta pare fosse officiata sempre, ora invece lo è solo per gli elfi che ne fanno richiesta ad uno o più sacerdoti del Dio ed è sempre più rara. La cerimonia è doppia e viene chiamata "Rito dell'ultima caccia e del Giudizio Finale". L'ultima caccia, come si può intuire, è un'ultima caccia alla quale partecipa colui che si appresta a lasciare questo mondo (a volte insieme a pochissimi elfi da lui scelti), insieme ad almeno un sacerdote. Quando l'animale viene ferito, l'elfo, accompagnato dalle sussurrate preghiere del sacerdote, va dall'animale morente e gli chiede di accompagnarlo nel regno dei morti, al cospetto di Suldanas. Il sacerdote fa bere del sangue dell'animale all'elfo. Si dice allora che l'elfo si presenterà al cospetto del Tulip e della Divina Coppia fianco a fianco con lo spirito di quell'animale. La seconda parte del rito invece, il Giudizio Finale, consiste nel consegnare l'ultima vendetta, la vendetta che l'edhel mhithren, con la saggezza degli anni, sa essere giusta. Quasi sempre il bersaglio di questa vendetta sono un qualche eretico, drow o particolare mostro. In questo caso l'elfo però va da solo, e quasi sempre non torna. Qualora torni a ricevere la benedizione del sacerdote in attesa, si dice Suldanas in persona vegli sulla sua dipartita. In queste cerimonie ci si veste di nero con solo poco rosso: questa, tra tutti gli elfi, è ciò che più si avvicina ad una cerimonia funebre, pur non essendolo.

Beltaine per i sindar

La Grande Madre, come ho detto parlando di Suldanas, rappresenta per i Sindar soprattutto sia la metà amorevole della Divina Coppia che la Madre della Foresta. Questa Dea è vista con grande devozione ed amore dai Sindar, seconda solo a Suldanas. Essi la pregano in particolare in primavera che è vista come la stagione a lei dedicata e nella quale più si esprime la sua potenza generatrice. Quando un sindar nasce, la madre è spesso assistita da un membro del clero della Grande Madre, che i primi giorni di vita officia la cerimonia della "Comunione con la foresta". Questa consiste nel poggiare il neonato sul terreno per congiungerlo col simbolo di nascita e fertilità che è il suolo, e poi, tra le preghiere dei sacerdoti, viene piantato un seme di qualche albero, che viene scelto con misteriose divinazioni che i membri del clero di Beltaine praticano in radure nascoste. Si dice che l'albero che viene piantato cresca insieme all'elfo, e lo spirito

dell'albero protegga il sindar, legandovisi inevitabilmente. La morte di quest'albero è vista come assai nefasta e portatrice di sventura. In tal caso si usa riofficiare la cerimonia: l'elfo adulto si stenderà nudo sul terreno, verrà piantato un nuovo albero, e si pregherà affinché Beltaine tolga la sventura da quel suo figlio e ridia felicità. Il tipo di albero che il clero di Beltaine pianta alla nascita del sindar, si dice influenzi il carattere dell'elfo. Ecco alcuni degli alberi più frequenti con la loro tipica interpretazione. Ogni albero ha un buon auspicio sull'elfo legatovi.

- Pino: l'elfo avrà un carattere sereno e manterrà il buon'umore anche nelle peggiori circostanze, come un pino conserva le foglie d'inverno; potrà però tendere alla superficialità.
- Quercia: l'elfo avrà un carattere forte, come le radici di quest'albero, e saggio; però a volte apparirà un po' testardo o insensibile.
- Salice piangente: l'elfo sarà molto sensibile ed ascolterà gli altri elfi, come le fronde del salice seguono il vento, ma potrebbe tendere alla malinconia.
- Pioppo: l'elfo non avrà paura di morire, come i pioppi che crescono nei luoghi dove c'è la morte, e sarà coraggioso, anche se a volte sembrerà essere avventato.
- Edera: quest'elfo sarà molto deciso, come l'edera che avanza implacabile e sconfigge tutto, ma potrebbe dipendere troppo da qualcuno.
- Noce: quest'elfo viaggerà molto e sarà molto aperto come i rami del noce, ma rischierà di non compiere le sue scelte con giusto tempismo.

Queste sono solo alcune: vi sono altre interpretazioni legate a tutti gli altri alberi e piante della foresta. Com'è risaputo, la Bereth (regina) Arabella era assai legata alla dea Della Vita e delle Foreste, e dedicò a lei il quindicesimo giorno di solfeggiante, in cui vengono fatti gare atletiche come la staffetta, ma anche duelli e sfide di tiro con l'arco. Un aspetto meno risaputo di questa ricorrenza, che viene chiamata Cerimonia della Vita, è quello strettamente religioso e rituale compiuto dai membri del clero di Beltaine. In questa cerimonia i sacerdoti della Dea si incontrano insieme a chi desidera, per renderli partecipi di alcuni riti mistici, nei quali mangiando dei funghi particolare ed inalando certi incensi le sacerdotesse ed i sacerdoti cadono in trance cominciando a vedere cose che la Dea comunica loro, spesso misteri legati ad eventi che riguardano la foresta ed i suoi stessi figli (gli elfi). Pare che le sacerdotesse elfe vedano e comprendano sempre di più di queste visioni di quelli elfi. Si racconta che in alcune di queste cerimonie, Arabella stessa, sia caduta in trance narrando di cose straordinarie, che nessun elfo conosceva. Questa cerimonia in realtà non è l'unica in cui il clero sindar di Beltaine si incontra e fa mistici rituali di trance, ma è l'unica in cui tutti, anche i meno devoti, possono cadere nella Veglia Mistica. Si dice che nelle profondità della foresta, le sacerdotesse ed i sacerdoti della Grande Madre, facciano misteriosi rituali dove parlano con gli spiriti di antichissimi sindar (si dice addirittura che comunichino con gli antichi "spiriti maggiori" delle schiere di spiriti ai quali i sindar appartenevano prima dei Falò senza Luce), venendo a sapere importantissime nozioni del passato, presente e futuro. Sembra che queste cerimonie siano rare e fatte con grande attenzione poichè riportano per poco anime che si erano congiunte al Tulip. In certune di queste cerimonie vengono accesi dei "Sacri fuochi della Rinascita" (strani fuochi verdognoli) che poi consegnano al clero di Suldanas per il loro Rito del Fuoco (vedasi "Suldanas per i Sindar" riguardo a questo rituale). Un'insistente voce vuole che il clero di Beltaine abbia, grazie alla comunicazione con antichi spiriti, raccolto in degli scritti segreti, conoscenze sufficienti per poter un giorno rifondare, seppur non esattamente com'erano una volta, gli antichissimi "Ordini degli Spiriti". Il clero al momento si è sempre opposto a tali dicerie.

Il Drago di Smeraldo per i Sindar Bisogna fare molta attenzione quando si parla di "Drago di Smeraldo" e non confondere la statua che lo rappresenta con il drago stesso. Il vero Drago di Smeraldo, racconta la leggenda, fu creato da Suldanas per salvare gli elfi. Si dice che Suldanas lo creò dal suo stesso sangue, una creatura possente e selvaggia, Earlann vi infuse saggezza e conoscenza, Morrigan gli donò potenti poteri magici e Beltaine gli donò l'immortalità, ma ad una condizione: che gli elfi si ricordassero di lui e continuassero a venerarlo. Suldanas, soddisfatto della sua creazione, e dell'aiuto che gli Dei tutti gli avevano dato, mandò per la prima volta il Drago di Smeraldo in risposta alle preghiere degli elfi, ad aiutarli nella guerra contro i ghauna (orchi), che risultò infatti vittoriosa. Gli elfi rimasero profondamente colpiti da quest'evento, e non dimenticarono mai ciò il Drago aveva fatto per loro. Secondo un'altra versione, che ho avuto modo di apprendere durante i miei studi ad Hammerheim, la Splendida, fu Earlann a creare il Drago ed esso, e non solo protegge il Tulip, ma è anche a capo delle "Armee Bianche", mitiche truppe celesti al servizio dei Valar. Purtroppo non ho ancora avuto riscontri di tale credenza durante i miei viaggi, e considerando anche tutto quello che ho potuto apprendere della cultura Sindar, e della religiosità elfica in generale, inizio a ritenere che non sia davvero attendibile. Non ho osato chiederne conferma ai Silvani, è un argomento troppo sacro e delicato per loro. Dopo la battaglia alcune delle

scaglie del Drago furono trovate sul campo di battaglia; scaglie dalla consistenza e luminosità di smeraldi, che alla luce del sole facevano riflessi splendidi e cangianti. Le scaglie furono dopo lunghe vicissitudini tutte riunite sulla statua del Drago di Smeraldo che venne creata alcuni anni fa a Tiond. Queste scaglie ancora oggi vengono usate per il rito detto “Cerimonia del Drago di Smeraldo” durante la quale le scaglie vengono levate al cielo dai sacerdoti di Suldanas e i potenti riflessi che ne fuoriescono illuminano di una calda luce verde tutti gli elfi presenti. È allora tradizione che il Primo Sacerdote di Suldanas benedica tutti gli elfi, augurando un anno intero di protezione da parte del Drago di Smeraldo, affinché garantisca pace e serenità. Tradizione vuole che se gli elfi mai dovessero essere in guerra durante la cerimonia, anche se contro i peggiori avversari, professino almeno tre giorni di tregua e di ringraziamento al Drago. Ovviamente gli elfi che officiano questa cerimonia con più ardore e sentire sono i Sindar. Molto spesso è stata eseguita dai membri dei cleri di tutte le città elfiche insieme in un unico rituale (a volte addirittura a Tiond che in tal caso apre eccezionalmente il suo accesso a tutti i fedeli anche non sanguepuro per tre giorni), divenendo annuale momento in cui tutta la collettività elfica si riunisce e festeggia. Importantissimo per capire il legame che i Sindar hanno col Drago di Smeraldo, è la reliquia omonima che fu rinvenuta con lo spostamento dell'intera città di Tiond, (quella sulle quali furono poste anche le mitiche scaglie) quando fu ricostruita anni fa nel bosco di Earlann, e che nonostante non sia stata in mano agli elfi grigi per secoli, suscita profondissima devozione tra la maggior parte dei Sindar. Si dice che la statua abbia il potere di evocare il Drago di Smeraldo in persona, e pare che ci siano pochissime persone in grado di farlo. Sembra che quando il Drago compaia, dia prova di un'elevatissima conoscenza della Magia, e sia capace di manipolare in strani e potenti l'Arte. Si narra anche di poteri legati al comando di portali. A tutto questo vanno aggiunte dimensioni e forza immense. Queste sono voci di pochissimi elfi, e personalmente non posso testimoniare nulla in riguardo.

Tutti i Sindar credono fermamente nel Drago di Smeraldo come protettore del Tulip che visita Ardania almeno ogni cento anni (e se non lo si vedesse è solo poiché a volte lo fa di nascosto), e si dice che alcuni sindar, arrivino al punto di considerarlo un semidio sottoposto ai Belain. Questi seguaci pare officino cerimonie segrete al Drago di Smeraldo e sarebbero pronti ad erigergli anche un tempio ed a fondare un ordine sacerdotale, tuttavia al momento questa è solo una diceria che si protrae da tempo (se ne vociferava già 900 anni fa).

Gli altri Belain e culti

Oltre alla Divina Coppia, ovviamente i Sindar adorano anche gli altri Belain (Valar). La religiosità sindar mantiene però anche in questo caso la forte relazione con la natura che caratterizza i Silvani. Earlann, figlio di Beltaine, è pregato e rispettato anche come dio della meditazione ma l'aspetto che ne viene più accentuato è quello di Dio delle Acque. Viene ringraziato per i laghi e ruscelli che attraversano le foreste, e per la funzione importantissima che l'acqua ricopre nel ciclo naturale della vita. La pioggia infatti, viene vista come la più sacra e rilevante manifestazione della potenza del Sempre Saggio, essa avvolge tutto col suo umido abbraccio e risveglia la vita che Beltaine e Suldanas hanno dato alla foresta. La sua saggezza, invece, viene rappresentata con la calma delle polle acquatiche e con il placido scorrere dei ruscelli, ai quali i Sindar dovrebbero ispirarsi. Il clero di Earlann officia le sue cerimonie presso i corsi d'acqua o durante gli acquazzoni. Egli viene generalmente ringraziato così per il suo ruolo di “Mantenitore della Vita”. L'acqua è elemento che permette la vita alla foresta ed a tutte le sue creature e ciò induce molto rispetto negli elfi silvani. Morrigan è riverita come la Dea della Magia ma soprattutto del Mistero. Viene ringraziata per il silenzio che vela i Sindar quando cacciano, per la penombra che permette loro di passare inosservati. E' soprattutto Dea di Illusione e di Misteri, della Penombra del Sottobosco e dei Misteriosi Sussurri delle Fronde. Ho notato inoltre che per molti Sindar inoltre la magia altro non è che un possente spirito, figlio di Morrigan, che si manifesta in modi particolari. I suoi sacerdoti sono particolarmente legati alle fasi lunari ed officiano cerimonie sotto alle stelle di notte dove la Dea viene ringraziata per la sua silenziosa protezione e per il dono della Magia. Non è da dimenticare l'aspetto di “Cacciatrice di Eretici” che viene accentuato da molti Sindar. Esistono certi cacciatori devoti a Morrigan che esprimono la loro devozione focalizzandosi sulla caccia dei seguaci degli dei corrotti. Il Tulip di Ondolinde è rispettato ed assai amato tra i Sindar seppur con una fondamentale differenza rispetto ai Quenya. Mentre per i Quenya è l'Albero Sacro, con uno spirito ed unico nel suo genere, per i Sindar ce ne sono molti di alberi sacri, e molti che hanno un loro spirito (tutto il bosco di Earlann per fare un esempio). È che semplicemente, per gli edhil mhithrin, il Tulip è più sacro degli altri alberi, a causa del suo legame col Tulip “vero”, non l'unico sacro.

La società dei Sindar

I Sindar hanno in gran parte perso l'antica e rigida divisione della società elfica che gli Imperialisti erano riusciti ad imporre in epoche passate. La società dei Sindar a modo suo cambia nell'arco degli anni, anche in modo consistente, ma ci sono delle cose che sono comuni e sempre stabili nella vita di un elfo silvano. Dice un proverbio a Tiond "La casa dei Sindar cambia come le stagioni, ma con o senza foglie l'albero è sempre albero". Il senso di gerarchia c'è ancora, ed è piuttosto rispettato, ma l'ottenimento di una posizione elevata è strettamente legato ai propri meriti. La vita di un sindar comincia in modo felice e gioioso e non appena è pronto egli viene indirizzato allo studio delle radure che lo condurranno ad essere un adulto. Gli elfi silvani seguono tutte e tre le radure nel modo tradizionale, con l'unica differenza che rispetto alle radure quenya o telere, viene posto un accento assai maggiore sulla natura e sulle arti di sopravvivenza: già nella prima radura il giovane deve sapere i nomi di tutti le piante, degli animali, e conoscere i loro cicli vitali; deve inoltre saper sopravvivere con quello che la foresta gli dà, ed imparare a non perdersi. La vita dell'edhel mhithren consiste nell'integrarsi armonicamente alla comunità elfica ed all'ordine della foresta. C'è chi diviene artigiano, chi guerriero, chi cantore, ma ognuno ha una sua funzione chiara nell'ordine naturale che regola la vita del popolo. Nella sezione sulla religiosità che ho scritto degli edhil mhithrin si può vedere molti rituali che scandiscono la vita del sindar, dando un sapore mistico e sacrale ad alcuni comuni gesti, come la caccia. Le cacce, sia sacre che non, sono un comune metodo per socializzare ed unirsi tra sindar, spesso seguiti (ma a volte anche preceduti) da allegri banchetti dove si sentono spesso gli inimitabili canti epici che rievocano imprese eroiche compiute dagli antenati in tempi remoti. Altro modo di stare insieme tra sindar è la "contemplazione", come la chiamano tra loro, ovvero il semplice vagare nella foresta ed ammirare insieme le bellezze, spesso notando e commentando qualcosa di nuovo, come un germoglio o un nido (gli altri elfi, teleri in particolare, ritengono tale pratica piuttosto noiosa ma i silvani ne vanno sempre orgogliosi). I Druig en Naur, "Lupi di Fuoco" hanno una fama che sfocia nel mito. Erano i sindar più devoti in assoluto al Dio Arcere e venivano spesso chiamati solo "i Lupi" (sind. "in druig"). Essi si dividevano in tre sottogruppi: gli Artiglieri del Lupo, che erano devotissimi combattenti al Balan Suldanas, le Zanne del Lupo, impegnati a gestire la foresta e l'uso delle sue risorse, e gli Occhi del Lupo, severi sacerdoti giudici ed amministratori tra gli edhil mhithrin. Essere un "Hen en Draug", un occhio di Lupo, era visto come uno dei massimi onori per un sacerdote di Suldanas, e non solo tra i Sindar dato che i lupi di fuoco, pur essendo in maggior parte sindar, accettavano elfi da tutte le parti del Doriath; questo era vero al punto che gli Hin en Draugerano divenuti una casta sacerdotale d'élite: essere un occhio di Lupo, sia a Tiond come a Rotiniel od Ondolinde, significava essere ai massimi ranghi del clero di Suldanas. Tra gli Occhi di Lupo veniva scelto il Primo Lupo (sind. Draug Erui quen. Minya Narmo) di tutto il clero di Suldanas del Doriath. Si parlava spesso dei Lupi di Fuoco, ed in particolare dei Sacerdoti Occhi del Lupo come pari, sia all'Ordine delle Madri e alla Delegazione del Buon Risveglio ad Ondolinde, che alle Onde d'Oro di Rotiniel. I Druig en Naur sparirono nell'ombra per qualche oscuro motivo verso la fine del regno della bereth Arabella. Ci sono voci assai certe che essi torneranno presto per "riavvicinare la società Sindar ed elfica al volere del Balan dello Spirito della Foresta (Suldanas)". Non ne rivelerò il motivo ma posso dire di avere prove del fatto che essi esistano ancora.

Prodotti ed Arti dei Sindar

Gli Edhil Mhithrin (elfi grigi) posseggono grande abilità nella produzione dei più svariati oggetti. In particolare è rinomata la loro bravura col legno, affinata da millenni di quotidiano utilizzo. A differenza di quanto si pensi a volte nel continente umano, non è vero che i Sindar non abbattano mai alberi: lo fanno, ma con molto riguardo. Ogni albero viene scelto in base a precisi criteri; ad esempio se ostruisce la crescita di altri alberi. Una volta scelto, il sindar chiede brevemente permesso (di solito in silenzio) a Beltaine ed allo spirito dell'albero di poter abbattere. I Sindar sono bravissimi nell'intagliare il legno nelle più svariate forme; spesso usano decorarlo con motivi silvani e scritte in sindarin; da una scena di caccia al cervo, ad un motivo di foglie di quercia. Gli archi degli edhil mhithrin sono sicuramente tra i più efficaci ma anche belli che ci siano. Si può notare che nella loro lunga vita, gli elfi grigi tendano meno dei Quenya (ed ovviamente dei Teleri) a dedicare tempo alla produzione di oggetti. La natura per un sindar è già bella così ed in fondo non è poi così importante modificarla per i propri usi... spesso tuttavia le impellenze della quotidianità li vedono costretti a produrre numerosi (e meravigliosi) oggetti. Un'antica tradizione che pare sopravvivere da tempi immemorabili è quella della lavorazione delle pelli; pelli per armature ma anche per fare oggetti di abbellimento ed uso quotidiano. Ad Ondolinde e Rotiniel le pelli sindar sono assai apprezzate. Importantissima la conoscenza di erboristi dei Sindar: per i silvani le varie erbe, doni di Beltaine, hanno spesso un significato ed un ruolo mistico. Ad esempio i Capelli di Fata sono usati da quei elfi che vogliono raggiungere uno stadio di inamovibile meditazione (spesso sacerdoti), l'Erba Mistica è usata dai seguaci della

Dea della Magia durante le loro cerimonie, il Fiore degli Immortali viene a volte consumato come benedizione per il sovrano, e così via. Gli erboristi dei Grigi, hanno molte mistiche funzioni da collegare alle loro variegate erbe. In quanto ad allevare gli animali, gli elfi grigi si distinguono per una grande maestria. Riescono ad intuire dettagli delle bestie, che spesso nemmeno gli altri elfi notano, ed insegnano loro con un certa facilità. La confidenza che hanno con gli animali è visibile anche nel fatto che spesso le loro cavalcature sono montate a pelo senza grande sforzo. La cucina degli elfi silvani è piuttosto semplice ma resa gustosissima e ricercata dalle rare erbe e spezie che vengono utilizzate. Tradizionalmente la carne, i frutti della foresta ed i tuberi, sono i componenti principali, spesso uniti in miscugli di agrodolce (come pettirosso con salsa di more, radici di mandragola con latte e miele o fragole di bosco con il violette e fagioli), presentati spesso, oltre che sui tradizionali piatti di legno o vetro, su piatti fatti d'edera secca intrecciata. I Sindar sono gente moderata in quanto al consumo di alcolici, preferendo generalmente succhi, ma questo non significa che non ne producano alcuno. Ad esempio, oltre al famoso sidro dei silvani, molte famiglie custodiscono la ricetta per produrre ciò che loro chiamano Faer en Eryn, "Spirito del Bosco", un potente e dolce liquore prodotto dalla fermentazione di more, mirtilli e ribes scuro con l'aggiunta di alcune spezie segrete. Un'altra bevanda analcolica molto dissetante è il Mìdh en Aur, "Rugiada del Mattino", fatto con acqua di sorgente, succo d'uva e sciroppo di sambuco. Gli abiti dei Tawarwaith ("elfi silvani"), sono generalmente legati alla mimesi nell'ambiente boschivo, quindi il verde ed il marrone sono assai frequenti. Sono vesti comode e poco larghe, in modo da lasciare liberi i movimenti. Gli uomini lasciano generalmente i capelli sciolti, e le donne anche, lasciandosi andare raramente ad acconciature complesse (a differenza dei quenya). È interessante notare che i silvani, se lo reputano necessario, possono per comodità vestirsi molto poco, anche le donne, risultando molto scoperti anche per usi già abbastanza "liberi" di Quenya e Teleri. I famosi abiti grigi che hanno dato il nome alla stirpe (sindar/edhil mhithrin), sono usati anch'essi per mimetizzarsi nella penombra del sottobosco, e pare che alcuni siano fatti di uno speciale tessuto che dona alla stoffa leggerezza qualità camaleontiche.

Musica dei Sindar La musica dei Sindar è particolare ed è apprezzata tra gli elfi di tutto il Doriath. La tradizionale musica in sindarin viene detta Lind e Hul, "melodia del vento". La melodia del vento consiste nel suonare in armonia con i suoni della foresta. Ad un profano come me parve strano la prima volta che lo udii: i suoni erano lenti e scanditi, una piccola orchestra di flauti, tamburo ed arpa; il suono del tamburo era raro e ritmico, i flauti suonavano con note lunghissime ed acute, seguendo il variare del fruscio delle foglie; spesso c'era una voce che canta melodiosa le più svariate canzoni, oppure narrava i famosi poemi sindar (come già ho detto la storia Sindar è in gran parte orale). Inutile dirlo, questi concerti vanno fatti all'esterno. Come ebbi modo di scoprire, un concerto di Lind e Hul può durare anche un giorno intero... forse per un elfo grigio non è molto, ma per un mezz'elfo come me è stata dura giungere fino alle note finali. Molto più apprezzabile per un non elfo è invece il secondo genere, la Lind edh-Ross, la Melodia della Pioggia. Si dice essa sia nata quando un sindar, secoli orsono, visitò la Perla avendo udito che le Ninfe avevano benedetto i Teleri ed udì come lì la musica sindarin veniva modificata in modo ritmico e veloce. Affascinato, tornò nella foresta e tentò di riprodurre la musica che aveva udito, ispirandosi alle gocce di pioggia che cadevano veloci sulle foglie. Era così nata la Lind edh-Ross, non tanto salterina quanto la musica telera, ma nemmeno lentissima come la tradizionale Melodia del Vento. In pratica oggi, questa musica, di veloci tamburelli e flauti, è divenuta la musica delle feste e dei Sindar più giovani.

Sentimento verso gli altri popoli

Stando alla Verde ho potuto spesso chiedere ed informarmi riguardo a ciò che essi pensano delle altre stirpi. Gli edhil mhithrin sono schivi nel rivelare i loro pensieri riguardo alle altre genti di Ardania, anche tra di loro spesso non si sblanciano troppo: la moderazione è una caratteristica dei Sindar. Così come un sarà assai raro trovare un sindar ubriaco, altrettanto lo sarà sentirne uno sproloquiare su qualche popolo. Riporto qui delle opinioni ricorrenti che sono riuscito a ricostruire udendo alcuni sindar e che sono tendenzialmente accettate.

Sindar sui quenya Da un lato c'è molta vicinanza tra queste due genti, ma è sbagliato pensare che ci sia una totale approvazione da parte dei Sindar, riguardo ai loro cugini Quenya. Da un lato si rispetta la forza che i Quenya hanno nell'erigere le loro città e nel proteggere ed accrescere le tradizioni degli elfi, dall'altro gli edhil mhithrin ritengono che gli elfi Alti non abbiano imparato dalla storia che tutte quelle conoscenze possano andare un giorno perse, e che solo la natura è eterna, e che è ad essa che bisogna rivolgersi. Le splendide costruzioni di marmo quenya, sono un apprezzabile monumento ai figli di Beltaine ed ai Belain (Valar) stessi, tuttavia, come mi disse un elfo silvano: "Non sono forse il più bel monumento ai Belain la foresta, le acque ed i cieli? A cosa servono questi freddi palazzi di pietra? Certo sono splendidi ma... ma non noti come siano sterili?" Per i Sindar insomma gli elfi quenya meritano rispetto per la conservazione che mantengono della loro "elficità" ma una certa disapprovazione per la lontananza che hanno creato dalla natura. Resta il

fatto che per molti aspetti quella dei Quenya è sicuramente la stirpe ardana con i quali i silvani si trovano più a loro agio sotto molti aspetti, ed infatti l'amicizia è generalmente forte.

Sindar sui Teleri I Teleri sono, secondo i sindar, gli “scapestrati” di quella grande famiglia che gli elfi chiamano “collettività”. Non solo hanno ereditato dai loro progenitori Quenya un rapporto meno sentito verso la natura di quello degli elfi silvani, ma si sono anche allontanati dalla custodia delle tradizioni che giustificerebbero tale atteggiamento. In qualche modo i Teleri sono molto “distanti” e molti dei loro modi procurano disapprovazione tra gli edhil mhithrin. Tuttavia i Sindar sono ben consapevoli che sotto a quei strani modi si nascondano degli elfi come loro. Seppur gli Elfi del Mare non amino la foresta come i Sindar, questi riconoscono che l'amore che i teleri hanno per il mare è ben superiore a quello che provano loro. In qualche modo, il legame viscerale che i Teleri hanno per il mare, ricorda ai Sindar quello proprio con la foresta, ed è prova del fatto che, nonostante tutte le differenze, anche i Teleri hanno il loro posto nella collettività elfica e nel rapporto che essa ha con la Natura.

Sindar sui Peredhil I mezz'elfi (per- “mezzo” edhil “elfi”) sono visti generalmente con una certa distanza. Sono in qualche modo “compatiti” per il loro retaggio misto, come se il sangue umano li indebolisse e distanziasse dalla Collettività Elfica. Un peredhel viene raramente considerato pari ad un edhel (ma è più facile accada per un sindar che per un quenya), e questo accade di solito quando il sangue elfico scorre forte nel mezz'elfo; non solo fisicamente ma più che altro nell'atteggiamento verso la Natura, i Belain e la Collettività Elfica. In tali casi è addirittura possibile che il mezz'elfo non divenga solo mellon, ma membro della Collettività Elfica stessa.

Sindar sugli Edain Gli elfi silvani sentono gli umani assai distanti ed in qualche modo “ingiusti” per numerosi motivi; a parte la consapevolezza di come il loro breve arco vitale li renda avventati e poco saggi, la cosa che più colpisce i Sindar è la distanza che gli umani hanno dalla Natura (almeno secondo loro). Mi disse una volta un cacciatore di nome Ennyntaur: “Noi Tawarwaith (elfi silvani) abbiamo la foresta, gli elfi alti hanno i monti, i teleri hanno il mare, e gli edain?” Secondo i Sindar un adan (umano) non è necessariamente dannoso, ma lo è assai potenzialmente e quindi non gli va data generalmente troppa fiducia. Tuttavia se un adan dovesse riuscire a conquistare la fiducia di un elfo grigio, saprebbe di averla in eterno. Questi edain vengono detti mellyn in edhil (sing. Mellon en edhil), amici degli elfi.

Sindar sui naugrim I sindar vedono i naugrim (singolare naug “tozzo, nano”) con una certa compassione, e con dispiacere per ciò che le guerre del passato hanno portato gli edhil a fare nei confronti di questo popolo. Tuttavia non vengono certo accolti a braccia aperte per questo, i naugrim sono rancorosi di ciò che è accaduto in passato ed gli edhil mhithrin lo sanno. In generale i nani vengono evitati e trattati con freddezza. Inoltre sono visti come ciò che di più distante dall'armonia con la natura ci possa essere, creature che scavano la terra in cerca di metalli per produrre armi ed armatura nelle loro fumose fornaci sotterranee.

Leggende dei Sindar

La sera, intorno ai fuochi che vengono accesi sotto alle sacre fronde del bosco di Earlann, quando il vento pare portare il sussurro degli spiriti con se, gli edhil mhithrin si riuniscono spesso per narrare una miriade di antiche storie che vengono tramandate di padre in figlio, di madre in figlia. Alcune sono favole o poemi romanzati che poco mantengono della verità originale, se mai la hanno avuta. Altre narrazioni invece sono assai convincenti e potrebbero facilmente essere la verità. Riporto alcune delle storie più interessanti che ho sentito:

- I Faerin in Ithryn, gli “Spiriti dei Maghi”: Pare che quando un mago elfo muoia, esso possa, invece di giungere al Tulip, restare nei boschi del Doriath a proteggere i suoi cari elfici. Sembra che questi spiriti compaiano come sfere luminose che danzano in aria; pare siano capaci di potenti incantamenti e che nei rari casi in cui parlano, emettano voci calme e melodiose, che narrano di conoscenze e fatti antichi millenni. La cosa più convincente di questa leggenda è che questi lumi sono ben visibili nella foresta di Earlann, e che sono in molti a sostenere di averci parlato.
- Le Faerin Anrafn, gli “Spiriti Alati”: dette anche Fate o Spiritelli, sono un popolo antichissimo che sostiene di essere nella foresta da prima della nascita degli elfi, raccontano di essere nati “dagli elementi della foresta” in modo naturale. Essi, per un qualche antico motivo che cambia da storia in storia (pare gli elfi rubarono loro qualcosa), presero ad odiare gli elfi, e solo grazie all'intervento di Arabella, si racconta, tornarono in pace con gli edhil, anche se non tutti però. Seppur molte fate danzano tranquille sotto alle fronde della Verde, molti altri di questi spiritelli nei boschi attaccano a vista ogni elfo, in preda a questo antico e misterioso odio.

- La Thor in Enreinn, L'”Aquila degli Eoni”: Questa possente aquila sembra esistere tale da millenni: ogni volta che i Sindar devono scendere in guerra, l'haran o la Berith al trono la chiamano con un lungo fischio. Quando i sindar vedono in cielo la Thor in Enreinn e la sentono emettere il suo richiamo, corrono alle armi. Rimane un mistero come mai questa aquila si presenti sempre uguale e solo al richiamo del sovrano della Verde, e sono in molti a dire che essa sia un dono divino di Suldanas.

•

Lascio così questa pergamena alla mia cara maestra Sennya, augurandomi di averla soddisfatta scrivendo abbastanza. Le difficoltà nel comprendere gli elfi silvani sono state molte, e resterò ancora nella foresta per comprenderne di più: forse stando con loro riuscirò anche io a muovermi tra le fronde silenzioso come una volpe, ed a saltare tra i rami agile come uno scoiattolo...

6 Antedain, A.I. 272, Narwel Ingol

2.2.7 I Teleri

Giocare un Telero Se intendi giocare un elfo che sia strettamente legato alla foresta in tutti i suoi aspetti, allora è meglio che tu passi oltre e faccia un Sindar. Se sei intenzionato a giocare un elfo assai distaccato dalla realtà degli umani e dai modi antichi e saggi, allora il Quenya è probabilmente quello giusto. Se invece vuoi giocare un elfo aperto al resto del mondo, oppure un elfo che seppur custode del suo retaggio e delle sue tradizioni abbracci e tolleri molto dello stile di vita umano, ed accetti altre razze nella sua società è un telero. Se vuoi un elfo legato al mare, al fragore delle onde sulla battigia, con lo sguardo perso all'orizzonte, magari che viaggia o desidera farlo, un telero è quello che fa per te. Se vuoi giocare un elfo che vive la sua natura in modo intimo e poco rivelato, che sia capacissimo di adattarsi ai modi di vita delle altre razze custodendo all'interno il suo cuore elfico, allora è il telero quello che vuoi. Se vuoi giocare un elfo che viva a metà tra la tradizione elfica e le rapide evoluzioni del mondo umano allora il telero fa al tuo caso. È da ricordare tuttavia che un telero non è un mezzelfo: il mezz'elfo è effettivamente a metà tra le due culture e le due razze, figlio di un umano ed un'elfa o di un'umana e di un elfo. Il telero rimane comunque, nonostante la sua grande apertura mentale e culturale, un elfo dalla vita secolare, con lo stretto legame con la natura, e l'enorme sapienza che solo questa razza possiede.

Prefazione Oh Dio Veggente, donami la vista che solo Tu hai, mostrami la conoscenza insita nelle cose intorno a noi, così che io con saggezza possa riportarle su questo manoscritto.

Era ancora l'anno 260, quando, in una fredda giornata di Postapritore, decisi di accogliere l'invito del mio amico Olwë e di lasciare Hammerheim per salpare verso la Perla. A quel tempo le mie ossa erano vecchie ma non decrepite come oggi, e non mi mancava la forza per cominciare uno studio vasto come quello che avrei intrapreso. Il saggio Olwe era un sacerdote del dio elfico Earlann, il Dio dei mari e della conoscenza, che in qualche modo tanto in comune ha con il Nostro Oghmar. Quest'elfo mio amico era profondamente interessato a conoscere le vicende che accadevano nei territori degli umani, ed io altrettanto di conoscere gli elfi e la stirpe dei Teleri in particolare: mai ho imparato così tanto. Oramai, con il rintocco della morte che giunge sempre più vicino, lascio questo scritto ai posteri, speranzoso che questa conoscenza illumini le loro menti.

Origini e storia dei Teleri

Marip'in e la Dipartita

Come è piuttosto noto, il primo conduttore dei Teleri fu Marip'in il Viaggiatore. Poco si sa nelle terre degli uomini, ma gli elfi abbondano di storie e leggende sul suo conto: ne narrerò la storia citando un testo assai esaustivo che ho trovato in una biblioteca della città di Rotiniel:

“...era biondo come il sole estivo, il suo corpo era robusto come i rami del Tulip ma aggraziato come l'airone sulle acque. Nei suoi occhi azzurri v'era la saggezza dei figli di Beltaine, ma anche l'irrequietezza del viaggiatore...” Si dice che Marip'in fosse l'agiato figlio di una nobile casata quenya, un gran cacciatore di Ondolinde,

ma anche un saggio conoscitore delle vicende degli Eldar (nome con cui si appellano gli elfi in quenya), eppure per qualche motivo era assai irrequieto e decise di lasciare tutto per andarsene con altri elfi: "...tuttavia il suo cuore era sempre irrequieto, e fu lasciando il credo nel Dio Cacciatore e rivolgendosi al Dio Sempre Saggio che Marip'in trovò la pace dei sensi. Il Dio gli parlò e gli spiegò come solo fuori dalla Valle Celata avrebbe trovato la pace e realizzato il suo destino..." "... In un discorso in piazza Marip'in parlò, con voce possente: Selerin e Toronin, nel mio cuore v'è finalmente gioia! Dopo giorni di digiuni e bagni nelle azzurre acque dei ruscelli montani, ho la risposta ai miei tormenti: Il vento stesso ha sussurrato il suo richiamo per alcuni di noi, oh Toronin, ed io non posso rifiutargli risposta. Al sorgere di Aguardar lasceremo la Celata: sia la luce di Beltaine e la forza dei Sacro Tulip sempre con noi, e che l'Aran sia benedetto per averci concesso dipartita..." Così Marip'in e gli elfi che condividevano il suo stato d'animo lasciarono Ondolinde per viaggiare nel continente. Sapevano di stare cercando qualcosa ma non lo trovarono per molti anni. Impararono ed affinarono l'arte dello scambio girando di luogo in luogo, finchè... "Era un sereno giorno d'estate, e la carovana degli Eldar di Marip'in si fermò nell'ennesimo bosco inesplorato; Il saggio Marip'in, come usava fare, si diresse verso un fiume nella foresta per meditare, quando vide qualcosa: da alcune cascatelle si levarono sagome d'acqua che si ritorsero fino a divenire splendide elfe azzurre, che parlavano all'unisono, con voce fragorosa, come la cascata stessa: Marip'in, figlio di Minardil, cerchi da anni la tua risposta e la hai quasi trovata, ora ti facciamo noi una domanda- Marip'in in silenzio meditabondo rimase ad ascoltare le ninfe- Dove è che cielo e terra si congiungono? In quel bosco stai andando, elda disperso; lì è la tua risposta - e detto questo le ninfe tornarono acqua e spuma nella cascata. L'elfo rimase ore seduto sotto alle fronde ed al muschio profumato, finchè giunta la sera sussurrò- il mare!... è lì dove cielo e terra si uniscono, all'orizzonte..."

Fu così che Marip'in decise di stabilirsi sulla costa vicino a dove aveva incontrato le ninfe, e lì fondò una piccola comunità che sarebbe presto cresciuta per divenire una cittadina con Marip'in come suo primo Aran (l'elfico per "re"). Il nome iniziale sembra fosse Rotto-Nelyar ovvero "la grotta dei Terzi": infatti dove ora sorge la città c'era una volta una piccola grotta che divenne il loro primo rifugio, I Terzi si riferisce al fatto che I Quenya di Marip'in divenivano la terza stirpe degli elfi; il termine si è ormai evoluto nella parola che noi conosciamo: Rotiniel.

Gli elfi azzurri Anche un osservatore distratto, con una vista consunta e velata come quella dei miei vecchi occhi, potrà notare come gli elfi teleri che ora siedono a Rotiniel o viaggiano per i mari, tendano a divergere nell'aspetto dai loro cugini quenya di Ondolinde. Le orecchie degli Eldar teleri a volte sono leggermente più abbassate e lunghe di quelle dei Quenya ed i colori delle chiome e della carnagione variano molto di più che ad Ondolinde. Per comprendere il motivo di tale varietà nell'aspetto fisico dei Teleri, ho dovuto approntare una approfondita ricerca su una famosa leggenda: gli elfi azzurri. Pare che quando Marip'in il Viaggiatore giunse a fondare Rotiniel, la costa dove lui ed i suoi seguaci quenya si stabilirono non fosse del tutto disabitata. Esistono ancora oggi delle antiche tavolette di legno, I Quenta Luinquendion ("Cronache degli Elfi azzurri") che vengono, a quanto pare, gelosamente custodite dai saggi del tempio di Rotiniel. Quando chiesi al mio caro amico Olwe di mostrarmele, egli declinò gentilmente ma mi concesse di udirne una versione cantata da un bardo. Sfortunatamente quello splendido canto era pieno di antichi riferimenti che non riuscii a cogliere ma il senso generale mi fu chiaro. Da quanto ho appurato, pare che questi Luinquendi, "elfi azzurri", fossero un popolo piuttosto semplice che risiedeva sulla costa e navigava con piccole barche pescando e vivendo in casette tra gli alberi. Sembra che fossero non particolarmente alti con carnagioni abbronzate, occhi verdi e capelli corvini (oppure rosso ramato). Sembra dunque che la consorte del primo Aran Marip'in, la bellissima Miriel, fosse una figlia del capo di questi elfi azzurri; e che questo matrimonio segnò l'unione tra i due popoli. Nonostante questa leggenda venga spesso accantonata da molti saggi come fantasiosa, dati i pochi documenti che abbiamo riguardo a quest'antica stirpe, penso di poter invece ragionevolmente dire che questa leggenda sia vera ed in testimonianza di ciò, oltre ad alcuni tratti fisici dei Teleri, c'è probabilmente anche il rispetto che I Teleri hanno per Morrigán: pare infatti che i Luinquendi fossero assai devoti alla Dea della Magia e della Dissimulazione, e che effettuassero rituali notturni con strane magie, nelle loro spiagge desolate sotto alle stelle. Se e cosa rimanga di questi rituali non sono invece riuscito a scoprirlo dal misterioso clero di Morrigán.

Aggiornamento del Background in seguito a eventi in gioco

Recenti avvenimenti hanno palesato come verità indiscutibile l'esistenza degli Elfi Azzurri. Durante la comparsa dei minacciosi "Luinfairi" (vedi sezione Leggende), spiriti del mare furiosi che minacciavano il Regno, alcuni antichi spiriti delle acque hanno permesso ai teleri di riscoprire la Rotta Nelyar, la Grotta dei Terzi, il luogo dove Marip'in aveva trovato riparo secondo il mito alla fine del suo viaggio. La caverna venne donata in origine dal sovrano a Miriel, la sua sposa, regina del popolo degli Elfi Azzurri. Il matrimonio sancì l'unione delle due linee di sangue e creò la stirpe telera. Ad oggi

le Quenta Luinquendion originali sono custodite in questo luogo mistico insieme ad importanti artefatti teleri.

La dinastia Elenion a Rotiniel La discendenza del Primo Aran di Rotiniel, la dinastia Elenion dei Teleri, fu segnata da regnanze sagge e lungimiranti che seppero far crescere Rotiniel e prosperare la stirpe degli elfi di mare. Sotto al regno di Marip'in furono progettate la prime grandi navi per la navigazione in mare aperto: i Teleri che, prima di stabilirsi sulla costa, avevano viaggiato molto per il Doriath, unirono le caratteristiche delle piccole barche di fiume Sindar a quelle delle più possenti navi costiere che i Quenya già sapevano costruire. Pare inoltre che Marip'in, nei suoi approfonditi studi, avesse anche trovato delle antiche pergamene di ingegneria navale, risalenti a prima dei "falò senza luce". Il risultato è che le agili e possenti navi telere cominciarono a solcare i mari sempre più frequentemente e la comunità di elfi cominciava a crescere ed arricchirsi; verso la fine del regno di Marip'in, Rotiniel era ormai una cittadina ed i Teleri una stirpe nota e rispettata. Un fatto importante da ricordare, è che la regnanza di Marip'in fu caratterizzata da una lunghezza estrema. Quando Marp'in Elenion morì, solo pochi secoli fa, nessun elfo aveva vissuto tanto a lungo da ricordare l'inizio del suo regno. Marip'in era antico e millenario quanto Rotiniel. Si racconta una leggenda in riguardo; pare che la Madre degli Dei, dopo le distruzioni delle guerre dei Falò senza luce, e vedendo gli sforzi dei nuovi sovrani elfici, commossa, diede loro una Benedizione sottoforma di una luminosa pioggia: ne furono investiti direttamente Finwerin ed Arabella, sovrani delle due casate. Queste gocce avevano un parte d'essenza divina e donarono ai due sovrani una vita lunghissima e profonda saggezza. Pare che Beltaine lasciò una parte dell'acqua benedetta in custodia a Finwerin, dato che Ella sapeva che sarebbe venuto un terzo Aran, il "Re dei Mari". Si dice che quando Marip'in fondò Rotiniel, Finwerin Eldamar capì che la Amille Valarion (Madre degli Dei) aveva già legittimato Marip'in lasciando una parte della benedizione per lui, e dunque con una grandiosa cerimonia la consegnò al nuovo re dei Teleri. Il figlio di Marip'in, Erysh, continuò il lavoro del padre, anche se la sua regnanza fu segnata, oltre che da duri attacchi di creature marine, da due nefasti eventi: il "Grande Incendio" di Rotiniel ed infine il ritorno dei Figli di Luugh. L'incendio di Rotiniel cambiò per sempre il volto della Perla: si dice che prima della sua distruzione, la città fosse stata costruita interamente utilizzando legni pregiati finemente intarsiati, e che le parti in pietra fossero costituite dello stesso bianco marmo (se di marmo si tratta) utilizzato per l'edificazione di Ondolinde, portato direttamente dalla Valle Celata. La leggenda vuole che l'incendio sia partito dalla fornace di un mastro fornai e da lì, in un batter d'occhio, si sia diffuso lungo tutta la città. In due giorni, la città fu praticamente rasa al suolo: del grazioso Palazzo sulle Acque, di marmo e legno, non rimasero altro che pochi ruderi fumanti e lo stesso, rimase, se non ancora meno, delle maestose ville dei mercanti e dei due bellissimi Templi Gemelli. Gran parte della popolazione però nel rogo: per lungo tempo, successivamente, Rotiniel fece assai fatica a riprendersi, tanto da arrivare quasi al punto di rimanere totalmente desolata. Tuttavia il popolo Telero, ottimista e pragmatico di natura, si diede subito da fare: piano piano la città cominciò a rinascere. Questa volta, però, gli abitanti impararono la lezione: gli edifici furono costruiti quasi interamente di pietra, in modo da resistere a fuoco ed acqua. Vennero utilizzate le scure rocce che si trovano nei pressi della città, tagliando direttamente dalle montagne vicine lastre enormi di questo materiale e trasportandole mediante le proprie navi. L'architettura divenne quindi più essenziale e funzionale, con lo scopo di costruire edifici duraturi e che potessero resistere al tempo e alle intemperie. Al giorno d'oggi devo dire che l'"elficità" delle case telere è più visibile negli eleganti ed aggraziati interni, spesso ricchi di decorazioni e piante, che non certo nelle facciate grigie ed imponenti. Il ritorno dei figli di Luugh segnò la fine della dinastia degli Elenion: prima che Erysh, il re Triste, potesse lasciare un discendente, fu orribilmente trucidato in una battuta di caccia al Sud con le sue guardie. I Drow avevano colpito e Rotiniel rimaneva senza Aran. Fu così che per la prima volta il nuovo Aran fu scelto col consenso della città e non per via del sangue; la scelta ricadde su Elrylith, antico telero benedetto dalla calma e saggezza di Earlann. Egli fu detto il Modesto poiché poco fece per ingrandire la città, che gestì invece quasi come un villaggio, ma d'altra parte invece, molto fece per favorire l'armonia fra le razze e la serenità a Rotiniel. I Teleri lo amarono e stimarono profondamente ed alla sua morte molte lacrime furono versate. I suoi successori, Shu e Xell, sono ormai storia recente: potete trovare informazioni a riguardo negli annuali contemporanei, per cui non mi dilungherò.

L'aspetto fisico dei Teleri

Già qualche parola ho speso riguardo a questo tema, ma lo approfondisco brevemente per chiarire il tutto. I Teleri hanno prima di tutto sangue quenya e questo fa in modo che molti di loro abbiano carnagione chiara come la luna ed alcuni anche i tipici ma rari capelli biondo oro. Invero molti Teleri sono Quenya sanguepuro e sono del tutto indistinguibili dai Quenya ondolindore (finchè non si mettono a parlare). Altri invece hanno, secondo la diceria popolare, sangue luinquendi (gli “elfi azzurri” di cui ho già ampiamente discusso) più forte e quindi presentano carnagioni più olivastre e capelli rossi o corvini ed orecchia un po’ più lunghe ed abbassate dei Quenya. Non è da dimenticare inoltre, che un certo numero di Sindar, sin da tempi antichi, è venuto a vivere alla Perla tra i Teleri e il loro sangue si è unito contribuendo alla varietà che caratterizza ora la stirpe. Tutti questi tratti sono spesso mischiati ed alternati. È quindi normalissimo vedere un telero con capelli biondi ma carnagione olivastrea, oppure con capelli rossi ma pelle pallida. Concludendo si potrebbe dire che i Teleri hanno tratti per la maggior parte quenya, ma rimane forte comunque l’influsso delle diverse stirpi elfiche con cui i Teleri si sono mischiati. E’ possibile perciò osservare, tra i membri in questa razza, quasi ogni tipo di combinazione dei diversi caratteri somatici.

La lingua dei Teleri

Il dialetto dell’elfico che parlano i Teleri viene chiamata spesso “quenya telero” anche se più correttamente, secondo la definizione elfica, andrebbe detto “telerin”. Fondamentalmente è una versione del quenya il cui ritmo è stato però in qualche modovelocizzato e reso meno complesso: certe parole sono state abbreviate e la pronuncia a volte semplificata. Non indifferente è la quantità di parole sindarin e straniere che esistono nell’elfico telerin. È interessante notare che i Teleri modificano la loro lingua in base all’interlocutore; di fronte ad un quenya tenderanno a parlare il dialetto quenya ondolindore, e molti lo parlano assai bene (le somiglianze tra i due dialetti sono molto forti); di fronte ad un umano desideroso di praticare il suo elfico, parleranno lenti e utilizzando molte parole della lingua comune, mentre con un silvano tenderanno di riprodurre la musicalità del sindarin aggiungendo sillabe, allungando vocali e cambiando accenti per “sindarinizzare” la loro pronuncia: il risultato però, sarà quasi sempre quello di fare sorridere il sinda in ascolto.

Breve frasario telero Ecco alcune utili parole di Telerin per chi intendesse usarne qualcuna coi Teleri; queste possono essere di qualche utilità, al fine di ottenere un maggiore grado di confidenza con il proprio interlocutore telero.

(Nota dell’Autore: se si intende usare alcune di queste parole in gioco, ben venga, ma fate attenzione: utilizzate unicamente queste. Si sconsiglia assolutamente di usare altre parole oltre a quelle qui presenti: la maggior parte di quelle sotto riportate infatti, sono di conoscenza comune a tutti i giocatori; usarne altre invece significherebbe solo rendersi incomprensibili).

- Sing/Plur= significato
- Elda/Eldar= elfo/elfi
- Teleri, Lindar, Nelyar= tutte termini per indicare i Teleri (“gli Ultimi” “i Cantori” “i Terzi”)
- Atan/atani= umano/umani
- Perelda/pereldar= mezz’elfo/mezz’elfi
- Lestanore= Terra degli elfi (ormai si usa di più la forma sindarin, “Doriath”)
- Quel kiruva= buona navigazione
- Quel Du= Buona serata
- Quel kaima= Buon riposo
- Únótimë lar!= letteralmente - “Innumerevoli ricchezze!”, tipico saluto tra i mercanti (ma non solo).
- Aaye= saluto d’arrivo (i Teleri lo hanno preso dal sindarin lasciando cadere quasi del tutto l’Aiya del quenya che è usato solo in rare formalità)
- Naàmarie= saluto di congedo
- Bala/Balai= (influenzato dal sindarin) si usa spesso al posto dell’ondolindore Vala/Valar (gli dei)

- Aran/Arani= Re,i Re
- Tari/Tarir= Regina/Regine
- Ay/nay= sì/no
- Diolla lle/ Annon lle= grazie/prego
- Tòr/ Toronin= “fratello/i”, usato per chiunque appartenga alla collettività elfica.
- Sèler/ Sèlerin= “sorella/e” usato per chiunque appartenga alla collettività elfica.
- Tiond= detta anche “i Calen”, la Verde - Rotiniel= detta anche “i Marilla”, “la Perla”
- Ondolinde= detta anche “i Silala”, la Splendente

La mentalità telera

Vi sono cinque importanti concetti da comprendere per inquadrare la mentalità telera:

- La Collettività Elfica (mediata attraverso la tradizione quenya)
- La Tolleranza verso i non elfi (come espansione della Collettività Elfica stessa)
- L'Equilibrio (come poi teorizzato dagli Illuminati)
- Il Commercio (caratterizzato dalla ricerca del “bello”)
- Il mare (fonte di ispirazione)

La Collettività Elfica All'inizio vi era per tutti gli elfi il senso di Collettività Elfica: non sembra avere un'origine precisa, ma pare sia insita negli Eldar stessi, dal momento in cui Beltaine li pose al mondo e Suldanas li contemplò. La Collettività Elfica ha un precetto fondamentale, che è quello di rispettare in modo massimo la vita degli altri elfi e di tenere in altissima considerazione l'intera comunità degli Eldar. La Collettività Elfica è un rapporto di fratellanza viscerale che c'è tra gli elfi: essi si sentono tutti come una specie di grande famiglia: due umani qualunque non si sentiranno mai legati come possono esserlo due elfi qualunque; infatti il rapporto tra due elfi sconosciuti è meglio paragonabile a quello di due cugini se non addirittura fratelli. Dirò subito che il senso di Collettività Elfica è ancora vivo tra i Teleri, ma filtrato attraverso la reinterpretazione quenya: mentre i Sindar conservano ancora questo *modus vivendi* nella sua intuitiva semplicità, i Quenya, nella loro volontà di perfezionare la razza hanno ampliato questo concetto in una serie di leggi, i Geis di Ondolinde. Quando i primi seguaci di Marip'in giunsero a fondare Rotiniel, avevano già questa visione più “complessa” del vivere elfico, e da questa partirono per svilupparne una tutta loro. Insomma la solidarietà elfica è presente anche se però codificata e non più intuitiva. Questo negli ultimi tempi è ben visibile negli incontri tra Teleri di Rotiniel ed elfi altre città del Doriath: nonostante i recenti contrasti politici un telero chiamerà comunque tòr (fratello) o sèler (sorella) gli altri elfi e spesso si potranno anche creare ottimi rapporti. Si vede in questi incontri come la tradizionale collettività Elfica sia presente, nonostante tutte le differenze, nello spirito telero.

La Tolleranza Una leggenda assai famosa ed utile per comprendere lo sviluppo della mentalità telera è la storia di Enelye e suo fratello Elwe, che viene raccontata a tutti i bambini teleri. Enelye era un telero molto legato alla tradizione ma anche arrogante che nelle varie versioni della fiaba nega l'aiuto ad una naufraga donna solo perché umana. Elwe è invece più modesto ed aperto e la salva. Ci sono una serie di peripezie che variano a seconda delle versioni, ma alla fine Elwe scopre che la donna era una ninfa che gli dona serenità e si innamora di lui sposandolo, mentre Enelye rimane solo e triste alla fine della storia. Questa fiaba aiuta a comprendere un importante tassello della cultura telera: oltre all'originaria Collettività Elfica, si aggiunge l'idea che anche ciò che è diverso nasconde una sua ricchezza e una qualche forma di saggezza (l'umana che si scopre essere una benevola ninfa) e che quindi debba essere in qualche modo accettato. La società degli elfi, secondo i Teleri, può ospitare membri di altre razze, e la Collettività Elfica non impone necessariamente la totale esclusione di chi non è elfo. Certo i non elfi non saranno mai saggi, longevi ed armoniosi come i figli di Beltaine, ma questo secondo i Teleri non esclude la possibilità di includerli nella propria comunità, anche in gran numero. La diversità e le stranezze delle altre razze sono generalmente viste come un arricchimento.

L'equilibrio e la filosofia degli Illuminati Da citare è anche l'influenza del principio dell'Equilibrio, che fu portato avanti dall'accademia degli Illuminati e in seguito dall'Aran Xell in persona, quando salì al potere: secondo questa filosofia, gli

opposti sono sempre da evitare ed il giusto è insito nel mezzo, appunto nell'Equilibrio fra opposti. In effetti i Teleri sono la razza elfica che più si presta ad accettare questa filosofia e storicamente sono considerati la stirpe elfica che ne è più vicina. Se da un lato c'è l'isolazionismo di stampo marcatamente decadentista dei Sindar, dall'altra l'orgoglio razziale di stampo imperialista per i Quenya, i Teleri sono perlopiù inquadrabili nella filosofia degli Illuminati, e quindi nel mantenimento dell'Equilibrio. Tuttavia identificare la tradizionale visione "illuminata" elfica ed il principio di "Equilibrio" dell'accademia di Xell non sarebbe corretto. A differenza della prima, che è soltanto un modo di vedere le cose in maniera "moderata" rispetto al decadentismo ed all'imperialismo, il secondo è un principio molto spesso politicizzato ed utilizzato a seconda dei diversi interessi, fino ad essere addirittura imposto ad altre comunità. I Teleri, pur avendovi trovato qualcosa di buono in passato, lo hanno ormai definitivamente superato; se oggi alcuni Teleri si definiscono "illuminati" è in riferimento al desiderio di definirsi al giusto mezzo tra decadentismo ed imperialismo, non riprendendo i concetti dell'Accademia. Quindi se il decadentismo è il massimo distacco, al punto di voler sparire da Ardania, e l'imperialismo un massimo coinvolgimento, a punto di volerle inglobare in se tutta Ardania, la visione illuminata è una via di mezzo, un coinvolgimento rispettoso si potrebbe dire.

Il commercio ed i Teleri I Teleri sono ormai noti come alcuni tra i più grandi commercianti di Ardania. Eppure provengono dalla razza elfica, che è probabilmente quella meno legata al danaro tra quelle ardane: come mai? La tradizionale visione economica elfica è di sussistenza e scambio interno: il commercio con l'estero è ridotto al minimo, solo per quanto riguarda quelle merci ritenute indispensabili perché non presenti nel territorio, lo stretto necessario insomma. I Teleri invece sono stati i primi elfi, dopo l'epoca del grande Impero elfico su Ardania, a riprendere contatti con le altre razze, ed a scambiare beni con loro. Sicuramente all'inizio un grande stimolo al commercio fu dato dallo spirito intraprendente da viaggiatori dei primi Teleri, e dalla mentalità disponibile ed aperta che stavano sviluppando, ma c'è di più: I Teleri amano commerciare soprattutto perché amano circondarsi di 'bello', di artefatti e opere d'arte di ogni razza, vogliono provare tutti i cibi, utilizzare i vestiti che vanno di moda ad Hammerheim così come sfoggiare un capo esotico proveniente da Tremec. Riguardo a questo aspetto si potrebbe dire che siano molto "umani": nella casa di un telero, accanto al tradizionale artigianato elfico non sarà per nulla improbabile vedere una caraffa tremecciana, un arco qwaillar e dei quadri hammin. L'accumulo di guadagni per un mercante telero non è fine a se stesso, ma è più che altro il mezzo necessario per trovare nuovi oggetti, nuove merci sempre più interessanti. Non si ha quindi il comportamento tipicamente umano di accumulare denaro e oggetti di valore al fine di scalare la gerarchia di potere o per assumere maggiore importanza nella società, e neppure si può trovare l'ostentazione delle proprie ricchezze al fine di esibire davanti a tutti il proprio status sociale. E la cosa che più stupisce un osservatore umano poco avvezzo a questi comportamenti, e che più permette di fare risaltare la differenza tra le due diverse mentalità, è che per un telero l'accumulo di beni rappresenta un guadagno non solo per lui o la sua famiglia, ma per l'intera collettività: all'arrivo di un bastimento in porto, il mercante telero non vedrà l'ora di mostrare a tutti i nuovi acquisti, non per esibire la propria ricchezza, bensì per fare partecipi tutti delle novità. Il telero ama le altre razze, la loro cultura, le loro diversità; in fondo fanno tutte parte del grande disegno dei Valar. Come un sindar ama le piante e gli animali, come un quenya vive per gli scritti dei suoi antenati e si prodiga per costruire un artefatto mai visto su Ardania, così il telero si incanta vedendo la bellezza del mondo, la diversità di usi e costumi che esistono su Ardania. Tutto questo discorso non significa che un telero non badi al valore delle merci, o che i mercanti teleri siano assai facili da truffare e raggirare durante le contrattazioni: tutt'altro! Amano l'attività del commercio forse quanto come amano il mare, quindi sempre meglio non sottovalutarli.

I Teleri ed il mare Non è assolutamente un caso che i Teleri vengano chiamati spesso Eldar Earen, Elfi del Mare. Come tutti gli elfi, anche i Teleri amano la natura e ne sono in armonia, seppur non quanto i Sindar, ma superano quest'ultimi in quanto ad amore per il mare. Il mare è nutrimento, è trasporto, è arte. Il mare è a volte calmo, ed a volte agitato, come l'animo degli elfi. Il mare incute rispetto ma anche amore. Spesso i genitori di un bambino telero insegnano al piccolo, oltre a nuotare, anche a navigare su barca, e soprattutto ad ispirarsi al mare come fonte di serenità e pace, quando è calmo, e come ricordo del senso di autorità e rispetto quando è agitato. I Teleri inoltre sostengono spesso di poter udire suoni lontani ed addirittura voci provenire dal mare, oppure dalle conchiglie. Dicono che il mare porti loro le voci ed i rumori di Ardania, e stanno spesso ore ad ascoltarli. Ahimè io ci ho provato un giorno intero ma i miei risultati sono stati a dir poco scarsi...

La religiosità telera

Apparentemente, la stirpe dei Teleri, tra gli elfi, è quella che meno manifesta uno spirito propriamente religioso, ma sarebbe riduttivo dire che non abbiano un loro forte credo od uno spiccato senso religioso: ce l'hanno, ma a loro modo. Come già ho detto parlando del commercio per i Teleri, le due divinità patrona sono Earlann e Morrigan e sicuramente un loro importante ruolo è quello che ricoprono nella quotidianità dei Teleri: protettore dei viaggi in mare il primo, e guida grazie alle sue stelle la seconda. Questi due Valar, secondo i Teleri, vanno sommamente ringraziati prima di un viaggio, per benedirne l'esito e lo scambio delle merci che avverrà alla fine dello stesso, e nello stesso modo durante il ritorno a casa, rendendo possibile il possesso e la contemplazione delle bellezze che i Valar hanno posto su Ardanìa tutta. Ma sarebbe riduttivo vedere solo questo aspetto dei due Vala nella religiosità dei Teleri. Aggiungo, una cosa per chi dovesse pescare nei mari dei Teleri, prima di approfondire il discorso religioso: il delfino è una creatura sacra e che i Teleri ritengono benedetta da Earlann... non uccidetene mai uno!

Earlann visto dai Teleri Earlann, oltre a proteggere le navi telere in viaggio, viene rispettato come colui che ispirò e condusse Marip'in fino alle coste, e quindi colui che instillò il profondo amore per il mare che i Teleri ora provano in modo innato. I Teleri amano la natura, come tutti gli elfi, ma per il mare, come ho già detto, hanno un posto speciale: è l'elemento più grande e possente che ci sia su Ardanìa, a volte calmo e sereno, altre volte possente ed iracundo. Il telero apprezza la calma della foresta, o l'imponenza delle montagne, ma il mare è come un richiamo nel loro cuore a cui non possono sfuggire. Un altro aspetto di Earlann assai apprezzato dai Teleri è quello della corsa dell'acqua come sviluppo delle cose, come immanente trasformazione. I Teleri vedono nel loro continuo cambiare e svilupparsi (senza dubbio sono la stirpe dall'evoluzione più rapida e dalla maggiore propensione e adattabilità al cambiamento) la volontà del Sempre Saggio che Marip'in per primo perseguì. Anche l'aspetto di Earlann come studio e saggezza è presente per certi Teleri, ma non è l'elemento che in genere viene esaltato (a parte dai sacerdoti) a differenza di quanto accade nelle altre stirpi elfiche, per i quali questo Bala ("Dio" in telerin) è per tutti prima di tutto saggezza e serenità. Tuttavia è da ricordare che i Teleri hanno spesso bisogno di interrompere la loro frenetica vita (almeno per i canoni elfici) e fermarsi. Quando lo fanno li si vede o su una scogliera o sulla spiaggia seduti a fissare il mare, coi capelli al vento, in silenzio: ho visto Teleri restare così fermi dall'alba fino al tramonto! In questo si vede che in fondo anche l'elemento di meditativa saggezza tipicamente elfico è presente, anche se non sempre visibile. A Rotiniel esiste una delegazione di chierici di Earlann che si occupa della benedizione delle acque e delle imbarcazioni: essa viene detta Falmar Laurie, Onde d'Oro. E' considerato un grande onore per un chierico di Earlann farne parte, e tradizionalmente i membri dell'antico consiglio di Rotiniel (per la parte religiosa), provenivano da questa cerchia ristretta. In realtà i Falmar Laurie accolgono non solo i sacerdoti del Bala Saggio di stirpe telera, ma anche di tutte le stirpi elfiche, ed è il massimo organismo del clero di Earlann Sempre da loro viene scelto il Patriarca della fede di Earlann. Le loro riunioni sono alla Perla oppure in qualche altro tempio di Earlann nel Doriath. Essi sono visti come elfi assai saggi, custodi di antiche conoscenze. Inoltre le Onde d'Oro stabilirono molto tempo fa l'antica Cerimonia di Purificazione che ancora oggi si tiene alla Perla, dove gli elfi del Doriath, sacerdoti, paladini e poi fedeli, si abbeverano nelle acque del Raggio di Luna (fiume che scorre a Rotiniel), per purificare le anime di tutti gli elfi del Doriath. Essa viene celebrata una volta intorno al primo giorno dell'anno e la seconda verso il giorno di mezz'estate.

Un altro rito dedicato a Earlann è la Almie Nenion, la Benedizione delle Acque, che si tiene all'inizio della primavera e l'ultimo giorno di autunno. In quello primaverile si prega il dio perché benedica i Commerci, che riprendono in questo periodo dopo la pausa invernale, ma si chiede anche il dono della pioggia, chiedendo di tenere lontana la siccità e la bonaccia in mare. Nella cerimonia autunnale si rende grazie al dio per tutto ciò che egli ha dato ai suoi fedeli e per la protezione sui commercianti marittimi. In questa occasione si festeggia anche la chiusura dei commerci navali per via delle tempeste invernali, approfittando della paura forzata per la manutenzione delle navi. In telerin, Earlann è spesso chiamato Illume Saira (Sempre Saggio), Aran Tumno (Re del Profondo) e Bala Nenion ar i Sanweo (Dio delle Acque e della Meditazione).

Morrigan vista dai Teleri Morrigan sembra fosse la Valie ("Dea" in quenya) patrona dei misteriosi luinquendi, gli elfi azzurri, che, si dice vivessero sulla costa prima dell'arrivo di Marip'in. Anche se così veramente fosse non si può dire che i Teleri venerino la dea per semplice tradizione: è invece un dato di fatto che questa Valie li ispiri in modo particolare. Non è quindi solo nominale la sua venerazione come divinità principale dei Teleri insieme ad Earlann...e lungi dal dire che Morrigan sia secondaria tra i Valar! Infatti i Teleri vedono in lei la Dea che guida gli Eldar sia in mare che via terra con i fiori che pose in cielo dal Tulip, le stelle. Non a caso infatti viene chiamata a volte "Tàri Elenion" tra i Teleri, ovvero "Regina delle Stelle" oppure "Aracano Fanyaron", "Conduttrice dei Cieli". I Teleri pensano che anche nei momenti di

peggiore oscurità la Valie Morrigan sia una tenue luce di speranza e conseguentemente essa si batte con veemenza contro la peggiore delle oscurità, ovvero chi ha abbandonato la collettività elfica e abbracciato il culto degli dei oscuri. Oltre allo speciale posto di guida, speranza e protezione dal male che le viene riservata, essa viene venerata per il suo ruolo di Madre della Magia e Dispensatrice di presagi e divinazioni attraverso i Sogni. Questo aspetto è però molto meno rilevante di quanto non lo sia per gli altre stirpi, che invece considerano fondamentale, a parte ovviamente per i maghi e per il clero morriganita telero. L'aspetto di doppiezza di Valie "Dea dalle due facce" è molto rilevante per i Teleri, anche se non parlano al primo passante. Il vivere in bilico tra il mondo degli elfi ed il resto di Arдания, cambiando spesso da un momento all'altro contesti e modi di essere, ha abituato i Teleri ad essere "trasformisti" ed ad adattarsi con gran facilità ai contesti più svariati, inoltre l'aspetto di inganno di Morrigan è stato anch'esso venerato e messo in pratica, particolarmente nell'inganno verso gli umani durante le prime spedizioni mercantili dei Teleri. Il Clero morriganita telero ha la particolarità di officiare alcune cerimonie strettamente legate al mare ed alle stelle: Il rito delle Maree e della Magia è il più noto, nel quale la Valie Morrigan viene ringraziata per la guida che dà alla navigazione con gli astri nel cielo e per la Magia che ha donato; esso si tiene di solito nei giorni di luna piena. Altro rituale è quello della Luna Nuova, che avviene generalmente quando la luna è del tutto assente.

Gli altri Valar e culti Come tutti gli Eldar, anche i Teleri, a parte le preferenze individuali, adorano i Valar tutti. Beltaine, la Madre degli Dei, ha sempre avuto per gli elfi un posto speciale di immagine materna ed in qualche modo di legame con gli altri elfi tutti: se Earlann simboleggia il mare che li porta lontani, e Morrigan il cielo stellato che li guida verso lontani lidi, Beltaine per i Teleri è la Madre che li abbraccia insieme a tutti gli altri elfi, e li fa sentire fratelli e sorelle degli altri Eldar. Si potrebbe anche dire che per i Teleri essa rappresenti il mantenimento della Collettività Elfica. Non è infine da dimenticare che la Madre degli Dei era la Dea più cara ai quenya di Ondolinde da cui discendono i teleri e, nonostante il suo ruolo di diretta patrona sia andato perso tra i teleri, molte famiglie ne hanno mantenuto il suo culto dai tempi di Marip'in e pare che oggi il clero di Beltaine di Rotiniel conservi ancora alcuni antichissimi culti che si pensavano presenti solo ad Ondolinde. Uno dei meno noti è il Linde Finirion, il canto dei Morti. In questo rituale sulla spiaggia, i sacerdoti della Valie ascoltano i sussurri dei figli di Beltaine che sono morti in mare, riportando ai fedeli le rivelazioni più importanti con dei tristi canti. Un'altra cerimonia che viene effettuata dal clero beltainita telero è il Mique Earo ar Kemenò, il Bacio di Mare e Terra. In questa cerimonia primaverile uno o più sacerdoti di Beltaine ed Earlann si fanno passare simbolicamente dell'acqua di mare che poi gettano sul terreno, nel quale sono appena state poste alcune sementi. Con questi gesti chiede alla Grande Madre ed a Suo Figlio di benedire l'unione di Acqua e Terra e si simboleggia l'armonia dei due elementi. Piuttosto nota è anche il Festa dei Doni della Terra "Asar Annarion ar Kemenò" durante la quale si posizionano al tempio i generi ottenuti dal raccolto nelle campagne circostanti: questo rito è una forma di ringraziamento per l'abbondanza dell'anno passato ma anche una benedizione ai contadini e ai mercanti: infatti v'è un passaggio simbolico dalla terra (i contadini) alla popolazione cittadina (mercanti), ed in questo passaggio benedetto da Beltaine i teleri vedono ed auspicano il guadagno di entrambe le parti. Un ultimo rito Rito, piuttosto triste e legato spesso al Canto dei Morti, è il Dono per le Anime "Anna Feain" dedicato alle anime dei dispersi in mare. Questa cerimonia si tiene sui moli, generalmente nelle notti di luna nuova, non di rado insieme al clero Morriganita ed Earlannita. Su una piccola nave vengono posti oggetti simbolici e di sostentamento al corpo ed allo spirito (come cibo, acqua benedetta e vestiti) e poi si prega per illuminare il cammino della vita dei dispersi affinché ritrovino la strada di casa, che siano essi anime vaganti dirette al tulip o semplicemente elfi di ritorno ad un porto. Dopo il rito i sacerdoti partono con la nave e lasciano le offerte in mare. Suldanas viene generalmente visto come il Vala meno vicino ai Teleri, ma questo non è più così corrispondente alla verità. Il suo culto ha avuto una costante crescita tra i Teleri: sembra che i continui pericoli (dai mostri ai pirati) a cui la navigazione ha posto i Teleri, abbiano contribuito a renderlo più importante nel suo ruolo di Dio della Vendetta contro coloro che danneggiano i Teleri. Inoltre l'apertura di Rotiniel agli affari delle altre terre ha messo i Teleri nella posizione di combattere molte guerre e quindi di chiedere sempre più spesso una mano al Dio della Furia della Foresta. Durante le varie cerimonie dedicate agli altri Valar, negli ultimi tempi tra i Teleri non è raro vedere effettuare le Benedizioni delle Armi da parte dei sacerdoti del Dio Arcere. Assai rilevante all'interno dei culti teleri è quello dedicato alle figlie di Earlann: le ninfe. Esse furono fondamentali per la nascita della stirpe telera, grazie al loro ruolo nella storia di Marip'in ed inoltre hanno sempre ispirato le arti degli elfi, non di rado comunicando direttamente con loro ed insegnando l'uso di strumenti o antiche canzoni. E' anche grazie alla speciale venerazione che viene loro riservata, ed agli insegnamenti ricevuti in cambio, che i Teleri hanno anche l'antico appellativo di "Lindar", i Cantori. Infine, è necessario spendere due parole riguardo al culto del Tulip. Si sa che i Quenya della Splendente hanno una speciale venerazione per il segmento di Tulip che cresce nel nostro mondo. Sarebbe un grosso errore pensare che i Quenya che con Marp'in giunsero a fondare Rotiniel avessero accantonato la venerazione del Tulip. Ancora oggi mi è capitato di vedere, nelle case di certi Teleri, antiche e preziose sculture ad immagine del Tulip oggetto di culto e profonda venerazione. Probabilmente però, la cosa

che più mi ha fatto comprendere quanto sia grande il posto che, nel cuore dei Teleri, ancora è riservato al Sacro Albero, è stato vedere gli occhi e sentire la voce di un pellegrino telero che mi narrò del momento in cui vide il Tulip. Non conosco parole della lingua comune che possano descrivere quel viso estasiato, il sereno ma malinconico brillio dei suoi occhi, il tremolio della sua voce.

La società dei Teleri

I Teleri hanno una società che, ad un occhio distratto, potrebbe parere simile a quella umana. Questo è dovuto alla visibilissima presenza della cultura degli Umani, in particolar modo proveniente dai regni occidentali, ma sono presenti aspetti più esotici, derivati dall'influsso, a seguito dei più recenti scambi commerciali, dei costumi di paesi provenienti dal sud di Ardanìa. Il tutto si vede principalmente nell'architettura e nel vestiario oltre che in certi contesti linguistici. Per certi aspetti quindi vi sono delle similitudini con la società umana dei regni al di là dello stretto, ma non si potrebbe capire il modo di viver telero se non si ricordasse che rimane fondamentalmente elfico. I Teleri, durante la loro infanzia, iniziano quasi tutti il percorso delle tre radure, come gli altri elfi, con l'unica differenza che pochi di loro arrivano fino alla terza (di solito coloro che lo fanno sono gli elementi più conservatori della società, come i sacerdoti o i nobili). Ma anche queste prime due radure che gli elfi quasi tutti frequentano, sono caratterizzate da metodi ed insegnamenti poco ortodossi rispetto a quelli degli altri Eldar: le radure telere mettono insegnano all'elfo l'importanza dell'esperienza diretta e sono di impronta assai meno teorica di quelle quencya. Inoltre, a differenza di quelle Sindar, viene spiegato molto sulle culture straniere. Il risultato di questo metodo è che molti Teleri sono stimolati al vedere il resto del mondo o a provare molte cose ben prima della fine della terza radura (di solito verso la fine della seconda). Inoltre, un altro aspetto da analizzare è il concetto di soldi per questo popolo. Il commercio, per un Telero, viene visto come una "lode al creato", in quanto permette di portare a casa le bellezze che i Valar hanno sparso per Ardanìa nella loro magnifica potenza creativa. Nella pratica, questo significa che, mediante il denaro, i Teleri possono accumulare tutti quegli oggetti dalla fattura particolare ed esotica che essi tanto amano. La conseguenza di questo è che i mercanti sono spesso ai vertici della comunità telera, e sono visti come coloro che contribuiscono di più (spesso con effettive donazioni monetarie) alle varie attività degli Eldar. In generale la distinzione in classi della società e le differenze tra esse sono meno marcate che tra gli umani, anche se in maniera maggiore rispetto ai Sindar. La suddivisione sociale dei Quencya è invece ancora più marcata di quella telera, anche se il confronto è difficile date le grosse differenze tra le due razze. Al vertice della struttura sociale stanno i mercanti: più un mercante muove merci e imbastisce traffici, più è considerato saggio, lungimirante, provveduto e quindi importante nella società. Non esiste la nobiltà così come era intesa in tempi antichissimi elfici tuttavia ci sono alcune famiglie rinomate per avere compiuto qualche importante impresa in passato, dotate di una generale "buona nomea" ed a volte dotate di tendenze un po' più conservatrici della media telera; tali famiglie possono essere definite "nobili" ma evidentemente non nell'accezione umana. Il termine viene a volte anche usato per le famiglie caratterizzate da grandi e durature tradizioni mercantili di successo (in effetti spesso il primo metro di valutazione va a coincidere col secondo). Come da sempre nella Collettività Elfica, anche i Teleri tengono in grande considerazione i membri del clero elfico, nonostante non praticino cerimonie religiose con l'elevata frequenza dei Quencya: a differenza di Ondolinde, però, a Rotiniel è visto come un gesto di profonda devozione fare grandi donazioni monetarie ai templi. Grazie all'influenza delle Ninfe, le arti sono tenute in grande considerazione, ed i mercanti fanno a gara per avere i migliori cantori ed artisti nelle loro dimore. Una cosa interessante che si può notare nella società dei Teleri è che questi Eldar più invecchiano e più vanno a somigliare ai loro cugini quencya Ondolidelore, e non intendo solo fisicamente (la somiglianza somatica è già ben presente), ma a livello di modi e pensieri. Divengono sempre più "lenti" e calcolati nei loro modi, sempre più distaccati dai non elfi, sempre più pii e religiosi ed addirittura la loro lingua comincia a riempirsi di arcaismi e parole desuete. La cosa che mi è parsa più strana è che questo pare accadere "naturalmente", senza che vi sia una volontà dell'elfo (I Teleri ne approfittano per ironizzare dicendo che i Quencya si comportano da "vecchi"). In effetti, dopo secoli di viaggi e di esperienze tra non elfi, dopo aver visto amici ed amanti non elfi morire, generazione dopo generazione, molti dei Teleri acquistano una malinconia ed un distacco dal mondo non elfico, e tornano ad integrarsi con più rigore nella tradizionale comunità elfica. Esattamente come gli altri elfi, i Teleri da anziani (il termine però non rende giustizia al loro aspetto...) non divengono decrepiti come sono io ora, ma paiono simili a uomini e donne mature con una grazia indescrivibile) è il desiderio di vedere il Bianco Albero della Splendente: tale desiderio pare crescere sempre di più con l'avvicinarsi della morte. Come ultimo appunto vorrei far notare la particolarità dei Teleri. Quando un telero sente "il canto del Tulip" ed è prossimo a trapassare, di norma salpa su una piccola barca e prende il mare, andandosene senza tornare più. Raramente i Teleri scelgono altri luoghi. Inoltre dopo la morte dell'elda, si usa festeggiare: a differenza di noi umani la morte, seppur con lacrime agli occhi, è un'occasione per festeggiare il ritorno dell'anima del caro estinto al Tulip: i bardi cantano le gesta del morto ed i parenti bevono e danzano

in suo onore.

Prodotti ed arti teleri

Nella mia lunga permanenza a Rotiniel ho potuto analizzare con molta perizia gli oggetti che appartengono e vengono prodotti dagli elfi teleri ed anche confrontarli con artigianato di altre parti del Doriath. Non c'è dubbio che gli oggetti che vengono prodotti dai Teleri siano di ottima qualità come usano fare tutti gli elfi. Il fatto che ne producano una ben maggiore quantità di quanto non facciano gli altri elfi non è, come pensano alcuni, dovuto al fatto che gli oggetti teleri siano di foggia o qualità inferiore, ma semplicemente perché i Teleri dedicano una grande parte della loro lunga vita alla produzione di oggetti di artigianato. I Teleri, tuttavia, non hanno come i Quenya, il desiderio di arrivare al massimo dell'arte in ogni cosa, e quindi, nonostante la qualità non lasci mai a desiderare, molti oggetti hanno molti meno abbellimenti "elfici" di quanto non tendano ad averne gli oggetti degli altri elfi. Gli artigiani di Rotiniel amano invece lasciare i dettagli di sapore elfico un po' nascosti, particolarmente negli oggetti che saranno sicuramente esportati, come una piccola preghiera ai Valar oppure un'incisione dal tema silvano, in qualche punto poco visibile. Posseggo ancora oggi una sciarpa che mio nonno mi portò da Rotiniel quando ero piccolo: solo osservandola in controluce notai un delicato motivo di delfini in gioico. Ricordo anche il fatto che, nel caso un artigiano telero stia producendo un oggetto appositamente per mani elfiche, allora la cura per il dettaglio e l'abbellimento aumentano, mostrando picchi di armonia e squisitezze d'arte tipici dei Quenya. Inoltre, in generale, quando un oggetto risulta particolarmente ben riuscito, i Teleri tendono a tenerselo per sé. Volevo anche accennare qualcosa riguardo alla cucina telera: nei miei anni di permanenza alla Perla ho mangiato assai bene ed ho vividi ricordi dei profumi e dei sapori speziati delle pietanze locali. Ovviamente i Teleri cucinano il pesce in modo eccelso ma hanno anche tutta una serie di pietanze secche per i viaggi in mare. Alcuni raffinati esempi di cucina telera sono: filetto di tonno glassato al miele d'acacia, panato con semi di sesamo irrorato di marmellata di melograno. I piatti quotidiani sono più semplici come ad esempio la marinata di pesce spada (pesce crudo lasciato riposare in olio, limone, sale e pepe). Rispetto alle pietanze che ho visto cucinare ad altri elfi tuttavia (i Quenya in particolare) la presentazione è meno curata. Devo anche spendere due parole per le bevande telere: seppur siano presenti tra i Teleri tutte le bevande tipiche degli elfi, ve ne è una che è assolutamente tipica dei Teleri (ed indubbiamente di gusto eccellente): la birra telera. Nonostante questa non sia bevanda generalmente associata agli elfi, i Teleri ne sono grandi estimatori e produttori. Leggenda vuole che un mercante telero ingannò un oste umano nel continente per poterne avere la ricetta e riportarla nel Doriath. Seppur non ci sia modo di dimostrare la veridicità di questa storia, è invece certo che la birra arrivò in qualche modo dalle terre umane. Ormai la birra che si produce a Rotiniel è diversa da quella delle terre degli uomini e presenta delicate fragranze leggermente diverse oltre che diverse gradazioni, in base alla lavorazione del malto (alcune assai forti): una prelibatezza che consiglio a tutti i viaggiatori in città. Come la birra, anche il vestiario telero è assai interessante poiché permette di cogliere una tendenza tipica della creatività telera, ovvero il riprendere ed "elficizzare" oggetti e usi di provenienza straniera: gli elfi teleri infatti, oltre ad usare i tipici abiti elfici, usano assai spesso abiti umani, ma con stile e "ritocchi" elfici. Per fare un esempio, posso raccontare di una volta in cui andai in un ballo organizzato per ricchi mercanti teleri... La mia sorpresa fu grande: poche dame indossavano gli attillati e sfilati abiti elfici, ma vestivano le grandi e pompose gonne che vanno di moda ultimamente tra le dame di Hammerheim. La cosa più interessante è che le avessero però ricoperte con raffinatissimi ricami elfici e con catenine di azzurrite e madreperla. Inoltre le parti superiori degli abiti avevano scollature e schiene scoperte come usano gli elfi (e che invece imbarazzerebbe molte dame dalle mie parti): insomma una perfetta fusione della moda elfica e di quella umana. Va aggiunto che a quanto pare la moda cambia molto spesso, cosa che contrasta fortemente con il vestiario generalmente piuttosto conservatrice delle altre razze elfiche. Si racconta spesso che un telero non abbia problemi a vestirsi come un contadino umano se ce ne fosse il bisogno, e lo posso confermare: una delle splendide dame della suddetta festa, la trovai il giorno dopo che girava per il mercato, vestita quasi come una contadina di Nosper con lo scopo di ottenere prezzi più bassi!. I Teleri sono veramente una razza piena di sorprese!

Musica telera Si racconta che le figlie di Earlann, mezze mortali e mezze divine, amino irretire elfi (ed a volte umani) con il loro richiamo mistico. Sembra che certe sere, al tramonto o all'alba, un elfo che stia creando una qualche opera d'arte (da un quadro ad una canzone) possa sentire delle risatine ed alcune filastrocche cantate, e se uno decide di seguire questi sussurri, pare egli possa giungere dalle ninfe, che lo seducono e lo inducono a seguirlo nelle acque con loro. Le ninfe ripagano della compagnia l'elfo artista, insegnandogli una nuova tecnica, l'utilizzo di un nuovo strumento, una nuova, eccelsa forma d'arte, una canzone antica od una speciale competenza artigianale. Lo stesso vale ovviamente per le elfe, irretite da esseri soprannaturali o semi-divini affini alle ninfe, ma di natura maschile, di cui non posso rendere l'idea perché non esiste alcun corrispettivo nel nostro linguaggio. Il numero di Teleri che hanno sostenuto in passato ed in presente

di essere stati rapiti è assai maggiore di quello degli altri Eldar e viene visto da certi come un premio per la devozione che questi ripongono nel Sempre Saggio. Non si sa quanto di vero e quanto di inventato ci sia in quanto viene narrato dai cantori relativamente a tali rapimenti: è certo però che le doti musicali dei Teleri siano eccelse ed universalmente apprezzate. Non a caso, gli elfi teleri vengono chiamati anche “Lindar”, i cantori. Seppur nel quotidiano la lingua telerin non sia armoniosa come il sindar ne tanto meno il quenya, la bravura degli artisti teleri rende ogni brano, anche in telerin, eccelso. Già ad Hammerheim sapevo che i signori pagano somme ingenti per avere musicisti teleri ai propri banchetti. La musica e le canzoni telere sono un misto di suoni tipicamente elfici, con forti influenze provenienti dalle culture conosciute attraverso gli scambi commerciali. È interessante notare come certi cantori teleri imparino spesso, dai Sindar che vivono a Rotiniel, il sindarin, considerato la lingua elfica che meglio si appresta, per i suoni dolci, la sua scorrevolezza e la sua musicalità, al canto. Tuttavia l'uso che ne fanno i Teleri è assai poco ortodosso: spesso ne “vivacizzano” i lenti canti sindarin, aggiungendovi veloci melodie di flauti e vivaci ritmi di percussioni e tamburelli. Si tratta insomma di un tipo di musica molto complicato: le melodie sono sempre diverse e particolari, imprevedibili, dalle sfumature esotiche. La musica telera è quindi così originale e creativa, talmente ricca e complessa da risultare “inarrivabile” all'ascoltatore umano...e forzatamente contaminata, se l'ascoltatore è un elfo. Eppure, grazie a tutto questo, unito al fatto che i cantori teleri amano cantare le gesta di eroi, battaglie, amori e vita quotidiana di tutte le razze con cui vengono in contatto, essi vengono considerati come i migliori di Arдания. Assai amata è anche l'arpa, che viene in qualche modo vista come legata al mare.

Sentimento verso gli altri popoli

Scriverò qui qualcosa su quello che la stirpe di Marip'in pensa sul resto dei figli di Beltaine e le altre genti. Chiarisco subito un punto importante: questa non è l'opinione che ogni singolo telero prova verso gli altri elfi, ma quello che ho potuto notare essere un sentimento generalmente diffuso, una tendenza insomma. Certo, esistono casi estremi, come un telero assai conservatore che ho conosciuto diversi anni fa, convinto che i Quenya di Ondolinde facciano benissimo a chiudere le porte agli umani e timoroso che la tolleranza e l'apertura verso i non elfi stia facendo più male che bene ai Teleri, ma si tratta di una rarissima eccezione, non certo la norma.

Teleri sui Sindar I Teleri provano sentimenti misti verso i Sindar. Ne rispettano molti peculiarità: il viscerale rapporto con la natura, il portamento pacato ed armonioso e l'abilità nell'avere a che fare con gli animali. D'altra parte un telero tende a vedere i Sindar, particolarmente quelli che vivono a Tiond, come troppo distaccati dal mondo esterno, intravedendone il pericolo dell'antico decadentismo (preoccupazione che condividono anche certi Quenya), ovvero estremizzando quella tenedenza isolazionista presente nella cultura elfica sino a portare all'inabissamento della cultura elfica ed un lento sparire dalla storia. Ovviamente i Sindar hanno tutt'altra visione della loro cultura. D'altra parte vi è una profonda ammirazione per la genuina fede che i Sindar ripongono in modo spontaneo e diretto verso lo stile di vita derivato dal concetto di Collettività Elfica.

Teleri sui Quenya Seppur i Teleri derivino tutti dalla stessa antica casata dei Quenya, le due strade che questi popoli hanno intrapreso sono talmente diverse da aver creato un certo distacco anche tra le relazioni e le opinioni che questi popoli hanno l'uno verso l'altro. I Teleri non badano troppo alla disapprovazione che i loro modi tendono a procurare nelle sale della Splendente, e d'altra parte si riserbano anch'essi di criticare su certi aspetti: i Teleri vedono i Quenya come imbalsamati nelle loro tradizioni. Il telero ama essere un elfo, e custodisce le proprie tradizioni elfiche, ma è disposto a metterle in gioco, ed a modificare le proprie opinioni, rapportandosi ad altre razze. I Quenya, secondo loro, hanno invece perso di vista l'importanza del cambiamento per la paura di perdere ciò che faticosamente sono riusciti a conservare dopo i “falò senza luce” dei decadenti (ovviamente i Quenya hanno tutt'altra opinione). I Teleri hanno scelto di conoscere il resto del mondo, e non c'è niente di più bello. Tendenzialmente, per riassumere, si può dire che un telero che incontra un quenya di Ondolinde, tenda (forse) a considerarlo come un interessante (ma noioso) custode vivente dell'antica cultura elfica, che però necessiterebbe ... di una qualche scossa dal mondo esterno.

Teleri sugli umani Il termine quenya che i Teleri usano per gli umani è “Atan” (plurale atani). Verso di noi, provano due sentimenti: da un lato un potente fascino, verso queste creature che con vite così brevi riescono a fare così tanto ed avere infinite idee assai innovatrici. Dall'altro c'è un leggero disorientamento per l'impulsività, l'instabilità di intenti, i cambiamenti repentini che costantemente avvengono nella loro società così come nel loro carattere. Sbaglia chi ritiene, come una volta facevo io stesso, che i Teleri considerino gli umani esattamente come altri elfi. Molti marinai che approdano a Rotiniel e che vedono telere scherzare con loro tra i tavoli sono convinti di poterle sedurre con facilità dato che “i Teleri vivono come gli umani” ed infatti la maggior parte rimane a bocca asciutta (ahimè, quando ero ancora un giovane ed

ignorante marinaio feci lo stesso imbarazzante errore ...). Non si rendono conto che la bella e scherzosa telera addobbata di chincaglierie che parla in perfetto dialetto hammin potrebbe avere ben mezzo millennio di vita sulle spalle ed il mattino dopo essere una devota ed austera sacerdotessa di Earlann: i Teleri sono grandi trasformisti e non sempre manifestano la loro individualità o “elficità” a tutti! I Teleri non condividono però la visione sugli umani che hanno gli altri elfi e quindi concedono loro la possibilità di vivere e rapportarsi continuamente con la Collettività Elfica, spesso integrandoli nelle loro attività. Inoltre va detto che i Teleri si trovano assai bene con gli atani: apprezzano la loro ‘freschezza’ e il loro modo di agire un po’ avventato, a volte più del modo di fare di molti altri elfi (magari di stirpi differenti). Un’antica usanza tra i Teleri fu quella di mentire frequentemente. I Teleri allora stavano già avvicinandosi agli umani, e cominciavano ad apprezzarli grandemente, anche se non provavano ovviamente quel legame viscerale che gli elfi provano tra di loro. Si accorsero di come fosse vantaggioso mentire, e quanto facile fosse farlo, e lo fecero. Oggi questo aspetto si sta un poco perdendo, dato che molti Teleri considerano certi umani come loro pari, e mai mentirebbero loro. Eppure, nonostante tra gli elfi mentire sia visto in maniera molto negativa, è ancora diffuso il costume, con gli umani, di raccontare qualche “storiella colorita”, esagerare le qualità o la provenienza di un dato oggetto, inventare scuse o pericoli scampati assai fantasiosi, semplicemente per ottenere uno sconto od un profitto maggiore... Concludendo, i Teleri sono la razza elfica che ha la più alta considerazione degli umani, convivendovi e riconoscendone la diversità ed apprezzandone gli aspetti più positivi.

I Teleri ed i mezz’elfi I “pereldar” (mezzi = “per-“ ;elfi = “eldar” ;sing = “perelda”) sono accettati e trattati con rispetto e amicizia dai Teleri, cosa che spesso non avviene all’interno delle altre comunità elfiche. I Quenya, con le leggi che hanno codificato a partire dal senso di Collettività Elfica, ritengono i pereldar un errore, esseri da compatire e da “riportare” nelle terre degli umani. I Sindar non hanno un atteggiamento molto diverso, generalmente escludendo i peredhil (termine sindarin per “mezz’elfi”) dalla Comunità Elfica. I Teleri sono gli unici ad accogliere i pereldar tra di loro, in particolar modo se in questi forte scorre il sangue elfico; sono disposti a conceder loro una considerazione quasi identica a quella di un altro elfo, li vedono come individui al di là della razza, apprezzandoli e giudicandoli per i loro meriti e le loro azioni e non per la loro origine. L’esempio più eclatante è stato l’incoronazione, non molto tempo fa, della Tàri Lindel, di stirpe mezz’elfa, al trono di Rotiniel, quindi alla guida del loro regno. Nonostante il suo retaggio misto, viene trattata con profondissimo rispetto e stima dai Teleri.

I Teleri ed i Nani I Teleri vedono i Naucor (sing. “nauco”), ovvero i nani, con un certo distacco: forse i Nani sono l’unica razza, tra quelle civilizzate, verso la quale i Teleri non riescano a nascondere una certa dose di pregiudizio. Sicuramente esiste una componente di amarezza e dispiacere per la durezza con cui gli antenati elfi trattarono i naucor ed effettivamente tutti, nel profondo, serbano un certo senso di colpa per le azioni dei loro padri. D’altra parte, un riavvicinamento è molto difficile, a causa dell’asprezza nel comportamento e del risentimento che spesso traspare dalle parole dei Nani quando si rapportano agli Eldar. Inoltre, le due razze sono profondamente diverse, per cui i modi di fare e i comportamenti spesso risultano incomprensibili gli uni agli altri. In conclusione quindi, nel loro rapporto con i Nani, i Teleri seguono la via più semplice: cercano semplicemente di evitarli. Tuttavia ho potuto scoprire anche una certa curiosità, da parte di certi Teleri, per questa razza così diversa da loro e quindi ritengo che se ci fossero Nani disposti ad avere a che fare con elfi, troverebbero nei Teleri qualche possibilità di dialogo. Forse in futuro, chissà, potranno esserci anche dei rapporti, se non di amicizia, almeno di cordialità e rispetto reciproco; il mio amico nano, Kuzurd, ha fortemente dissentito ma io sono fiducioso.

I Teleri di Ondolinde I miei studi sulla stirpe dei Teleri mi hanno condotto a fare un interessante scoperta. A quanto pare, dopo il Grande Incendio di Rotiniel, all’inizio del regno di Eryh il Triste, un gruppetto di famiglie telere decise di lasciare la Perla invece di contribuire alla sua ricostruzione. Queste famiglie erano particolarmente legate alle loro origini Ondolindore ed avevano ancora rapporti coi loro parenti nella Celata. L’allora Tàri Aredhel Eldamar di Ondolinde accolse a braccia aperte questi gruppetto di Teleri che tornavano nella loro antica madrepatria, purché giurassero fedeltà di fronte al Tulip. La saggezza di Aredhel nell’accogliere quel gruppo di esuli è evidente ancora oggi, dato che questo ramo dei Teleri prospera ad Ondolinde contribuendo attivamente al benessere e alla ricchezza della città. I Teleri ondolindore, detti anche “Teleri quenya” hanno mantenuto gran parte delle loro tradizioni: il sangue telero è ben visibile nella carnagione olivastra di molti di loro e nei capelli rossi o neri che molti membri fieramente portano. Inoltre, nonostante pubblicamente tendano a parlare in quenya ondolindore, nelle loro dimore parlano ancora in telerin di Rotiniel, cosa di cui vanno assai orgogliosi. Il ruolo che si sono ricavati all’interno della comunità è quello di mercanti e costruttori di navi ed inoltre hanno posizioni rilevanti nel clero di Earlann e Morrgan. I Quenya teleri hanno mantenuto molto della mentalità telera e sono quelli più spesso propensi ad avere a che fare con gli atani (umani) . Il mio caro amico Olwe mi presentò una volta una telera di Ondolinde, una certa Lote. Devo riconoscere che se non fosse stato per la presentazione del mio amico, con i

suoi capelli rossi e la carnagione olivastrea, non la avrei in nessun modo potuta distinguere dai Teleri di Rotiniel.

Leggende telere

Leggende telere I membri della stirpe di Marip'in vengono chiamati "Teleri" poiché sono gli ultimi arrivati, la più giovane tra le stirpi degli Eldar: "teler" significa "ultimo" infatti. Tra i vari nomi con cui sono chiamati ho citato anche Nelyar," i terzi" (in riferimento al fatto di essere la terza stirpe elfica... escludendo i drow ovviamente) e Lindar, grazie alle loro splendide canzoni e storie. Proprio di queste storie voglio parlare: i Teleri amano narrare storie, spesso raccolte nei porti di mezza arдания oppure avventure che loro stessi hanno vissuto, oltre che antichi miti. I Teleri possiedono moltissime antiche leggende, alcune talmente strambe da non risultare credibili nemmeno ai bambini teleri, altre invece molto più verosimili. Ho deciso di accennare ad un paio di queste.

- La leggenda dei Luinfairi, gli "spiriti azzurri" : si dice che quando dei marinai muoiano sprofondando in mare il loro spirito non riesca a giungere al Tulip, ma rimanga arrabbiato in mare ad invidiare chi lo solca. Sembra che questi spiriti abbiano attaccato in passato varie volte Rotiniel, l'ultima volta durante il regno di Ersyh, l'Aran Triste. Si dice siano non morti azzurri come il mare e con occhi che ardono di gelide fiamme azzurre, coperti di alghe, e che abbiano artigli affilati come lame.
- Il Delfino di Cristallo: Si dice che il Delfino di Cristallo fu evocato con un antichissimo cerimoniale dal clero di Earlann e che quest'ultimo lo concesse ai Teleri per proteggere le coste dagli attacchi dei serpenti marini, che pare fossero una volta ben più frequenti di oggi. Si dice sia velocissimo e dalla gran forza ed astuzia. Sembra che dorma nel fondale nei pressi di Rotiniel e che si risveglierà solo per aiutare nel momento del pericolo.
- Il tridente di Marip'in: secondo questa leggenda Marip'in il Viaggiatore, durante un viaggio in nave, perse il suo possente tridente in mare. Pare abbia proprietà magiche e chi lo troverà potrà "comandare le acque e purificare le terre nel nome dei Valar".
- La Ciria Fairion , la nave fantasma: ci sono numerosissime versioni riguardo questa leggenda e forse qualche sfondo di verità c'è dietro le storie di questi marinai.
- I Loti Atalantar Morricaneva, i Fiori Cadenti di Morrigan: secondo i Teleri le stelle cadenti sono dei fiori che Morrigan tiene tra i suoi capelli scuri e che, quando essa si pettina, a volte cadano: pare che se una cada su un Elda, egli venga dotato di misteriosi poteri magici. Ce ne sarebbero molte altre ma mi accontento di raccontare queste. Se siete curiosi di saperne altre andate pure a Rotiniel e chiedete, i Teleri vi accoglieranno con calore e ve ne racconteranno in gran numero. Con questo penso di poter concludere il mio trattato, che è solo un frammento di conoscenza di fronte alla sapienza dell'Onnisciente Oghmar: Egli sia Lodato! Dedico questo scritto al mio amico elfo Olwe, senza il quale non avrei potuto imparare così tanto sulla sua stirpe.

5 Forense, anno Imperiale 272 Elrik Donovan Storiografo Imperiale

2.3 Storia dei Mezzelfi

2.3.1 Descrizione Generale

Aspetto: nel loro sangue si uniscono le razze umane ed elfiche, per questo motivo hanno ereditato i lineamenti di entrambe le stirpi. Le loro forme sono più morbide e allungate rispetto a qualsiasi razza umana, ma non raggiungono l'armonia delle proporzioni fisiche elfiche. Hanno un colorito più chiaro e la loro pelle è più liscia rispetto ai loro genitori umani, in alcuni casi compaiono alcuni tratti tipicamente elfici, come ad esempio le orecchie allungate o i capelli molto chiari.

Linea Ruolistica: i loro usi e costumi, nonché l'educazione che ricevono, dipende da dove sono stati cresciuti, se in una società elfica o umana. Se cresciuti insieme agli umani si rivelano generalmente più distaccati e meno ambiziosi dei loro concittadini; mentre se vivono con gli elfi si ritrovano, crescendo più in fretta dei loro coetanei, ad avere meno tempo per seguire il percorso di formazione di un elfo. Sono questi i motivi che portano i mezzelfi a essere sempre come una sorta di "estranei" nella società in cui vivono, finendo spesso per scegliere una strada che li porta lontano dalla loro casa. Molte volte hanno provato a riunirsi in comunità più o meno vaste, ma fino ad oggi ogni tentativo è fallito. Questo è il motivo

per cui sono così diffuse minoranze mezzelfe in ogni grande città. La scelta che si para loro innanzi è tra l'adattarsi ad una società esistente assorbendone gli usi e costumi, o la vita del giramondo.

Città di appartenenza: disposti uniformemente in tutti i regni umani. Un buon nucleo è insediato a Rotiniel.

Regni: il mezz'elfo è selezionabile ovunque sia accettato o tollerato; principalmente a Rotiniel, Hammerheim, Loknar.

Religione: Pantheon Umano o Elfico a seconda del background del personaggio.

2.3.2 Approfondimenti

Introduzione

Lo scriba rilesse lentamente, ordinando con cura ogni foglio, il testo che ingombrava il tavolo per tutta la sua ampiezza; ai suoi lati, illuminati dalla pallida luce delle candele, ormai consunte, stavano numerosi libri, aperti ed accatastati alla rinfusa. Ogni tanto si voltava a controllare un passaggio da questi, per poi vergare una rapida correzione sulle pergamene. Giunto all'ultima sorrise soddisfatto; scrisse una breve intestazione, per poi spingere le fiammelle ed allontanarsi claudicante.

Questo testo viene redatto a partire dagli studi compiuti da Damior Lyrann, storiografo, mezz'elfo, abitante di Ceoris, bandito a seguito della Prima Guerra combattuta per il villaggio, ora scomparso. Possa la sua anima trovare la luce del Tulip.

Mezz'elfi

Una razza, la più giovane di Arдания, nasce dall'incontro tra la millenaria stirpe elfica e la civiltà umana. I mezz'elfi, così sono comunemente nominati gli individui di sangue misto, lottano per trovare il proprio posto nel mondo; spesso sono temuti o disprezzati, discriminati o compatiti. Nell' A.I. 199 del calendario umano la grave minaccia posta dal potere di Surtur su Arдания spinse gli elfi a rinunciare al loro millenario isolamento ed aiutare gli umani in guerra; ad allora risalgono i primi contatti tra le due razze, nonché le prime unioni miste: per quanto infatti gli elfi già da tempo visitassero occasionalmente i regni degli umani, sempre avevano celato con attenzione le loro reali identità, evitando scrupolosamente di mischiarsi a loro e di rendersi riconoscibili. Dunque i più anziani tra i mezz'elfi non hanno che 75 anni. Intendo riportare qui tutto ciò che è stato possibile osservare in questo periodo, relativamente breve, riguardo a questa nuova razza, ricordando che probabilmente altro è ancora sfuggito all'attenzione degli studiosi e attende di essere svelato.

Descrizione generale

Data la vasta varietà di tratti che si osservano nei progenitori, non è possibile una descrizione generica che valga per ogni mezz'elfo: si distinguono individui in cui i tratti elfici sono forti e marcati, altri in cui sono deboli o accennati, nonché numerosissime sfumature tra questi due estremi. L'unico punto in comune a tutti i mezz'elfi è che in nessun caso il sangue di una delle due stirpi sembra prevalere completamente su quello dell'altra. I mezz'elfi generalmente dunque hanno barba, come gli umani, nonché orecchie affusolate o in alcuni casi appuntite, anche se ad un'osservatore accurato raramente sfugge la differenza da quelle di un elfo di sangue puro. Nel fisico variano, da esili e proporzionati a forti e resistenti. Nonostante ciò è possibile notare alcuni tratti, che si ripetono con una certa regolarità e che dipendono in prevalenza dall'etnia del progenitore elfo.

Quenya

I mezz'elfi che discendono dai Quenya frequentemente ne ereditano la chioma dorata ed il pallore dell'incarnato, nonché il colore degli occhi, azzurri o nocciola, e la statura. Le orecchie sono affusolate, con la punta orientata verso l'alto. Possibili eccezioni sono i capelli scuri o rossi e gli occhi grigi, verdi o, raramente, neri; a seconda del colore della pelle del progenitore umano il chiarore di quella del mezz'elfo può affievolirsi, ma ne rimane sempre traccia. Quando il sangue quenya è molto forte nel mezz'elfo, può accadere che sia glabro.

Sindar

Comunemente i mezz'elfi discendenti dai Sindar hanno fisici agili e scattanti, che ricordano nelle proporzioni quelle degli elfi grigi; la chioma tende ad essere molto morbida e fluente, variando tra le tonalità del castano; gli occhi neri o marroni. Le orecchie si allungano lievemente verso la nuca. Non sono rari capelli di colore colore fulvo, accompagnati da occhi verdi, e sono possibili capelli scuri. La carnagione di questi mezz'elfi è lievemente olivastria o abbronzata.

Teleri

La chioma di un mezz'elfo discendente dai Teleri spesso è scura, o rossa, ma capita altrettanto di frequente che erediti invece la tonalità del progenitore umano. Più raramente nascono mezz'elfi con i capelli biondi e splendidi dei Quenya. Anche in altezza ne raggiungono facilmente le proporzioni. Le orecchie di questi mezz'elfi sono generalmente abbassate verso la nuca e lievemente allungate; se il sangue elfico è molto forte hanno la punta e assomigliano a quelle di un Telero. Gli occhi spesso sono neri o verdi, di rado azzurri; l'incarnato varia molto, ma tende ad assestarsi su di un colorito bronzio lucente. Drow Fino ad ora non si sono osservati mezz'elfi con sangue Drow. Questi ultimi infatti generalmente disprezzano tutto ciò che non sia di sangue puro, elfico, quindi non è improbabile che considerino i mezz'elfi come delle aberrazioni; si ritiene impossibile pertanto che un elfo scuro procrei con un umano, se non costretto con la forza, e probabilmente mezz'elfi nati da queste unioni nella comunità Drow sarebbero immediatamente uccisi. Si può presumere che gli eventuali meticci di questo ceppo possano avere capelli bianchi o grigi, occhi grigi molto chiari e carnagione tendente al colore scuro tipico di quella stirpe, ma si tratta appunto di supposizioni. I mezz'elfi invecchiano inoltre quasi con la stessa velocità degli umani: mentre questo avviene i loro capelli si schiariscono, diventando argentei o candidi, e le iridi si ingrigiscono; il sangue elfico sembra però difenderli dalla decadenza del fisico e dall'indebolimento, nonché dalle rughe: anche i più anziani ne hanno poche, solitamente a sottolineare le espressioni del viso più abituali. In base a queste osservazioni si ritiene che non abbiano una speranza di vita molto più lunga degli umani, ma fino ad oggi non si ha notizia di mezz'elfi morti di vecchiaia. Si è comunque calcolato approssimativamente che un mezz'elfo possa vivere mediamente tra i 90 e i 100 anni; fermo restando che coloro che abitano nei reami elfici, grazie alle avanzate conoscenze mediche di questa antica stirpe, potrebbero divenire lievemente più longevi.

Società

Nascono mezz'elfi non solamente i figli di un genitore umano ed uno elfo, od entrambi i genitori mezz'elfi; ma anche quelli generati da un genitore mezz'elfo ed uno umano o elfo. In seguito, facendo riferimento alla prima generazione intenderò indicare quei mezz'elfi i cui genitori siano uno di razza elfica ed uno di razza umana; con seconda generazione mi riferirò a coloro che abbiano un mezz'elfo tra i genitori; con terza generazione appellerò infine quelli i cui genitori sono entrambi dei mezz'elfi. A differenza delle altre razze esistenti su Arдания questa nuova, giovane genia non possiede una propria cultura, né una storia, né tradizioni, usi e costumi comuni a tutti gli individui che la compongono. Mezz'elfi tra gli umani

La maggioranza dei mezz'elfi è infatti attualmente di prima generazione: ovvero, nati da un genitore umano ed uno elfo. Il genitore di sangue elfico, specialmente se Quenya o Sindar, in genere fa in modo che il bambino nasca nel Doriath, sotto le esperte cure delle levatrici di Beltaine; quando le condizioni e la salute del piccolo sono infine accertate però questi viene affidato all'altro genitore: gli elfi ritengono infatti che figli di sangue misto non riescano ad adattarsi a vivere nella collettività, con il risultato di spengersi lentamente. Nella maggioranza dei casi dunque l'infante, assieme al genitore umano, va ad abitare nei regni degli uomini. Là il mezz'elfo proverà ad integrarsi nella società umana, con alterne fortune; è percepito come una creatura strana, aliena, dotata di una forte spiritualità, e ciò non fa che evidenziare il confine che

lo separa dalla gente comune. Molti, in conseguenza di queste differenze, ne coltivano un timore misto a meraviglia, altri arrivano all'aperto disprezzo. Quale che sia il caso specifico, il mezz'elfo dovrà adoperare tutte le proprie capacità per ottenere riconoscimento e fiducia dagli umani che lo circondano; con alcuni atteggiamenti, dettati dalle superstizioni, dovrà imparare a convivere, perché non lo abbandoneranno mai. Il generico sospetto con cui i mezz'elfi sono guardati li rende riservati, o solitari; numerosi, tra i meno fortunati, diventano cinici, disillusi ed egoisti; quando si riesce a fare breccia nella loro diffidenza, verso tutto e tutti, si può però stare certi che riconosceranno il valore di un'amicizia sincera o di un amore. Questi mezz'elfi crescono condividendo la cultura degli umani, nonché la loro religione. Sovente anche i mezz'elfi di seconda generazione rientrano in questo gruppo.

Mezz'elfi tra gli elfi

Un numero importante di mezz'elfi di prima generazione ha cercato di adattarsi a vivere nella collettività elfica; tentativi che quasi sempre sono stati coronati dall'insuccesso. I ritmi di vita all'interno della collettività sono infatti esasperatamente lenti per la percezione del tempo di un mezz'elfo e non pochi, intestarditi dai fallimenti, si sono consumati lentamente cercando di integrarsi. A questo, primo ostacolo, occorre aggiungere, in secondo luogo, la questione razziale. Mentre gli umani tendono a vedere un mezz'elfo come un individuo semplicemente di razza differente, gli elfi lo percepiscono come se fosse un elfo mancato: cioè, nel migliore dei casi come qualcuno con un buon potenziale, ma inespresso ed inadatto alla collettività; nel peggiore invece come un'erbaccia da estirpare per garantire la purezza del sangue. Tutto ciò, escluse delle eccezioni, spesso comuni nella città di Rotiniel, di cui scriverò in seguito, ha impedito a quasi tutti i mezz'elfi di ottenere un posto nei reami elfici. Coloro che però ci dovessero riuscire, attraverso una profonda comprensione e condivisione degli usi e delle tradizioni elfiche ed una provata fede nei Valar, nonché godendo di stima e fiducia sincere, da guadagnare giorno per giorno, diverrebbero parte della collettività, venendo trattati come fratelli a tutti gli effetti. Poli d'attrazione

Menzione particolare meritano due comunità in cui il numero dei mezz'elfi diventa socialmente rilevante: Eldor ed il regno di Rotiniel. In altre realtà infatti ogni mezz'elfo percepisce delle difficoltà di integrazione, mentre in questi due casi ciò non avviene, o in maniera minore. Da un lato Eldor, nelle Terre Selvagge, è un gruppo che da ospitalità ai soli mezz'elfi, di qualunque provenienza: qui gli è possibile rifugiarsi lontani dai pregiudizi e dalle superstizioni di cui spesso sono oggetto nel resto di Ardanìa; insieme devono fronteggiare l'ostilità di molte forze, ma lentamente crescono in numero; sono in gran parte mezz'elfi di prima generazione emigrati dalle loro città, anche se non mancano individui di seconda e terza generazione. Dall'altro lato Rotiniel, patria dei Teleri, è una città che, ponendo come principio fondante la tolleranza, pur con tutte le naturali resistenze opposte dalla cultura personale e familiare degli abitanti a questo valore, è diventata casa di una importante minoranza di mezz'elfi; a questo si deve aggiungere che i Teleri sono la stirpe che più facilmente, per cultura e flessibilità, si mescola agli umani, sebbene l'unione carnale sia sempre vista come un'eccezione. Inoltre, diversamente dagli altri elfi, i genitori Teleri non usano separarsi da eventuali figli di sangue misto, preferendo allevarli nella loro accogliente collettività marinara e mercantile. Molti mezz'elfi di prima generazione sono attirati dall'ospitalità del regno di Rotiniel, molti altri vi nascono ed appartengono sia alla prima che alla seconda, che alla terza. Sia nel regno del Doriath meridionale che nella comunità di Eldor vige la libertà di culto, sicché i mezz'elfi che vi risiedono possono professare qualsiasi credo religioso che non sia ufficialmente bandito; è ovviamente più comune che nel Doriath siano fedeli ai Valar. Arti e mestieri

Si capisce che con una simile diffusione e distribuzione, tra terre lontane tra loro e culture distanti, le professioni e le capacità dei mezz'elfi differiscano enormemente da individuo ad individuo. A tutti è comune un'ottima attitudine all'apprendimento, una mente intraprendente ed originale, ma anche curiosità, attenzione ai dettagli e cura dei particolari. Spiccano, con queste qualità e per ragioni differenti, come linguisti e diplomatici, come avventurieri e raminghi dediti ad una vita di vagabondaggi, ma anche come studiosi e mastri artigiani. In qualunque impresa si determino di compiere si impegnano senza risparmiare sforzi e dedizione: è così che riescono a studiare, se non assimilare, in tempi relativamente brevi, arti e tradizioni complesse ed antiche, sempre però rielaborandole e riadattandole secondo le proprie necessità o inclinazioni. Un artefice mezz'elfo, quale che sia l'arte in cui è maestro, a confronto con altri spicca per la singolarità e la novità dell'opera, su cui infonde inevitabilmente una propria impronta personale. Sulle altre razze

Vivendo probabilmente fin da piccoli come vittime di una discriminazione piuttosto diffusa, molti mezz'elfi detestano con il cuore i pregiudizi razziali: costoro evitano dunque di farsi delle idee preconcepite nei confronti di chicchessia. Altri possono non essere altrettanto generosi e nutrire un forte sospetto sia verso gli elfi che verso gli umani. Altri ancora possono adattarsi alla società umana, o elfica, tanto da impararne anche i pregiudizi. In ogni caso, le differenze di veduta tra i singoli mezz'elfi la fanno da padrone e non è possibile descrivere un pensiero comune e condiviso.

2.3.3 Approfondimenti

Introduzione

Lo scriba rilesse lentamente, ordinando con cura ogni foglio, il testo che ingombrava il tavolo per tutta la sua ampiezza; ai suoi lati, illuminati dalla pallida luce delle candele, ormai consuete, stavano numerosi libri, aperti ed accatastati alla rinfusa. Ogni tanto si voltava a controllare un passaggio da questi, per poi vergare una rapida correzione sulle pergamene. Giunto all'ultima sorrise soddisfatto; scrisse una breve intestazione, per poi spegnere le fiammelle ed allontanarsi claudicante.

Questo testo viene redatto a partire dagli studi compiuti da Damior Lyrann, storiografo, mezz'elfo, abitante di Ceoris, bandito a seguito della Prima Guerra combattuta per il villaggio, ora scomparso. Possa la sua anima trovare la luce del Tulip.

Mezz'elfi

Una razza, la più giovane di Arдания, nasce dall'incontro tra la millenaria stirpe elfica e la civiltà umana. I mezz'elfi, così sono comunemente nominati gli individui di sangue misto, lottano per trovare il proprio posto nel mondo; spesso sono temuti o disprezzati, discriminati o compatiti. Nell' A.I. 199 del calendario umano la grave minaccia posta dal potere di Surtur su Arдания spinse gli elfi a rinunciare al loro millenario isolamento ed aiutare gli umani in guerra; ad allora risalgono i primi contatti tra le due razze, nonché le prime unioni miste: per quanto infatti gli elfi già da tempo visitassero occasionalmente i regni degli umani, sempre avevano celato con attenzione le loro reali identità, evitando scrupolosamente di mischiarsi a loro e di rendersi riconoscibili. Dunque i più anziani tra i mezz'elfi non hanno che 75 anni. Intendo riportare qui tutto ciò che è stato possibile osservare in questo periodo, relativamente breve, riguardo a questa nuova razza, ricordando che probabilmente altro è ancora sfuggito all'attenzione degli studiosi e attende di essere svelato.

Descrizione generale

Data la vasta varietà di tratti che si osservano nei progenitori, non è possibile una descrizione generica che valga per ogni mezz'elfo: si distinguono individui in cui i tratti elfici sono forti e marcati, altri in cui sono deboli o accennati, nonché numerosissime sfumature tra questi due estremi. L'unico punto in comune a tutti i mezz'elfi è che in nessun caso il sangue di una delle due stirpi sembra prevalere completamente su quello dell'altra. I mezz'elfi generalmente dunque hanno barba, come gli umani, nonché orecchie affusolate o in alcuni casi appuntite, anche se ad un'osservatore accurato raramente sfugge la differenza da quelle di un elfo di sangue puro. Nel fisico variano, da esili e proporzionati a forti e resistenti. Nonostante ciò è possibile notare alcuni tratti, che si ripetono con una certa regolarità e che dipendono in prevalenza dall'etnia del progenitore elfo.

Quenya

I mezz'elfi che discendono dai Quenya frequentemente ne ereditano la chioma dorata ed il pallore dell'incarnato, nonché il colore degli occhi, azzurri o nocciola, e la statura. Le orecchie sono affusolate, con la punta orientata verso l'alto. Possibili eccezioni sono i capelli scuri o rossi e gli occhi grigi, verdi o, raramente, neri; a seconda del colore della pelle del progenitore umano il chiarore di quella del mezz'elfo può affievolirsi, ma ne rimane sempre traccia. Quando il sangue quenya è molto forte nel mezz'elfo, può accadere che sia glabro.

Sindar

Comunemente i mezz'elfi discendenti dai Sindar hanno fisici agili e scattanti, che ricordano nelle proporzioni quelle degli elfi grigi; la chioma tende ad essere molto morbida e fluente, variando tra le tonalità del castano; gli occhi neri o marroni. Le orecchie si allungano lievemente verso la nuca. Non sono rari capelli di colore colore fulvo, accompagnati da occhi verdi, e sono possibili capelli scuri. La carnagione di questi mezz'elfi è lievemente olivastria o abbronzata.

Teleri

La chioma di un mezz'elfo discendente dai Teleri spesso è scura, o rossa, ma capita altrettanto di frequente che erediti invece la tonalità del progenitore umano. Più raramente nascono mezz'elfi con i capelli biondi e splendidi dei Quenya. Anche in altezza ne raggiungono facilmente le proporzioni. Le orecchie di questi mezz'elfi sono generalmente abbassate verso la nuca e lievemente allungate; se il sangue elfico è molto forte hanno la punta e assomigliano a quelle di un Telero. Gli occhi spesso sono neri o verdi, di rado azzurri; l'incarnato varia molto, ma tende ad assestarsi su di un colorito bronzio lucente. Drow Fino ad ora non si sono osservati mezz'elfi con sangue Drow. Questi ultimi infatti generalmente disprezzano tutto ciò che non sia di sangue puro, elfico, quindi non è improbabile che considerino i mezz'elfi come delle aberrazioni; si ritiene impossibile pertanto che un elfo scuro procrei con un umano, se non costretto con la forza, e probabilmente mezz'elfi nati da queste unioni nella comunità Drow sarebbero immediatamente uccisi. Si può presumere che gli eventuali meticci di questo ceppo possano avere capelli bianchi o grigi, occhi grigi molto chiari e carnagione tendente al colore scuro tipico di quella stirpe, ma si tratta appunto di supposizioni. I mezz'elfi invecchiano inoltre quasi con la stessa velocità degli umani: mentre questo avviene i loro capelli si schiariscono, diventando argentei o candidi, e le iridi si ingrigiscono; il sangue elfico sembra però difenderli dalla decadenza del fisico e dall'indebolimento, nonché dalle rughe: anche i più anziani ne hanno poche, solitamente a sottolineare le espressioni del viso più abituali. In base a queste osservazioni si ritiene che non abbiano una speranza di vita molto più lunga degli umani, ma fino ad oggi non si ha notizia di mezz'elfi morti di vecchiaia. Si è comunque calcolato approssimativamente che un mezz'elfo possa vivere mediamente tra i 90 e i 100 anni; fermo restando che coloro che abitano nei reami elfici, grazie alle avanzate conoscenze mediche di questa antica stirpe, potrebbero divenire lievemente più longevi.

Società

Nascono mezz'elfi non solamente i figli di un genitore umano ed uno elfo, od entrambi i genitori mezz'elfi; ma anche quelli generati da un genitore mezz'elfo ed uno umano o elfo. In seguito, facendo riferimento alla prima generazione intenderò indicare quei mezz'elfi i cui genitori siano uno di razza elfica ed uno di razza umana; con seconda generazione mi riferirò a coloro che abbiano un mezz'elfo tra i genitori; con terza generazione appellerò infine quelli i cui genitori sono entrambi dei mezz'elfi. A differenza delle altre razze esistenti su Ardanìa questa nuova, giovane genia non possiede una propria cultura, né una storia, né tradizioni, usi e costumi comuni a tutti gli individui che la compongono. Mezz'elfi tra gli umani

La maggioranza dei mezz'elfi è infatti attualmente di prima generazione: ovvero, nati da un genitore umano ed uno elfo. Il genitore di sangue elfico, specialmente se Quenya o Sindar, in genere fa in modo che il bambino nasca nel Doriath, sotto le esperte cure delle levatrici di Beltaine; quando le condizioni e la salute del piccolo sono infine accertate però questi viene affidato all'altro genitore: gli elfi ritengono infatti che figli di sangue misto non riescano ad adattarsi a vivere nella collettività, con il risultato di spengersi lentamente. Nella maggioranza dei casi dunque l'infante, assieme al genitore umano, va ad abitare nei regni degli uomini. Là il mezz'elfo proverà ad integrarsi nella società umana, con alterne fortune; è percepito come una creatura strana, aliena, dotata di una forte spiritualità, e ciò non fa che evidenziare il confine che lo separa dalla gente comune. Molti, in conseguenza di queste differenze, ne coltivano un timore misto a meraviglia, altri arrivano all'aperto disprezzo. Quale che sia il caso specifico, il mezz'elfo dovrà adoperare tutte le proprie capacità per ottenere riconoscimento e fiducia dagli umani che lo circondano; con alcuni atteggiamenti, dettati dalle superstizioni, dovrà imparare a convivere, perché non lo abbandoneranno mai. Il generico sospetto con cui i mezz'elfi sono guardati li rende riservati, o solitari; numerosi, tra i meno fortunati, diventano cinici, disillusi ed egoisti; quando si riesce a fare breccia nella loro diffidenza, verso tutto e tutti, si può però stare certi che riconosceranno il valore di un'amicizia sincera o di un amore. Questi mezz'elfi crescono condividendo la cultura degli umani, nonché la loro religione. Sovente anche i mezz'elfi di seconda generazione rientrano in questo gruppo.

Mezz'elfi tra gli elfi

Un numero importante di mezz'elfi di prima generazione ha cercato di adattarsi a vivere nella collettività elfica; tentativi che quasi sempre sono stati coronati dall'insuccesso. I ritmi di vita all'interno della collettività sono infatti esasperatamente lenti per la percezione del tempo di un mezz'elfo e non pochi, intestarditi dai fallimenti, si sono consumati lentamente cercando di integrarsi. A questo, primo ostacolo, occorre aggiungere, in secondo luogo, la questione razziale. Mentre gli umani tendono a vedere un mezz'elfo come un individuo semplicemente di razza differente, gli elfi lo percepiscono come se fosse un elfo mancato: cioè, nel migliore dei casi come qualcuno con un buon potenziale, ma inespresso ed inadatto alla collettività; nel peggiore invece come un'erbaccia da estirpare per garantire la purezza del sangue. Tutto ciò, escluse delle eccezioni, spesso comuni nella città di Rotiniel, di cui scriverò in seguito, ha impedito a quasi tutti i mezz'elfi di ottenere un posto nei reami elfici. Coloro che però ci dovessero riuscire, attraverso una profonda comprensione e condivisione degli usi e delle tradizioni elfiche ed una provata fede nei Valar, nonché godendo di stima e fiducia sincere, da guadagnare giorno per giorno, diverrebbero parte della collettività, venendo trattati come fratelli a tutti gli effetti. Poli d'attrazione

Menzione particolare meritano due comunità in cui il numero dei mezz'elfi diventa socialmente rilevante: Eldor ed il regno di Rotiniel. In altre realtà infatti ogni mezz'elfo percepisce delle difficoltà di integrazione, mentre in questi due casi ciò non avviene, o in maniera minore. Da un lato Eldor, nelle Terre Selvagge, è un gruppo che da ospitalità ai soli mezz'elfi, di qualunque provenienza: qui gli è possibile rifugiarsi lontani dai pregiudizi e dalle superstizioni di cui spesso sono oggetto nel resto di Arдания; insieme devono fronteggiare l'ostilità di molte forze, ma lentamente crescono in numero; sono in gran parte mezz'elfi di prima generazione emigrati dalle loro città, anche se non mancano individui di seconda e terza generazione. Dall'altro lato Rotiniel, patria dei Teleri, è una città che, ponendo come principio fondante la tolleranza, pur con tutte le naturali resistenze opposte dalla cultura personale e familiare degli abitanti a questo valore, è diventata casa di una importante minoranza di mezz'elfi; a questo si deve aggiungere che i Teleri sono la stirpe che più facilmente, per cultura e flessibilità, si mescola agli umani, sebbene l'unione carnale sia sempre vista come un'eccezione. Inoltre, diversamente dagli altri elfi, i genitori Teleri non usano separarsi da eventuali figli di sangue misto, preferendo allevarli nella loro accogliente collettività marinara e mercantile. Molti mezz'elfi di prima generazione sono attirati dall'ospitalità del regno di Rotiniel, molti altri vi nascono ed appartengono sia alla prima che alla seconda, che alla terza. Sia nel regno del Doriath meridionale che nella comunità di Eldor vige la libertà di culto, sicché i mezz'elfi che vi risiedono possono professare qualsiasi credo religioso che non sia ufficialmente bandito; è ovviamente più comune che nel Doriath siano fedeli ai Valar. Arti e mestieri

Si capisce che con una simile diffusione e distribuzione, tra terre lontane tra loro e culture distanti, le professioni e le capacità dei mezz'elfi differiscano enormemente da individuo ad individuo. A tutti è comune un'ottima attitudine all'apprendimento, una mente intraprendente ed originale, ma anche curiosità, attenzione ai dettagli e cura dei particolari. Spiccano, con queste qualità e per ragioni differenti, come linguisti e diplomatici, come avventurieri e raminghi dediti ad una vita di vagabondaggi, ma anche come studiosi e mastri artigiani. In qualunque impresa si determino di compiere si impegnano senza risparmiare sforzi e dedizione: è così che riescono a studiare, se non assimilare, in tempi relativamente brevi, arti e tradizioni complesse ed antiche, sempre però rielaborandole e riadattandole secondo le proprie necessità o inclinazioni. Un artefice mezz'elfo, quale che sia l'arte in cui è maestro, a confronto con altri spicca per la singolarità e la novità dell'opera, su cui infonde inevitabilmente una propria impronta personale. Sulle altre razze

Vivendo probabilmente fin da piccoli come vittime di una discriminazione piuttosto diffusa, molti mezz'elfi detestano con il cuore i pregiudizi razziali: costoro evitano dunque di farsi delle idee preconcepite nei confronti di chicchessia. Altri possono non essere altrettanto generosi e nutrire un forte sospetto sia verso gli elfi che verso gli umani. Altri ancora possono adattarsi alla società umana, o elfica, tanto da impararne anche i pregiudizi. In ogni caso, le differenze di veduta tra i singoli mezz'elfi la fanno da padrone e non è possibile descrivere un pensiero comune e condiviso.

2.3.4 Leggende, dicerie, storie e superstizioni

Riporto in questo capitolo tutto ciò che ho potuto raccogliere, leggere od ascoltare, riguardo alla stirpe dei mezz'elfi, che sia pettegolezzo, leggenda, favola o storia comunque non comprovata; non dubito che molti racconti siano sfuggiti alla mia attenzione, né che altri ne vengano creati in futuro.

I Figli di Surtur

Tra gli umani, specialmente nelle classi sociali meno elevate, circolano molte storie e credenze, di solito prive di fondamento; per il popolo comune un mezz'elfo è destinato ad attirare guai su di sé, coinvolgendo anche tutte le persone innocenti che lo circondano. Le ragioni di questa fama, probabilmente immeritata, vanno forse ricercate nelle vicende che hanno visto sorgere i mezz'elfi. Non di rado infatti, tra gli individui meno colti, essi sono creduti in qualche modo collegati all'oscuro potere di Surtur, che, anche se indirettamente, ne ha causato la nascita. Questa superstizione si è poi rapidamente diffusa, adattata alle culture locali, ed evoluta in una generica nomea di menagrami e portatori di sfortuna.

Nelle terre occidentali il legame di queste convinzioni con Surtur è più evidente, in quanto i mezz'elfi sono visti come untori, portatori di pestilenze, o come inguaribili bugiardi: secondo la superstizione popolare possono inoltre rendersi invisibili, nonché trasformare i bambini, attraverso macabri rituali, in altri mezz'elfi.

Nelle Terre Selvagge sono considerati piuttosto degli araldi, che annunciano con la loro venuta gravi disgrazie e catastrofi: una oscura e malevola entità ne guiderebbe dunque gli ignari passi là dove vuole colpire, forse come avvertimento ai propri alleati. Questa nomea si sta rapidamente estinguendo di fronte all'evidenza contraria dei fatti, ma sopravvive tenacemente tra mendicanti e squilibrati.

Gli eracliani credono che i mezz'elfi rubino le ombre delle persone che inconsapevoli ne incrociano lo sguardo, perciò evitano sempre di fissare negli occhi un mezz'elfo; per scongiurare questo pericolo alcuni usano "legarsi" l'ombra alle caviglie annodandoci dei nastri neri.

Inoltre, tra le popolazioni che vivono sulla costa e nelle isole, è diffusa la convinzione che siano segretamente dediti alla pirateria e sacrificino i marinai, catturati nelle loro scorribande, ai Kraken delle profondità marine, per salvare le proprie navi dalla loro ira.

Un'usanza che sembra non avere confini, tra gli umani, è quella di fare gli scongiuri, segnandosi la fronte con l'unghia del pollice destro, per allontanare la sfortuna che un individuo di sangue misto porterebbe con sé; dappertutto però lo si considera un gesto poco educato da mostrare in pubblico, nonché vagamente offensivo per il mezz'elfo.

Altre convinzioni, variamente diffuse e più o meno false, sono: che i mezz'elfi che praticano la magia siano più facilmente portati verso le arti oscure; che il sangue dei mezz'elfi, per qualche strano ed inspiegato processo alchemico, sia blandamente velenoso o allucinogeno; che siano velenosi o allucinogeni i fumi prodotti dal bruciarne i capelli; che i denti canini estratti ad un mezz'elfo deceduto di morte violenta siano ottimi talismani portafortuna; che i mezz'elfi siano dotati di una vista particolarmente adatta alle ore notturne; che alla luce di Nut le loro ferite guariscano più rapidamente.

Gli Ibridi

Sono invece di origine razziale le discriminazioni di cui sono oggetto tra le popolazioni barbariche e nelle terre elfiche.

Nel nord ci si guarda dal sangue elfico che portano dentro di sé: si ritiene che li renda deboli, facile preda di illusioni e menzogne, svelti a tradire la parola data e quindi inaffidabili. I nani, generalmente diffidenti verso qualsiasi straniero, nutrono sospetto nei loro confronti per questa identica ragione.

Nel Doriath questa idea è ovviamente invertita nel soggetto: per gli elfi è infatti il sangue umano a macchiare i mezz'elfi, rendendoli superficiali, avidi e troppo poco riflessivi, quindi avventati; talvolta questi pregiudizi possono essere propri anche dei Teleri, mentre sono più diffusi tra Sindar e Quenya.

I Priminati

Si narra la storia che, anticamente, prima del periodo dei Falò senza Luce, gli elfi avessero generato alcuni mezz'elfi con gli uomini di allora, forse per studiarli, forse per impiegarli nella collettività. Quali che fossero le ragioni, di questi Priminati ben presto si persero le tracce; la leggenda non spiega se ciò sia avvenuto per l'abbandono del progetto da parte degli elfi, se questi Priminati siano sfuggiti intenzionalmente al tirannico controllo dei loro creatori o se semplicemente siano stati cancellati durante uno dei Falò; alcuni credono che la loro discendenza sia sopravvissuta attraverso i millenni, vagando per Ardania, accumulando conoscenze ed esperienze, fino a trascendere la mortalità ed oltrepassare il cancello per un altro mondo; altri giudicano questi racconti infondati e li tramandano come semplici favole per bambini.

Dualità

Per gli elfi la duplice natura dei loro discendenti di sangue misto è carica di significati simbolici o spirituali; specialmente tra i Sindar il sangue doppio dei mezz'elfi assume questa valenza: secondo alcuni elfi grigi, ad esempio, il mezz'elfo, ascoltando con attenzione, può udire distintamente il richiamo del sangue elfico contrapposto a quello umano, a volte addirittura in lotta per il controllo sul corpo.

I Teleri invece vedono la doppia natura come un'utile risorsa, sotto il controllo della volontà del mezz'elfo, che gli consente di comunicare e contrattare con successo con ogni tipo di interlocutore; nei fatti, di tutte le storie raccolte fin qui, questa è la sola, secondo la mia esperienza, ad avvicinarsi alla verità.

Per questa stessa dualità altri, sia tra i Teleri che tra le altre due stirpi, li credono invece creature di Morrigan, Dea dai due volti, destinati ad un posto speciale, ma ancora sconosciuto, nei suoi piani.

Scritto da Damior Lyrann Redatto a Ceoris il 27 Forense 274 C.I., 28 Ninui della 35a parte della 21a fioritura

2.4 Storia dei Nani

2.4.1 Descrizione generale

Aspetto: i Djaredin (comunemente detti nani), hanno un aspetto robusto, tale da far risultare la larghezza del proprio torace pari o superiore alla metà della loro altezza. I lineamenti sono squadrati, senza la presenza di rughe, se non in tarda età. Con il passare dei millenni la vita in profondità ha infoltito la loro peluria corporea per mantenere il tasso di umidità del corpo costante. Quasi tutti hanno capelli e barbe lunghe e scure, più o meno curate. Indossano anche quotidianamente delle armature, ma per esigenze di lavoro, preferiscono pesanti completi da lavoro di pelle, oppure vesti sobrie e resistenti. Per molti è abitudine inoltre portare il capo coperto da un robusto berretto di pelle. Nelle parti inferiori del regno dello Djare, si usa corredare questo abbigliamento di un mantello quasi avvolgente, utile per ripararsi dal freddo. Tutti non solo sanno leggere e scrivere la loro lingua “particolare”, ma conoscono piuttosto bene la lingua comune. Il regno possiede una propria lingua ufficiale chiamata “Kyl”. Il Kyl è una lingua dura e gutturale, dove alcune parole esprimono concetti, specie nel ramo lavorativo oppure militare e dove le parole dirette sono particolarmente corte.

Linea ruolistica: il popolo dello Djare è la migliore macchina bellica che si possa pensare. Questa loro terrificante particolarità, si unisce ad una profonda cultura religiosa ed al rispetto della saggezza data più che dall'età, dall'animo della persona. I nani non sono soliti darsi alle riflessioni, ma sanno prendere saggiamente il tempo per scegliere la miglior soluzione ad un problema. Grandissimi lavoratori, il popolo dello Djare vede se stesso come un comune corpo, di cui ognuno è un organo, più o meno vitale. Odiano e temono, tutto quello che può essere legato alla magia, ma sarebbe un errore mortale scambiare il loro timore per paura. Sono al contrario molto inclini ad incentivare il progresso scientifico e tecnologico, questo li rende il popolo più innovativo ed avanzato di Ardania. I millenni di isolamento, che hanno temprato ancor di più il loro animo, hanno reso i Djaredin diffidenti verso tutte le razze, in special modo gli elfi, fautori della loro prigionia. Compatiscono i mezz'elfi per la loro metà “impura”, chiaramente quella elfica e trattano gli umani bonariamente, come farebbe un nonno con il nipote più piccolo. Non farebbero comunque mai approfittare nessuno di tale benevolenza.

Città di appartenenza: Villaggio di Nuran Kar, con la città sotterranea di Grom Bad.

Regni: Il nano è selezionabile esclusivamente nel regno di Kard Dorgast.

Religione: La Triade rappresenta il Pantheon Djaredin.

2.4.2 Storia nanica

Le Cronache della Battaglia Sanguinosa

Si afferma che nella più antica sezione della biblioteca dei Djaredin vi siano delle copie di libri chiamati “Cronache della sconfitta sanguinosa”. Questi raccontano in breve di una battaglia che ha decretato la fine dell’antico Regno, dopo una terrificante battaglia contro il popolo elfico. Questo avvenne quando l’uomo posò piede sul suolo d’Ardania, quando gli elfi occupavano entrambi i continenti e questo misterioso popolo soltanto il lato est del regno umano, vicino alle montagne e dentro di esse. All’arrivo dell’uomo questo popolo fiero cominciò a subire i primi furti e fu aggredito da questa nuova razza, che, soprattutto ai primordi, era spinta dallo spirito di sopravvivenza e d’apprendimento. Il popolo dei Djaredin concesse allora all’uomo, che si moltiplicava con velocità sorprendente e viveva pochissimo tempo sulla terra, i segreti dell’architettura in cambio di un’alleanza per scacciare il popolo elfico dal continente. Avvenne allora quello che nel libro è ricordato come “L’accordo silente”. Per più di 100 anni, l’uomo apprese l’arte della forgia e della conciatura. Mentre tutto questo accadeva, si crearono le armi per quella che doveva essere ricordata come “La battaglia delle generazioni”. L’antica arte però era potente e le alte sfere dell’Ordine dell’antica Via sapevano che presto (secondo la vita degli elfi) si sarebbe verificato lo scontro che avrebbe portato all’estinzione uno dei due popoli, se non di quello umano. Sapevano anche che i Djaredin erano divisi in clan e soltanto uno di questi premeva affinché si giungesse ad una guerra senza accordi. I Tremil. Giunse allora dal primo condottiero degli umani un ambasciatore del popolo antico, prendendo accordi con la razza che aveva già da qualche tempo popolato più di quanto si potesse prevedere il continente nella parte ovest, fondando piccoli villaggi ovunque. Nel nome dell’Oracolo dell’Ordine dell’antica Via, l’elfa ricordata nel libro come “La dama bianca”, patteggiò con gli uomini la partenza degli elfi dal continente, ed un aiuto per la costruzione di nuovi posti dove vivere, promettendo aiuti nel caso di carestie.

Il tutto a patto che il giorno della battaglia nessun umano si presentasse alle porte delle loro città. Gli elfi cominciarono a partire nella maniera più segreta possibile, ma un esodo non può essere nascosto agli occhi di tutti, ed i Tremil fecero credere agli altri clan che il motivo della ritirata fosse una fuga dovuta al timore della sconfitta. Nei giorni seguenti tutte le truppe dei Djaredin si ammassarono a ridosso delle città elfiche, ma nessun umano fu visto. Soltanto il condottiero degli uomini si recò dal Re dei Djaredin e gli donò la vita in cambio dello scioglimento del patto. Gli umani non erano un problema al momento, poco progrediti e facili prede, quindi gli Djaredin si concentrarono sulle città. Nel momento nel quale fecero irruzione nelle mura, si accorsero che gli elfi durante l’assedio avevano distrutto tutto quello che le mura contenevano, partendo in massa e lasciando ad affrontarli soltanto L’Ordine dell’antica Via ed un reggimento di arcieri. La battaglia fu terrificante, poiché i Djaredin utilizzavano l’acciaio, mentre gli elfi principalmente la magia e terminò con la resa dei Djaredin, decimati sul campo di battaglia. A quel punto L’ordine rimase a vegliare sulle ultime partenze e a riportare i prigionieri alle loro case nelle montagne. Dopo aver raccolto tutta la popolazione rimanente dell’impero delle montagne, l’Oracolo dell’ordine entrò in meditazione per trovare una soluzione che portasse la pace su Ardanìa. Passarono due anni e durante questo tempo gli elfi si avvidero che l’uomo, a differenza dei Djaredin, poteva apprendere i rudimenti della magia. Sembrò allora chiaro che l’Oracolo dovesse separare le due razze, per evitare che in futuro queste si associassero nuovamente ai danni del popolo antico. Ordinò quindi una deportazione di tutto il popolo del regno di Djare presso un’isola sperduta, e sigillò le loro grotte con magie ad oggi perdute, facendole divenire nuovamente piena montagna. Nessuno poteva liberare il popolo basso. Gli umani ignoravano la navigazione, come il popolo delle montagne. Per di più i sigilli dell’isola non potevano essere rotti dai Djaredin, che ignoravano l’uso della magia.

Sedati gli ultimi conflitti ed uccisi tutti gli ultimi facinorosi, la deportazione coinvolse tutta la parte più pacifica dei Djaredin che avevano subito il conflitto, più che viverlo. La pietà degli elfi risparmiò allora due popoli, al prezzo di dimenticarne uno... per sempre. Il popolo di Djare vide tutto questo con occhi velati di odio, e non comprese la pietà degli elfi, dei quali da quegli antichi giorni ha giurato di vendicarsi. Quando tutti gli elfi furono alle loro case, la magia dell’antica via aveva eliminato anche le ultime spoglie degli antichi reami di Djare e degli elfi dal continente umano. Partirono allora anche gli ultimi elementi dell’Ordine dell’antica Via, unico custode dei segreti di ciò che avvenne dopo la battaglia e durante essa. Quella che passò alla storia elfica come “La battaglia delle generazioni”, e di quella Djarense come “La sconfitta sanguinosa” fu descritta in maniera minuziosa agli elfi, ma annettendo il particolare che tutti i Djaredin erano morti nello scontro e che un cedimento delle loro grotte, dovuto alla carenza di mano d’opera adulta, aveva ucciso le ultime rimanenze

dei vari clan che avevano rifiutato di uscire dai profondi nascondigli. Nessuno mise in dubbio le parole dell'Oracolo, come era consuetudine, poiché custode della verità. Nel mentre gli elfi erano stati guidati saggiamente dalla bianca dama, che rimase al potere consigliata dall'Oracolo e dagli ultimi suoi otto seguaci. Dopo di questo, i Djaredin non seppero più nulla del mondo della luce, e cominciarono la loro nuova avventura nel buio.

Crearono la loro nuova storia, preparando una nuova ascesa per il loro glorioso popolo guerriero.

2.4.3 Approfondimenti

Geografia e Politica

I Djaredin sono una monarchia assoluta (che rispecchia la loro fede religiosa ed il culto per gli Dei). Il Re (attualmente è tornato a regnare Thorreg GridoPossente, estremamente stimato dalla comunità) assolve tutte le funzioni temporali, e guida il popolo in battaglia in qualità di capo dell'esercito. Egli è affiancato da due consiglieri, l'Archon, generale delle forze armate, ed il Morgat considerato il più saggio della comunità e gran sacerdote di Korg. Pur avendo sempre l'ultima parola, il sovrano non esita mai, a fronte di decisioni di una certa importanza, ad ascoltare i suggerimenti dei due consiglieri, in virtù del gran rispetto che la cultura Djaredin nutre nei confronti della saggezza e della conoscenza (conoscenza intesa più come competenza nel proprio ruolo che come conoscenza astratta, o cultura generica e pedante). E' totalmente estranea la presenza di individui con mansioni di politica estera, giacché il totale isolamento li rende del tutto inutili. La carica di Djare (la somma carica ha lo stesso nome del popolo che comanda) non è ereditaria. Alla morte del Re, la comunità elegge il nuovo Sovrano. Partecipano a tale elezione i soli Djaredin che abbiano compiuto il cinquecentesimo anno di età. Nel periodo che intercorre tra la dipartita del vecchio Djare e l'elezione del nuovo, il Morgat assume la carica di reggente temporaneo, assumendo tutte le funzioni regali eccetto quelle militari, che sono assunte dall'Archon. Il Morgat è anche il referente per le faccende inerenti all'amministrazione reale, egli si propone come tramite tra il Re ed il popolo (col compito informale di far ragionare entrambi, prima che si sia costretti a giungere a decisioni forzate o eccessivamente di parte).

Ovviamente, essendo il gran sacerdote del culto principale, è anche la massima autorità religiosa, ed in questo campo gode di una maggiore libertà decisionale, restando il fatto che in ogni caso nessuna decisione può essere presa in mancanza del parere positivo del sovrano. Il Regno di Djare, così come si è riformato, essendo costituito da un ristretto numero di individui può contare su un esercito in teoria piuttosto piccolo. La cosa rappresenterebbe una debolezza per la maggior parte dei reami conosciuti, in realtà la cultura guerriera degli abitanti del sottosuolo è fortemente improntata all'autodifesa, e in situazioni di necessità non c'è Djaredin, maschio o femmina, che non sia pronto ad impugnare le armi e combattere per l'incolumità del suo regno e della sua casa. I soldati di professione sono, come già ho detto, in numero piuttosto limitato. Esiste una milizia, nucleo e struttura portante di qualsiasi esercito. Si tratta di soldati esperti nel combattimento, sia nei cunicoli più stretti, che nelle grandi caverne, abili ed addestrati anche dal punto di vista tattico, che utilizzano armi e corazze pesanti (soprattutto asce e martelli) e prediligono gli attacchi frontali. Trovandosi i Djaredin, da molti secoli, in un periodo di pace questi soldati sono stati assegnati per lo più a compiti di pattugliamento e salvaguardia delle zone più estreme del regno, dove sono state edificate piccole caserme ed avamposti. L'unico evento bellico degno di nota è legato ad un tentativo di invasione da parte di alcune tribù di lucertole, che probabilmente a causa di un crollo o di un'inondazione di parte delle loro caverne tentò di guadagnare nuovi spazi spingendosi verso la superficie. I veterani dell'esercito ricordano quel periodo come "l'anno delle corazze di pelle", in ricordo della grande abbondanza di pelli di lucertola che i malcapitati invasori si lasciarono dietro.

L'altro importante reparto militare è il cosiddetto "ordine degli esploratori". Si tratta di un corpo scelto di soldati e minatori, che hanno il compito di trovare nuovi giacimenti di minerali, o nuovi spazi. Le squadre di esploratori, comandate da un ingegnere minatore, gran conoscitore di ogni tipo di roccia e di ambiente sotterraneo, battono le caverne ed i budelli estremi del regno, spesso combattendo contro le altre creature che con loro si contendono questi ambienti. A causa delle lunghe marce, spesso gravate dal peso degli attrezzi o dei campioni di roccia, gli esploratori preferiscono armarsi alla leggera, con corazze di pelle borchiate ed armi non troppo ingombranti, alcuni di loro poi portano con se dei grossi scudi. I soggetti ostili incontrati da questi soldati sono solitamente di poco conto, e sono liquidati facilmente. Tuttavia, quando il nemico è oltre la portata del piccolo drappello, si ricorre ad una tattica ben precisa. Gli esploratori trovano un punto di accesso piuttosto stretto e facilmente difendibile, mantengono la posizione e nel frattempo una staffetta si dirige di gran carriera verso il presidio dell'esercito regolare più vicino, sollecitando l'intervento dei rinforzi. Molto spesso il capo

esploratore decide di sigillare il passaggio o la caverna, giusto per guadagnare del tempo: mentre gli scavatori si occupano di provocare il crollo controllato, i loro compagni li proteggono, oltre che lottando, avvalendosi anche dei grossi scudi di cui ho parlato poco sopra.

A tal proposito, è entrata nei manuali e nei saggi di tattica e teoria militare la brillante operazione portata a termine dalla squadra dei Bortrox, comandata da Tydor il martellatore, primo cugino del Re, con cui i Djaredin riuscirono a strappare ad un Drago delle caverne una grande grotta ricca di giacimenti di Adamantio. Va infine ricordata la milizia cittadina. Il suo scopo è quello del mantenimento dell'ordine in città, far rispettare le leggi, e vigilare sulle attività quotidiane del Regno di Djare. Un corpo piuttosto semplice, presidiato da un Suptore, un commissario della milizia con compiti che si restringono alla semplice pattuglia, alla risoluzione di sporadiche contese o accenni di litigi e soprattutto al controllo delle zone interdette allo scavo. Alla luce della cultura Djaredin, che considera prerogative di un capo non solo la saggezza ed il raziocinio, ma anche la virtù militare e l'abilità tattica, comandante supremo di tutte le forze armate è il Sovrano. Costui, secondo la tradizione, scende in campo e guida il suo popolo in battaglia dando la carica e combattendo al fianco dei soldati (ciò ovviamente solo nelle grandi battaglie, e non in ogni singola scaramuccia). Vicario del Re, suo sostituto nelle ordinarie faccende militari, è l'Archon, che come già detto insieme al Morgat partecipa alla conduzione del regno. Si tratta di un guerriero abile e forte, per il quale lo stesso Re nutre un profondo rispetto. I suoi compiti sono quelli legati all'ordinaria amministrazione dell'esercito, l'organizzazione di piccole campagne militari, la sovrintendenza delle strutture e, naturalmente, la guida delle truppe sul campo.

I Clan

- **Clan RombodiTuono** Si tratta del clan per eccellenza più vicino alla tecnologia. Deve il suo nome al giorno in cui il suo capostipite decise di dare prova della sua abilità davanti a tutto il popolo riunito. Discendenti di Duregar Torvocipiglio, colui che per primo scoprì i segreti della polvere nera e il suo utilizzo, i nani appartenenti a questo clan sono spesso visti dal resto della popolazione come individui eccentrici e stravaganti. Questo clan può vantare tra le sue fila i più abili artigiani del Regno di Djare, nonché i più valenti architetti e ingegneri djaredin. Questi nani però, sono spesso anche i più diffidenti nei confronti delle altre razze: questo è dovuto soprattutto alla loro morbosa salvaguardia dei segreti riguardanti le invenzioni. Si tratta comunque di nani curiosi, spesso tra i più devoti fedeli di Berzale, quindi in alcuni casi riescono a spingersi oltre la loro diffidenza spinti dalla sete di conoscenza. La filosofia dei RombodiTuono crede fermamente nel fatto che il benessere del Regno di Djare dipenda soprattutto dal suo livello tecnologico e dal progresso scientifico.
- **Clan Fiammaeterna** Pare si tratti del più antico clan del Regno di Djare. È un clan fortemente teocratico la cui vita ruota tutta attorno alla fede nella Triade e alla consapevolezza dell'importanza che la religione ha all'interno della vita quotidiana: sono convinti che il Regno debba essere guidato attenendosi rigidamente agli insegnamenti dettati dalla Triade stessa. Possono vantare una tradizione ricca di nani che hanno ricoperto ruoli importanti all'interno del Tempio: tra questi non pochi sono i Morgat passati alla storia. I membri di questo clan sono fortemente tradizionalisti e conservatori, al punto che spesso non vedono di buon occhio i cambiamenti radicali e le novità. Il capostipite dei Fiammaeterna è Grom Elmolucente, uno dei più saggi esponenti del popolo djaredin, primo Morgat del Regno di Djare e fondatore del Tempio. La sua profonda devozione lo spinse ad assumere come nome proprio del Clan il simbolo stesso di Korg e fu lui in persona ad accendere l'attuale Fiamma Eterna che da millenni viene custodita e che mai è stata spenta.
- **Clan Forgiarovente** Clan noto per le gesta compiute in battaglia e per i tanti eroi passati alla storia, i ForgiaRovente sono noti per avere tra le proprie fila abili fabbri e guerrieri disciplinati e ben addestrati. Non è raro infatti trovarli alle prese con allenamenti ed esercitazioni nel loro tempo libero: questa loro indole guerriera spinge alcuni di loro a disprezzare chi non sa combattere. Deve il suo nome ad una vecchia storia che narra di come la forgia del loro capostipite, fosse alimentata direttamente da un fiume di lava che scorreva nelle vicinanze. Discendenti di Kurgan Flagellaorchi, i membri di questo clan sono convinti che il Regno può prosperare e perdurare rafforzando l'Armata e aumentandone il potere e peso politico. La loro abilità nella forgia, spesso li spinge a instaurare rapporti commerciali anche in superficie, cosa che forse rende i Forgiarovente i nani che più di tutti hanno relazioni con le altre razze.
- **Clan Freddalama** Non si tratta di un clan a tutti gli effetti, in quanto i suoi membri non hanno legami forti di sangue. I Freddalama si sono formati dopo il ritorno in superficie del popolo djaredin. Molti di loro sono discendenti dei

nani che prima del Lungo Esilio giravano spesso in superficie. La maggior parte di loro sono cacciatori, conciatori di pelli e taglialegna. Attualmente vivono nel villaggio nanico di Nuran Kar, ma mantengono saldi e ottimi rapporti con Kard Dorgast. I Freddalama sono senza dubbio i nani più aperti alle altre razze. Il nome deriva da un nomignolo che i nani di Kard usavano per riferirsi a loro, nomignolo più che altro usato per schernirli in quanto inizialmente non videro di buon occhio la loro partenza dalla Gemma. Il loro capoclan è Durgrin Vistacuta, nonché capo del villaggio: si tratta di un famoso cacciatore di troll, noto anche per la sua cordialità che decise di prendere la guida del clan per sistemare alcune discordie nate tra le due famiglie più importanti del villaggio.

- Clan Tremil I nani sono soliti evitare discussioni su questo clan. Da sempre il popolo djaredin li considera colpevoli per averli trascinati nella leggendaria Battaglia Sanguinosa. Per lungo tempo non si hanno avuto notizie di questo Clan e dei suoi discendenti: i nani di Kard Dorgast non si curano più di loro, ma non li hanno certo dimenticati e provano astio e rabbia nei loro confronti. Nei tempi recenti molti esponenti di questo clan sono tornati allo scoperto, e gradualmente è stato reintegrato nella vita del regno.

Economia

L'economia del regno di Djare è essenzialmente un'economia chiusa e di sussistenza. La totale mancanza di contatti con altri popoli ed altre razze ha fatto sì che l'unico mercato plausibile fosse quello interno. Non sussistono vincoli di sorta, ed ogni popolano ha libera iniziativa economica, se si eccettuano i divieti relativi allo scavo in prossimità del Tempio ed in determinate zone considerate "portanti", che potrebbero compromettere l'integrità delle grotte e causare crolli pericolosi per gli altri abitanti. L'attività estrattiva è una delle più diffuse, anche per tradizione. Il sottosuolo offre una grande varietà e quantità di minerali pregiati dai quali i minatori più abili ricavano leghe preziose e resistenti, e rocce che gli scalpellini trasformano in materiale per la costruzione. Questa grande abbondanza di materia prima ha permesso agli Djaredin di poter continuare a praticare l'attività per eccellenza del regno di Djare: l'arte di lavorare i metalli. Un popolo guerriero non può che avere una grande tradizione di fabbri ed armaioli. Sin dall'alba dei tempi essi costruiscono armature di fattura superba, comode come vesti di seta, e resistenti come la roccia viva, ed armi massicce e micidiali nei metalli più resistenti e difficili da lavorare.

Sono abili anche nel conciare le pelli, benché il luogo in cui sono confinati non offra grande abbondanza di tale materia. Non è eccessivo parlare di vere e proprie opere d'arte, giacché il possesso di una determinata arma costituisce uno status symbol, un simbolo di distinzione all'interno della comunità: un giovane che abbia passato la maturità sessuale farà sfoggio dell'arma regalatagli dagli altri uomini della sua famiglia, mentre, col passaggio all'età adulta si è soliti indossare un'armatura che era appartenuta ad un genitore, rappresentazione allegorica del maggior peso gravante sulle sue spalle.

I fabbri Djaredin pertanto hanno acquisito particolare maestria nel forgiare manufatti in metallo pregiato, finemente decorati e cesellati, simili, in termini di bellezza ai gioielli che indossano gli altri popoli. Agricoltura e allevamento, inizialmente pressoché inesistenti, col tempo sono riuscite a ritagliarsi uno spazio degno di rispetto tra le attività del sottosuolo. Durante il grande esodo, dei pochi animali che il popolo riuscì a portare con sé pochi sopravvissero. Le bestie di grossa taglia, bovini ed animali da soma, morirono quasi subito, incapaci di adattarsi alle nuove condizioni di vita. Gli unici che non subirono grandi traumi nel nuovo ambiente furono i maiali. La comunità tiene in grande considerazione questo animale, grazie al quale riuscì a sopravvivere ed a superare le difficoltà dei primi anni, non solo cibandosi delle sue carni ed utilizzandone lo sterco essiccato come combustibile e come concime, ma anche servendosi del suo fiuto infallibile per trovare tuberi e radici. L'agricoltura è stata rallentata (quasi impossibilitata) dalla mancanza della risorsa principale necessaria alle piante: la luce del sole.

I primi tempi (secondo la vita media di uno Djaredin) furono esclusivamente incentrati sulla raccolta di quelle poche e scarse varietà che il sottosuolo offriva. La comunità scoprì di poter contare su una gran quantità di vegetali, funghi, muffe, radici, che potevano essere utilizzate e che diedero loro nuove speranze. Vengono tuttora coltivati funghi e verdure bianche, che ben si adattano all'ambiente caldo-umido ed alla tenue luce artificiale ottenuta con i fuochi e le torce di cui sono disseminate le grotte. Il guano prodotto dai pipistrelli in alcune caverne ha permesso di coltivare anche alcuni sementi che la gente si era portata dietro durante lo sconfinamento, anche se le condizioni non consentono un totale sviluppo di un gran numero di piante, e ci si è accontentati di cibarsi dei soli germogli, utilizzando altre tecniche per ottenerne i semi. Esistono poi delle "piantagioni", se così si possono chiamare, di una particolare pianta (una sorta di muffa) che raggiunge dimensioni considerevoli, tali da arrivare alla spalla di uno Djaredin adulto. Cresce in ambienti umidissimi, semi-aquatici, ed il calore ne facilita ed incrementa lo sviluppo. Si tratta di una pianta erbacea caratterizzata da lunghi

steli che possono essere essiccati ed usati come materia prima per l'artigianato e l'edilizia. Ma la parte più importante di essa è una folta peluria, che avvolge la base da cui partono gli steli, una sorta di cotone, che opportunamente filata e lavorata da vita ad un tessuto pesante e resistente, e particolarmente duttile ad ogni tipo di lavorazione e di colorazione. Ciò ha fatto sì che anche la sartoria potesse tornare in auge come mestiere e soprattutto ha contribuito a mantenere elevato il livello di civiltà del popolo, essendo l'unica alternativa valida alla tela di ragno, senz'altro più pregiata ma al contempo estremamente rischiosa da procurare. Anche al legname è stata trovata una valida alternativa. Si tratta di un fungo, detto "dei titani", che raggiunge dimensioni impressionanti, ed il cui gambo, opportunamente trattato, può essere utilizzato come il legname, poiché ne assume le caratteristiche principali.

Si tratta tuttavia di un bene prezioso, dato che gli esemplari di fungo dei titani crescono piuttosto isolati gli uni dagli altri, e quindi i re, per evitare speculazioni, ne vietarono il commercio invitando chiunque vi si fosse imbattuto a segnalarne la presenza ai funzionari del regno, affinché fosse raccolto e custodito (unico diritto che può rivendicare chi abbia fatto la scoperta, è che una quantità pari alla terza parte sia utilizzata per la costruzione di un'abitazione o di mobili, per sé o per i suoi figli). In ultimo va fatta menzione di una piccola fetta dell'economia sotterranea, che è comunque costantemente alimentata da necessità oggettive della comunità: il commercio delle cavalcature. Tra i Djaredin questo commercio viene chiamato "delle necessità", per sottolineare il doppio senso insito nei molteplici utilizzi dei due animali che questo popolo addomestica.

Il principale animale utilizzato è lo scarafaggio gigante. Questo animale è preziosissimo per il popolo di Djare poiché, oltre a poter essere utilizzato come utile cavalcatura, può essere macellato ricavandone piccoli pezzi di carne dai quali si ricava un delizioso stufato di funghi. Inoltre le parti di scarto vengono conservate in grotte dove il freddo del sottosuolo è più intenso, per essere utilizzate come alimento per l'altro animale commerciato, la lucertola gigante. Lo scarafaggio è un animale che ama nutrirsi di quello che il popolo scarta, e visto che nel sottosuolo non è facile liberarsi dei rifiuti solidi cittadini, questi vengono eliminati dandoli in pasto a questo animale e ottenendone tre notevoli vantaggi: rinvigoriscono degli animali, eliminazione dei rifiuti, preservazione delle riserve di cibo commestibile. Come accennato sopra, esiste un altro animale commercializzato ed utilizzato, la lucertola gigante. Queste rare lucertole sono di colore bianco intenso e cieche dalla nascita. Vista la scarsità di cibo che si può destinare loro (si cibano principalmente di scarafaggi), l'economia di Djare ne può sostenere pochissime. Queste vengono spesso utilizzate come animali da soma durante i lavori di costruzione, oppure come animali da tiro nel caso di trasporti particolarmente gravosi. Difficilmente qualcuno le utilizza come cavalcature, poiché richiedono un'alta spesa per il loro sostentamento. Una delle innovazioni introdotte dal Re Thorreg GridoPossente è il sostegno di un gruppo di questi animali da parte della tesoreria del regno, per ogni tipologia di necessità: estrattiva, mineraria, di escavazione e quant'altro.

Religione e riti

Il pantheon del Regno di Djare, se paragonato a quelli umani ed elfici, è estremamente più semplice, ma non meno carico di significati. Sono tre le divinità adorate o riconosciute nel sottosuolo. Korg, il dio Guerriero, apice della triade, "Colui che guida e difende". Egli è l'idealizzazione del culto del guerriero, rappresentazione divina di ciò che è il re in terra. Korg veglia sul suo popolo come un sovrano e ne benedice ogni aspetto della vita quotidiana. E' il patrono di ogni attività, di soldati e artigiani, uomini e donne, delle armi e degli attrezzi di tutti i giorni. Le donne portano i neonati nel tempio a lui dedicato, ed al cospetto della sua statua annunciano quello che sarà il loro nome, augurandosi che le sue gesta ed il suo spirito siano sempre illuminate dalla Sua benevolenza e dal Suo giudizio. Gli artigiani invece chiedono la benedizione per i propri attrezzi e le proprie botteghe, ma anche per i figli che ne continueranno l'attività, e per tutti i clienti che se ne servono o se ne serviranno. In cambio gli offrono in dono i loro manufatti, o pregiate materie prime, insieme a birra di radici e cibo dei giorni di festa.

Korg è simbolo di speranza, e la rappresentazione allegorica più diffusa della speranza è la luce. Luce che nel sottosuolo acquisisce un ulteriore valore di generatrice di vita e segno di civiltà. E' per questo motivo che i suoi sacerdoti tengono all'interno del tempio un'enorme fiamma sempre accesa, fin dall'alba dei tempi. Accanto al dio guerriero, come suo consigliere, spicca la figura di Berzale, divinità cui sono associate la saggezza e la conoscenza. Egli è il custode del sapere, colui che scrive la storia e la cultura degli Djaredin, che grazie a Lui mai potranno essere dimenticate. Patrono di tutte le persone sagge e degli studiosi, Berzale ispira la mano dei cronisti e dei dotti, ne ravviva i ricordi e trasforma i loro scritti in sapere, che sarà tramandato di generazione in generazione. Non è come Oghmar, semplicemente il dio della conoscenza. O meglio, è il concetto stesso di conoscenza, inteso dagli Djaredin, ad essere differente da quello di elfi ed umani. Non si tratta del semplice sapere circoscritto alle biblioteche ed ai luoghi di studio. La conoscenza per il popolo

del sottosuolo è tutto il bagaglio di sapere accademico e teorico, ma anche, e di pari importanza, empirico e pratico. Il fedele si rivolge a Berzale non solo prima di intraprendere studi particolarmente difficili ed oscuri, ma anche in caso di apprendimento di nuove tecniche di lavorazione artigianali, tattiche militari, o consigli relativi alla vita quotidiana e familiare. E' molto suggestiva la parte del tempio a lui dedicata, si tratta di una vera e propria biblioteca, custodita dai sacerdoti, che si occupano anche della manutenzione degli scritti e della ricopiatura di quelli più antichi, continuamente messi a repentaglio dall'umidità delle grotte. Vi si trovano testi di ogni materia e di vari autori: trattati sui minerali e la lavorazione di essi, descrizioni accurate e documentate delle caverne e dei suoi abitanti, testi di medicina, ed anche i preziosissimi scritti risalenti al tempo in cui il Popolo Djare viveva ancora alla luce del sole, i "Libri della Memoria". La terza ed ultima divinità è volutamente avvolta da un velo di mistero. Si tratta di Dera, dio neutrale e custode delle arti arcane, signore delle onde e del "Grande Mare", le due cose più temute dalla comunità. Ad un primo impatto sembrerebbe trattarsi di una divinità malvagia, una divinità della paura. E ciò è avvalorato anche dalle sue sembianze: infatti, Dera è rappresentato leggermente più alto e più esile dello Djaredin medio. Nonostante le differenze somatiche siano minime, sono più che sufficienti a discostarlo dall'idea di membro effettivo del patrimonio culturale.

Tuttavia, il mancato antagonismo con Korg e Berzale, esclude a priori che si tratti, come ho già detto, di una divinità malvagia. Dera è più che altro la personificazione di un monito, ciò che si prova nei suoi confronti non è paura, cosa estranea ad un popolo fiero e al contempo saggio e razionale, bensì una sorta di timore reverenziale; per citare uno scritto sacro "...la stessa sensazione che si prova a camminare su di un ponte: nonostante sia solido e costruito in maniera ineccepibile, esso rimane tuttavia sospeso nel vuoto. Un vuoto pericoloso, che come tale va tenuto in considerazione, poiché fin quando non si attraversa il ponte, nessuno può sapere se esso reggerà anche quando avrà imboccato la via del ritorno...". Per quanto riguarda la rappresentazione degli altri due membri del pantheon, è doveroso spendere alcune parole. Entrambe sono figure maschili, ed hanno i tratti tipici dello Djaredin adulto, con la barba folta ed il fisico tarchiato. Korg è seduto su un trono di pietra grezza, scolpita ma non levigata, indossa una corazza ed i piedi sono ben piantati per terra. Con la mano destra regge il manico di un'arma (generalmente un'ascia o un martello), la cui lama o parte contundente poggia per terra. La mano sinistra invece è poggiata al bracciolo del trono, e lo stringe con presa salda, quasi a simboleggiare l'attaccamento sia al ruolo di guida, che alla terra di cui la pietra rappresenta la carne, e gli Djaredin il sangue. Sul suo capo è posata la corona di mithryl, copia esatta di quella che indossa il Djare. Belzare è più avanti con l'età (allegoricamente), è la classica figura stereotipata del saggio. Anche lui raffigurato seduto, anziché su di un trono sta sopra uno sgabello, con un libro sulle ginocchia, la mano sinistra scorre le righe, la destra invece è aperta a mezz'aria, col palmo rivolto verso il basso, in quella che ha tutta l'aria di essere una benedizione. Benedizione che scaturisce dalle parole che il dio sta leggendo sul libro, e la bocca stessa è congelata nell'attimo in cui le labbra stanno sussurrando qualcosa: la classica figura della persona che legge sottovoce, o che recita una lettura per se stesso.

A differenza di Korg, il cui sguardo è proiettato in avanti, come a scrutare il suo popolo dall'alto in basso, quello di Belzare è chino sul libro, gli occhi leggermente socchiusi. Della rappresentazione di Belzare non si può dire molto, dato che non esistono statue, ma solo qualche rara raffigurazione inserita dai miniatori, nei codici di teologia, o in qualche leggenda sulle vicende degli dei. I tratti sono quelli di cui si è già parlato, a volte la figura viene sfumata da presunte nuvole di fumo o nebbia, altre volte luci colorate appaiono sullo sfondo. Unico aspetto comune e degno di nota è che non viene mai rappresentato in modo statico, la figura è sempre in movimento. La casta sacerdotale è circoscritta ad una ristretta cerchia di membri. I Rodolan (così gli Djaredin chiamano i loro sacerdoti) sono dieci, tre per ogni divinità, ed il Morgat, gran sacerdote di Korg e capo del culto. Per sopperire a questa esiguità di membri, i sacerdoti si servono, per espletare parte delle loro mansioni, di una "manovalanza" specializzata, comprendete novizi che frequentano la scuola del tempio, soldati, ed infine operai, più tutta una serie di altri individui che possono essere assunti per lavori di entità straordinaria. Per quanto riguarda i compiti prettamente legati ai doveri spirituali, è pacifico che le varie differenze vadano ricercate nella classificazione divina.

I sacerdoti di Korg si occupano delle cerimonie funebri e nuziali, e delle cerimonie di benedizione dell'esercito e dell'incoronazione del Sovrano, oltre naturalmente a presidiare un gran numero di funzioni. Sono sacerdoti guerrieri, nel senso più puro e letterale del termine, addestrati al combattimento ed educati alla disciplina ed alla vita militare, ma anche profondi conoscitori delle vicende politiche quotidiane. Sono invece custodi della conoscenza i "tre saggi", così sono chiamati i sacerdoti di Belzare. Essi sono studiosi, profondi conoscitori di tutta la cultura Djare e non solo, esperti in un gran numero di discipline sia pratiche sia teoriche, ed attraverso un attento lavoro di studio e di ricerca sono stati più volte in grado di integrare e migliorare la cultura e la vita nel sottosuolo. I Rodolan di Belzare sono responsabili della biblioteca del tempio e si dice che, nel corso del loro mandato, assimilino tutta la conoscenza in essa contenuta (la leggenda vuole che addirittura conoscano a memoria tutti i testi in essa contenuti), ma sono soprattutto gli unici che

hanno le conoscenze tecniche necessarie alla conservazione dei preziosi testi, continuamente messi in pericolo dall'umido e dalle muffe. Altra e non meno importante conoscenza che questi sacerdoti possono vantare, è quella medica. Sono gli unici, infatti, che hanno una consistente cultura in campo medico, conoscono l'anatomia e la fisiologia degli Djaredin, al punto tale da aver raggiunto una certa maestria nel campo. I sacerdoti di Dare sovrintendono i riti legati alla morte, stato supremo del mistero, e vengono spesso chiamati a pregare o ad assistere gli eventi straordinari, carichi dell'impronta del destino. Hanno il difficile compito di assistere le zone delle cripte e farle restare funzionali nel tempo.

Culto dei Morti Gli abitanti del regno di Djare nutrono un profondo rispetto nei confronti dei morti, e tale rispetto, si riflette nelle cerimonie e nelle modalità con cui si accompagna il defunto verso il suo ultimo viaggio. Alla morte di un membro della comunità, il corpo riposa un'ultima notte nella sua casa accompagnato dalla nenia delle donne della famiglia, che vegliano su di lui fino alle prime ore del mattino, ricordando con un lungo percorso mnemonico tutta la vita del defunto, le sue imprese, il suo carattere e la sua condotta come Djaredin. Il mattino seguente gli uomini (o le donne, se il defunto è una Djaredina), si occupano di vestire e preparare il corpo per la processione funebre. Il feretro è vestito con una delle sue armature (non necessariamente la più bella), in particolar modo con quella cui era più legato, e l'arma regalatagli per il passaggio all'età adulta viene posata sul petto, con la mano destra che ne stringe l'impugnatura. Nella mano sinistra invece, racchiude nel pugno un ammontare di 13 monete d'oro (l'uno ed il tre, dovrebbero rappresentare il defunto, e le tre divinità) da presentare al dio Korg come tributo, in maniera tale da poter entrare a far parte del suo esercito. Il corpo, così sistemato, viene adagiato su una lettiga di legno ("di fungo"), lavorata e cesellata, messa a disposizione dal tempio. La processione parte dalla casa del defunto, e lo accompagna fino al luogo di sepoltura. La cosa che più colpisce è la totale assenza di canti o preghiere, nessuna omelia, nessuna nenia funebre: un popolo guerriero non teme la morte, e non si lamenta.

Per motivi igienici e di sicurezza le tombe degli Djaredin sono piuttosto lontane dalle caverne principali, e dal centro abitato (la marcia può durare diverse ore di cammino). In un ambiente come quello sotterraneo, infatti, i gas della decomposizione, ed i liquami potrebbero dar luogo a pericolose epidemie. Si tratta di lunghe catacombe, con centinaia di nicchie, divise in serie da cinque, scavate nella roccia grezza dal pavimento fino al soffitto che si snodano attraverso svariate Pardelle (Una pardella equivale a tre passi di Djaredin) di distanza, illuminate da lanterne e torce che i guardiani tengono sempre accese. Solo al momento della deposizione della salma, un sacerdote di Dare pronuncia una breve formula in antico dialetto, con cui augura al defunto un felice viaggio, e lo rassicura che tutta la comunità si prenderà cura della sua famiglia e che i suoi figli (o le sue figlie) sono ormai pronti per occupare il posto che fu del padre (o della madre). Terminata la breve orazione funebre, la nicchia viene richiusa con una lastra di pietra liscia, sulla quale è inciso il nome del defunto ed una breve memoria della sua vita, ed ulteriormente sigillata con colate di bronzo fuso, che andranno a saldare le giunture (si usa una tecnica particolare atta ad evitare sgocciolamenti o sbavature antiestetiche). La cerimonia si conclude con la marcia di ritorno, durante la quale i parenti del defunto ricevono le condoglianze e mangiano il cibo offertogli in segno di cordoglio.

L'intera mappatura del sito funerario è affidata ai sacerdoti di Dare, ed è riprodotta su un'immensa parete di pietra, all'ingresso del sito che ne riproduce la sezione, in cui sono segnati i numeri ed i nomi delle gallerie, e nella quale vengono aggiunti di volta in volta i nomi delle persone di nuova sepoltura. I sacerdoti inoltre vegliano sulla necropoli, e ne curano la manutenzione (in realtà questi compiti sono eseguiti da soldati ed operai specializzati, ai sacerdoti è affidata la soprintendenza e la direzione dei lavori). Una differente destinazione spetta alle salme di coloro che furono Djare. I feretri reali, infatti, verranno tumulati in quella che è chiamata "Grotta dei Re": si tratta di un'immensa caverna, le cui pareti sono scolpite con motivi architettonici e decorativi, quasi a riprodurre l'interno di un tempio, l'ingresso si apre in una sorta di anticamera naturale e rispecchia fedelmente la facciata di una cattedrale ed enormi lampadari illuminano lo spazio, diffondendo una luce chiara che si riflette sulle superfici di pietra levigata delle pareti e sul pavimento. Il corpo viene deposto in un sarcofago di pietra, sul cui coperchio è scolpita una perfetta riproduzione della persona del sovrano, a grandezza naturale, adagiata in posizione supina. Ai piedi del rilievo, una piccola lastra reca un epitaffio con le generalità del Re, il periodo in cui ha regnato, e tutte le imprese degne di nota compiute in vita. Anche ai Morgat e agli Archon è riservato il privilegio di essere seppelliti nella "grotta dei Re", entrambi lungo le pareti della grotta, in modo che ai Djare sia riservato lo spazio centrale; i primi vengono adagiati in posizione supina all'interno di nicchie che ricordano quelle riservate agli altri membri della comunità, i secondi invece vengono sistemati in posizione eretta, e sulla lapide un bassorilievo produce le fattezze dell'occupante della tomba, i cui occhi sono puntati nella direzione del Sovrano al quale fu fedele.

La visione dell'oltretomba, nel regno di Djare, è piuttosto semplice, e rimanda alle vicende passate. Dopo la morte uno Djaredin percorrerà la "via del giusto", assisterà a tutti gli episodi positivi o negativi che hanno caratterizzato la sua vita,

e sarà chiamato a riflettere su di essi. Al termine di questa riflessione, che è al di fuori dei concetti di spazio e tempo, le sue colpe saranno espiate, i suoi difetti saranno annullati, e le sue imprese o vicende positive diventeranno virtù. Solo adesso potrà seguire la “via del saggio e del guerriero”, sarà un soldato virtuoso e sapiente, ed andrà ad aumentare le file del “Glorioso Esercito” guidato da Korg e dal suo consigliere Belzare. Un esercito che “... siederà in un’immensa caverna, la cui volta sarà il cielo, le cui pareti saranno gli alberi ed il vento, ed il pavimento un’immensa distesa verde. Vi saranno fiumi ed animali, ed incastonate in montagne maestose, grandi grotte di pietra sottile e trasparente da cui filterà la luce di Korg, ed i soldati non avranno mai fame né sete, mai freddo né caldo, e non soccomberanno mai alla stanchezza. [...] ed essi veglieranno sul popolo del regno di Djare, scacciando la sventura e gli spiriti malvagi che, scelleratamente, oseranno minacciarlo...”. Coloro che in vita furono Djare saranno capitani, ed i Morgat loro consiglieri nel “Consiglio celeste” siederanno al fianco di Korg.

La Vita nel regno

La prima cosa che viene in mente, nell’osservare l’attività degli abitanti del sottosuolo, è un immenso formicaio. La frenesia e l’operosità dei Djaredin ricorda quella di una comunità di formiche, non solo per la forte somiglianza dell’ambiente, comune ad entrambi, ma anche e soprattutto per l’efficienza ed il rigore con cui ambedue svolgono i propri compiti, con rigide divisioni professionali e gerarchiche. Il lavoro è considerato fonte non solo di reddito ma anche di soddisfazione personale, e di rispetto da parte degli altri membri della comunità. Esso non è precluso a nessuno, e non sono operate distinzioni di sesso o d’età. E’ chiaro tuttavia che sarà considerato in maniera diversa chi ha secoli d’esperienza alle spalle, rispetto a chi abbia appena cominciato, per quanto sia desideroso di imparare. L’unica forma d’umiltà che questa cultura così forte, ma al contempo saggia, tollera è quella di chi si rimette totalmente agli insegnamenti dei maestri nelle svariate arti, lavorative, militari ed intellettuali. Gli artigiani lavorano incessantemente le materie prime che offre il sottosuolo, ed i mercati sono sempre in fermento, nonostante, come già è stato detto, si tratti esclusivamente di un mercato interno.

Le transazioni avvengono nella maggior parte dei casi con lo scambio di moneta (monete d’oro che gli djaredin chiamano in gergo “pezzi” o “scudi de re”), ma è altresì diffuso il baratto, come forma tradizionale, derivante probabilmente dai tremendi primi anni di confino in cui non esisteva alcuna forma di moneta. Le poche locande ed osterie sono ben frequentate, dato che minatori ed artigiani hanno l’abitudine di sostare per diversi giorni in prossimità delle vene di minerale, o nelle zone in cui sono stati chiamati per portare a termine qualche lavoro. In locanda si mangia e si beve, particolarmente apprezzata è una forte birra di radice, scura e schiumosa e dal gusto accentuatamente amaro. L’attrattiva principale rappresentata da questi luoghi, tuttavia, è il loro carattere di centri d’aggregazione, differenti dai luoghi di lavoro; è qui, infatti, che molti Djaredin trascorrono le ore di riposo, discorrendo con altri membri della comunità, giocando a dadi o a scacchi ed ascoltando i canti ed i racconti dei musicisti. Questi ultimi sono particolarmente rispettati ed apprezzati dalla gente del sottosuolo, sia per la capacità di rallegrare le serate, dopo una dura giornata di lavoro, sia per i racconti del passato, dei tempi in cui il regno di Djare viveva sotto la luce del sole ed era temuto e rispettato da tutti, anche dagli “smilzi infami”, e dai “poppanti senza spina dorsale”.

Col passare del tempo però, molti abitanti del sottosuolo presero a mirare a ben altri guadagni. Il commercio interno fruttava poco e le leggi della loro città iniziavano a essere troppo rigide. I Djaredin iniziarono a viaggiare per ogni dove, instaurando rapporti principalmente con il Regno di Helcaraxe, ma spingendosi ovunque per allestire nuovi traffici e rotte commerciali; venne infine a crearsi anche una sorta di rete di contrabbando, sia per le materie primarie quali metalli e pietre preziose, sia relativa ai costrutti e agli artefatti tipicamente nanici, venduti letteralmente a peso d’oro, sia per il numero esiguo presente al di fuori dei domini dei Djaredin, sempre restii a condividere i propri strumenti e le proprie conoscenze, sia per il loro utilizzo e la loro straordinaria efficienza.

In questo contesto, associato al malcontento verso i vari governi succedutisi, incapaci di gestire la situazione, troppo immobili ed incompetenti di fronte alle nuove spinte sociali e alle radicali trasformazioni avvenute dalla riscoperta della superficie, ecco che molti Djaredin solitari, alcuni in gruppo, alcuni portandosi appresso l’intero nucleo familiari, presero la ferma e dura decisione di cambiare vita, altrove.

Silenziosamente, senza far trasparire i loro intenti, iniziarono a girovagare presso altri Regni, alcuni di essi intrapresero una vita all’esterno della loro città integrandosi con le altre civiltà. Altri, incuriositi dai racconti dei Cantori, abbandonarono il Regno cercando di inserirsi in altre città e vivere una vita alla luce del sole. Molti popoli non vedevano bene l’inserimento nella loro comunità degli abitanti del sottosuolo, ma col tempo alcuni impararono ad accettarne la loro presenza. Fu così

che molti Diaredin iniziarono a vivere una vita ben diversa da quella vissuta dai loro predecessori, ora li puoi trovare parte integrante di altre civiltà, là dove la loro presenza è stata accettata.

I cantori, infatti, conoscono il passato, e lo tramandano con racconti diversi da quelli che si possono trovare nelle biblioteche del tempio, o da quelli redatti dalle sapienti menti dei saggi di Belzare. I racconti dei musicisti arrivano dritti al cuore, toccano l'animo, e riportano alla memoria i tempi e le storie dei padri e dei nonni. Nonostante il sottosuolo imponga delle limitazioni al termine stesso di cantori erranti, anche i bardi djaredin posso definirsi tali. E' loro abitudine, infatti, quella di spostarsi lungo le gallerie del regno, in direzione dei presidi di frontiera, dei giacimenti minerari e delle "piantagioni", spesso tuttavia vagano senza meta per i cunicoli conosciuti, in cerca di altri viaggiatori con cui scambiare notizie e vicende recenti, o della pura e semplice ispirazione. Istituzione importantissima nel regno di Djare è la famiglia. In reminescenza del vecchio sistema di divisione in clan, ormai sparito da millenni, il nucleo familiare centrale è più esteso rispetto al sistema umano o elfici. Il capofamiglia è di solito lo djaredin più anziano, alla sua morte il ruolo spetta al figlio maggiore, sempre che questi abbia raggiunto l'età adulta (110 anni), in mancanza di tale requisito è sua madre che ne ricopre il ruolo, fino a che il figlio non è in grado di succedere al padre. Nei primi secoli del confino, le famiglie avevano consolidato l'abitudine di vivere sotto lo stesso tetto, in seguito, con l'innalzarsi del tenore di vita e l'adattamento alle nuove condizioni imposte dal sottosuolo, questa pratica è lentamente caduta in disuso. Ora vivono nella stessa abitazione insieme ai genitori, i figli ed eventuali parenti non sposati, oppure gli anziani, mentre gli altri abitano in edifici circostanti. La tendenza quindi è quella di vivere in case separate, ma situate le une vicine alle altre. Tra membri appartenenti alla stessa famiglia, si è soliti chiamarsi con l'appellativo di "fratello" tra individui approssimativamente della stessa età, anche quando il vincolo sia di altro genere (mentre rivolti ad altri djaredin estranei, si usa spesso il termine "cugino"). Considerata l'età media (circa 2000 anni) gli djaredin si sposano relativamente giovani.

Il ciclo vitale iniziale, infatti, nei primi anni somiglia a quello degli umani (fino ai 25 anni), poi rallenta di colpo. La maturità sessuale si raggiunge a 70, e l'età adulta coincide col centodecimo anno di età. Ed è proprio in questo periodo che i membri della comunità tendono ad unirsi in matrimonio, tra gli 80 ed 120 anni, infatti, le djaredine hanno il loro apice di fertilità, ed è il momento migliore per assicurarsi una progenie, poiché col passare degli anni i periodi in cui le donne sono di nuovo pronte a rimanere incinte diventano sempre più rari, fino ad una completa sterilità attorno ai 1200 anni di età. Specificando quindi che si tratta di un popolo tradizionalmente monogamo, ecco spiegato il motivo per cui i matrimoni avvengono tra individui relativamente giovani come età. Nonostante ciò che potrebbe trasparire ad una prima analisi, la cultura djaredin non è affatto sessista. Le djaredine, godono di un rispetto pari a quello degli uomini, anch'esse possono ricoprire incarichi militari, e aspirare al sacerdozio (ma non di Korg). L'unico ruolo a loro precluso è quello di sovrano del regno, tuttavia esistono testimonianze storiche che una di esse abbia ricoperto la carica di Morgat. La vita nel regno di Djare, viene scandita da un calendario diverso da quello conosciuto nel regno di superficie. Da quando 4233 anni prima il popolo è stato deportato, la condizione del tempo è stata stravolta in maniera considerevole. I sacerdoti di Belzare si sono trovati di fronte alla condizione di non poter distinguere il susseguirsi del giorno e della notte, se non facendo sostare uno di loro nei pressi dello sbocco della caverna bloccata magicamente. Nel tempo a questo ruolo si sono sostituite delle sentinelle che hanno comunque mantenuto lo storico nome di "Tregret" (una traduzione in comune sarebbe: soleggiatori). Il calendario si divide nelle stesse giornate di quello attualmente usato nel regno umano (coincidenza non poco curiosa), ma con una profonda distinzione per la caratterizzazione dei giorni e dei dodici mesi. Questi sono: Cot, Zert, Drenat, Formeghet, Puste, Hug, Wqut, Ytor, Jnust, Morgot, Archon, Thorreg. Come si può notare, gli ultimi mesi dell'anno sono in onore della figura del saggio, del generale, e del Re. In particolare, il mese dedicato al Re, varia per ogni nuovo sovrano, con il cognome di quest'ultimo. In questo modo i Djaredin, possono ricordare, con maggiore precisione e rispetto, gli anni in cui un sovrano ha regnato. Un antico motto popolare recita: "quando ricorderai un evento, sarà il mese dopo Archon che ti ricorderà chi dovrai ringraziare per quel che ti è accaduto". Anche in questo proverbio si può trovare l'arguta ambivalenza che i Djaredin amano dare alla loro saggezza. I giorni vengono calcolati, secondo la pratica logica Djaredin, in base ai semplici numeri senza nominare i giorni. Al momento nel quale scrivo siamo nel 4233 anno di Thorreg, giorno 12, di Puste. Un'ultima nozione, ma non per ordine di importanza, è quella sulle scarse risorse di ossigeno nel sottosuolo.

Il sistema vascolare e polmonare del popolo di Djare si è evoluto nelle migliaia d'anni di modo da poter sopportare una più alta concentrazione d'anidride carbonica, ed il corpo ha assunto un'incredibile resistenza allo stress derivato dalla fatica. Questo non significa che possano vivere nelle loro profondissime caverne senza bisogno d'aria. In aiuto di questo geniale popolo è venuta proprio la loro profonda cultura ingegneristica. Il corpo degli esploratori, una volta trovata una nuova zona abitabile, bada a chiamare i genieri. I genieri effettuano dei rilevamenti per capire la possibilità di creare dei dotti d'aria, scavando sul tetto delle caverne, fino a giungere alla superficie. Nessun Djare può fuggire dalla prigione magica dell'isola,

ma l'aria può liberamente entrarvi o uscire. I genieri conoscono la maniera di picchettare e tenere puliti questi dotti per l'aria, nonché l'esatta inclinazione o dimensione che questi devono assumere per essere stabili e funzionali. Molto spesso alcuni dei capi genieri sono occupati a creare delle gallerie che spaziano tra un dotto e l'altro affinché possano crearsi dei circoli d'aria, capaci di portare via più velocemente il fumo generato dalle fucine o gli odori, nelle zone dove questi diverrebbero altrimenti irrespirabili per la stagnazione. Questo sistema è come un labirinto verso il cielo, che sfiora il miracolo inventivo. I genieri studiano per intere centinaia d'anni prima di agire sui dotti preesistenti o prima di creare nuovi "dotti portanti". Uno dei pochi monumenti sotterranei è dedicato al crollo della "grotta del demone orbo". Dove un gruppo di 12 genieri perse la vita durante il crollo che avrebbe dovuto aprire vie d'aria per la colonizzazione di una grotta strappata ad un enorme demone orbo, racchiuso nel sottosuolo per chissà quale ancestrale punizione. La grotta è attualmente sotto studio da parte dei genieri, poiché la sua ampiezza ragguardevole permetterebbe una decisa espansione della città sotterranea. A differenza dell'aria l'acqua non è affatto rara, ma di facile accesso. Questo sia per la presenza di fiumi sotterranei, che della possibilità per i genieri di scavare pozzi, per attingere a nuove risorse idriche.

L'unico pericolo è dato da quando le piogge si fanno abbondanti e quindi l'acqua filtra dalla roccia o dalle cavità aperte. L'ingegneria Djaredin ha attrezzato le stanze e le strade sotterranee di piccoli canali di scolo laterali, che, giovandosi di pavimentazioni a schiena d'asino, fanno drenare l'acqua nelle zone inferiori delle caverne ancora da scavare (per questo gli scavi proseguono sempre gradualmente verso il basso, oppure se si scava su pareti nuove, lo si fa livellando in leggera salita). Questo rende le zone di scavo inagibili per il periodo di tempo che la terra impiega a filtrare l'acqua piovana stagnatasi, ma lascia poi una superficie di scavo più molle per via delle friabilità che l'acqua ha concesso alla terra o alla pietra. Per terminare, è d'uopo qualche nota di costume. Gli uomini sono soliti portare lunghe e folte barbe, indossano anche quotidianamente le armature, sempre che, per esigenze di lavoro o altro, non preferiscano indossare abiti più leggeri, preferendo pesanti completi da lavoro di pelle, oppure vesti sobrie e resistenti. E' loro abitudine inoltre portare il capo coperto da un robusto berretto di pelle. Le djaredinas invece indossano di solito abiti in tessuto grezzo, con pochi e scarsi ricami, soprattutto in prossimità delle aperture e delle cuciture, per aumentare la resistenza dei capi. Anch'esse portano il capo coperto con una cuffia o un fazzoletto di pelle e portano sempre gli stivali, come gli uomini, poiché nel sottosuolo si cammina quasi esclusivamente sulla roccia viva. La resistenza degli abiti è data anche dallo spessore della stoffa con la quale vengono confezionati, estremamente valida contro il clima piuttosto rigido del sottosuolo. Nelle parti inferiori del regno di Djare, si usa corredare questo abbigliamento di un mantello quasi avvolgente, utile oltre che per ripararsi dal freddo, anche per combattere l'umidità di alcune zone.

L'istruzione

Una trattazione speciale merita la lingua di Djare. La cosa stupefacente è che l'istruzione nel regno è distribuita in maniera capillare. Tutti non solo sanno leggere e scrivere la loro lingua "particolare", ma conoscono piuttosto bene la lingua comune. La spiegazione di questo è semplice quanto incredibile. Più di 4000 anni fa il Morgat impose, quale reggente per via della morte in battaglia del Re, che l'istruzione dei fanciulli comprendesse anche la lingua degli umani. Questo poiché una volta libero, il popolo potesse trovare un potenziale popolo amico o in ogni caso avere modo di capire piani di un potenziale nemico. Quando arriva all'età adulta quindi, un Djaredin parlerà correttamente due lingue. Nelle migliaia di anni passati in reclusione, la lingua si è però evoluta in maniera diversa nel mondo di superficie, mentre è restata rigidamente costante (studiata come una lingua morta) nel regno di Djare. E' possibile lo stesso, con un'attenzione particolare, dialogare quasi correntemente con un Djaredin, specialmente se appartenente alla casta sacerdotale, o se di rango elevato. Come è comunque normale per una razza diversa e con forti radici nella propria collettività, il regno possiede una propria lingua ufficiale chiamata "Kyl". Il Kyl è una lingua dura e gutturale, dove alcune parole esprimono concetti. Specialmente nel ramo lavorativo oppure militare e dove le parole dirette sono particolarmente corte, specialmente nella pronuncia. Alcuni esempi possono essere: Dga = difendere la posizione attuale / Grelle (pronunciato "Gle") = Estrarre del minerale / Zi Do Grelle Merl (pronunciato "Z do gle mel") = Oggi io ho estratto del minerale argento. La scrittura è un insieme di piccoli disegni più che di lettere.

Questi, infatti, come la loro lingua parlata, possono anche racchiudere un concetto e non soltanto una singola parola, oppure in maniera più riduttiva una lettera. Tramite questi simboli, sulle pareti delle grotte (non più scavabili o sfruttabili altrimenti) sono riportati fatti o momenti importanti della storia dei vari regni. Vista la scarsità dello spazio nel sottosuolo, infatti, i veri monumenti del regno sono queste pareti scritte per perdurare all'infinito. Nelle cavità formate dagli scalpellini per ricavare le lettere, vengono, infatti, colati a regola d'arte metalli molto preziosi o colori ricavati dalla polverizzazione di muschi e funghi. Queste pareti, sono l'unica forma d'arte dei Djaredin, e della loro creazione si occupa un gruppo

ristretto di fabbri del regno. Allacciandoci a questo è giusto vedere anche il lato più affascinante della scrittura Kyl. I fabbri Djaredin ed alcuni cittadini, anche fuori della casta dei fabbri, danno a questa scrittura un vero significato spirituale.

In special modo vengono prodotte armi ed armature finemente cesellate da scritte, motti, e brani sacri o con simboli di famiglia. Alcuni fabbri, che estremizzano questa branca dell'arte, credono fermamente che una piccola parte della loro anima riesca ad essere impressa, tramite le rune, all'interno delle loro produzioni. E' molto frequente che al termine della produzione di un particolare oggetto di alta manifattura, questo sia portato in un tempio dedicato al Dio Korg per essere benedetto dai suoi sacerdoti. Su questo ci sono anche delle dicerie molto suggestive, per le quali si afferma che alcuni fabbri portino le loro armature a benedire dai sacerdoti di Dare, e che questi chiedano alla divinità di piegare il destino affinché i possessori dell'oggetto possano essere in qualche modo aiutati in particolari frangenti. Non si ha notizia però di cosa i sacerdoti chiedano in cambio della benedizione o se la diceria corrisponda a verità.

Nuran-Kar

In anni recenti, in seguito all'espandersi della civiltà nanica sulla ritrovata superficie di Ardania, sono aumentati gradualmente traffici, rapporti e commerci con le altre razze e civiltà.

Lentamente, in ogni Regno filtrano sempre più notizie relative agli usi e costumi dei Djaredin: gli abitanti di Ardania iniziano ad abituarsi al loro carattere, ai loro occhi spesso visto come scontroso e chiuso, rimanendo però sempre stupiti per le straordinarie doti e conoscenze di questo antico popolo, a mano a mano che i rapporti diventano più stretti.

Si inizia a favoleggiare dei grandi tesori contenuti a Kard Dorgast, si racconta di strani riti religiosi e particolari cerimoniali di corte, si scherza su strane brodaglie a base di funghi e muffe di cui i Nani dovrebbero cibarsi, si parla dei loro metalli e delle loro barbe... la civiltà Djaredin viene vista come qualcosa di esotico e misterioso, soprattutto a causa dell'isolamento, della riservatezza degli abitanti e della forte chiusura del Regno agli estranei.

Negli ultimi tempi, però, alcuni Djaredin hanno iniziato a trasferirsi in pianta stabile nelle città umane: dapprima sporadicamente, giovani scapestrati e desiderosi di avventure, reietti, insofferenti di vario tipo; poi i primi gruppi, interessati principalmente al guadagno derivato dal commercio con le altre razze, fino ad arrivare a piccoli gruppi familiari, affascinati dalla prospettiva di crearsi una nuova vita lontani dalla società fortemente gerarchizzata della propria terra, rimanendo comunque sempre attenti a difendere la propria cultura ed i propri costumi.

Seppure si sia trattato del movimento di un numero esiguo di Djaredin, rappresenta comunque una forte elemento di novità, all'interno delle società ardane, ed un grosso problema per il Regno di Djare, poco aperto a questo genere di iniziative. Finché si è iniziato insistentemente a vociferare dell'esistenza, da qualche parte, di un villaggio o di un piccolo avamposto, creato da un gruppo di Djaredin abbastanza numeroso tale da mantenersi indipendente: secondo alcuni, è chiamato Nuran Kar...

“Lo vidi per la prima volta alla locanda di Kard. Non lo avevo mai incontrato prima, la lunga barba bianca ricadeva sino ai ginocchi; il suo strumento stonato emanava suoni mentre lo stava accordando. Borbottava tra se e nemmeno mi notò entrare. “Djarek” salutai deciso. Sollevò di scatto il viso, due occhi stanchi, ma limpidi fissarono i miei. Rispose al saluto e continuò a fissarmi come a cercare nel profondo dei ricordi se avesse già visto il mio viso altrove. Poi si riscosse, finì di accordare lo strumento e iniziò a cantare su una melodia semplice le sue memorie. Ascoltavo il suo canto, le sue parole portarono alla mia mente una storia sentita raccontare tempo fa da alcuni vecchi cugini. Era la storia di come il mondo esterno riscoprì Kard. Ma quello che mi colpì fu il seguito, non sapevo che un gruppo di cugini decise di seguire a ritroso il viaggio dell'avventuriero, partirono in gruppo di sei verso la scoperta del mondo esterno, di terre sconosciute, là dove il sole era fonte di vita e dove la roccia da scavare si protendeva verso l'azzurro del cielo. Di loro non si seppe più nulla sino ad oggi che sentivo narrare la loro storia da quel vecchio cantore. Dopo lungo girovagare, affrontando perigli e anche ostilità, essi avevano preso la via delle terre dei ghiacci, seguirono le montagne verso ovest sino a raggiungere una valle tranquilla e riparata dai gelidi venti di quelle terre. Cominciarono a lavorare i metalli che riuscivano a scavare e piano piano costruirono un piccolo villaggio a cui diedero il nome di Nuran-Kar. Seguendo in silenzio il suo canto venni a sapere che molti altri cugini avevano seguito la via per Nuran-Kar e lì vi si erano stabiliti, la curiosità si faceva strada in me, lo ascoltavo attento, mentre seduto ad un tavolo sorseggiavo il mio boccale di birra. Tornò infine a risollevarsi il viso, accennò a un pallido sorriso, ripose lo strumento e estrasse dal suo zaino una pergamena che posò sul tavolo. Si alzò. Salutò e

uscì dalla locanda. Incuriosito posai il boccale di birra e mi diressi al tavolo, presa tra le mani la pergamena la srotolai e vi scoprii con mio grande stupore una mappa rudimentale che da Kard Dorgast insegnava la via per raggiungere Nuran-Kar. Riposi la preziosa mappa nel mio zaino, pagai l'oste della birra consumata e mi avviai verso la miniera in cerca di alcuni nani che ero sicuro di trovare.

Stranamente i miei cugini non erano in miniera quel giorno, ma la curiosità era tanta, ripresi in mano quella vecchia mappa, la rigirai tra le dita, la osservai attentamente e avvolto nei miei pensieri racimolai poche cose da portare con me: abiti pesanti, scorte di cibo, acqua e non per ultima una buona dose di birra. Accarezzai e sfamai il mio fedele Kirin e senza indugiare oltre partimmo per quel viaggio avventuroso verso le Terre del Nord. Appena messo piede nelle terre bacciate dal sole dovetti soffermarmi qualche giorno per abituare gli occhi a quella nuova luce. Raggiunsi in qualche modo Eracles e li nella locanda di quel villaggio studiai a fondo la mappa e la via da seguire. Avrei dovuto proseguire verso nord ovest una volta raggiunto le terre fredde. All'alba del terzo giorno mi accinsi a partire sempre spinto dalla curiosità e dalla voglia di avventura. Raggiunsi abbastanza facilmente le Terre del Nord, mi guardai attorno, il riverbero del sole su quella distesa candida sferzava i miei occhi quasi abbagliandoli. Presi tra le mani il sestante e cercai con esso di orientarmi e dirigermi verso nord ovest, eh sì, sembrava proprio che la mappa segnasse il cammino verso quella direzione. Non feci molta strada che i perigli cominciarono a rivelarsi. Esseri enormi e forti mi sbarrarono la via, non fu facile combatterli e aggirarli, ma alla fine vi riuscii. Le ferite col freddo dolevano in modo inimmaginabile, il corpo iniziava a irrigidirsi, mi curai in un luogo che sembrava abbastanza tranquillo e indossai i capi più pesanti che avevo con me. Ripresi il mio cammino, ma quelle terre non erano ostili solo per il freddo, altri esseri mai visti rallentarono il mio viaggio. Scese la sera, le ombre della notte calavano velocemente, trovai una piccola radura verde, sembrava tranquilla, accesi un fuoco con la legna raccolta dagli alberi e bivaccai per la notte. Avvolto nel mio sacco a pelo osservavo il cielo terso, non riuscii a dormire, i rumori di quei luoghi mi erano sconosciuti, i suoni delle voci di quegli animali che si aggiravano nell'oscurità mettevano i brividi. Sempre all'erta e vigile trascorsi quella notte sino alle prime luci dell'alba. Raccolsi le mie poche cose, avolsi il sacco a pelo, consultai ancora una volta la mappa e mi rimisi in cammino. Ormai avrei dovuto essere a ridosso delle montagne che mi avrebbero guidato sino a quel villaggio, la frenesia di raggiungerlo mi spinse ad accelerare il cammino. E all'improvviso ecco la montagna, la vedevo innanzi a me svettare sopra le cime degli alberi, presi a costeggiarla proseguendo abbastanza velocemente, ma sempre all'erta. Avevo imparato ad avvertire i pericoli, cercavo di aggirarli in qualche modo, facendo sì che il mio viaggio scorresse più tranquillo e veloce possibile.

Consultai ancora la pergamena, il mio sestante, non dovevo essere ormai molto lontano. Rallentai un pochino, il Kirin era infreddolito e stanco, quel suolo gelato gli aveva gonfiato le zampe e alcune vesciche erano scoppiate lasciando sulla sua pelle delle piaghe. Continuai a piedi per alleggerirlo del mio peso e lo condussi con me al mio seguito. Non feci molta strada, superato un piccolo sperone di roccia ecco apparirmi davanti un'oasi verde, in lontananza cominciavo a intravedere alcune baracche, poi mentre mi avvicinavo alcuni tetti apparivano dalle fronde degli alberi mossi dal vento gelido. Emozionato raggiunsi il villaggio, trovai uno stalliere e affidai alle sue cure il mio Kirin, mi guardava incuriosito e sembrava contento di vedermi. "Una barba nuova finalmente" mormorò sorridendo dandomi una pacca sulla spalla. Ormai il sole era alto nel cielo e i suoi raggi mi riscaldavano, chiesi informazioni allo stalliere e lui mi indicò una piccola locanda, ma mi informò che non vi avrei trovato alcuno, i miei nuovi cugini erano tutti o in miniera o alle prese con lo scavo di un cunicolo che avrebbe portato non capii bene dove. Mi feci insegnare la strada per la miniera e mentre lì mi dirigevo ammiravo quel piccolo villaggio che la musica e le parole di un cantore alla locanda di Kard mi avevano insegnato la via per raggiungerlo."

2.4.4 La Magia per i Nani

Magia?” chiese il vecchio nano inarcando un sopracciglio. “Puah! Credi che i nani abbiano bisogno della magia!? Se così fosse la Triade ce ne avrebbe fatto dono!” sbuffò il nano. “Ma non è così! Il punto è semplice gambelunghe: i nani non hanno alcun bisogno della magia!”

Da sempre i popoli di Arдания si domandano come mai i nani siano gli unici esseri viventi a non fare uso della magia. Perfino orchi, goblin e altre creature orripilanti sono in grado di manipolarla. Eppure i nani no. I nani nutrono una profonda e radicale avversione nei confronti della magia. Avversione diventata odio con radici storiche che risalgono ai tempi della Battaglia Sanguinosa combattuta contro la stirpe elfica: battaglia che il popolo di Djare perse a causa della magia, che venne usata anche per esiliarli e rinchiuderli nella profondità della terra. Nessun altra razza sarebbe sopravvissuta in un ambiente simile. Magia? No...semplicemente tenacia, determinazione, il rifiuto ad arrendersi e l'ingegno. Forse soprattutto quest'ultimo è la forma di magia che i nani sono in grado di praticare. Ma è qualcosa di reale, tangibile e concreto, il frutto di una profonda conoscenza ereditata dagli antenati e una ricchezza condivisa da tutti e per il bene del proprio popolo. Caratterizzati da un innato e profondo pragmatismo, i nani non capiscono la magia: la vedono come qualcosa di astratto e irrealistico; una forma di potere e ricchezza certo ma non condivisa e accessibile a tutti e raramente al servizio del bene comune. La magia è pericolosa e selvaggia e i nani credono che non tutti gli esseri mortali siano in grado di praticarla senza che la propria anima venga corrotta.

Confronto Magia e Tecnologia

I nani sono la civiltà con il più elevato e avanzato sviluppo tecnologico: laddove in molte società è la magia a ricoprire un ruolo importante, tra gli djaredin è la tecnologia a farlo. Se i maghi ricorrono alla magia per spostarsi velocemente da un luogo ad un altro, passeggiando per Kard Dorgast si può ammirare l'intricato sistema di binari: binari su cui carrelli carichi di metallo e altre risorse, viaggiano rapidamente raggiungendo ogni punto strategico della città sotterranea. I maghi sono in grado di manipolare gli elementi della natura: acqua, aria, fuoco e terra. Altrettanto fanno inventori e ingegneri nanici: complessi sistemi di pompaggio dell'acqua permettono di portare questa preziosa risorsa in tutto il Regno; mastodontici condotti di ventilazione, che partendo dalle profondità del sottosuolo raggiungono gli sbocchi in superficie, controllano il flusso dell'aria; esperti ed abili artigiani conoscono ogni segreto del fuoco, lo manipolano per i propri lavori e lo sfruttano per creare armi micidiali; infine la terra: esiste forse un popolo più legato ad essa dei nani e che ne conosca e apprezzi segreti e doni? Un incantatore arcano può convocare a sé creature e servitori per i suoi fini. I nani sono in grado di costruire guerrieri di metallo e se non bastasse, data la loro profonda fede, richiamare lo spirito di un antenato. La magia insomma è stata completamente rimpiazzata dalla tecnologia: anche per questo i nani ne mettono in dubbio la sua reale utilità. Una civiltà basata solo ed esclusivamente sulla profonda fede e sviluppo razionale, sulla conoscenza attraverso scoperte tangibili e patrimonio per i discendenti, ha sicuramente un futuro più certo e consolidato rispetto invece ad una civiltà che si basa sull'evoluzione grazie allo sfruttamento di poteri derivanti dalla magia.

Origini della Magia secondo i Nani

È opinione diffusa tra i nani, che la magia sia stata creata dai demoni o forse rubata agli dei stessi per i loro scopi caotici. La magia è una forma di potere difficile da controllare e non tutti gli esseri mortali sono in grado di farlo e soprattutto di non rimanerne corrotti. Per questo secondo i nani gli Dei mai avrebbero permesso che finisse nelle loro mani: la magia distorce lo stato naturale delle cose, del mondo creato e quindi minaccia la perfezione degli Dei stessi. I nani quindi sostengono che i demoni abbiano insegnato la magia agli elfi: l'uso della magia avrebbe portato scompiglio e caos su Arдания e queste immonde creature avrebbero così ottenuto ciò per cui sono state create. In seguito la stirpe elfica avrebbe insegnato a sua volta la magia agli umani: questo sarebbe avvenuto al tempo della Battaglia Sanguinosa. Gli elfi, accortisi che gli umani, al contrario dei nani, avevano una certa propensione nei confronti della magia e promisero che li avrebbero istruiti in cambio della loro neutralità durante la guerra imminente. Gli umani, avidi e assetati di potere, accettarono. Così gli elfi allontanarono gli umani dai nani e li resero in un certo senso più simili a loro. Dal punto di vista dei nani, gli umani muoiono troppo presto per rendersi conto dei reali effetti che la magia produce e soprattutto non hanno il tempo necessario per conoscerla a fondo. Gli elfi invece, hanno tutto il tempo e la saggezza per imparare a fare uso della magia senza creare danni irreparabili, ma nessun nano lo ammetterebbe mai. Un mago di per sé non è malvagio e non è detto che venga corrotto dal potere. Può usare la magia a fin di bene, ma ogni volta che ricorre ad essa indebolisce

la realtà delle cose, porta caos nell'ordine, rende tutto meno perfetto. In sostanza a lungo andare fa il gioco dei demoni, che non desiderano altro.

2.5 Generalità sull'idea di Razza nel gioco.

La nostra idea di razza non è legata, come avviene invece nella maggior parte dei giochi di ruolo fantasy, a bonus e malus vari al personaggio. La nostra idea di razza è legata al più sano “gasamento”, nonchè all'immagine ruolistica del giocatore impersonificato nella razza da lui scelta all'atto della creazione del personaggio.

Infine, sempre e solo per “Giocare Meglio di Ruolo” e non implicando modifiche ad abilità e caratteristiche ogni giocatore scegliendo di essere Elfo o Umano potrà scegliere il ceppo sociale di provenienza (illustrati in questa pagina). Un elfo potrà scegliere se appartenere ai Quenya, ai Sindar oppure ai Teleri, mentre un umano potrà scegliere di essere proveniente dal continente, dalle isole nordiche, dal deserto di Tremec oppure dalla jungla Qwaylar.

Cosa comporta questo a livello di gioco? Il giocatore avrà un tag sul paperdoll che lo identificherà come “Telero” o “Nordico” per simulare il fatto che una persona di quel ceppo porti dietro a sé delle particolarizzazioni identificabili esteticamente come le orecchie a punta, i capelli, il colore della pelle. Lo scegliere un ceppo comporterà anche il seguire **OBBLIGATORIAMENTE** la Linea ruolistica di quel ceppo. Il ceppo va scelto con cura perchè appunto non ha senso scegliere di fare un Quenya e poi comportarsi da Umano Comune solo perchè è bello “vedersi elfo”.

Caratterizzazioni razziali: su TM viene incentivato il gioco dei personaggi di razze particolari che scelgono di gildarsi nel Regno che, da background, è quello originario della razza. Pertanto tutti i regni fortemente caratterizzati (elfici, nani, tremeciani e nordici) hanno a disposizione dei bonus sfruttabili solo e soltanto da loro, come ad esempio item particolari ed unici. Inoltre vi sono anche risorse utilizzabili da tutti, ma che si possono trovare solo nello specifico regno. Alcuni esempi sono: stoffe pregiate, erbe/reagenti, legni, minerali. Gli item unici per i vari regni/razze sono i seguenti:

Telero a Rotiniel: Ciondolo del Ristoro Nano nel Regno Nanico: Invenzioni Djaredin Tortuga: Vele Scarlatte, artefatti tribali Qwaylar Tremecciano a Tremec: Essenza di Djinn Quenya/Sindar a Valinor: Polveri di corteccia e Anello Splendente Nordico ad Helcaraxe: Ascia delle Rune

2.6 I Misteri di Arдания di Gartax di Picco dell'Aquila

2.6.1 Prefazione dell'autore

Perché dovrete credere ad un libro, riguardo cose che avreste sempre voluto sapere? Non chiedetelo a me. Non saprei davvero cosa rispondervi, se non che io non do mai credito ad un libro, do credito allo scrittore. Questo libro è stato scritto da me, Gartax. Alcuni mi chiamano il Saggio, altri l'immortale, alcuni altri pronunciano bisbigliando il mio nome e mi temono come se fossi diverso da loro. Forse lo sono. Forse è vero e magari vengo da un luogo lontano. Forse quel che si dice di me, che non sono un uomo, è reale. Poiché nessuno potrebbe vivere più di 20 generazioni. O forse vi scrivo questa premessa perché sono un vecchio egocentrico un pochino svampito? Se state leggendo questo scritto però non è certo per comprendere me, ma per sete di sapere. Vi offro queste righe da bere allora, sperando di dissetarvi, perché forse comprenderete.

Gartax di Picco dell'Aquila

2.6.2 La Cosmologia di Ardanìa

Non c'è modo oggi, di comprendere nella sua totalità la composizione dell'Argenjaly. In realtà non c'è modo per i contemporanei neanche di risalire all'epoca in cui la parola Argenjaly era un vocabolo di uso comune. Dopo il periodo dei falò senza luce si è perduto anche l'ultimo scampolo dell'antica saggezza che derivava dai primi signori del mondo da noi abitato, un mondo che abbiamo ribattezzato Ardanìa. Io sono uno degli ultimi tre saggi, e prima di me ve ne erano molti e dai molti io ho imparato, anche per tradizione orale, ciò che è stato. Offro a voi una parte del mio sapere, perché è giunto il tempo, e per farlo debbo cominciare dall'inizio. Un inizio molto lontano. La parola Argenjaly significava nella lingua del primo popolo “fin dove arriva lo sguardo”. Molti penseranno che è corta per racchiudere quella frase, ma non sto scrivendo una lezione di etimologia. Sappiate comunque che la cultura del popolo che voi chiamate Elfi, e che all'epoca chiamava se stesso Yiu (cioè “l'insieme”), aveva raggiunto picchi inimmaginabili. Aveva anche sviluppato un linguaggio complesso e contratto che permetteva di discutere pronunciando pochissimi vocaboli (che nella loro totalità erano centinaia di migliaia). Faccio questa premessa per dirvi che quel che è scritto in questo libro non è un insieme di intuizioni, ma una realtà tramandata da un popolo che dominava il sapere anche di luoghi lontani. L'Argenjaly, come loro lo intendevano, comprendeva non soltanto Ardanìa, ma anche la sua luna e le sue Belenil. Si intende quindi per Argenjaly anche tutto quel che è conosciuto al di fuori di Ardanìa, ma che l'uomo è riuscito ad individuare. Proverò nelle descrizioni ad essere il più spiccio possibile, per farvi comprendere concetti a volte assurdi, se paragonati alla nostra attuale posizione storica.

2.6.3 La Geografia Ardanense

Ardanìa è parte integrante dell'Argenjaly, ne è il pieno centro. Ardanìa difatti nella vecchia lingua, significa “il luogo da cui lo sguardo parte”. E' composta di 4 strati (che vengono trattati partendo dall'alto):

La volta superiore:

è lo strato più alto di Ardanìa e racchiude la massima parte dell'Argenjaly. Non conosciamo più molto della volta superiore, ma vi sono delle conoscenze che non sono andate perdute. Gli antichi distinguevano alla vista 3 pianeti:

- Aguardar (“pianeta del fuoco perenne”) che fornisce la luce a tutte le cose. Ad oggi il pianeta non è più visibile agli uomini, ma la sua vita è dimostrata dalla stessa luce che mi permette di scrivere ora. Gli uomini amano chiamare questo pianeta l'osservatore, e leggende pagane raccontano, che quando l'osservatore chiude gli occhi il buio può avanzare per ghermire il mondo. Un giorno che l'osservatore si disinteresserà completamente di Ardanìa, il buio la inghiottirà per sempre.
- Ettanien (“Il grande globo”), visibile specialmente di notte al riflesso delle 12 sorelle (di cui tratteremo più avanti). Il pianeta risulta essere assolutamente immobile nella volta superiore e si dice che sia un mondo abitato. Forse sono soltanto leggende, ma nell'anno dei draghi, stormi di quelle creature soprannaturali volarono da Ettanien verso Ardanìa portando la morte e la distruzione sulle terre conosciute. Da quel giorno molta superstizione lega quel pianeta alle sventure degli uomini, ma la storia che vi ho appena scritto non viene creduta, se non attorno ad un fuoco di fanciulli. Gli uomini sono soliti chiamare il pianeta “Sventura”, ma ancor più spesso non lo nominano affatto.
- Derit (“anello di smeraldo”) è il terzo pianeta, ed è visibile oggi soltanto dal telescopio della splendente, anche se non più in maniera chiara. La magia del telescopio è antica e la sua lente non basta a raggiungere il pianeta. E' un pianeta di cui non conosciamo nulla e che al momento appare oscuro e poco nitido. Viene tramandato tra i saggi che esso venne chiamato a questo modo, poiché alla vista aveva un colore verde, che sfumava al centro verso l'azzurro.

Nella volta superiore è presente anche un piccolo pianeta satellite di Ardanìa, chiamato “Nut” (“bocciolo”), che ora gli uomini chiamano luna. La vicinanza di questo pianeta e della corona dei re (di cui tratteremo più avanti), sembra poter agire in qualche maniera sull'irrequietezza dei mari e dei venti. Su questo al momento non mi sento di esprimere alcun giudizio, ma il rapporto sembra essere molto stretto. L'ultima parte della volta superiore degna di trattazione accademica è quella formata dalle Belenil (“luci nel cielo”). Durante la notte oltre alla maestosa presenza di Ettanien sono visibili alcuni

insiemi di Belenill (o nell'attuale gergo umano fuochi lontani). Alcune hanno avuto dei nomi nel corso della storia, ma per i più non sono che punti di riferimento o mezzi di illuminazione notturna. Guardando la volta superiore durante la notte, si viene subito attratti dalle Dodici sorelle. Sono 12 Belenil luminosissime, tanto da rischiarare la notte. Vengono nascoste di giorno dalla luce maggiore di Aguadar, ma nella notte divengono regine. Sono poste discretamente vicine l'una all'altra, separate soltanto da un vuoto centrale. Si dice che all'alba di tutto, ci fossero nel centro altre due sorelle, scomparse da millenni. Nella credenza popolare ognuna delle dodici sorelle, corrisponderebbe ad un mese del calendario Imperiale. Si può individuare un'intensificazione della luminosità di queste, cadenzata con quei periodi dell'anno particolare per due delle sorelle. I popolani amano chiamare queste due stelle (in corrispondenza dei mesi in cui rifulgono maggiormente): Regina di Madrigale e Regina di Orifoglia. Altri fuochi lontani importanti formano "la corona dei Re". Questa formazione è una fittissima serie di luci nel cielo di luminosità variabile. Sono talmente tante, che è uso degli amanti contarle insieme nelle serate romantiche. Si dice che portino fortuna all'amor nascente. Un evento popolare nelle corti in questo periodo, vuole ricordare la notte in cui il popolo di Djare venne liberato dal suo millenario isolamento. I primi che guardando la volta superiore nella sua totalità piansero, osservando "la corona dei Re". Si è saputo in seguito che loro ricordando la corona dei re, pensassero che fosse un oggetto reale. Una volta usciti dalle loro grotte ed osservatolo, non poterono credere che nella volta superiore potesse esserci un qualcosa che superasse in bellezza ogni oggetto mai creato. Vi è infine una Belenill chiamata Criddillé ("Signora del giusto cammino"), utilizzata dagli esploratori e dai marinai come riferimento notturno. Gli uomini usano chiamarla Speranza. Non è inusuale trovare viaggiatori che seppelliscono in terra una moneta per avere il favore di Speranza durante un lungo cammino. Una popolare leggenda ondolindelore vuole che la vanità delle 12 sorelle brilli tanto da nascondere altre stelle. Questo per far sì che l'antico popolo ammiri ed ami soltanto loro. Io amo credere che questo sia vero.

Lo strato della vita:

chiamato in questa maniera perché accoglie la quasi totalità delle creature viventi su Ardania. Questo strato centrale ha vissuto molte trasformazioni alla sua creazione primordiale. Che fossero un capriccio degli Dei o che ne fosse altro la causa, questo non mi è dato di saperlo. Gli antichi tramandano che all'origine le terre erano molto più divise e che non fossero attaccate al centro del pianeta. Questo gli permetteva di navigare come enormi barche per gli immensi mari che allora non erano solcati da altri che da loro. Dopo continui scontri le une contro le altre e di enormi danni alla loro perfetta superficie, gli Dei decisero di dargli delle radici come avevano già fatto per le piante. A quella epoca le terre assunsero la forma che ora i nostri cartografi riportano. Purtroppo le terre che si scontrano non sono dissimili da due pergamene che impattano l'una contro il bordo dell'altra. Quando questo avviene difatti, una parte della pergamena si alza rispetto alla superficie, e lo stesso è accaduto per quelle terre. Tutto ciò ha portato all'innalzarsi dei monti e alla creazione della Terrumtria ("Il muro di montagne") al centro dei nostri oceani navigabili. Il muro di montagne non ci permette di circumnavigare il pianeta, per avere la prova certa che anche Ardania sia tonda come gli altri pianeti conosciuti. La linea di pensiero generale è che comunque anche Ardania sia Tonda. E' infatti su questo che si basa la teoria che vi espongo dei 4 strati (vedere schema sottostante).

La volta inferiore:

è lo strato più basso, che definisce tutto ciò che si trova al di sotto dello strato della vita. Ci sono studiosi che intendono comprendere in questa volta anche le grotte, alcuni che le escludono ed altri che includono soltanto le grotte non scavate dall'uomo. Non mi fermerò a discutere su quale sia per me la teoria più valida, ma è importante ribadire il concetto di base. Tutto ciò che si trova sotto il suolo dello strato della vita, fa parte della volta inferiore. A causa di minacce sempre presenti e della difficoltà di accesso, è la parte di Ardania di cui sono state tramandate meno nozioni. I veri maestri del sapere in questo campo (elfi oscuri e nani), non si sono mai soffermati a studiarla, ma al contrario hanno tentato (con ottimi risultati) di conformare l'ambiente a quello dello strato della vita. Neanche loro quindi sono in grado di rivelarci i segreti di questa misteriosa volta.

Lo strato del vento e del destino:

è l'ultimo strato discusso dagli antichi. Essi comprendevano in questo concetto tutte le attività non tangibili del pianeta. Associavano spesso tutto quello che non erano in grado di spiegare a questa categoria, facendola divenire un caotico insieme di elementi terribilmente complessi anche per le loro menti superiori. La tradizione ci ha fatto definire ogni influenza del pianeta inspiegabile (se non con la volontà divina) come destino, e distante da questo ci fa collocare un altro elemento naturale: Il vento. Questo era visto dagli antichi come fondante della vita, attraverso il respiro, e come collante tra lo strato della vita e la volta superiore. Ho inserito la trattazione di questo strato al termine dei 4, poiché è certo quello più controverso, specialmente se a discuterne sono i teologi.

Il giorno e la notte

Il ciclo di giorno e notte è difficile da individuare su Ardania, per la composizione della volta superiore, mai oscurata del tutto causa la presenza delle 12 sorelle. Il ciclo giornaliero è comunque universalmente diviso nelle 16 ore di luce piena (detto dei contadini di Nosper: "finché siamo sotto lo sguardo di Aguardar, si lavora!"), e nelle 8 ore delle sorelle. Le ore delle sorelle, corrispondono spesso al periodo definito notte. Questo però varia di diverse ore a seconda della parte di Ardania dove ci si trovi a vivere. Qui al Picco dell'Aquila, le sorelle arrivano molto prima che nella soleggiata Seliand.

2.6.4 Il Calendario

Vari sono i calendari utilizzati dalle varie stirpi, razze e popoli nel continente e nelle isole. Fattori religiosi, razziali, culturali hanno portato la creazione di diversi modi di misurare il tempo; la crescente espansione dell'Impero ha comportato tuttavia, col passare degli anni, una omogenea distribuzione del sapere umano in ogni angolo di Ardania.

Poco si conosce riguardo alle origini dei nomi dei mesi o dei giorni. Solamente in questa epoca di pace, uomini dotti hanno potuto abbandonare la spada e dedicare il proprio tempo, tra le varie discipline, all'etimologia e allo studio della lingua.

L'Anno Imperiale si rifà ai due passaggi consecutivi del Sole nel giorno dell'Equinozio di Primavera ed è pari a 365 giorni, 5 ore, 48 minuti e 46 secondi. Il Primo Anno Imperiale corrisponde alla data di fondazione dell'Impero, quando cioè Ametraal Da Silva ascese al trono di Hammerheim, sconfiggendo ed esiliando le cinque famiglie aristocratiche al potere. Dopo che l'impero è stato dichiarato sciolto si è scelto di utilizzare questo calendario per continuare la tradizione. E' composto da 12 mesi dalla durata differente, per motivi storici legati agli antichi culti, ed è diviso in 4 periodi uguali chiamate Stagioni. I nomi sono elencati di seguito:

- Postapritore Primo mese dell'anno, consta di 31 giorni. Il primo di essi è chiamato Apritore e rappresenta il primo giorno del nuovo anno. Apritore è giorno di festa in tutto il continente.
- Forense Composto da 28 giorni, di 29 ogni 4 anni per compensare lo scarto di un giorno accumulatosi considerando tutti i 365 giorni composti da 24 ore esatte. In tempi antichi, esso rappresentava il periodo di tempo in cui il Re si dedicava all'amministrazione piena della giustizia, concedendo grazie, stabilendo ammende, fissando pene in luogo alla giustizia ordinaria. E da esso deriva il nome.
- Macinale 31 giorni, segna l'inizio della Primavera e il ritorno nei campi per la popolazione contadina che rappresenta buona parte della forza lavoro odierna. Molto probabilmente il nome deriva dal lavoro di macina dei cereali per la produzione del pane.
- Adulain 30 giorni. Non si conosce per certa l'etimologia della parola; molto probabilmente deriva dalla lingua elfica, in onore a qualche dea della fertilità di cui abbiamo perso ogni conoscenza.
- Madrigale Il mese degli innamorati, da 31 giorni costituito. La musica, l'amore accompagnano questo periodo, in cui iniziano gli spettacoli all'aperto e le prime sagre contadine.
- Granaio 30 giorni. Periodo di commercio, si lavorano i prodotti della campagna e si rivendono ai mercati cittadini. Una grande parata militare si svolge in ogni città, mercanti da ogni angolo di Ardania giungono per vendere i propri prodotti. Inizio dell'Estate.

- Lithe 31 giorni, il mese mediano. A metà mese si svolge la Festa del Lithe, la festa di mezz'estate, una delle feste più importanti nel Calendario Imperiale. In ogni città vengono organizzati tornei e giostre, mentre ad Hammerheim si svolge la Grande Giostra del Lithe, in cui cavalieri, maghi e avventurieri si sfidano in diverse discipline davanti all'imperatore in persona. Anche qui l'etimologia è incerta.
- Antedain 31 giorni. Mese dedicato alla Luna, il nome deriva da un'antica dea guerriera venerata assieme al suo scudo con glifo di luna, di nome Antedha.
- Solfeggiante 30 giorni, il mese della Vendemmia. Inizia perciò la lavorazione dei distillati di uva e la produzione dei vini nelle campagne del sud. Fine dell'Estate, comincia l'Autunno. L'origine del nome: si racconta, in una leggenda, di un intrepido bardo che catturò della polvere di stelle per sedurre una ninfa del mare. Gli Dei si alterarono per il furto e il sopruso, e condannarono il mago alla dannazione. Egli però, un mese all'anno, aveva la possibilità di tornare sulla terra e proprio in questo mese egli vaga, accompagnato dal suo inseparabile zufolo, per le foreste e le campagne, suonando rapsodie malinconiche.
- Orifoglia 31 giorni, il paesaggio si colora di oro, rosso e bruno, le foglie cadono, i primi freddi. Il nome è presto spiegato. In questo mese ricorre l'anniversario della Battaglia dei Grandi Fiumi, i vecchi radunano i bambini davanti al fuoco e raccontano le gesta dei grandi eroi che liberarono l'Impero dalla minaccia oscura.
- Nembonume Mese di pioggia, di 30 giorni composto. Proprio in questo periodo, secondo le leggende, gli Elfi uscirono dai Laghi della Creazione e vagarono per ogni angolo di Ardania dando un nome ad ogni cosa. Altro nome di provenienza contadina, racchiude in termini ancestrali il grigiore del periodo.
- Dodecabrullo Ultimo mese dell'Anno, segna l'inizio dell'Inverno. Mese dalla doppia faccia: esso ospita la principale festa religiosa, ma il suo ricordo è legato anche alle grandi nevicate che portarono carestie nei tempi addietro. Un detto dice infatti: "Come il Dodecabrullo, crudele per il corpo, glorioso per l'anima". Il nome, composto, descrive la particolarità di essere il dodicesimo mese e l'avarizia di provvigioni del periodo.

Ad Hammerhem, per indicare una particolare data, si segue questa sequenza: si indica, se si vuole, il nome del giorno (Lunedì, Martedì, ecc...), si enuncia il giorno, nella sequenza mensile, poi il nome del mese e in seguito l'Anno Imperiale. Per esempio quest'oggi, il giorno in cui scrivo queste righe, potrebbe essere così indicato: Mercoledì, Quattordicesimo Nembonume del 265esimo Anno Imperiale.

Negli ultimi anni il rapporto con la razza elfica, per lungo tempo rimasto nell'indifferenza e nel reciproco sospetto verso gli abitanti dei Regni umani, è andato via via migliorando, creando forti legami basati sul commercio, la cultura, l'amicizia ed il reciproco scambio di conoscenze. Sono risaputi quindi, da parte dello studioso, i tempi e i modi in cui gli Elfi scandiscono il tempo, pur tenendo per sé tali usi, utilizzando per comunicare con le altre razze, l'attuale riferimento delle popolazioni umane di Ardania, ovvero l'Anno Imperiale e ciò che ne consegue.

In primo luogo, non esistono nomi né modi di contare le ore nella giornata: nei tempi passati ci si riferiva, mediante termini caduti ormai in disuso, all'inclinazione dei raggi solari nei diversi periodi dell'anno, mentre i giorni non avevano alcun nome che li differenziasse. Si tenga presente comunque che gli Elfi non hanno mai avuto, prima dell'avvento dell'uomo, la necessità di suddividere la loro lunga vita in intervalli ristretti (e a loro detta "frenetici") quali quelli adottati dall'uomo.

Si utilizza ancora, nelle comunità elfiche venute meno a contatto con la cultura umana, la vecchia nomenclatura dei mesi. Essi sono, partendo dal corrispettivo del nostro PostApritore: Narwain, Ninui, Gwaeron, Gwirth, Lothron, Nòrui, Cerveth, Ural, Ivanneth, Narbeleth, Hithui, Girithron, ognuno costituito da 30 giorni, più il mese di Arda, di 5 giorni (di 6 nei bisestili). Non esiste, invece, una vera e propria conta degli anni: il periodo di riferimento è la fioritura dell'albero sacro denominato Tulip, il cui ciclo di evoluzione ha durata di 78 anni umani. Si hanno notizie comunque di una revisione del calendario avvenuta più di un migliaio di anni fa, dalla quale il conteggio è ripartito da zero, a causa di una malattia dell'Albero Bianco, e che durante la stesura del seguente trattato si è nel periodo della Ventunesima fioritura. Approssimativamente si utilizza quindi una datazione simile alla seguente: oggi è il Ventunesimo giorno di Cerveth, della Ventisettesima parte della Ventunesima fioritura del Tulip.

Per quanto riguarda i Nani, razza per lungo tempo nascosta nelle viscere di Ardania e di cui per lungo tempo si era perso anche il ricordo, da quanto appreso nei pochi scambi venutisi recentemente a creare, si può notare come anch'essi adottino una nomenclatura a dodici mesi, curiosamente suddivisi nello stesso numero di quelli umani, con l'ultimo atto a rendere di omaggio alla famiglia regnante. Si parla quindi dei mesi di: Cot, Zert, Drenat, Formeghet, Puste, Hug, Wqut, Ytor, Jnust, Morgat, Archon, Gridopossente, mentre per quanto riguarda i giorni, essi vengono calcolati in base a semplici

numeri, a partire da una data particolare di cui gli esponenti di tale razza non amano raccontare i dettagli. Utilizzando come esempio la data di stesura della revisione attuale, in questo momento si è nell'anno 4233, giorno 19, di Wqut.

2.6.5 I Molti Luoghi

Prima di trattare la storia antica del pianeta (con la cronologia degli anni dimenticati), c'è da spiegare un concetto particolarmente complesso. Per far questo devo obbligatoriamente tornare in dietro nel tempo, quando gli antichi erano in grado di utilizzare una magia che noi non siamo capaci neanche di immaginare. Ogni mago conoscerà il concetto di portale, ed è da questo concetto che bisogna partire per comprendere quella che fu la prima e più grave crisi di Ardanìa. Come te che stai leggendo anche gli antichi erano mossi da un'idea di conoscenza. La loro partiva però da basi diverse, ed avevano anche mezzi diversi per tentare di perseguirla. Il loro concetto di portale e la loro magia era tale da poterli permettere cose a noi inimmaginabili, cose che provocarono due reazioni che avrebbero segnato per sempre la storia del pianeta. La prima e più grande ambizione degli studiosi della Volta superiore, era quella di raggiungere i pianeti che avevano tanto attentamente studiato e quindi strutturarono una serie di portali, che utilizzando la forza della loro collettività, riuscissero a raggiungere luoghi lontanissimi. Non ci è dato di sapere cosa li rendesse così sicuri delle loro possibilità e come avessero calcolato le incognite di un tale assurdo viaggio, ma ciò che ci è tramandato è che tentarono. Essi raggiunsero tutti i pianeti a cui oggi diamo un nome, ma nessuna delle luci nel cielo. Questo poiché non ebbero modo di utilizzare nuovamente i portali che loro chiamavano Dedenjam ("Porte verso i vicini"). Nel quarto viaggio (verso il terzo pianeta e dopo aver visto gli altri compreso il Nut), si persero tutti i componenti dell'esplorazione ed il Dedenjam si chiuse inspiegabilmente. Il popolo di Yiu decise allora di sospendere i viaggi per comprendere l'origine dell'errore. Nell'anno successivo, che venne tramandato come "L'anno dei draghi", volarono nel cielo per la prima volta queste creature. Questi enormi rettili si abbattono a centinaia contro le difese dell'antico popolo, ma molto riuscirono a distruggere creando una profonda cicatrice in una cultura unica e pacifica, che non aveva mai vissuto una guerra in cui il valore dell'avversario era quantomeno pari al suo. Si dice che da quel giorno i Draghi dimorino su Ardanìa (e si fa risalire l'avvento del Drago di smeraldo a questa data). Non mi dilungherò oltre su questo argomento che fonde la storia con la fantasia. Vanno spese però parole per il periodo che seguì. La guerra e la distruzione fecero scattare la molla della paura e la volontà di rafforzarsi negli Yiu. Ci fu quindi un periodo di decadenza culturale, che creò lo spazio adeguato alla creazione di terribili armi da guerra e di micidiali magie. Per evitare ogni possibile minaccia, assoggettarono al loro dominio ogni razza conosciuta, sotto il forte giogo del loro potere e la morsa della paura. Il dominio totale fece sentire tanto forti questi nostri predecessori, che nella loro follia decisero di fare una scoperta ancor più grande di quella dei propri vicini. Essi vollero scoprire l'origine degli Dei, non sentendosi poi molto inferiori a loro. Come per scacciare il loro passato infausto essi progettavano di nuovo dei portali, ma non per coprire delle distanze conosciute, ne fecero per raggiungerne di sconosciute. Utilizzando i poteri del Cludmessy ("signore dei divinatori") essi riuscirono a creare 8 portali che si aprivano nei principali Luoghi di esistenza oltre all'Argenjaly visibile. Inoltre riuscirono a costruirne 4 che si aprivano verso altre realtà su Argenjaly diversi. Questo fu il più grave errore che commiserò gli antichi e la più grande benedizione per l'uomo. I portali rimasero attivi per 61 anni, che si ricordano come "I 61 fiori di tomba". A nessuno di quegli anni venne dato un nome. Gli antichi scoprirono cose incredibili sulla struttura del creato, ma pagarono queste scoperte a caro prezzo. Dopo 61 anni di ricerche presso i 8 Dedenjam sui Luoghi, si sentirono pronti a viaggiare attraverso i 4 Dedenjam verso i diversi Argenjaly. Quando questi furono aperti ed attraversati, gli Antichi cominciarono a conquistare le altre razze ed a sottometterle ai propri voleri, cominciando a credere veramente di poter dominare su ogni cosa. Fu quello il momento in cui gli Dei scesero a difendere i loro mondi. Si tramanda che furono quelli i giorni in cui i nani giunsero su Ardanìa, e si narra che per più di 2700 anni gli elementi di ogni mondo si scontrarono per preservare la propria natura. Nulla di questo può essere certo creduto, ma la tradizione lo tramanda, ed io rappresentandola non posso fare altrimenti. Dopo questi millenni di lotta, due di questi mondi furono cancellati, e l'uomo comparve su Ardanìa (del terzo mondo non si tramanda notizia alcuna). Gli Dei (non necessariamente quelli che ora conosciamo) chiusero per sempre la possibilità di viaggiare attraverso i Dedenjam e gli Antichi vennero quasi annientati, perdendo gran parte del loro potere. In questa epoca essi abbandonarono quasi totalmente quello che viene oggi definito continente umano, lasciando soltanto una roccaforte nel luogo in cui sorge Hammerheim attualmente. Soltanto gli Yiu si avvidero di ciò che era stato, mentre gli umani ed i nani ne persero totalmente coscienza. Forse un derivato della perdita del loro mondo? Delle loro divinità? Non posso fare supposizioni su delle leggende purtroppo. Quel che è venuto dopo è storia, e voi forse lo ricordate meglio di me. E' più facile per un vecchio ricordare il passato che vivere il presente o la storia recente. Per me recente è un concetto discretamente esteso. A conclusione di questa parte dello scritto, posso dirvi cosa gli Antichi hanno scoperto negli 8 Dedenjam aperti verso altri Luoghi non visibili del proprio Argenjaly (questi Luoghi secondo gli

antichi, erano comuni a tutti e quattro gli Argenjaly), sperando che ciò che scrivo sia vero e che la vita di un popolo valga poche righe:

Il Luogo degli spiriti:

qui si raccolgono le anime dei morti. Sembra che non tutte le razze siano destinate ad avere una transizione attraverso questo Luogo. E' da qui che i sacerdoti possono richiamare le anime dei morti per parlargli, oppure per riportarle in vita. Si crede che è qui che il giudizio degli Dei interviene per sancire l'eternità dell'anima. I confini di questo vettore sembrano ricalcare quelli di Ardania. Gli esploratori di Yiu riportarono uno strano racconto. All'interno di questo Luogo vaga un guerriero in armatura completamente nera, con un enorme scimitarra sulla schiena. Non se ne descrivono le sembianze, ma sembra che esso sia il guardiano dei morti. Quando gli esploratori provarono a fare uscire un'anima dal Luogo per studiarla, questo guerriero ne uccise la metà con una facilità disarmante, smettendo quando gli esploratori si arresero.

Il Luogo oscuro:

sembra che questo Luogo sia completamente avvolto dall'assoluta oscurità e che si abitano da creature in grado di vivere in un ambiente simile. La tradizione orale non trasmette più di questo purtroppo. E' un Luogo che sembra privo di scopo, almeno per la mente arrugginita. Non se ne conoscono i confini. Il Luogo dell'equilibrio: E' un crogiolo di elementi dove l'acqua, il fuoco, la terra e l'aria con i loro signori elementari vivono in armonia. La forza degli elementi primordiali si riversa in questo Luogo, che può essere considerato grande come il continente umano. Dai racconti dell'antico popolo sembra che gli abitanti del Luogo non si siano dimostrati affatto ostili.

Il Luogo del Potere:

questo è un Luogo che ha confini ristretti come l'isola dei pescatori. E' completamente vuoto e permeato di forza magica. Non se ne tramanda altro.

Il Luogo del Tulip:

è un Luogo di cui non si conoscono i confini. Vi si trova un enorme albero bianco, dall'altezza sconfinata. Si dice che il Tulip di Ondolinde sia un piccolo rametto di questo albero. Forse sarò influenzato dal luogo in cui abito, ma non è da sottovalutare l'ipotesi, che questo possa essere il grande albero della mitologia nordica. All'interno di questo Luogo, attraverso i rami del Tulip si può accedere ad altri Luoghi:

Il bosco dei lupi:

si dice che questo bosco grande quanto il Doriath sia casa di Beltalin e Suldanas. Nessun antico è tornato mai dai rami del Tulip quindi questa e quelle sottostanti sono soltanto visioni del posto giunte magicamente ai divinatori dell'epoca;

L'oceano delle barche volanti:

Le dimensioni di questo Luogo non sono conosciute. Al suo interno vi è un oceano immenso dove nuotano ninfe. Sovente sono visibili barche volanti, colme di oggetti incantati di meraviglioso potere. Sembra che questo sia il Luogo di residenza di Earlann e Morrigan;

La tela dell'inganno:

questo Luogo è relativamente piccolo. Grande come il sud Doriath contiene, come se una ragnatela gli facesse da amaca, un immenso castello. Sembra che nel castello dimorino Kelthra e Luugh.

Il Luogo della rocca gemmata:

E' un immensa montagna (grande da sola alla base, come tutte le terre del Nord) scolpita a forma di rocca e completamente coperta di fasce di metallo ornate da gemme. Sembra che sia la residenza di tutte le divinità naniche;

Il Luogo delle radici interrate:

questo è un Luogo molto angusto e pieno di aria soffocante. Le sue dimensioni non sono definite, ma sembra sempre di essere in uno spazio chiuso molto piccolo. Questa è la dimora di Vashnaar e Sssi rooch. All'interno delle radici, si può accedere ad altri Luoghi collegati a questo:

Le lande degli orchi:

in questa enorme pianura le divinità orchesche si danno perenne battaglia con eserciti di orchi non morti. Azgork guida le schiere le une contro le altre fino alla consunzione delle carni. Si racconta che quando l'antico incaricato giunse qui, le divinità orchesche lo attaccarono e lui riuscì a respingerle con tal vigore, che ne rimasero vive soltanto 3. Queste si spartirono il dominio delle altre divenendo più forti. Da qui la rinascita della prolificità orchesca;

Le schiere degli spiriti:

da qui quelli che erano gli 8 spiriti, pianificavano la distruzione del mondo conosciuto. Si dice che questo piccolissimo Luogo, sia una stanza grande come il salone di un castello. Al centro ci sarebbe un tavolo di modeste dimensioni con 10 sedie;

Gli abissi dei principi:

Il Luogo ha le dimensioni di una grande catena montuosa. Quasi tutte le montagne risultano spaccate ed all'interno in diversi livelli, si trovano i domini dei principi demoniaci. Qui i principi radunano le loro immonde armate;

Luogo degli eroi:

questo Luogo conduce in un salone senza confini, alle cui pareti ci sono innumerevoli porte. Qui è possibile incontrare eroi del passato e non c'è stato modo per gli Antichi né di arrivare alla fine del salone, né di aprire alcuna delle sue porte. Questo salone è la residenza di Crom, ed è legata ad altri vettori attraverso grandi cancellate:

Il parco dai mille giardini:

questa sembra essere la residenza di Altea. Sono immensi parchi, dove è presente ogni delizia. La quiete è onnipresente ed ai confini del parco vi sono labirinti di siepi. Questi labirinti se affrontati, conducono sempre all'interno del parco, ma in punti diversi del confine;

La fucina di lava:

la temperatura di questo piccolo Luogo è elevatissima. Troneggia un enorme incudine fatta di lava viva, al centro di un laboratorio artigiano molto elegante ed essenziale. Sembra che questa sia la residenza di Aengus;

La cascata della tartaruga:

è un Luogo dove scorre un grandissimo fiume, che dopo essersi gettato in una cascata di incredibile bellezza, termina in un placido laghetto di montagna. Appena sotto la cascata, un enorme tartaruga sembra attendere che l'eternità passi. Si è tramandato che la tartaruga fosse Paravone, ma è una supposizione dell'antico visitatore. Questa è certamente la residenza di Danu.

La casa senza notte:

questo Luogo è composto da una magnifica casa, con un giardino che la circonda. La casa è una villa a due piani, dove non è stato possibile entrare. Si suppone che nella villa abitino Oghmar e Awen.

2.6.6 Punti Salienti della Storia antica

- 46980 C.I. – L'antico impero arriva al culmine del suo splendore. Tutto è gestito dalla pacifica mano di Gryeden l'augusto. Le razze deboli vengono aiutate a crescere, le razze forti vengono educate ad incanalare la loro prestantza verso quel che è ritenuto giusto. Vengono fondate colonie in tutta Ardanìa.
- 30214 C.I. – Dopo millenni di opulenza i Tylerian ("signori delle scienze") decidono di ampliare i propri orizzonti verso gli altri mondi visibili. Vengono costruiti i Dedenjam verso i tre pianeti conosciuti ed il Nut.
- 30112 C.I. – Vengono completate tutte le spedizioni verso i pianeti visibili con enorme successo, soltanto quella verso l'Ettanien termina rovinosamente. Si dà la colpa alla chiusura improvvisa del portale che ha condannato a morte certa gli esploratori.
- 30111 C.I. – Diviene l'anno chiamato "dei draghi". Il cielo si riempie di draghi che attaccano in gran numero le forze degli Yiu. Si reputa che ci possa essere una connessione tra l'avvento dei draghi e la fallita spedizione su Ettanien.
- 30105 / – 20067 C.I. – vengono ricordati come gli anni dell'Oppressione. Gli antichi costrinsero le razze a sottomettersi per paura che l'attacco dei draghi li avesse fatti passare per deboli. Molte razze si estinsero sotto il gioco degli Imperatori del terrore. Sopravvissero soltanto le razze non ritenute pericolose per il futuro.
- 20065 / – 20002 C.I. – Questo è il periodo denominato "I 61 fiori di tomba". Gli antichi costruirono i 12 portali e cominciarono l'esplorazione per primi nei portali che conducevano agli 8 Luoghi. Successivamente per due anni, conquistarono e sottomisero le creature al di là dei portali per i 4 diversi Argenjaly.
- 20001 / – 19999 C.I. – Il popolo di Djare giunge su Ardanìa e crea il suo primo insediamento nelle montagne del continente Est dell'antico impero.

- 19998 / – 16298 C.I. – Le Guerre dei Portali. Nel -19466 viene distrutto l' Argenjaly chiamato Grulland (“delle creature a forma di maiale”). Nel -18347 viene distrutto l' Argenjaly Fresnocte (“dei morti che pensano”). Nel -17012 circa, l'uomo fece la sua comparsa su Ardania. In questi 2700 anni gli stessi Dei, utilizzando l'insieme degli elementi presenti nei loro luoghi di origine, si combatterono e combatterono gli antichi. Al termine di questo periodo, nell'anno – 16298 gli Dei chiusero i portali per sempre, rimandando gli Antichi su Ardania e riducendoli ad una pallida imitazione di quello che in precedenza erano.
- 16262 C.I. – Furono anni di assestamento, nei quali gli Antichi si ritirarono nel loro Impero d'ovest per rinsaldare le loro forze. Si crearono le prime lotte all'interno della collettività per decidere il destino del popolo. Acquisirono forza i movimenti Imperialisti e Decadentisti.
- 16261 / – 15356 C.I. – Gli Anni del Mutamento. Gli antichi hanno una crisi comune in seguito ai traumi incredibili subiti, che disgregano quasi la collettività. Tra la volontà di dimenticare gli errori del passato e la consapevolezza di essere un popolo molto diverso da quello che conquistò più mondi, la collettività si ricompone e si rafforza. Viene indetto un consiglio dei Millenari e la decisione è quella di assumere una nuova identità. Per simboleggiare questo cambiamento gli antichi chiamano se stessi “Elfi” (cioè “nuovi”). Il consiglio durò più di 512 anni e istituì anche una nuova forma di comunicazione, la lingua elfica. Tra i popoli (Djaredin e elfi) venne tacitamente accettata la lingua degli uomini come lingua interrazziale.
- 15355 / – 9569 C.I. – Era dell'Assestamento. Gli elfi estendono il loro dominio anche alle colonie umane, mentre gli Djare si insediano sempre più all'interno delle montagne. Insegnano l'arte metallurgica agli uomini e fanno con loro un patto di non belligeranza e di alleanza in caso di conflitto. Cominciano a nascere i primi insediamenti umani stabili, mentre i Djare possono già vantare un impero progredito.
- 9173 C.I. – In seguito alle rivelazioni avute dalla sciamana Dolort, si comincia a propagare tra gli uomini la fede nei “veri” Dei e si bandiscono i culti pagani. Dolort si professa Suprema sacerdotessa di Crom.
- 9172 / – 8856 C.I. – Le persecuzioni di Suldanas. In questi anni Dolort (- 9153 / 9060) ed i suoi discepoli fondano le basi di quello che è oggi il Pantheon umano. I cultisti di Suldanas, perseguono tutti i fedeli umani, considerandoli blasfemi. Nonostante la loro efficace lotta e la loro magia, i sacerdoti umani riescono a far prosperare il culto in maniera segreta. Gli elfi abbandonano le persecuzioni resosi conto del livello di penetrazione delle nuove religioni nel -8855.
- 8855 C.I. – Anno della Processione. In questo memorabile anno, i grandi sacerdoti delle fedi umane, organizzarono un imponente processione. Milioni di persone si recano in pellegrinaggio verso la capitale delle colonie elfiche, chiedendo il riconoscimento del loro culto. Gli elfi vedendo l'immane mobilitazione, accolgono la richiesta degli umani, terminando le persecuzioni.
- 8740 / – 6711 C.I. – Anni delle Bonifiche. Gli umani ed il popolo di Djare, mentre gli elfi sono ancora impegnati in conflitti interni, muovono grandi forze in una guerra contro i mostri presenti nel continente. Sono anni di sofferenze e di vittorie, di esperienza e di gloria. I capi umani, cominciano a venire scelti per la prestantza in guerra e per le abilità tattiche. Il carisma assume un tono di secondo piano. Una volta ripulite grandi zone abitabili queste vengono bonificate per gli insediamenti.
- 6600 / – 4200 C.I. –Anni delle scoperte. La pace e la prosperità degli umani e degli Djare, cresce a dismisura. Si costruiscono grandi opere murarie e si commercia con gran profitto. Si comincia a delineare la società come noi la conosciamo.
- 5800 C.I. – Anno dell'Isolamento. Gli elfi annunciano alle loro colonie del continente ad Est che non saranno tollerate intrusioni nei territori Imperiali. Vengono fortificate le difese sui confini e negli insediamenti locali.
- 5285 C.I. – Prime avvisaglie dei falò senza luce (non riconosciute) che si propagheranno negli anni a seguire fino a divenire un disastroso conflitto tra imperialisti e decadentisti. Inizia dunque la cancellazione di gran parte dell'antica cultura elfica.
- 5227 C.I. – La Fine della Dinastia Elfica. La cerimonia di incoronazione di Thorondil come re degli elfi viene bruscamente interrotta dall'orda di Ghaunadaur che approfitta dei primi effetti dei falò per attaccare di sorpresa gli elfi. Gli imperfetti vengono sconfitti ma la casata dei Re è estinta.

- 5156 / -4800 C.I. – Le guerre per l'indipendenza. Gli uomini e gli Djare, sempre più sicuri delle loro possibilità, cominciano a sfidare l'autorità degli elfi per guadagnare l'indipendenza.
- 4989/-4889 C.I. – Dopo numerosi tentativi falliti ricreare un nuovo assetto di potere tra gli elfi, la casata drow causa lo scoppio di una terribile guerra tra gli elfi, la guerra dei 100 anni.
- 4887 C.I. – La casata Drow, sconfitta decide di andare in esilio nelle profondità della terra dove comincia a convertirsi a Luugh e Kheltra.
- 4872 C.I. – I Drow fondano Luughnasad nelle profondità della terra.
- 4800/- 3900 – In questi secoli di terribile disfatta per gli elfi, che hanno perso una casata e che stanno subendo le croniche distruzioni dei falò senza luce, diviene un importante punto di riferimento l'Oracolo dell'Ordine dell'Antica via, misteriosamente immune dagli attacchi dei decadentisti.
- 3989 C.I. – La Dama Bianca, rappresentante dell'Oracolo dell'Ordine dell'Antica via, ed in pratica guida degli elfi per tacito consenso ottiene la neutralità da parte degli umani per la ventura guerra con gli Djare.
- 3965 C.I. – Vi è una terribile battaglia su quella che è l'ultima colonia dell'oramai continente umano. Gli Djare e gli elfi si affrontano, mentre gli umani si tirano indietro all'improvviso. Gli Djare vengono sconfitti e deportati dagli elfi. Gli umani approfittano della situazione per prendere possesso di più ampie zone.
- 3964/ -3837 C.I. – Al termine della deportazione, il popolo di Djare scompare senza traccia dal continente. La storia li dimentica lentamente. Gli elfi si ritirano nel continente ancora proibito agli uomini, ad ovest del mare.
- 3964/- 3943 C.I. – Anni di definitiva repressione interna dei decadentisti tra gli elfi. Essi tuttavia, con un ultimo gesto riescono finalmente ad annientare anche l'Oracolo dell'Ordine dell'Antica Via, ed uccidono la Dama Bianca.
- 3901 C.I. – Anno dell'Esodo. Dopo molte discussioni gli elfi quencya decidono di lasciare la casata dei sindar nella foresta e di viaggiare verso nord per fondare un loro reame, vengono guidati verso nord da Finwerin Eldamar. Arabella dichiara quello stesso anno la nascita del regno di Tiond degli elfi silvani e ne diviene regina.
- 3893 C.I. – Dopo un lungo viaggio e molto lavoro, comincia a nascere una città per i quencya nel Nord, viene detta Ondolinde, e quell'anno viene incoronato primo re Finwerin Eldamar, l'elfo che li aveva guidati con lungimiranza.
- 3842 C.I. – Anno dei Saluti. Alcune famiglie quencya, col permesso di Finwerin lasciano Ondolinde guidate dal principe Marip'in Elenion e cominciano a viaggiare per l'Hildoriath.
- 3801 C.I. – Anno dell'Elfo sul Mare. Marip'in fonda Rotiniel, divenendone primo re.
- 2777 C.I. – Anno del Conflitto dei Saggi. Si racconta che in quel tempo i saggi fossero molti più di tre e che essi guidassero le schiere degli uomini. Un conflitto di potere sconvolse la gerarchia e fece sconfiggere i saggi tra di loro. Queste creature di grande potere si annientarono l'un l'altro fino alla loro quasi totale estinzione. Questo periodo portò un grande sconvolgimento della politica umana. I saggi restanti, si ritirarono a vite eremitiche in posti molto lontani l'uno dall'altro. Il Saggio Hisie en'Yevia con un suo seguito di elfi lascia le terre note per un'isola misteriosa a nord, che sparisce nelle nebbie.
- 1400 C.I. – Anno dei Fiori Spenti. Il tulip è colpito da una grave malattia e da quest'anno ricomincia la conta degli anni elfica.
- 878 C.I. – La Fondazione. Gli umani fondano un villaggio in un luogo che avevano temuto come maledetto per secoli; il luogo è la penisola dove prima risiedeva la capitale delle colonie elfiche ed il villaggio viene chiamato Hammeheim.
- 856 C.I. – Anno delle Cavallette. In quest'anno si ricorda un'invasione di cavallette senza precedenti. Ogni raccolto fu distrutto, e ci furono malattie e carestie. Più della metà degli esseri umani morì in seguito a questo evento.
- 826 C.I. – Ad Ondolinde il potere va in mano ufficialmente ad Aredhel Eldamar, che diviene Ninqe Heri, amministrando il regno al posto del padre, ancora nominalmente Aran.
- 812 C.I. – Un consiglio di 2439 elfi, decide in 144 anni la necessaria bonifica della zona di Ilkarin dalle paludi che infestavano il luogo, per aprire una nuova via commerciale sicura. Successivamente alla bonifica, nascerà un fiorente villaggio.

- 681 C.I. – L’anno del Serpente. In quest’anno un folto gruppo di druidi, veneranti gli uomini lucertola, tenta di fondare una città in onore delle sacre creature. I sacerdoti indicano una caccia al druido. Sia le creature adorate che i druidi vengono distrutti. Della città, costruita vicino al deserto tanto caro a quegli animali, rimane soltanto una piccola oasi magica.
- 312 C.I. – L’anno del Viaggio. Dopo anni di fiorente sviluppo, la civiltà umana, oramai divisa in piccoli principati ed imperi commerciali, decise di esplorare le nuove terre. In una ridente prateria non troppo distante dalle montagne, alcuni coloni fondarono il paese di Edorel.
- 253 C.I. – Anno dell’orso bianco. Alcuni viaggiatori, dirigendosi verso le terre del Nord, avvicinano un gruppo di uomini nomadi che non avevano sviluppato nulla più che l’artigianato di base. La loro cultura premiava l’uso della forza e la legge del più forte. Caratteristica curiosa era la loro abitudine a coprirsi di pelli il corpo, e la testa con un copricapo d’orso. Vennero chiamati barbari.
- 139 C. I. – Anno della Città di Ghiaccio. I barbari, educati e guidati da Groedar l’astuto, fondarono una grande città dal nome Helcaraxe, sulle coste di un’isola a cui diedero lo stesso nome. Nel loro vecchio dialetto il nome Helcaraxe significa “ghiacci stridenti”. Essi prosperarono e si avvicinarono sempre più alla media della cultura umana del tempo.
- 106 C.I. – Anno delle Rane con le Gambe. Durante questo anno tutte le città marittime subirono un’invasione di mostri a forma di pesce antropomorfo. Le invasioni furono respinte con facilità, ma queste creature portarono un’epidemia conosciuta come “febbre di mare”. La febbre colpiva soprattutto gli anziani ed i bambini. Le nascite ebbero uno spaventoso calo.
- 57 C.I. – Anno delle Comete. Nelle notti di questo anno si poterono vedere ininterrottamente interminabili serie di comete luminose solcare la volta superiore.
- 31 / 16 C.I. – Anni dell’Oro. In questi anni, vennero scoperti grandi giacimenti d’oro nella catena dell’Orus Maer. Tantissimi prospector si arricchirono portando nuova linfa nell’economia umana. La cittadina di Edorel, vicina alle zone più ricche, si ingrandì, divenendo una tra le principali del continente. Si creò una zona di raccolta dei prospector, che divenne un fulcro commerciale. La zona è ora conosciuta come il Trivio. La costruzione della storica locanda risale a questo periodo.
- 1 Postapritore del Primo Anno Imperiale – Corrisponde alla data di fondazione dell’Impero, quando cioè Ametraal Da Silva ascese al trono di Hammerheim, sconfiggendo ed esiliando le cinque famiglie aristocratiche al potere. Da qui potete seguire l’ottima storia di Fergus Worthley, primo storiografo Imperiale. A me piace pensare che qualcuno, dal suo Argenjaly, possa guardare Ardania. Possa sognare qualcosa di noi, o magari scambiarsi una promessa d’amore sotto la sua immota presenza.

Gartax di Picco dell’Aquila

2.7 Manoscritto - Storia degli Ultimi anni

In questo manoscritto io lascio la Conoscenza dei fatti, delle persone e delle forze celesti che agirono in Ardania da quando iniziai ad interessarmi di questi affari fino ad oggi, giorno in cui gli Dei stanno per chiamarmi a render conto del mio operato. Un unico augurio lascio al lettore: che possa trovar utile ciò che su queste pagine è vergato, poiché la storia è nuova solo se mai ci si volta a guardare quel che alle spalle si è lasciato.

Astinus, scrivano

2.7.1 Anno 266

Parte Prima – Un anno orsono

Prima di cominciare a narrare gli eventi di una storia, e' sempre d'uopo presentarne i protagonisti, dunque in questo primo paragrafo fornirò una panoramica di come il Mondo Conosciuto era allora suddiviso.

All'ovest estremo, la Terra degli Elfi era in una strana situazione: Ondolinde la Splendente era, sotto la guida della Regina Aredhel degli Eldamar, chiusa in un'ostinato isolamento dal resto del continente, dal tempo dell'assassinio di re Finwerin. Tiond, la città dei Sindar, per sua natura schiva dei rapporti con le altre società, restava arroccata nella foresta del Doriath, immobile in un'apatia dovuta anche alla grave malattia della regina Arabella. L'unica città che manteneva rapporti cordiali, seppur limitatamente, sia con le altre stirpi elfiche che con le lontane città umane, era Rotiniel. Re Elyrith, re di una città multietnica, si trovava nella difficile condizione di accomunare razze che la natura ha separato, e il regno stentava a prosperare. Dall'altra parte dell'Oceano, sulla costa occidentale del continente umano, Hammerheim la Grande, capitale dell'Impero, fioriva sotto la guida di Morgan da Silva. Magnifiche erano le sue costruzioni, la sua Accademia delle Arti rinomata ed unica in Arдания, e la sua Milizia manteneva un ordine perfetto, in una città ampiamente popolosa. Anche Edorel, tollerante e libertina, grazie al suo famoso mercato, fioriva, e nessun pensiero turbava le notti del Primarca Garreth Elcaster. Amon invece, solido avamposto militare a difesa dei confini con le terre selvagge, languiva leggermente sguarnita e non al massimo della sua efficienza. Infine, la possente comunità dei barbari di Helcaraxe, cresceva di giorno in giorno, costretta a combattere contro il rigore dei ghiacci.

Come risulterà chiaro, il Mondo era allora spaccato in due, sia fisicamente dall'oceano, sia culturalmente, poiché le due Razze padrone delle terre, Elfi e Umani, non avevano ancora attraversato i momenti che li avrebbero accomunati così come sono al giorno d'oggi. Gli elfi tendevano ad evitare per la maggior parte dei casi i contatti con gli umani, che viceversa non riuscivano ad entrare liberamente nelle loro terre. Stava in quel periodo prendendo sempre più forza l'Ordine dei Druidi, guidato da Auron il Gerofante.

Ma le cose erano destinate a cambiare drasticamente...

Forense – Anno 266 – Grandi Cambiamenti

E' possibile identificare il mese di Forense del 266 come di grande svolta sul piano politico e culturale, per tutta Arдания: grandi sconvolgimenti hanno investito equilibri millenari, e nuove forze sono entrate sulla scena, con tutta la loro imprevedibilità. A testimoniare la grande aria di cambiamento sono la riorganizzazione delle zone dei Grandi Druidi, e della gerarchia druidica in generale. Le città elfiche, in primis Ondolinde, invece, sono costrette a ricalizzarsi per fronteggiare uno spettro del passato che si è riaffacciato con forza nel continente: la casata dei Drow, sconfitti ed esiliati da Quenya e Sindar molti millenni prima, ai tempi delle Grandi Guerre, torna a farsi portavoce del terrore di Luugh, e impegna le due stirpi in schermaglie sanguinose e rapimenti crudeli, aiutati da avventurieri senza scrupoli, come Grifis e la sua compagnia, che salvarono il piccolo Thalin ma ne massacrarono il vecchio padre senza motivo. Per il resto, cominciano a riallacciarsi esili rapporti anche fra umani ed elfi, specialmente in merito ad accordi commerciali per l'uso dei mercati, fortemente voluti dalla città di Edorel. Hammerheim è al centro dei grandi eventi internazionali: inaugura ufficialmente l'Accademia delle Arti, guidata da Astandir Enderel, e, il 23 Forense ospita nella sua arena cittadina il primo Torneo di Arдания. Tutto il mondo guarda con ammirazione la potenza della capitale umana, e al torneo piovono iscrizioni da ogni dove. Anche tra i ghiacci v'è aria di rinnovamento: l'ultimo discendente dei Valdar, Kaec, il 10 Forense lascia, a causa di una grave malattia, il trono di Helcaraxe al nuovo Jarl Kronor Olkem, accolto con acclamazioni dai presenti.

Macinale – Anno 266 – Strani Incantamenti

Il mese di Macinale non è segnato da grossi sconvolgimenti geopolitici: l'unica ventata di cambiamento viene da Tiond che, verso la fine del mese, decide di nominare un nuovo Consiglio, e dalla riforma delle milizie di due città umane: Edorel ed Hammerheim. Ben più interessante e importante è l'apparizione di elementi che sembrano di natura sovranaturale: ad Edorel, quella che si presume essere una Strega, ha rubato quella che si diceva fosse la Vacca più bella di Ardania, mentre sono apparsi un po' ovunque degli strani simboli. Li si trova incisi su rocce, dipinti sui muri, sulle porte delle case. Grandi teologi umani hanno stabilito che la parola incisa è "Unnuh", ed è legata ad una setta di Streghe che preannuncia la fine della dominazione maschile e la rinascita del culto della Grande Dea Madre.

Adulain – Anno 266 – Il Pomo della Discordia

Il mese inizia con un evento che pare innocuo, ma che invece porterà in breve tempo alla prima vera guerra tra tutti i regni dei continenti: all'inizio di Adulain dell'anno 266, poco dopo la salita al trono di Helcaraxe di Aefrid Olkem, viene trafugata da uno strano mezz'elfo una reliquia sacra, da un tempio sperduto, vicino al Picco dell'Aquila. Mentre cacciatori di taglie da tutti i reami sono sulle tracce del mezzelfo, è immediata la presa di posizione da parte dei due maggiori ordini religiosi: i sacerdoti elfici rivendicano la paternità della Reliquia ad Earlann, il dio delle acque, mentre il clero umano la attribuisce a Danu. Dopo varie ricerche la reliquia viene trovata presso il Sultano di Tremec, che in quanto cultore di ogni arte, l'aveva acquistata da un mercante nomade, insieme ad una grossa partita di altri vasi simili. Ogni città ha ora una reliquia da analizzare e i templi di tutta Ardania fervono al lavoro. Nel frattempo la situazione degenera: la frenesia per il possesso della Reliquia sta spingendo elfi e umani verso una guerra imminente: razzie umane nel continente elfico, vendette silenziose e precise dei Sindar nei pressi della capitale. La popolazione ormai vive nel terrore costante di una guerra globale.

Infine viene identificata la vera reliquia: essa si trova tra le mura di Ondolinde. In breve tempo le pressioni umane si fanno inaccettabili, e si arriva ad un inevitabile scontro: il pretesto è una presunta aggressione all'imperatore Morgan in visita ad Ondolinde e alla sparizione della Reliquia. Le due immense fazioni si scontrano in una sanguinosa e terribile battaglia, che non ha né vinti né vincitori, porta solo all'annientamento delle due forze in campo e lascia i due popoli completamente sfibrati e con non altro risultato che dolore e distruzione.

Madrigale – Anno 266 – Amare Conseguenze

Dopo l'inutile grande guerra, molte cose sono destinate a cambiare, e la storia a deviare il suo corso. In questo mese ci sono ben tre passaggi di potere: a Rotiniel viene incoronato Shu, con l'arduo compito di risollevare una città in gravi difficoltà, soprattutto finanziarie; ad Ondolinde, la regina Aredhel concede pieni poteri di governo a Lorac degli Isildur, che governerà assieme alla sua sposa Elayne e col supporto del saggio chierico Eledan Urodem, cambiando radicalmente l'assetto del Regno, e ad Amon si insedia Redual Asterot, ex capo della guarnigione, in luogo di Sire Drennor. Nello stesso periodo nasce nel continente elfico l'equivalente dell'Accademia delle Arti umana, il Concilio dei Maghi, che riunisce gli Stregoni Sindar e i Maghi Quenya di tutta Ardania. Inoltre, sempre a Tiond, viene organizzato il primo Torneo di Arti Silenti, composto da gare di Tiro con l'arco, uso del pugnale, mimetizzazione e movimento silenzioso.

Granaio – Anno 266 – L'inizio del Periodo Oscuro

La Grande guerra ha scatenato un periodo di disordini gigantesco, da cui nessuna città uscirà indenne: in Granaio tocca alle città umane essere investite dall'onda d'urto degli avvenimenti. Innanzitutto Hammerheim scoglie dai vincoli di vassallaggio Edorel e Amon, che da ora in poi cominceranno a camminare sulle loro gambe: ad Edorel si insidia Gilbert Ridford, nuovo Primarca, nominato il 5 di Granaio, sotto pressione dell'orda dei barbari che premono per conquistare il passo del Nord, a seguito della fuga di Garreth Elcaster in un luogo sperduto accompagnato da alcune frequentatrici della Casa del Piacere. In breve tempo si giunge alla guerra dichiarata, ed Helcaraxe prepara l'assedio. Nel frattempo ad Hammerheim improvvisamente muore l'imperatore Morgan da Silva, lasciando l'intera capitale nel lutto e nello sconforto. Prenderà il suo posto, dopo una settimana di onorificenze al defunto, Eblis, anch'egli della casata da Silva. Edorel, provata dall'estenuante guerra, finisce in bancarotta, e le banche restano sigillate per qualche giorno, prima di poter

riaprire. Durante l'estenuante resistenza, il Primarca decide anche di distaccare la sua accademia da quella Ufficiale, incamminandosi da solo verso la sua strada, e aprendo la prima crepa nell'immenso colosso dell'impero umano. Helcaraxe preme sempre di più alle porte di Edorel ed alla fine ottiene quel che voleva dalla città ormai stremata: il passo del Nord viene ora controllato dagli uomini dello Jarl, in costante assetto da guerra, ottenuto senza alcun colpo ferire.

Le spade vennero rimosse dal fodero, in quell'occasione, solo quando alcuni Accademici poco tempo prima esiliati dal regime di Ridfort decisero di ottenere la vendetta sul campo di battaglia, obiettivo ottenuto dopo una feroce lotta. Da segnalare anche uno strano fatto riguardante l'isola dei Ghiacci: uno strano meteorite è precipitato in un anfratto ricoperto dai ghiacci perenni, e lì hanno cominciato a germogliare strane piante e funghi. Le autorità e gli uomini di scienza stanno indagando riguardo al fenomeno.

Lithe – Anno 266 – La Strada degli Elfi

Lithe è il mese in cui gli Elfi Quenya tentano una strada innovatrice, che dopo millenni di stabilità porta con sé cambiamenti profondi nel modo di intendere la Via. Dopo la morte della consorte, Re Lorac riplasma il regno come Regno della Luce, dando sfoggio della magnificenza e della grandezza degli dei elfici, che lui chiama Vala. È per questo che vengono organizzati nella splendente eventi mondani che da tempo mancavano: aste d'arte con oggetti meravigliosi, gare di poesia, repliche a Tiond poco tempo dopo. In questo modo i Quenya cominciano a tracciare e percorrere una loro strada ben definita, destinata a maturare a suo tempo. Ad Hammerheim invece, a causa della prolungata assenza del Sovrano Eblis Da Silva scomparso in una battuta di caccia e mai più ritornato alla capitale, viene costituito un governo provvisorio alla cui carica di Reggente viene assiso il Tetrarca Anziano Astandir Enderel, acclamato con tutti gli onori a Palazzo.

Il governo del Reggente Enderel è ricordato per i continui scontri al confine con il Regno di Edorel, a causa delle ripetute invasioni della milizia del regime di Ridfort, ormai avviato verso una dittatura assoluta. Dopo una serie di piccole battaglie e di schermaglie a ridosso dei confini dei due Regni, il fatto più eclatante riguardò la liberazione, da parte di un piccolo drappello di fedeli ad Hammerheim, di alcuni prigionieri detenuti nelle segrete del palazzo del Primarca, un grave smacco all'immagine di potenza del Primarcato di Edorel. In quei giorni vennero stabilite le basi per l'accordo che portò all'alleanza segreta di Hammerheim con i mercenari di Grifis, alleanza che si rivelò poi fondamentale poiché il drappello di Hammerheim riequilibrò le forze in gioco sul campo di battaglia. È anche il mese di un importante matrimonio: il Primarca di Edorel Gilbert Ridford sposa in un sontuoso rito doppio l'elfa sindar Galadriel: infatti i due si sposano prima a Tiond e poi ad Edorel, per rispettare entrambe le culture che vengono unite. È anche un mese di strane apparizioni: guerrieri in armatura lucente e spade fiammeggianti appaiono un po' ovunque in Ardania, minacciando di radere al suolo ogni città se un certo Garsinor, loro compagno traditore, non verrà consegnato.

Antedain – Anno 266 – Ancora Sconvolgimenti

L'avvenimento più significativo del mese è senza dubbio la nascita della Chiesa d'Ardania, con sommo pontefice Aral Caladan: un'altro pezzo dell'Impero si stacca e diventa indipendente, proprio mentre la rinnovata Università di Edorel apre i battenti. Terminata la grave crisi politica e ristabilite le gerarchie e sicurezza all'interno dei confini del regno, il reggente Astandir Enderel decise di lasciare la carica, dopo aver ridimensionato le pretese del Primarca Ridfort: i poteri ora sono tutti nelle mani di un Accademico, Oskatat, il Tetrarca del Tramonto. Anche ad Helcaraxe, Aefrid Olkem, dopo un periodo in cui ha portato il regno ai massimi vertici della potenza militare, cede il posto a Saxon Feanor, affinché continui la sua opera. Uno strano rapimento viene riportato nella cittadina di Eracles, dominio di Amon: una ragazza viene rapita da un ragazzo un po' strambo, che ora è ricercato ovunque.

Solfeggiante – Anno 266 – La Ricostrizione e Nemici Inaspettati

Solfeggiante verra' senz'altro ricordato come il mese delle Olimpiadi, date in appalto dalla Compagnia del Sigillo alle citta' di Hammerheim, Tiond e Amon, che si sono spartite gare di ogni disciplina. Una moltitudine di gare ha visto impegnati partecipanti di tutte le razze, senza traccia dell'odio che mesi prima aveva causato tanta rovina. Competizioni di lotta, di magia, di abilita', il tutto accompagnato da bandi d'asta con in palio oggetti meravigliosi: nessuno e' stato dimenticato e ognuno ha portato il suo contributo alla rinascita della speranza nei cuori di tutti. A macchiare questa nuova pace ritrovata e' l'apparizione di colui che si fa chiamare "il Nero Paladino". Viaggia su uno stallone completamente bardato di nero, in una corazza pesante, e porta uno spadone dal quale scaturisce una scura fiamma. La sua predizione parla di tre armate delle tenebre, ed infatti si riversano prima su Amon e poi su Edorel due legioni del male. Con una mossa a sorpresa, assai prevedibile a detta dei nemici, Gilbert Ridford lascia la sua carica al maresciallo Tuzzis, dopo aver instradato Edorel verso l'autosufficienza, seppur ad un prezzo molto amaro.

Orifoglia – Anno 266 – La Ruota del Tempo Gira...

La prima notizia del mese di Orifoglia è la scoperta della composizione da parte dei saggi dell'Accademia di Hammerheim dello strano materiale che componeva il meteorite precipitato ad Helcaraxe in Granaio. Il metallo viene riconosciuto come Agapite, e le scorte del suddetto materiale sono state spartite tra i due reami, nonostante gli attacchi perpetrati alle carovane che le trasportavano ad opera di alcuni briganti delle montagne comandate dall'eretico Ali Kall, figlio del brigante Kalim che infestò le terre umane per molti anni diventando una leggenda da raccontare ai bambini cattivi. Nel frattempo Grifis e i suoi Grifoni sono riusciti a rovesciare il governo militare di Edorel, dopo una lunga guerra molto dispendiosa in termine di vite umane e grazie ad una intelligente e ben ponderata tattica militare. E' ora tempo di cambiare, per il Primarcato: il nuovo Re desidera un regno all'insegna della cultura e delle Arti, in totale rottura rispetto al precedente governo dittatoriale e repressivo di Ridford. Dopo la vittoria, a seguito degli accordi segreti e delle alleanze anteriori alla guerra, egli cede i territori del Nord ove vi era la vecchia sede della Compagnia ai baroni Claus von Kessel e Lityare', i quali decidono di anettere al Regno di Helcaraxe le lande a nord del passo dell'Orus Maer, ad eccezione dell'indipendente villaggio di Picco dell'Aquila.

Curiosa e' anche l'apparizione di un circo itinerante a sud di Nosper, che ospita le piu' strane creature di Arдания. Nelle terre Elfiche si vedono i frutti del governo di Lorac Isildur: Ondolinde e' ormai definita come Regno della Luce, intenta a difendere la verita' dei Vala, gli dei elfici. E' risalente al 9 di questo mese la fondazione dell'Ordine dei Cavalieri del Drago, con a capo Alanthir Meriadon, punta di diamante dei Difensori della Luce. Tiond e' scossa dalla morte della sua guida, Agae En Nimbeth, perito sotto i colpi dell'Antipaladino Kirowon e davanti agli occhi del suo popolo riunito in difesa della pace, nel pieno rispetto della Via Elfica da lui per primo tracciata. Ora Jerzat e' il nuovo Haran di Tiond, costretto dagli eventi ad assumersi il non facile compito di prendere il posto di un re del calibro di Nimbeth, che tanto ha saputo donare ai Sindar. Pochi giorni dopo, la vicenda di Kirowon si conclude, con la rottura dei sigilli che tenevano imprigionato il passato dell'antipaladino, facendo riaffiorare la sua vera natura in un triste duello nell'abisso con Surtur in persona, che òlo vedra' soccombere ormai sereno e liberato.

Orifoglia si conclude con un piccolo caso in seno all'accademia delle Arti di Hammerheim: una violazione di protocollo porta due Tetrarchi Anziani: Ardanos MacBarlow e Elron allo stato temporaneo di Apprendisti, per aver celebrato una cerimonia senza l'autorizzazione necessaria.

Nembonume – Anno 266 – La Nuova Era

Ormai tutti i vertici del potere dei regni sono cambiati: ad Amon ora regna Valorium Darkbane, che con un colpo di stato ha spodestato Re Redual e lo ha esiliato ad Edorel, e cerca di riportare al massimo splendore la roccaforte decaduta e i suoi legionari. Ad Ondolinde e' invece salita al trono come Guida per gli Ondolindenore Ilinsor, Bianca Dama del Regno. Hammerheim cerca di riprendere cio' che ha stoltamente lasciato dopo la Grande Guerra: la roccaforte di Amon, accusata di essersi associata all'eretico Ali' Kall. Ma il piano ordito dalla capitale umana con l'Accademia delle Arti, la Chiesa di Arдания e alcune organizzazioni mercenarie viene scoperto, e una sanguinosa battaglia si combatte a Seiland, testa di ponte dell'offensiva dell'asse contro Amon. La superiorita' numerica dell'alleanza fu talmente schiacciante che i legionari che eroicamente combatterono quel giorno vennero travolti in breve tempo, seppur a caro prezzo. Dopo questa

sortita, Amon corre ai ripari raggiungendo un concordato con la Chiesa d'Ardania, per la sua neutralità in ogni conflitto, abiurando l'eresia di cui era accusata e dichiarando Bandite le Ombre dalla Roccaforte. Inoltre vengono riformate molte cariche pubbliche e il comando di alcune legioni: sembra che i venti di guerra abbiano risvegliato Amon dalla sua apatia che rischiava di essere mortale.

Sulle coste elfiche imperversa invece un vecchio pirata mezz'elfo: Chiomafuoco. Egli ha i capelli color rosso fuoco e con la sua flotta di galeoni solca i mari alla ricerca di tesori di ogni tipo. La prima apparizione è a Rotiniel dove dopo una massiccia invasione ottiene un riscatto pagato da Nigel, cittadino di Hammerheim, che viene poi bandito dai cittadini del porto elfico, che si sarebbero volentieri battuti con il pirata. In seguito Chiomafuoco ha invaso, senza motivo apparente, il tempio di Earlann, mettendolo a ferro e a fuoco. Soltanto Xell ha intuito il vero motivo di questa sortita, peraltro fallita: trafugare le Lacrime di Earlann, antica reliquia conservata nel tempio da secoli, e ha bloccato ogni tentativo del pirata di avvicinarsi al Sacro oggetto, mentre i suoi uomini venivano sconfitti dai valorosi eroi accorsi. Una cospicua taglia è stata messa sulla testa del pirata dalle autorità di Rotiniel. Sindar e Quenya invece, verso la fine del mese, si riuniscono in un concilio, per discutere di un grave pericolo che sembra minacciare il Doriath in seguito al ritrovamento di una strana pietra.

2.7.2 Anno 267

Postapritore – Oscuri presagi

Il mese di postapritore comincia con uno strano presagio: una cometa scintillante appare visibile nei cieli di tutti i continenti. Grande è la meraviglia tra i popoli, di ogni razza e nazione, e in tanti concili di saggi si discute dell'argomento. Il mese è altresì importante per le genti dei regni degli uomini in quanto il 21 di questo mese viene dichiarato l'Impero dell'Ovest, riunente i domini delle città di Edorel ed Hammerheim.

Forense – In cerca di tranquillità e prosperità

Pochi eventi caratterizzano questo mese che trascorre tranquillo e laborioso, con i cuori colmi di gioia fra il Torneo del Nuovo Impero e solenni cerimonie.

Macinale – Strane forze si radunano

Il mese di Macinale è caratterizzato dal risvegliarsi delle forze oscure: sia tra i ghiacci di Helcaraxe che nelle foreste del Doriath qualcuno trama con scopi malvagi. Kun Gardar, a capo del Clan del Picco Insanguinato semina morte nelle lande settentrionali, mentre gruppi di drow attaccano le città elfiche.

Adulain – L'avverarsi degli incubi

La catastrofe è avvenuta. La cometa apparsa nei cieli ha proseguito imperterrita la sua marcia davanti agli occhi inorriditi dei cittadini di Edorel fino a schiantarsi sulla città radendola completamente al suolo. Ora un immenso cratere ha preso il posto delle vecchie mura, e gli abitanti, ormai profughi, hanno intrapreso una lunga marcia per raggiungere le città amiche vicine, riversandovisi. Gli altri eventi rilevanti di questo mese, passati in secondo piano sono l'assedio di Kun Gardar alla città di Helcaraxe, la morte del Sultano di Tremec all'età di 69 anni, e l'instaurazione della Repubblica Senatoriale alla guida di Rotiniel. Ma gli occhi di tutti sono puntati sulle ceneri fumanti di Edorel.

Madrigale – Un barlume di speranza

Kun Gardar e' sconfitto! Questo è il grido di speranza che sale dal Nord a rincuorare gli animi. L'oscuro servitore di Vashnar e' stato sbaragliato dall'esercito di Helcaraxe nella battaglia finale per la libertà del popolo dei ghiacci.

Granaio – La quiete tanto agognata?

La vita sembra tornata a scorrere al suo normale ritmo: nessuno sconvolgimento è all'orizzonte, solo buone notizie, come il matrimonio tra Melshir e Sardaucas, celebrato ad Hammerheim il diciannovesimo giorno del mese.

Lithe – Ricostruzione..

Dopo la rovina, gli uomini tentano di raccogliere le forze. E' proprio della loro natura continuare ad andare avanti e ricostruire. Questa volta e' la città di Hammerheim, la piu' colpita dall'ondata di profughi conseguente alla cometa, a fare la propria mossa proclamando la nascita dell'impero di Westlands, con a capo Grifis. Anche l'Accademia dell'Arte subisce un cambiamento al vertice: Luxor e Zaratu di Zorn sono i nuovi tetrarchi.

Antedain – La pietra della discordia

Un manipolo di uomini del nord, venuto a Ondolinde a discutere della precaria situazione diplomatica delle due città, è stato scacciato, armi in pugno, da guardie della splendente e guerrieri di Tiond, avendo infranto il divieto che impedisce agli estranei di mettere piede nella città. La situazione diplomatica tra i due popoli è ora precipitata, venti di guerra spirano da oriente a occidente, e l'ombra di un nuovo bagno di sangue si allunga su Arдания.

Solfeggiante – L'inasprirsi del conflitto

La situazione e' degenerata e i barbari del nord e l'alleanza degli elfi vengono a duri scontri non appena ne hanno l'occasione. Cio' insegna che la storia e' ciclica.. gia' una volta era stato commesso l'errore di combattere unicamente per la diversita' razziale, e solo la rovina era stata per i contendenti, senza nessun vincitore.

Orifoglia – Febbrile attività

Rotiniel e' al centro del rinnovamento: cambia il Senato, viene riformata la Flotta, e una grande festa accompagna tutte queste investiture. Il secondo motivo di giubilo e' finalmente la pace stipulata tra i popoli dei ghiacci e gli elfi, firmata in una solenne cerimonia svoltasi nella Splendente tra Ghera di Tiond, Siriel e Nahim di Rotiniel, Claus von Kessel di Helcaraxe ed Arion Syrmyl come loro ospite. La pace sempre porta gioia in chiunque la stipuli, e i popoli dei due continenti ora possono guardare con maggior speranza al futuro. Sull'onda del successo ottenuto con il trattato Arion viene poi innalzato al rango di Haran di Ondolinde il 23 del mese, seguito subito dopo da Ghera, incoronato a Tiond. Infine e' Helcaraxe a rinnovare la sua guida acclamando Claus von Kessel suo nuovo Jarl. La guerra, dopo tanta morte e distruzione, ha lasciato un substrato dormiente di vita, che ora esplode in tutta la sua potenza costruttiva.

Nembonume – Rovesciamenti

Il fatto centrale del mese è la lotta intestina all'Impero delle Westlands: l'accademia guidata da Sarducas “doveva tornare a splendere di Luce Propria e no di essere il riflesso di una stella già morta”. Con queste parole i maghi umani si sono riuniti per far guerra al loro re. Altro evento importante, e molto più lieto, è la nascita della Lega delle Arti e dei Mestieri a Rotiniel, con un allegro presidio permanente di mercanti ad occupare la piazza.

Dodecabrullo – Preparativi...

Nell'ultimo mese dell'anno gli animi sono rivolti all'inverno e al suo rigore. Tutti quanti si preparano a superare al meglio la stagione più dura, e sono poche le occasioni di iterazione tra i popoli. I pochi eventi degni di nota sono l'inasprimento delle pene per i banditi voluto dal Senato Magister di Amon, o la ricomparsa di alcune spedizioni drow verso Ondolinde, o un rimpasto di governo a Rotiniel. Tutte le genti di Ardania sono ora proiettate alla stagione futura, a quando le nevi si scioglieranno e i passi saranno di nuovo percorribili.

2.7.3 Resoconto della Grande Cometa del 267

La venuta e l'attesa Apparve inavvertitamente. Una semplice, fioca luce, proveniente dalle tenebre che tutto ingoiano, dai profondi abissi oltre i quali Crom osserva, e decide, assiso sul dorato trono, il destino degli uomini. Il giovane apprendista pensò subito si trattasse di un proprio errore, forse la riflessione di qualche altro astro, forse le lenti del telescopio montate male. Rimase assai sorpreso quando vide tutta quell'agitazione nelle maestose aule dell'Accademia delle Arti, non appena comunicò ai superiori lo strano fenomeno; avvertì un'inesplicabile sensazione di paura, mista ad uno strano stato di ansia... Quella piccola, ignota lucerna divenne il principale oggetto di ricerca e discussione in tutti i luoghi di studio, nelle terre elfiche come nei feudi umani; un'eccitata agitazione regnava negli ambienti scientifici, mentre il bagliore giorno per giorno aumentava, illuminando le limpide sere invernali di una luce pallida, malaticcia, spettrale. Mistici e maghi sentirono una vibrazione ignota nell'energia vitale, nel Flux; inevitabilmente, come una forza indipendente dalla volontà, essi erano portati a seguire, anche nelle ore di luce in cui la cometa non era visibile, il punto in cui essa si stagliava nel cielo durante la notte, ne sentivano la presenza incombente, ne sentivano la potenza distruttrice, come una pesante cappa avvolta sulle proprie teste.

Inusuali fenomeni meteorologici accompagnarono la venuta dell'astro, bizzarri comportamenti furono osservati in uomini e bestie, spaventosi ritmi di tamburi e inaudite strida provenivano dai recessi più oscuri e dalla montagne disabitate, ove si sussurrava di terribili riti e sacrifici di infanti, ignobili creature apparvero da terre sconosciute recando il loro pesante fardello di morte e distruzione, mentre pazzi e fanatici vagavano in ogni dove annunciando la fine del mondo. Ben presto, gli studiosi di astronomia e matematica riuscirono a calcolare la traiettoria della meteora: essa avrebbe intersecato, approssimativamente nel mese di Adulain, la traiettoria terrestre, colpendo la superficie in un punto compreso tra le acque antistanti Rotiniel e le fertili terre dei domini edoreliani. In ogni caso, il destino di Edorel sarebbe stato segnato, poiché l'impatto dell'immenso macigno o la furia delle onde da esso provocato, non l'avrebbe risparmiata. Il panico, come un'infinda creatura strisciante, s'insinuò in ogni strato della popolazione. Ovunque si assistette a terribili quanto totalmente inspiegabili atrocità: da ogni luogo provenivano voci di madri che uccidevano i propri figli, figli che appiccavano fuoco alle case dei propri genitori, diserzioni e ammutinamenti, stermini e stragi senza ragione apparente. Chierici e sacerdoti di ogni credo furono per molti le uniche ancore di salvezza: unirono anime invocando gli Dei in cerca di misericordia, salvarono vite organizzando e costituendo ricettacoli di civiltà ove il governo temporale non sapeva come comportarsi, portarono speranza ergendosi davanti alla tragedia con la forza della Fede. In ogni angolo di Ardania scoppiarono sommosse e ribellioni: governi e regnanti furono accusati di totale impotenza di fronte alla catastrofe imminente. Per tutti, l'Apocalisse, preannunciata nei testi sacri di ogni credo, la fine della civiltà e del mondo conosciuto, stava per giungere alla carica, scuotendo i tristi sonagli di Sofferenza e affilando le funeste armi di Dolore e Morte. Il sentimento di rassegnazione verso quella che sembrava una tragedia inevitabile era spesso associato alla voglia di scrollarsi di dosso ogni regolamento, legge, dovere, in nome della libertà nel più assoluto significato del termine.

Un gruppo di fanatici di scarlatto vestiti, dalle vesti lacere segnate dalle continue flagellazioni, dal volto coperto e dallo sguardo deciso, apparve nelle piazze delle capitali umane, incitando le folle alla completa ribellione ai poteri precostituiti, preannunciando la fine del mondo, scatenando tumulti e rivolte, sfidando guardie e magistrati, il tutto in nome della

più completa Libertà e dell'Uguaglianza, per poi scomparire nel nulla da cui erano venuti. Le idee riformatrici di quegli uomini vennero osteggiate e soffocate nel sangue e nell'oblio; provenienti da tutti i ceti sociali, essi a gran voce chiedevano la fine di ogni distinzione e gerarchia, cosicché le azioni di repressione provocarono ancor più incertezza e aumentarono la mancanza di fede nelle autorità. Durante il mese di PostApritore, la cometa si stagliava nel cielo come un secondo, malevolo sole, un pungolo insanguinato fisso nei cieli di Ardanìa.

La gente evitava di uscire all'aria aperta, intimorita e abbattuta dall'imminenza della tragedia: le madri chiudevano porte e finestre e nel buio delle case stringevano forti al petto i pargoli, mentre i vecchi, alzando i pugni al cielo, maledicevano l'astro che avrebbe cambiato il mondo in cui essi avevano trascorso l'esistenza. Vi furono parecchie riunioni, assemblee, concili promossi dalle menti più fervide e attive di entrambi le stirpi, elfica e umana, al fine di trovare un possibile mezzo per scongiurare il pericolo, un qualsiasi modo per deviare o distruggere la terribile lama puntata sull'avvenire del pianeta. Particolarmente importante fu il contributo dei maghi dell'Ordine della Luna di Ondolinde e dell'Accademia delle Arti di Hammerheim, i quali discussero e in seguito tentarono diversi approcci per fermare il funesto macigno: tra le varie proposte, godettero di estrema attenzione la "Teoria degli accumulatori" promossa dal Mago Luxor e "La Fusione dei Riti" scoperta, studiata ed estesa rispetto alle conoscenze di cinquecento anni prima, dal Tetrarca dell'Alba Sardauca. Iniziarono inoltre a correre voci di un antico, precedente passaggio dell'astro portatore di morte sui cieli di Ardanìa; il Tetrarca Anziano dell'Accademia delle Arti, Astandir Enderel, trovò numerose prove riguardo ai fatti successi settant'anni prima.

Dal discorso di Astandir Enderel del tredicesimo Postapritore al Consiglio Accademico, riunito in seduta plenaria: 266 A.I.

Deanad settant'anni fa era poco più di un villaggio di contadini; sorgeva nella città un piccolo edificio dedicato allo studio dell'astronomia, guidato da alcune menti brillanti emigrate dall'Accademia di Edorel alla ricerca della pace e della solitudine necessarie ai propri studi.

Gli astronomi di Deanad, preoccupati dell'apparizione di quell'astro sconosciuto, si misero immediatamente al lavoro e dopo accurati calcoli, capirono che la stella di cui si parlava non era altro che una cometa, la cui traiettoria intersecava preoccupantemente quella terrestre. Il panico prese i loro cuori: decisero di informare i capi del villaggio, mandarono messi per tutte le città del continente, a cui i vari regnanti non prestarono granché attenzione, data la più vicina e pressante minaccia proveniente dagli oscuri abissi di Surtur. Il Tempo seguiva a percorrere il suo silenzioso cammino e l'astro si fece così vicino da essere visibile ad occhio nudo, anche durante le luminose ore in cui il carro del sole viaggiava per gli spazi celesti. E mentre l'Esercito Reale di Hammerheim arretrava collezionando sempre più pesanti sconfitte ad opera del Re Nero, mentre la cometa si muoveva inarrestabilmente verso il globo terrestre, una terribile epidemia di peste scoppiò e divampò per ogni dove. Dalle testimonianze dell'epoca si parla di "...un nemico altrettanto potente (che) mieteva centinaia di vittime tra gli uomini, non nel furore della battaglia, bensì nel doloroso silenzio della malattia. Fu la più terribile epidemia che l'uomo avesse mai conosciuto; e tutto ebbe inizio nell'anonimo e pacifico villaggio di Deanad..." Andando a ricercarne la causa, la storiografia ufficiale, così si esprime: "...gli abitanti di Deanad sapevano che entro l'anno gli orchi sarebbero arrivati al loro villaggio e, essendo una comunità di semplici contadini, si limitarono a pregare riuniti attorno alla loro guida spirituale, il Cappellano del villaggio. Tuttavia il panico aumentava, comprensibilmente, di mese in mese.

Al che nessuno seppe affermare che cosa accadde di preciso, forse la ragione andrebbe ricercata nella natura dell'essere umano... In uno strenuo tentativo di salvarsi la vita, rinnegarono la loro fede e si votarono al Dio Oscuro, "colui il cui nome non può essere pronunciato", il dio del Nemico. A quel punto una sorta di isteria collettiva colpì la popolazione locale. Il Cappellano, che tentò di opporsi, fu orrendamente trucidato e condotto in sacrificio. Fu eretto un altare a Vashnaar, esso veniva adorato giorno e notte, con salmi, preghiere e sacrifici. Prima vennero sacrificati animali, poi uomini e donne, infine, orribile a dirsi, neonati. E il Signore Oscuro si accorse di tanto zelanti seguaci e donò loro la salvezza, la vita eterna. Mai dono fu più sventurato. La popolazione di Deanad conobbe così l'orrore della non-morte. In una sola notte ogni persona del villaggio fu contagiata da una sconosciuta malattia, che, dopo lunghe sofferenze, li portò alla morte, o, meglio, alla rinascita a nuova vita, come servi di Vashnaar. Gli abitanti di Deanad, ridotti a zombi senza volontà, presero a vagare per il Regno, contagiando ogni forma di vita con ciò che loro chiamavano il "Dono di Vashnaar" e che invece passò alla storia come la Peste Scarlatta, poichè i corpi infetti, prima di terminare la propria esistenza umana, presentavano pustole e macchie di colore rossastro-violaceo..." Ulteriori ricerche da parte del Tetrarca Anziano portarono alla luce una nuova, angosciante verità.

La peste arrivò accompagnata dai neri vessilli del Sovrano Oscuro, probabilmente portata dagli orchi delle montagne e

dilagò a causa delle cattivissime condizioni igieniche e alla terribile sottonutrizione causati dalla guerra continua. In quegli oscuri giorni, una nuova filosofia nata a seguito della confusione e della paura generale, si insinuò profondamente in ogni strato della popolazione dell'intero continente, una filosofia che si prefiggeva il compito di abbattere dalle fondamenta l'intera struttura sociale su cui poggiava suo malgrado la vita di ogni uomo. Fanatici, mistici, appestati, persone ormai dominate solo dal terrore e dal panico degli eventi vagavano disperati per ogni città, flagellandosi al fine di espiare le proprie colpe in attesa del Giudizio divino, ammonendo gli abitanti sull'inevitabile avvicinarsi della fine del mondo, l'evento ultimo che avrebbe distrutto l'intera razza umana, preannunciata in tutti i testi e riti religiosi di ogni cultura e etnia, l'Apocalisse. Il villaggio di Deanad, circondato dai nemici, senza nessun aiuto da parte dell'Esercito Reale, decimato dal dilagare della malattia, abbandonò il proprio credo abbracciando il nuovo pensiero, divulgato dalle menti liberali degli studiosi, nonostante l'ovvia contrapposizione dei nobili e della classe dirigente. Arrivò il fatidico giorno, era il Quindicesimo Dodecabrullo del 193esimo A.I., la luce della stella era così forte che non vi fu alcuna notte, due soli contemporaneamente attraversavano i cieli di Ardania, le famiglie si chiusero nel buio delle case barricate, come ultimo gesto di difesa, stringendosi forte nell'attesa della fine...ma non vi fu alcuna catastrofe...i calcoli degli astronomi non erano stati così precisi, la cometa aveva solo sfiorato il nostro mondo.

A Deanad, scampato il pericolo, la gente non voleva vivere più sotto alcun giogo: il popolo si ribellò e costituì un governo di Pari; il cappellano, il sindaco ed i proprietari terrieri, decisi a preservare i propri interessi, mandarono i propri messaggeri alla corte di Re Julian in cerca di aiuto; il sovrano convocò a corte i capi della rivolta, passò intere giornate a discorrere con loro e alla fine decise di metterli a morte. Simulando un'azione di contrattacco alle linee nemiche assiegate oltre il fiume, l'Esercito Reale circondò il villaggio e sterminò tutti i suoi abitanti, compresi donne, vecchi e bambini, per poi dare fuoco ad ogni cosa. Affinché niente rimanesse a testimonianza di quegli eventi, celando per sempre ogni piccolo frammento di verità, furono condannati a morte anche il cappellano, il sindaco e i fedeli alla corte, mentre ai soldati reali, affinché agissero contro il popolo disarmato e pacifico, venne raccontato dei riti in onore di Vashnaar e del tradimento del villaggio in favore del nemico. Ogni testimonianza scritta di quegli anni venne distrutta o fatta sparire, sostituita dalla versione attuale, al fine di celare una verità scomoda in seguito all'ordine stabilito dopo la nascita dell'Impero.

Poche ore, poche possibilità... I primi giorni di Adulain trasformarono in certezze i pochi dubbi rimasti riguardo alla catastrofe: Edorel sarebbe stata distrutta, poiché essa si ergeva esattamente sopra le terre corrispondenti al luogo di impatto del meteorite. Gran parte della popolazione era già stata fatta evacuare in fretta e furia e accolta calorosamente nella vicina Hammerheim; lo stesso era stato fatto per le alte cariche e per il governo, riunito da alcuni mesi assieme al Regno di Hammerheim a formare il potente Impero di Occidente. In città rimanevano soltanto alcuni vecchi testardi, disposti a morire piuttosto di abbandonare la propria dimora, e tutta una schiera di libertini, pazzi, cinici, ottimisti e negatori del destino, gente che credeva la faccenda un'immane macchinazione del regime, e che consumava il proprio tempo calandosi totalmente nel vizio e nella depravazione.

Mancavano poche ore all'impatto: una sorta di muta rassegnazione aleggiava come nociva foschia sulle verdi terre di Ardania, poiché ogni cosa non aveva più alcun peso e importanza davanti alla crudeltà degli eventi e all'incertezza legata all'esistenza di un avvenire, di un giorno dopo. In quelle ultime ore, nelle strade deserte delle città umane, riecheggiavano soltanto i sinistri proclami e lo sferragliare dei flagelli dell'oscuro ordine di scarlatto ammantato, contrapposto al salmodiare dei sacerdoti votati al compito di riempire di speranza i cuori dei fedeli. Frattanto, nelle lucenti aule dell'Accademia delle Arti, alcuni uomini, capeggiati dal Tetrarca Sardaucas, lavoravano alacremente al fine di completare i preparativi per l'ultimo, estremo tentativo di salvezza.

Si trattava di qualcosa di estremamente complesso e pericoloso: la fusione delle energie e delle menti dei maghi più potenti di Ardania ed il trasferimento dell'enorme potenziale, grazie al "Cristallo di Comunicazione" costruito dal Mago Luxor, nel corpo del Tetrarca Sardaucas. Egli poi, se avesse sostenuto il terribile sforzo, avrebbe cercato di distruggere o comunque deviare il moto della pietra infuocata quel poco necessario a evitare l'impatto.

Il tuono, e poi il nulla. L'Undicesimo Adulain del 267esimo Anno Imperiale, il sole sorse sopra Edorel la Libera, eppur essa non aveva vissuto alcuna notte, poiché ogni ora ed ogni minuto i suoi tetti erano irrorati dalla nefasta luce dell'astro portatore di morte. Quella notte, il sonno aveva perso la propria battaglia: le menti di tutti, troppo oppresse dall'angoscia, non riuscivano a scivolare nel suo morbido abbraccio, sospinte verso l'abisso del dolore da un cuore ebbro di ansia e incertezza. Nessun rumore, nessuna bestia o animale abitava più quelle lande; nessuna foglia, nessun ramo si muoveva, come se la vita fosse rifuggita da quelle terre condannate dagli Dei.

Tre figure chine, tese nello sforzo della scalata, si stagliavano contro il sole nascente, mentre si arrampicavano sugli scoscesi pendii della catena dell'Orus Maer: i tre maghi Elron, Ardanos McBarlow e Sardaucas si accingevano ad intraprendere,

ed eseguire, l'arduo compito. Più tardi, il nuovo Tetrarca Anziano Sardaucas scrisse nei suoi diari: "Tutto era pronto, vedevamo la cometa che inesorabile avanzava verso di noi. La tensione era al massimo. Iniziammo la procedura per la fusione delle energie magiche. Sentivo l'energia che confluiva in me ed il mio potere aumentava sempre più, la terra cominciò a tremare, il terreno intorno a noi si alzò come se levitasse, la concentrazione era al massimo. Ero al culmine della Potenza, ma sentivo che le mie spoglie da uomo cominciavano a cedere... Formulai l'incantesimo.

I miei arti si muovevano come sinuosi serpenti, dalla mia bocca uscirono parole di fuoco, il mio corpo bruciava, sembrava come se stesse esplodendo...Poi svenni." Il tentativo fallì: solo una parte dell'accecante palla di fuoco sparì, come non fosse mai esistita, mentre i maghi si accasciarono a terra avvinti dallo sforzo. Le semplici parole, il linguaggio umano, non possiedono il potere espressivo necessario a descrivere nemmeno una minima parte di quanto seguì successivamente. Tenterò mio malgrado, mediante immagini e sensazioni, a descrivere ciò che noi cittadini di Hammerheim provammo, mentre assistevamo alla fine di un popolo, di una città, di un'era: Luce, accecante, come se il sole fosse collassato su se stesso. Vento, sibilante, terribilmente simile al lamento di anime perse. Fragore, terribile, come se una montagna fosse stata lanciata da un malevole gigante celeste. La terra che trema, ondeggia, si piega, come fosse fatta di gelatina. La mente rifiuta di credere, impazzendo, il cuore si contorce nei visceri, aspettando.

E poi fu fuoco, morte, desolazione, silenzio...

Dolore, fuoco, salvezza. In una frazione di secondo, Edorel non fu più.

L'impatto incenerì completamente gli edifici per un raggio di alcuni chilometri, mentre, tutt'attorno, le fiamme avvolgevano ogni cosa. I pochi, testardi uomini che avevano voluto continuare a risiedere nella città fino all'ultimo momento, terminarono la loro esistenza in un semplice evaporare delle carni. La cancellazione definitiva della città non fu l'unica conseguenza dell'impatto: ovunque, attorno all'area devastata e fino ai confini dello scomparso Regno di Edorel, creature malvagie, belve sanguinarie ed esseri malefici scorrazzavano sghignazzando, saccheggiando e depredando quanto rimasto, seminando il panico tra la popolazione dei vicini regni. La stessa struttura fisica dell'universo venne meno: si aprirono alcuni varchi nei piani, da cui eruttarono demoni, mostri, mutanti ed entità sconosciute propense ad invadere e distruggere l'intera Ardanìa, e lo stesso Flux, l'energia magica, subì forti modificazioni.

Presto, i cultori delle arti arcane, capirono che millenni di ricerche e studi sarebbero velocemente diventati polvere e che i vecchi riti non avrebbero mai più funzionato. Ad aggiungersi all'estrema confusione del momento, fu il terribile vuoto di potere e il totale immobilismo delle autorità dei paesi vicini: l'Imperatore Oskatat corse a spron battuto verso Edorel e non fece più ritorno alla reggia; Astandir Enderel, il Tetrarca Anziano, sparì lasciando un solo biglietto di cui solo Sardaucas conosce il contenuto; e in quanto ai regnanti vicini, essi assistettero impassibili allo svolgersi degli eventi, non arrischiandosi a mandare contingenti regolari di truppe. La speranza, come tante altre volte nel passato, arrivò galoppando dall'Ovest, abbigliata con i bianchi, sinuosi vessilli degli eserciti elfici. Molti elfi, in maggioranza Sindar ma anche Quenya e Teleri, si unirono al disorganizzato gruppo di emergenza composto da volontari di ogni parte di Ardanìa: legionari di Amon, maghi e miliziani di Hammerheim, scampati di Edorel, feroci e leali guerrieri del Nord.

La battaglia infuriò per tre giorni, e più e più volte parve ai difensori di Ardanìa di avere la peggio. Il secondo giorno, uno strano guerriero assetato di sangue, dai nordici chiamato Kun Gardar, si unì alle schiere demoniache: la paura e la rassegnazione aleggiavano sul campo di battaglia, ma l'indomito coraggio degli schieramenti umani e la ferrea determinazione delle truppe elfiche riuscì a prevalere sulla forza e sulla ferocia dei nemici. Al calare della sera del terzo giorno di combattimenti, il Quattordicesimo Adulain, l'agonia di Edorel terminò; ogni minaccia era stata debellata, ogni nemico sconfitto, distrutto o messo in fuga. Eppure, nel cuore di nessuno dei sopravvissuti albergava la gioia: troppe vite erano andate perse, troppo sangue versato, e l'antica città di cultura e commercio, l'antica terra ove nacquero e vissero grandi eroi, studiosi, mistici, la terra per cui molto si combatté e molte lacrime furono versate, non esisteva più, sostituita da una nera congerie di fuliggine, rovine cocenti, ammassi contorti di ruderi; dove prima si stagliavano le rassicuranti montagne dell'Orus Maer, ora si staglia un fiume di lava; dove prima v'era allegria e gioia, ora solo silenzio, nulla. La pioggia iniziò tristemente a cadere, bagnando i capi chini dei combattenti, trasformando il terreno in una massa informe di fango nero, ripugnante; qualche minuto dopo, solo le ombre rimasero a popolare la carcassa dell'antica Edorel, la Tollerante...

Cronache del bardo Galadriel

La Cometa! Disastrosa caduta!

*L'annuncio viene affisso sugli alberi del Doriath affinché il mondo elfico sia allertato e si prepari alle inevitabili conseguenze *

“Fratelli Elfi! Quel che si temeva è avvenuto! Nonostante gli sforzi dei maghi dell'accademia, che ogni tentativo han fatto per evitarlo, la cometa e' caduta portando una scia di orrore e desolazione sulle terre degli umani! La Festa di Beltaine e' stata interrotta dal tremendo boato dell'impatto e abbiamo sentito tremare la terra sotto i nostri piedi e i nostri volti sono sbiancati vedendo le tenebre offuscare il cielo! Capita la gravità della situazione con i fratelli Sindar, Phatho, Alylad, Algeroth, Alkarinque, Flagyllis, Gillybran, Elrandir, abbiamo formato un gruppo armato a cui si sono uniti i Quenya Arion Sirmil e Aegath Malentur. Il nostro non e' un popolo preparato alle grandi battaglie ma fu impossibile fermare il generoso impulso dei fratelli che volevano prestare aiuto alle terre umane.

Molti dei Sindar non avevano mai varcato il mare e mai avevano posato piede su barche, ma ogni difficoltà fu risolta e, decisi e indomiti, giungemmo alla fine ad Hammerheim mentre ancora grandi scosse di terremoto rendevano instabile il nostro avanzare. Varcato il ponte della Capitale ci avviammo verso Nosper e fu lì che cominciammo davvero a comprendere la gravità della situazione: esseri malefici erano stati risvegliati dalle profondità della terra e ora il regno di Edorel fino ai confini di hammerheim era invaso e saccheggiato dalle miserabili creature. Incontrammo gente che fuggiva in preda al terrore....scene strazianti di corpi orrendamente feriti.... Dalle confuse informazioni che riuscimmo ad ottenere dalla gente in fuga capimmo che la città di Edorel era perduta!! Una morsa di dolore mi attanagliò il cuore a quella notizia: Edorel...l'amata Edorel era distrutta! Fermammo un contadino che avanzava lacerato e insanguinato con gli occhi sbarrati che guardavano lontano senza vedere....cantilenava la stessa frase terribile: "...la mia casa... la mia famiglia...i miei figli... morti...tutto distrutto... tutto finito....nessun superstito... i miei figli...la mia casa....". Inorriditi lo vedemmo allontanarsi come se non ci vedesse.. preda della sua disperata follia...ma nulla potemmo fare per lui perché appena oltrepassata Nosper fummo attaccati da esseri scheletrici che sprizzavano fiamme. Li lasciammo avvicinare senza andare loro incontro e, appena giunti alla portata delle nostre armi, cento frecce fendettero l'aria abbattendosi sui mostri che chiudemmo in una morsa e che riuscimmo a sgominare per poter ancora avanzare verso il ponte che conduce al trivio. Diversi attacchi subimmo e Edwin e Falanel si unirono a noi, e le urla della grande città morente già giungevano alle nostre orecchie e la terra continuava a tremare.

Cautamente varcammo l'ultimo ponte mentre gente in fuga ci sconsigliava di avanzare, Edorel era in fiamme e l'aria era impregnata dall'acre odore del fumo e alti bagliori rossastri si intravedevano non lontani. Incontrammo Luxor che zoppicante ci sconsigliò di tornare indietro, e ci raggiunse Isildur preoccupato per la sua gente in lotta, e incrociammo Grifis che folle di rabbia e di dolore correva, impotente, verso quella che era stata anche la sua città e Stryker che guidava i suoi Vargos in aiuto di quei popoli e Joseph Redfield che si unì al nostro gruppo. Sentivo il ruggire di esseri mostruosi e fermai il passo dei coraggiosi Sindar. Proseguire verso il trivio avrebbe significato la morte: un demone, uno Sventratore si era arroccato in quel punto strategico e impediva ogni avanzata, le nostre forze non erano nulla paragonate alla sua mostruosa potenza! All'improvviso udimmo, alta e ammaliante, una voce femminile e vidi la curiosità e la sorpresa negli occhi dei miei fratelli, riconobbi quel grido sapevo chi fosse. Un'altra figura femminile slanciata e aggraziata nella sua crudele bellezza avanzava verso di noi. Capii il pericolo che correvano i miei compagni se si fossero lasciati ammaliare dal suo fascino e le lanciai contro un cavallo selvaggio che rispose veloce alla magia del mio liuto.

La bellezza mostrò il suo vero volto quando con un ghigno satanico lanciai i suoi strali magici sul quadrupede, i Sindar si scossero e al grido di "Tol Acharn!" bersagliarono assieme la demoniaca creatura finché essa non cadde al suolo con un ultimo ruggito! Un'altra accorse ma non ci facemmo cogliere di sorpresa e seguì la sorte della compagna. Galvanizzati dalla vittoria su quegli esseri tentammo di avanzare ancora ma una scossa più forte ci strappò dai nostri cavalli, capimmo che più avanti era impossibile andare. Ci adoperammo per dare conforto ai feriti e pian piano indietreggiammo riuscendo a malapena a trattenere il terrore dei cavalli che ad ogni scossa di terremoto si imbizzarrivano e tentavano di scappare. Raggiungemmo Hammerheim ancora increduli per quel che avevamo veduto, non vi erano caduti tra le nostre fila ma attorno a noi avevano visto solo sangue e distruzione e morte. In lontananza, quella che era stata Edorel, la Tollerante Edorel, era solo un ammasso di macerie e di morte preda delle fiamme e dei Signori delle tenebre! Una pagina della Storia di Arдания si chiude con la sua distruzione. Con orgoglio potremo dire: Tiond era lì! Continua l'assedio e la distruzione della città di Edorel. Oggi secondo giorno della caduta della cometa, venerdì, 11 di Adulain del 266esimo anno Imperiale.

Ancora a tarda ora, un pugno di indomiti continua a combattere nel tentativo di scacciare le malefiche creature

che saccheggiano il regno. Elwin Dalamar, Benil Scicis, Andrew, Fromas, Picsou, Gillmore, Nahim, Pardus, Flagyllis, Luxor, Silvan, e altri coraggiosi, i cui nomi sfuggono alla mia provata memoria, si battono pur intuendo che le speranze sono ormai poche. Molti eroi cadono trafitti, ma la forza unita di tanti prodi riesce ad abbattere due Signori degli abissi e il terribile collezionista di anime che semina morte e la schiera di mutati demoniaci e demonietti che li accompagnano. All'avanzata degli eroici cavalieri fa argine l'improvvisa comparsa di Kun Gardar! Egli richiama in aiuto Ogre e troll dei ghicci con un seguito di numerosi orchi che fanno da avanguardia a una massiccia ondata di Berserker capeggiati dagli oscuri Cavalieri neri! La lotta è cruenta e grida e luccicar di spade si confondono al sangue e alle maledizioni dei mostri moribondi aiutati da terribili elementali di veleno e di fuoco! La battaglia volge a nostro favore e, allora, Kun Gardar, invocando il potere della Flamberg, il misterioso amuleto in suo possesso, evoca una tempesta di neve e una ventina di elementali di neve compare improvvisamente addosso a noi.

Con la mia musica mi trovavo in prima fila e non resistetti alle tante maledizioni paralizzanti che mi piovvero improvvisamente addosso. Ripresi vita stordita e debole ma, raccolto il mio inseparabile liuto, mi ricacciai nella battaglia e la nostra tenacia e il nostro coraggio ebbero la meglio sulle forze messe in campo da Kun Gardar. Stremati e laceri, ci guardammo attorno. Avevamo vinto una battaglia sulla retroguardia del male ma Edorel era ancora irraggiungibile e le fiamme e l'energia che la cingeva erano invalicabili. Cercammo di spegnere le fiamme che divoravano la locanda del trivio e lì ci rifugiammo a darci mutuo conforto consci di aver tentato quel che era umanamente possibile tentare. Edorel brucia ancora! Morte di Edorel. L'agonia è finita,! Son cessate le urla, spento il bagliore delle fiamme, saziata la sete degli esseri degli abissi. Sotto una coltre di nera fuliggine, spettrale e silenziosa giace Edorel.

Là sulla dorata sabbia da cui lo sguardo si affacciava per scrutare l'orizzonte su cui splendevano i lontani bagliori che irradiavano dalle bianche mura della mitica Ondolinde, la' una rossa scia di fuoco, vomitata dal bollente ventre della terra sconvolta, si srotola e si avvolge e inghiotte e doma le pietre omai scurite e perse della bella forma che Edorel era! Son giunta qui da sola a percorrere le strette vie, un tempo festose e allegre, e tra il sordo rumore e gorgoglio della lava che incessante scorre pareva quasi di udire il suono sommesso e carezzevole del pianoforte che dalla locanda spandeva il suo richiamo dolce e invitante a consolare lo spirito del viaggiatore. E' lì, per quella strada, nel pensiero, il dolce suono ti accompagna fino alla piazza in cui si fonde con l'argentino zampillio che dalla fonte canta memorie di gesta e alla mente richiama nomi e volti cari che il tempo consuma e cancella e avvolge nella fuliggine della distruzione della morte! Non un canto argentino ma ribollente lava ora vomita la fontana! e la locanda avvolge solo tronchi anneriti e squallide macerie sui cui risalta il pallido candore di pochi tasti di quel che un tempo un pianoforte era.

Si è consumato il tempo e tutto tace, tace in quella via, che era la mia casa, tace da molto qui la vita.

Tace ora anche la memoria. Tace per sempre Edorel perduta.

Dalle gesta di Sardaucas

Una lettera scritta su carta pregiata, con un fine inchiostro verde è recapitata ai Regnanti delle città di tutta Ardanìa.

E' ormai molto tempo, che mi reco, puntualmente nella ricca biblioteca dell'Accademia delle Arti Magiche, per studiare i tomi custoditevi, alla ricerca di una qualche soluzione per l'arrivo imminente della Cometa, quando un giorno, erroneamente feci cadere da uno scaffale impolverato una pila di libri, naturalmente questo suscitò le ire di Larlec, Il Guardia Sigilli, ma per mia fortuna e non solo trovai un manoscritto, dalle pagine logore dal tempo, di un vecchio mago, Efesto Underfill. Incuriosito spolverai la copertina che era stranamente rilegata con cura; quel tomo risaliva a più di 500 anni fa. Rimasi subito colpito dal titolo. "Sperimentazione sulla fusione d'incantesimi e riti magici" Quasi inconsciamente lo aprii e iniziai quella lettura che mi porto a rielaborare e sperimentare la teoria che a lui non riuscì perfettamente. Così per qualche tempo, mi dedicai agli studi sulla cometa e soprattutto allo studio di quel tomo. Trattava di riti magici di cui non avevo mai sentito nemmeno un accenno in tutti i miei anni di studi, raccontava d'esperimenti su uomini e animali vari, mostri e draghi, finché la mia lettura non cadde sul trattato della fusione d'incantesimi.

Questo tipo di sperimentazione poteva permettere la fusione di due o più formule magiche dando origine ad incantesimi nuovi di potenza straordinaria e dalle capacità sconvolgenti, in grado di rivoluzionare le fondamentali basi dell'odierna magia. Costui era riuscito a creare mediante un complicato processo alchemico, un cristallo da lui chiamato "Cristallo di Comunicazione" che permette di poter fondere le parole dette

dall'incantatore in un'unica formula magica dagli effetti devastanti. Purtroppo non tutti gli incantesimi possono fondersi l'un con l'altro, e da quello che scrive Efesto molti di questi si annullano a vicenda. Inoltre dagli studi fatti da questo mago si denota che, questo cristallo è in grado di amplificare enormemente il potere magico che vi è immesso. Un'altra cosa che mi portò grande sgomento fu come questo mago riuscì a scrivere l'incantesimo che oggi molti di maghi potenti recitano in caso d'enorme pericolo, l'incantesimo catena di fulmini che fu realizzato da lui e i suoi apprendisti, fondendo tra loro le parole magiche del incantesimo fulmine. Notevolmente incuriosito, decisi di fare altre ricerche su questo Mago e sul quel Libro, così chiesi l'Aiuto degli altri Tetrarchi Elron, Valin e del Sommo Astandir. Gli esposi tutta la teoria sulla fusione e sulle sperimentazioni che potevamo fare, e sulle notevoli applicazioni che quegli studi potevano apportare all'uso della Magia. Grazie alle ricerche fatte da tutti noi, riuscimmo a trovare l'ubicazione di quella che presumevamo un tempo, fosse stata la torre del mago Efesto. Visti i notevoli impegni del sommo Astandir, abbiamo deciso che saremmo stati Io, Elron e Valin a procedere in questa missione alla ricerca della torre.

Dopo circa una settimana di viaggio via nave e via terra arrivammo nel luogo in cui noi tutti speravamo di trovare la torre in questione ma la delusione ci colse. I nostri occhi videro solo poche macerie, i nostri animi furono pervasi da un senso di sconfitta, forse l'unico modo annientare la cometa era perduto. Con sommo rammarico e vani tentativi di trovare botole o passaggi nascosti, decidemmo di far ritorno nella Città di Hammereim, portando questa triste notizia al sommo Astandir. Prima di tornare Valin disse che lui sarebbe rimasto lì ancora qualche giorno per cercare ancora e avrebbe chiesto l'aiuto di Ardanos che era rimasto ad ultimare la formula magica; Magari disse riuscirò a trovare qualcosa, così ci separammo. Passarono dei giorni dal nostro ritorno, la cometa continuava ad avanzare inesorabile, come il tempo che ci separava dalla catastrofe. Pochi giorni dopo il nostro ritorno, ebbi una visita inaspettata. Mi trovavo nella mia torre quando sentii bussare fragorosamente. Riconobbi subito la voce del Tetrarca Elron, corsi subito ad aprire pensando che avesse un grave problema, poiché al mio udire, sembrava quasi che stesse per scardinare la porta. Lo feci accomodare e cominciai subito a spiegarmi l'idea che gli era balenata per la testa. L'idea consisteva nell'utilizzare al posto del "Cristallo di Comunicazione", La scoperta che Luxor aveva fatto sul trasferimento delle Energie e sul Flux. Iniziammo subito a studiare un modo per aumentare le forze magiche tramite quella teoria. Il tempo non era dalla nostra, la cometa era sempre più vicina e poi il pensiero che Valin, non era ancora tornato, c'inquietava ancora di più l'animo. Studiammo a fondo quel libro e arrivammo ad un buon punto, infatti, riuscimmo a canalizzare l'energia, facendola confluire in un solo essere in maniera simile alla descrizione fatta da Efesto nel suo tomo. Non sapevamo quali conseguenze avrebbe portato una tale forma d'energia all'interno di un solo corpo, così decisi di offrirmi volontario per annientare la cometa e per fungere da ospite per quell'enorme massa d'energia magica.

"Venne il giorno della verità."

La notte precedente non riuscii quasi a chiudere occhio, i miei pensieri erano confusi, ripensavo a quando trovai il biglietto del Sommo Astandir dove mi lasciava il fardello della Conoscenza; riuscivo solo pensare se quello che mi poteva aspettare, poteva portarmi a morte certa o a quale altra sorte sarei stato destinato. Ripensai a tutta la mia vita vissuta, le battaglie sostenute contro i Valorosi guerrieri d'Amon, le battaglie contro i demoni dell'Abisso, le orde di creature affrontate, all'Accademia, a tutti i miei amici conosciuti fin ora. Ripensavo ai saggi consigli che la sera a cena, tra i libri impolverati e gli appunti ancora sul tavolo, Elron mi dispensava, dall'alto della sua esperienza. Agli ultimi preparativi sulla formulazione del rito magico. Tra tutti questi pensieri mi addormentai con l'unico obiettivo di distruggere la cometa. La mattina dopo ci recammo sulla cima più alta della catena montuosa dell'Orus Maer.

Io, Elron, e L'arcimago Ardanos, eravamo gli unici a poter sostenere una prova così dura. Tutto era pronto, vedevamo la cometa che inesorabile avanzava verso di noi. La tensione era al massimo. Iniziammo la procedura per la fusione delle energie magiche. Sentivo l'energia che confluiva in me ed il mio potere aumentava sempre più, la terra cominciò a tremare, il terreno intorno a noi si alzò come se levitasse, la concentrazione era al massimo. Ero al culmine della Potenza, ma sentivo che le mie spoglie da uomo cominciarono a cedere... "Formulai l'incantesimo." I miei arti si muovevano come sinuosi serpenti, dalla mia bocca uscirono parole di fuoco, il mio corpo bruciava, sembrava come se stesse esplodendo. ...Poi svenni.

*Al mio risveglio, mi ritrovai in un letto, subito mi guardai intorno, cercando dei punti di riferimento, mi sentivo debole. Riconobbi il volto amico di Elron, e quello Del vecchio Ardanos. Riuscivo a malapena a

parlare; riconobbi la mia torre. Sorrise vedendo che mi ero ripreso, ma il suo sguardo mi comunicava il peggio. *Gia, la Cometa aveva fatto il suo corso, i nostri sacrifici non erano serviti a nulla. *

Elron mi diede così la notizia che la cometa sarebbe in ogni caso caduta con un impatto devastante non ostante l'impatto con il nostro Incantesimo. Io, abbassai lo sguardo, stringendo nei miei pugnhi le lenzuola di seta.

Avevamo fallito.

Subito dopo, mi accorsi del resto... Le mie mani, le mie mani erano quelle di un vecchio, tutta quell'energia aveva accelerato il metabolismo rendendomi ormai l'ombra di quello che ero un tempo. Ardanos mi porse uno specchio, ora avevo i capelli bianchi, le rughe tempestavano il mio volto come una pioggia di rubini su un diadema. Rimasi in silenzio... feci cenno ai miei amici di andarsene. Ero rimasto solo... Con voce sommessa, Pregai Crom ringraziandolo di avermi risparmiato dalla morte. Mi alzai, mi vestii e camminando a fatica, raggiunsi il portone della mia torre. Uscii. L'aria era piena di Lapilli, il cielo era cupo poiché una nuvola di detriti sembrava oscurare il Sole, come se una notte perenne fosse scesa sul mondo. Avanzai lentamente verso la strada, verso il luogo dove avrei continuato a vivere e a portare le mie conoscenze, l'accademia delle Arti Magiche, il luogo dove comincio il mio cammino da studioso e dove probabilmente finirà presto.

2.7.4 Anno 268

Postapritore – Grandi Esplorazioni

Nel mese di Postapritore del 268 per la prima volta le genti tornano a guardare al mare come un luogo inesplorato dalle mille possibilità. Iniziano così i grandi viaggi, alla ricerca di nuovi territori da rivendicare e colonizzare nel nome dei propri sovrani e della prosperità della civiltà. Tra le grandi esplorazioni degne di nota sono le spedizioni di Rotiniel guidate dalla Regina Sirlael, dal Senatore Vartharg e dall'Ammiraglio Hyywell, Hammerheim sotto la guida dell'Ammiraglio Daneel Reventlov e dal Capitano Astoir, ed Helcaraxe guidata dallo Jarl Zaron. In quel di Tiond nel mentre, un nutrito gruppo di servitori di Kelthra attaccano la città lasciando dietro di essi null'altro che distruzione e sbigottimento.

Forense – Nuovi governi e vecchi nemici

Degne di nota in Forense il cambio della struttura governativa a Rotiniel e la comparsa di ingenti brigate Drow nei pressi dei boschi del Doriath guidate da Osgood, a minacciare la pace eterna dei boschi incontaminati. Nel continente umano invece iniziano grandi tornei dove valorosi guerrieri dimostrano le proprie capacità sulle arene cittadine. Il primo torneo, indetto dal Sommo Tetrarca dell'Accademia delle Arti Arcane Sardaucas, si svolge ad Hammerheim e vede vincitori Lex di Amon nel torneo "La Lama delle Rose" e la squadra "legions" composta da William Mclane, Karas Blackwolf ed Heronius. Ai vincitori preziosi premi tra cui una splendida armatura in scaglie di drago rossa forgiata dal famoso inventore Dag Coral.

Macinale – La Guerra per la Vittoria

In Macinale le antiche rivalità tra Hammerheim ed Amon si fanno più accese. I Consoli di Amon, Gawain Ehtelantar e Tuzzis, rivendicano il possesso di un'isola riscoperta dalla Marina Imperiale e subito ribattezzata "Vittoria". Pare che ivi, dopo la caduta di Amon da parte dell'Orda Orchesca, si siano rifugiati coloro che in seguito avrebbero ricostruito la guerriera. Nonostante i tentativi di mediazione del Ministro Kael Klimkin la guerra esplode in tutta la sua tragicità coinvolgendo i due Regni in una lotta senza tregua che si protrarrà per mesi. Nel mentre gli elfi festeggiano ignorando le barbarie della guerra nel continente degli uomini.

Adulain – La follia continua

Pochi e tragici eventi in questo mese. La guerra continua senza sosta tra gli uomini mentre gli elfi continuano ad osservare stupiti la follia distruttiva dei giovani mortali. A Rotiniel si festeggia la Giornata del Sidro, festività patrocinata direttamente dalla Regina Sirlael mentre l'Haran di Tiond Ghera nomina un nuovo Primo Generale della Verde: Phatho.

Madrigale – Pace e Prosperità?

Ad Hammerheim finalmente si festeggia la vittoria conquistata sui campi di battaglia con una grande Fiera Commerciale, alla quale partecipano persino i lontanissimi uomini dell'Oasi di Tremec giunti in sella ai loro caratteristici muli del deserto. La Fiera precede la nomina di nuovi Nobili nell'Impero tra cui spiccano il Barone Kael Klimkin ed il Duca Sardaucas, il Conte Beleguil Rhynd ed il Marchese Khan Anvilheart, il Marchese Fergus Rhaylith ed il Duca Ged Rhynd. Allo stesso tempo l'Accademia delle Arti Arcane nomina due nuovi Arcimaghi: Aldaran Lannister e Par-Saliand de Sade. A Rotiniel invece continuano le grandi feste indette dalla Regina Sirlael e nello stesso tempo la nomina del nuovo Senato formato dai Senatori Hyywell, Justinar e Radamantis. Nel Mentre nubi nere si avvistano all'orizzonte. Tre Generali dell'Oscuro Dio minacciano le terre degli umani con le loro armate non morte. Portali demoniaci spuntano ad Hammerheim, Amon ed Helcaraxe. Solo l'intervento di uomini di indubbia fede ed il prodigarsi dell'Ordine dei Cavalieri dell'Alba impedisce ai Demoni di avere la meglio sugli uomini.

Granaio – Altre Guerre...

La Pestilenza invade il continente elfico. Demoni e Cavalieri Oscuri mettono a fuoco e fiamme i territori attorno Ilkorin dove fa la sua comparsa un misterioso portale oscuro. Il Morbo della Mano Nera si diffonde in tutta la sua distruzione. Ma ciò non è abbastanza. Dopo aver devastato il continente umano la guerra investe con la sua violenza le terre degli elfi. Helcalaxiani e Ondolindenori si sfidano in epici duelli senza esclusioni di colpi, Lo Jarl Uter il Rosso e l'Haran Vâlaryn si combattono per il possesso di un'isola ghiacciata poco a nordovest di Ondolinde. Ma non tutto è distruzione. In quel di Rotiniel la Regina Sirlael ed il Senatore Hyywell coronano il loro sogno d'amore unendosi in matrimonio. Hyywell diviene Haran di Rotiniel.

Lithe – Ricostruzione..

In tutte le città elfiche corre veloce la notizia della prima assemblea generale dei maghi indetta dai cosiddetti "adepti del Globo" (Naurbrannon, Zoltrix, Luxor e Mewan) per gettare le basi dell'ordine della magia elfica. Demoni continuano a flagellare Ardania mentre gli uomini valorosi continuano a combattere per i propri ideali e la propria sopravvivenza.

Antedain – Serenità

I Demoni sembrano finalmente aver interrotto i loro attacchi e le genti godono il riposo del guerriero sotto il caldo sole estivo. Redual Asterot viene proclamato Antipaladino dell'Oscuro da uno dei generali dell'armata delle tenebre. Entrati in contrasto tra loro, questi generali si distruggono l'un con l'altro con l'aiuto degli umani che approfittano della situazione. Si dice comunque che l'ultimo di essi, Zyrel, sia ancora vivo in qualche parte dell'Abisso.

Solfeggiante – Nuove civiltà, Antichi retaggi

Ecco dunque che dal sottosuolo fan capolino nuove bizzarre creature. Nuove eppur antiche come la roccia che scavano da secoli. Djaredin, gente piccola di statura ma robusti, fieri combattenti ed abili costruttori. E par anche che la loro birra sia migliore di quella nordica. Terrificante invece è la notizia della morte del Sommo Pontefice Aral Caladan. L'uomo che per anni aveva tenuto insieme i sacerdoti del continente umano e che solo negli ultimi mesi aveva concesso loro di gestire da soli le proprie diocesi, ormai stanco e debilitato nel fisico ma non nell'animo, si dice abbia affrontato in una lotta all'ultimo sangue l'Antipaladino Redual Asterot

Orifoglia – Riforme

Mentre Drow estendono la loro minaccia anche sulla perla, l'Accademia delle Arti Arcane inizia un periodo di riforme volte a rinnovare la sua veste. La nomina di Ambasciatori Accademici divisi per ogni città è volta a tutelare gli interessi internazionali dell'Accademia. Viene persino avviato un progetto congiunto con Helcaraxe: la costruzione di un potentissimo costrutto chiamato Juggernaut. I nordici rimboccandosi le maniche iniziano la raccolta delle ingenti risorse minerarie necessarie alla sua realizzazione.

Nembonume – Un mese tranquillo

Il Mese di Nembonume è abbastanza tranquillo. Ormai debellate tutte le possibili minacce, le genti si godono la pace tra feste e tornei. Continua l'organizzazione delle diocesi cittadine nel continente umano, Kritos è Sommo Sacerdote di Hammerheim, Ankleg guida i Templari d'Oriente ad Amon mentre Bartemius Stark controlla la diocesi di Helcaraxe. La Fortezza del Sacro Verbo diviene sede effettiva dell'Ordine dei Cavalieri dell'Alba guidati da Hickaru Phoenixflame. Nel doriath intanto inizia a balenare l'idea di una comunità mezz'elfa da insediare a Ceoris. Il Mezz'elfo Araxan guida il progetto. Gli Elfi non son contenti ma stanno a guardare.

Dodecabrullo – Strani Misteri e Nefasti Preparativi..

Nell'ultimo mese dell'anno gli animi si scaldano per compensare il freddo dell'inverno. Per ancora non chiari motivi un drappello di Hammin guidati dall'Ambasciatore Harlock Konradin e dal Generale Fergus Rhaylith si presenta alle porte di Amon pretendendo la testa di due briganti: il Senatore Fawen Bruzzanot ed il Prefetto Brutus, rei di aver aggredito un alto ufficiale della milizia Imperiale: il comandante Hangius. Voci su una presunta guerra corrono per le vie di Arдания ma nulla accade, almeno per quanto ci è dato sapere. Altri misteri: il carico di risorse helcaraxiane necessarie per la costruzione dello Juggernaut e conservate nell'Accademia delle Arti Arcane di Hammerheim scompare alla fine del mese. Lo Jarl dei Ghiacci Claus Von Kessel accusa l'Imperatore Grifis che si proclama innocente. Tutt'ora si ignora chi ne siano i reali responsabili. Forse vecchi personaggi oscuri e un tempo noti, o forse Lame Silenti o ancora Governi Corrotti. L'anno si conclude quindi con un aria di malcontento palpabile. Il nuovo anno porterà di certo un vento nuovo.

2.7.5 Anno 269

Postapritore – L'era del cambiamento

E' in questo mese che si diffonde nei territori elfici di Rotiniel una nuova e misteriosa malattia: la Draconite. Tale malattia, accompagnata dall'apparizione di un misterioso Drago rosso sangue nei dintorni della città portuale, si manifestava con la comparsa di artigli alle mani e di squame su tutto il corpo. Alcuni morirono, altri resistettero tenacemente aggrappati alla speranza. Tutti cercavano una cura, invano. Il Senatore Orcam e l'Ammiraglio Isilmathar, con il benessere dei Sovrani si preoccuparono di avvisare i regni vicini. La città fu messa in quarantena ed il morbo evitò di diffondersi nel continente. Come se non bastasse il Drago Rosso assaliva gli abitanti e gli animali al fine di procacciare il cibo per i propri pargoli. Ma le nubi nere non si estendevano solo su Rotiniel. Dall'altro capo del mare centrale, ad Hammerheim, il Comandante della Milizia Hangius e il Giudice Imperiale Charis organizzarono la presa del potere Imperiale in nome della libertà del

Popolo. Sostenuti da una parte della popolazione civile e militare dell'Impero e dalla fratellanza dei Corsari Scarlatti guidati da Gibberish Driftwood, dichiararono decaduto il potere Imperiale di Grifis, allora manifesto con la reggenza dell'Ambasciatore Harlock Konradin. Dopo un primo momento di sbandamento i sostenitori del Governo Imperiale di Grifis, “lealisti” della Corona, si riunirono al Palazzo Reale sotto la guida del Reggente Konradin, dei Gendarmi, del Generale Fergus Rhaylith e del Ministro Berlenzio Stormsailor. Si vocifera che strane navi provenienti dall'oltre mare alimentassero le riserve alimentari lealiste. Amon ed Helcaraxe per il momento stavano a guardare. Nella stessa Amon avviene un cambio ai vertici. Il Console Andrew abdica in favore di Fawen Bruzzanot che si affianca al Consolato il Prefetto Brutus. Helcaraxe invece celebra lo Jol, la festa di inverno. Fiumi di birra gelata e ottima zuppa di troll furono la base di questo magnifico evento. Ad Ondolinde uno strano e insolito ospite passeggia per la città. Uno Djaredin, sotto “sorveglianza speciale” per essere interrogato su alcuni avventimenti che interessano sia il popolo alto, sia il popolo del sottosuolo. Torak Bergrand, Morgat di Djare è il primo Djaredin ad entrare a Ondolinde. Evento interessante invece coinvolse la neonata comunità di Ceoris, venne organizzato un torneo che servì ai più per distrarre la propria attenzione dalla violenza che imperversava nel mondo.

Forense – Assestamenti

In quel di Amon finalmente è giunta l'ora delle celebrazioni per l'insediamento del nuovo governo. La cerimonia prevede il giuramento per i nuovi Consoli dinnanzi la Lex Amoniana. Intanto ad Hammerheim prosegue senza sosta lo scontro tra Lealisti e Ribelli. L'Imperatore Grifis, tornato di recente dal suo viaggio trova la città in subbuglio ed insieme ai suoi sostenitori cerca di riportare l'ordine con l'unico mezzo disponibile: la forza. Invitato dallo Jarl Barone del Nord Claus Von Kessel, viene accusato di aver sottratto ingenti quantità di materiale dall'Accademia delle Arti Arcane. Verrà imprigionato nella Torre dello Jarl ad Helcaraxe. L'ambasciatore Konradin prosegue la sua Reggenza. Dopo una prima vittoria i Lealisti subiscono due pesanti sconfitte che di fatto rendono inutile ogni resistenza. L'Imperatore Grifis muore nell'ultima battaglia. Mentre i Ribelli festeggiano i Lealisti organizzano la fuga da Hammerheim con due navi di fortuna. Un nuovo Impero sorge sulle ceneri del Vecchio. Il quindicesimo Forense 269 Hangius di fatto è Sovrano delle Westlands. A Rotiniel intanto una speranza sembra farsi via nei cuori dei “Mezzidraghi”. Una donna, Drow, sostiene di avere la conoscenza per liberare i malati dal morbo che nel frattempo si è diffuso, colpendo alcuni cittadini di Amon e alcuni nani Djaredin e persino qualche affiliato delle Lame Silenti e cultisti di Luugh. La cura verrà data solo a patto di consegnare delle donne da sacrificare al Dio Luugh. Rotiniel rifiuta l'offerta ed il morbo persiste.

Macinale – Pace in Ardania

In Macinale la pace sembra essere tornata in Ardania. A Ondolinde viene incoronato il nuovo Haran, Vanadis Leuconoe, mentre ad Hammerheim vi è l'incoronazione ufficiale dell'Imperatore Hangius e la nomina dei nuovi ministri. Stessa cosa avviene a Ceoris dove vengono ufficializzate le cariche della piccola comunità. Rotiniel intanto rende onore al suo più illustre concittadino. Merlot, artigiano della Perla, a cui viene dedicata una enorme statua dinnanzi la locanda “la regina ubriaca” nella zona portuale della città. Amon festeggia il mese di Macinale con una grande celebrazione in onore di Althea. Canti e Cerimonie religiose sono all'ordine del giorno.

Adulain – Il tempo dei Festeggiamenti

In Adulain la nuova Hammerheim vede la salita al trono di Charis, già compagna dell'Imperatore ed ora, in seguito ad un periodo di purificazione voluto dal Sacro Concilio, Imperatrice delle Westlands. A Loknar intanto viene festeggiata l'inizio della primavera. Alla modesta cerimonia indetta dal Connestabile partecipano persino i Druidi con la persona del Gerofante Gilbert Mallorn. In Ondolinde invece per volere dell'Haran Vanadis, si rende onore alla Dea Beltaine con grandi cerimonie alle quali partecipano attivamente anche i cittadini di Tiond. Rotiniel festeggia finalmente il debellamento del Morbo “draconite”. Una cura è stata trovata ed anche la causa è chiara: pare che qualcuno abbia di proposito inquinato le acque dei laghi intorno Rotiniel per causare il morbo.

Madrigale – Il ritorno del Bianco Paladino

In questo mese vi sono ancora grandi festeggiamenti. Amon, con la Benedizione del Gran Maestro dei Cavalieri dell'Alba e Guardinani del Tempio Hickaru Phoenixflame, dà avvio alla Grande Giostra in onore di Awen che prevede Cerimonie religiose, Rappresentazioni Teatrali, gare di poesia, di abilità con le armi, tornei che per quattro intensi giorni riempiono le strade di gente da ogni parte. Terrificanti notizie giungono invece dall'est. Sembra che il regno degli orchi sia stato nuovamente unificato sotto la guida di un solo capo. Il potentissimo Re degli orchi, dal nome sconosciuto, semina terrore in tutte le Terre Selvagge mantenendo per ora un atteggiamento difensivo. Gioia e giubilo invece per il ritorno su questa terra di un grande eroe dei tempi antichi. Nella fortezza del Sacro verbo, il rozzo paladino Magnus di Crom richiama alla vita il Bianco Paladino Ulrich Farsyu. Il procedimento usato per questo miracolo è ancora un mistero.

Granaio – Incomprensioni

E' in questo mese che nuovamente Amon cambia veste. Il Console Fawen Bruzzanot si dimette dalla carica. Il Console Brutus decide pertanto di affiancarsi un nuovo collega. La scelta ricade su Khain Aurosum. Nel doriath continuano gli screzi tra Ceoris e le città elfiche. Rotiniel sembra essere l'unica a guardare con non troppo disprezzo la comunità mezz'elfica guidata da Araxan e Rhagnar Roach. Nel frattempo nelle Terre del Nord si verifica un grave incidente diplomatico. Il Barone Von Kessel sostiene d'esser stato insultato barbaramente niente poco di meno che dagli Imperatori delle Westlands. Questo evento sarà la base su cui si costruiranno gravi eventi futuri. Voci insistenti corrono portate dal vento. Pare che l'Antipaladino Redual Asterot sia morto. Molti non credono a questa storia, taluni si domandano chi sia stato l'autore del delitto. I Cultisti della Torre Oscura non sembrano comunque risentirne anzi, un gruppo di Cavalieri Neri fa la propria comparsa seminando il terrore tra le genti. Amon Hammerheim ed Helcaraxe vengono attaccate più volte. Ma così come son apparsi i Cavalieri scompaiono nell'ombra. Qualcuno mormora che stiano preparando una grande invasione, ma nulla è certo.

Lithe – La Grande Guerra

Il mese di Lithé è nuovamente un mese di guerra per il continente umano. Il Regno dei Ghiacci stanco dell'arroganza dei Sovrani dell'Impero delle Westlands ed intenzionato ad estendere a sud i propri confini dichiara guerra ad Hammerheim. Amon si affianca al regno dei ghiacci rivendicando a sé il possesso della cittadina di Seliand. Le battaglie si svolgono principalmente dinnanzi al passo dell'Orus Maer, non lontano dalla Fortezza del Sacro Verbo. Dall'ovest corrono voci insistenti su una possibile partecipazione di Ondolinde al conflitto. Nel mentre nel continente elfico attacchi di cultisti di Lugh coinvolgono la popolazione Ceorita. Nel mentre prosegue senza sosta la ricerca delle Sacre Reliquie del Sommo Aral Caladan ad opera dei Cavalieri dell'Alba. Molte reliquie vengono recuperate ma il mosaico è ancora incompleto.

Antedain – Il Caldo Torpore

Il Mese di Antedain non presenta particolari sconvolgimenti nell'assetto della Grande Guerra del Continente Umano. Vittorie e sconfitte si alternano e tutti i contendenti sono sicuri di poter vincere. Nel mentre i Druidi celebrano il solstizio d'estate con una grande cerimonia cui vengono invitati tutti. Per il resto la calura dell'estate inidisce tutti gli eventi lasciando spazio alla pianificazione per i mesi successivi.

Solfeggiante – La guerra continua

Solfeggiante presenta un clima più fresco del mese precedente, favorevole ad eventi mondani d'ogni sorta. Mentre la guerra continua tra l'Impero delle Westlands a cui si affiancano gli Ondolindenori guidati da Vanadis e l'alleanza Amoniano-Helcalarxiana, i Cavalieri dell'Alba mantengono l'ordine nei territori sconosciuti di Deanad respingendo un'armata di non morti pronti ad approfittare della destabilizzazione causata dalla guerra. L'Ordine druidico celebra l'equinozio e nello stesso tempo si impegna in una fortunosa ricerca che li porterà ad entrare in possesso, a quanto dicono, di un misterioso tomo antico. A Rotiniel si assiste ad un cambio di regnante, Drakko Bremen, affaticato da una misteriosa malattia da cui riuscirà comunque a guarire, abdica in favore dell'Ammiraglio Isilmathar. Lindel è Gran Maestro del Tempio, Adharan Herones diviene Ammiraglio della Flotta. Alla cerimonia parteciparono diverse delegazioni: Djaredin, Cavalieri dell'Alba, Loknariani ed altri individui non meglio identificati. Durante la cerimonia persino alcuni Goblin tentarono di fare irruzione alla festa ma furono prontamente respinti. Nel mentre Loknar diviene meta di strani pellegrinaggi da parte di oscuri personaggi.

Orifoglia – Pace in Arдания?

Finalmente la Guerra è terminata. L'Impero delle Westlands subisce due sconfitte consecutive, una su terra e l'altra su mare. E' la prima volta che i regni umani si scontrano sulle acque. Con la sconfitta Hammerheim perde Seliand, che diviene provincia Amoniana e la foresta a Nord del Trivio, che entra a far parte del Regno dei Ghiacci. I Bandi vengono rimossi da entrambe le parti ma ad Hammerheim la tensione è alta. Voci insistenti parlano di un nuovo colpo di stato da parte di taluni individui che vengono prontamente esiliati dagli Imperatori. Da Loknar, intanto, il Maestro d'Armi Fergus Rhaylith si propone come alternativa al governo Imperiale di Hangius. I Lealisti si radunano per tentare la riconquista. Helcaraxe ed Amon intanto festeggiano la vittoria con grandi cerimonie mentre a Tremec viene indetto un grande Torneo dal Sultano Rasheed Udeen. Ad Ondolinde, sconfitta anch'essa nella guerra contro Amon ed Helcaraxe, fa il suo rientro uno degli esponenti più di spicco dei tempi antichi: Logain el' Elibrath, mentre il Regno di Djare festeggia l'investitura di Bogardan come Djare, Sovrano incontrastato del Regno. Hammerheim intanto vede la successione alla guida della Diocesi da parte di Amonosis, che sostituisce l'anziano Kritos Silis. L'Ordine dei Cavalieri dell'Alba intanto completa la raccolta delle Reliquie del Sommo Aral Caladan.

Nembonume – Nuovi scontri...

Nembonume è il mese in cui riprendono le ostilità in tutto il mondo conosciuto. Hammerheim è minacciata dall'Armata Lealista, a cui viene interdetto l'accesso ad ogni territorio imperiale. Il Generale Fergus Rhaylith decide di passare all'azione. Ospitati dal Mago Yuhuang, proprietario di Forte Fenice, le Armate Lealiste si tengono d'apprima sulla difensiva. A Metà del mese le armate Imperiali sferrano un attacco massiccio ma vengono prontamente ricacciate oltre il ponte in direzione Nosper. Ormai allo sbando l'esercito Imperiale si ritira ad Hammerheim. Ed è guerra anche nel doriath. Ormai stanchi di dover trattare con un governo a loro ostile, le tre città elfiche ordinano alla comunità di Ceoris una serie di clausole alle quali attenersi. Tra esse, l'abdicazione dei Vir Araxan e Ragnar Roach. Le Clausole vengono rigettate in blocco e gli eserciti congiunti delle tre città assediano Ceoris. La Guerra dei Tre Haran si conclude con la fuga dei ceoriti che non contenti appiccano il fuoco alla cittadina, prontamente salvata dall'intervento delle genti di Rotiniel.

Dodecabrullo – ... e nuovi Regni

Un nuovo ordine regna in arдания. Le tre città elfiche si accordano per stabilire un nuovo governo a Ceoris. Le trattative sono ancora in corso ma non si dispera. Nel continente Umano invece un nuovo Regno fa la sua comparsa. Dopo la battaglia del Trivio l'armata lealista proclama la nascita del Regno delle NorthWestlands. Tornei e festeggiamenti vari riempiono le giornate dei cittadini del nuovo regno, mentre Hammerheim tenta con sortite varie di rioccupare i territori perduti. Ad Amon vengono indette rappresentazioni teatrali per distrarre le genti mentre ad Helcaraxe si festeggia il solstizio d'inverno con una grande gara di cucina. L'Ordine druidico invece celebra l'evento con una grande cerimonia nel doriath. Ma le minacce non sono ancora terminate. Rotiniel viene invasa nuovamente da un morbo che inquina le acque e rende irrequieti i ratti che infestano le strade. E' mistero sull'origine di tale calamità. Mentre nel continente umano

una antica congrega di streghe fa la sua comparsa seminando terrore tra le genti. Gli eserciti di Amon ed Hammerheim tantano di distruggere la congrega assaltando l'antica cattedrale nel mezzo del lago centrale. E' così che l'anno si chiude.

2.7.6 Anno 270

Postapritore – Finalmente la pace

Ad Hammerheim dopo quasi tre mesi di guerra è finalmente sancita la pace. Un patto bilaterale, determina la fine delle ostilità tra il regno delle Northwestland e l'impero Hammin. Il trattato di pace viene firmato dai Lord Fergus Rhaylith, Aldaran Lannister, Hangius e da Lady Charis che assumono il titolo di Consiglieri nel nuovo governo. Smottamenti geologici accompagnano questo mese. L'antico ingresso alla valle celata viene totalmente colmato da una frana che ne rende impossibile l'uscita. I famosi mastri carpentieri della Splendente hanno così praticato degli scavi per donare un nuovo ingresso ai cittadini di Ondolinde. Si celebra anche la festa dell'Armonia che richiama in pace numerose genti da tutta Ardania, che accorrono per festeggiare in pace la Grande Madre. Lo Djare Bogardan abdica; al suo posto sale al trono Alrik Ranulfson "Il Magnifico", fabbro di gran bravura e guerriero indomito. Nifhel appare e profetizza un'invasione di elfi di Ondolinde nel nord, affermando che solo tutte le reggenze umane unite sotto la guida del nord potranno scongiurare il funesto oracolo. Solamente molto tempo dopo si scoprirà essere un inganno di Shamusiel, il demone delle menzogne.

Forense – Cambio della guardia

Iaga l'illuminato è indicato come successore alla guida del popolo di Tremec dall'Ezzedin Ramal Udeen, in quanto alle inadempienze di Medivh il Fiero è attribuito il pianto di sangue verificatosi innanzi al Tempio. Al Sultano deposto per volontà divina è tuttavia concesso il lungo cammino fra le dune. Il sultanato di Iaga Ibn Shadi, verrà ricordato non solo per la sua breve durata (da forense a solfeggiante), ma per le strane congetture e malefici che accaddero in sua presenza. Intanto i Rotinrim riportano alla luce le vestigia di Ersyh, secondo Re della Perla, diretto discendente di Marip'in. Egli cadde infatti vittima di un'imboscata ordita da un gruppo di drow e venne assassinato assieme alla sua guardia d'onore durante una battuta di caccia nel Doriath meridionale. Le sue spoglie sono ritrovate da un gruppo di Rotinrim, guidati dall'Aran Isilmahtar, durante una caccia nelle profonde caverne poste ad ovest del villaggio di Ilkorin. Durante la fine del mese inoltre, nei territori del Doriath Inferiore torna il Clan del Tasso, un gruppo di banditi molto temuto in tutta Ardania; questo si stabilisce nei boschi intorno a Rotiniel, riempiendo i territori circostanti di trappole e compiendo numerose imboscate a danno di novizi e cittadini. I mezz'elfi strappano al nemico orchesco una grotta nelle Terre Selvagge dove decidono di stanziarsi e di costruirvi la propria dimora.

Macinale – L'invasione dei Demoni

La sera del 8 Macinale 270 sulla Splendente si scatena la furia di Elgh'and, un potente Signore dei Demoni, alla ricerca di una piuma maledetta che anni prima Lord Orcam de Leon ricevette dal servitore di un fantomatico "Signore dei Sogni". Il 15 Macinale si tiene a Ceoris un concilio cui partecipano inviati dei regnanti di Ardania tutta, dei Druidi e dell'Accademia Elfica di Magia; il concilio giunge alla conclusione che la Piuma non deve cadere nelle mani dei demoni e quindi la affida al Gerofante, che prende l'impegno di custodirla a Paranor. Amon varca i Cancelli di Ondolinde per affiancarsi al resto degli eserciti di tutta Ardania per sconfiggere l'orda di demoni. A Tiond Kiya Galanceleb, precedentemente torturata e ingannata dai seguaci di Luugh, sottrae sotto stato di suggestione mentale il Drago Smeraldo, consegnandolo ai seguaci del dio ermafrodita: questo accadimento, nei mesi successivi, sarà causa di forti tensioni tra i popoli Eldar. Lo Djare Alrik Ranulfson muore in battaglia contro un possente Drago Nero: al suo posto viene Gotrek Ereink. Intanto tra i mezz'elfi si assiste alla cacciata di Araxan e alla formazione di un Concilio formato da 3 persone, i Midian, cui spetta il gravoso compito di guidare la comunità. L'uccisione di due ufficiali Corsari al porto di Rotiniel, fa scoppiare una guerra fra Tortuga e Rotiniel. La sera del 27 Macinale 270 i Tortughesi approdano lungo le coste ceorite per risalire verso Rotiniel, ma uno sbarramento ne ferma l'avanzata.

Adulain – Il Tulip viene sottratto

Nella prima decade di Adulain, si assiste alla comparsa di Armisael, Signore della Pestilenza, e delle sue legioni demoniache. Viene perso il Trivio, assediato e conquistato da armate demoniache, e lo stesso Demone diffonde ad Hammerheim una pestilenza che miete un numero spaventoso di vittime. Nessuno sembra in grado di trovare una cura adatta. Il Demone nel frattempo si stanza presso la Vecchia Edorel facendone la base per i suoi eserciti nonmorti. Il fiero popolo Drow conquista la cittadella della Splendente: sfruttando abilmente un diversivo creato dall'Ordine delle Ombre, gli eserciti dal manto viola irrompono nel bianco palazzo costruito attorno al Tulip. Una potentissima barriera magica viene innalzata a protezione degli elfi oscuri, impedendo agli Alti di scacciare gli invasori. Ma le forze Ondolindeleri, con l'aiuto della Verde e di Rotiniel riescono ad entrare nella zona fortificata dalla magia e a costringere i Drow alla ritirata: i seguaci di Luugh però riescono a trafugare alcuni rametti del Tulip, portandoli con se. Non appena ripresa la città, gli Alti Elfi fanno una tragica scoperta: l'Aran Logain El'Elibrath è tra le vittime della battaglia. Gli succederà Jhosef Veladron. Si inasprisce la tensione fra elfi e nordici. Alcuni elfi cercano di avvelenare le acque di Helcaraxe e vengono accusati dai nordici di essere la causa della venuta dei Sette Spiriti. Aemish è incoronato Jarl, succedendo al clan Kessel prendendo il posto di Claus Von Kessel e succedendo al trono di Xabaras Valdarsen. Ad Amon il Console Khain Aurosun abdica ed il 18 Adulain 270 di Raimond Lamber viene eletto al fianco di Ankleg.

Madrigale – La cacciata di Armisael

La Torre Nera offre a Hammerheim la cura per la pestilenza che ormai da tempo devastava la città in cambio della proclamazione dell'invulnerabilità delle terre di Edorel, ma Hammerheim la rifiuta. Il 20 Madrigale però, le porte di Hammerheim vengono finalmente riaperte grazie ad una cerimonia religiosa svolta da Padre Mizard Lightbringer, assistito da un messo mandato da Crom stesso. Pochi giorni dopo, le truppe di Armisael sono messe in fuga da eserciti congiunti di Hammerheim, Amon, Helcaraxe, Kard Dorgast e col notevole aiuto dei Cavalieri dell'Alba: il pericolo sembra definitivamente cessato.

Granaio – La guerra delle razze

A Hammerheim il vecchio Consiglio, ormai ridotto a soli due consiglieri, lascia il posto ad un Reggente, coadiuvato da un rinnovato consiglio composto ancora dalle maggiori cariche cittadine e dai vecchi consiglieri: il primo Reggente è Sephyol Aelkis. Il 26 Granaio 270 gli inganni orditi da Shamusiel giungono a compimento: gli eserciti uniti di Amon, di Helcaraxe e Djaredin si scontrano con le armate delle città elfiche di fronte alle mura di Ondolinde, in quella che verrà ricordata come la Guerra delle Razze. Dopo lunghe ore di battaglia gli Elfi respingono gli invasori, infliggendo loro gravissime perdite. Il molto sangue versato da tutte le razze durante gli scontri risveglia la Bestia, un antico demone di spaventosa potenza conosciuto anche con il nome di Zeliel. Il demone ridestato attacca Amon compiendo un eccidio di portata storica: la Legione, al rientro in città, non può che piangere i molti caduti. Paranor, che custodisce la piuma oggetto della contesa demoniaca, viene invasa dai Demoni. Durante un'invasione di non morti muore eroicamente Harlock Konradin, un tempo reggente di Hammerheim sotto l'Imperatore Grifis: i suoi funerali hanno avuto luogo il 29 Granaio presso il Monastero.

Lithe – Armisael si rivela

In questo mese, in varie zone delle Terre Selvagge sono registrati numerosi attacchi da parte di creature rettiliformi provenienti dalla giungla del profondo sud. Per tale motivo una spedizione congiunta di Loknariani, Qwaylar e Djaredin si avventura nel cuore della giungla selvaggia per scoprire che proprio in tal luogo l'Imperatore-Dio Saurita radunava i suoi eserciti. I rettili, pur soverchiando gli avversari per numero, sono annientati dopo un'aspra battaglia; anche l'Imperatore-Dio Saurita è sconfitto ma, perdendo il controllo delle sue illusioni in punto di morte, rivela di non essere altri che Shamusiel, il Signore delle Menzogne e dell'Inganno, uno dei Sette Spiriti dell'Oscuro. Nello stesso periodo Armisael, un altro dei Sette, trova finalmente la morte presso la Vecchia Edorel per mano di Zeliel, la Bestia. Al sopraggiungere della stagione calda Iaga Ibn Shadi, Sultano dell'Oasi, scompare tra le sabbiose dune del deserto senza lasciar traccia; con lui svanisce anche Vento del Deserto, l'antica scimitarra sultanale. Nel Doriath i Drow completano l'opera di costruzione della città sotterranea nascosta, rinsaldando la loro alleanza con i seguaci dell'Ordine delle Ombre.

Antedain – Un nuovo Djare guida Kard

Il mese di Antedain di quest'anno si rivela essere meno torrido dei precedenti: sporadiche precipitazioni nel sud del Continente Umano concedono un inaspettato refrigerio agli abitanti di quella zona. A Loknar si procede con la colonizzazione della Sorella di Derit: sull'isola vengono costruiti numerosi edifici in legno per soddisfare le nuove esigenze della comunità, ora assai più vasta che in principio. Nelle profondità delle caverne di Kard Dorgast invece, Dakkar Felekum viene eletto Djare: fonderà qualche tempo dopo l'Accademia dei Segreti e delle Invenzioni.

Solfeggiante – Le lotte intestine

Ancora una volta la situazione politica di Hammerheim appare turbolenta: un complotto per destituire il reggente Sephyol Alekis viene scongiurato dal reggente stesso che, una volta sciolto il Consiglio implicato nella congiura, si proclama Re del neonato Regno delle Westlands. A molti dei congiurati viene concessa amnistia, ma ciononostante molti di essi abbandonano la capitale in volontario esilio nelle Terre Selvagge. Il nuovo assetto istituzionale sembra conferire una certa stabilità al regno e al trono della Splendida. Ma anche Amon subisce una profonda lacerazione intestina: in seguito alla definitiva conferma del bando dai territori dell'Impero per Khain Aurosun, macchiatosi di tentato colpo di stato, alcuni militari decidono di abbandonare le insegne amoniane per seguire il loro capo e aiutarlo nei suoi propositi. Il 29 del mese però un evento catastrofico scuote gli animi di tutto il Continente: il villaggio di Seliand viene raso completamente al suolo dalla Bestia, che si abbandona ad un abominevole massacro dei suoi abitanti. Nelle Terre dell'Ovest la Splendente Città saluta in Lame Lefthandeds il nuovo Aran en Gondolin e in Limy'en Areya la nuova Ninque Heri. Austerità e serenità caratterizzano la cerimonia e i festeggiamenti susseguenti.

Orifoglia – Il drago Smeraldo riaffiora

Nei primi giorni del mese ha inizio la ricostruzione di Seliand: tutti gli abitanti della Guerriera concentrano i propri sforzi per terminare i lavori nel minor tempo possibile. Avvisaglie di un'imminente tempesta sono invece avvertite nel Doriath: durante un incontro tra i regnanti delle tre città elfiche, l'Aran di Rotiniel Isilmahtar comunica di essere entrato in possesso del Drago Smeraldo, l'antica reliquia sottratta tempo prima a Tiond dai seguaci di Luugh, e di non avere alcuna intenzione di renderlo alla Verde. Questa scelta contribuisce ad inasprire i rapporti tra i popoli Eldar, già tesi per alcune rivalità nel possesso del villaggio di Ceoris, ancora sotto amministrazione congiunta.

Nembonume – Guerra imminente nel Reame Elfico

I rapporti già tesi tra le città elfiche vengono a incrinarsi definitivamente: il primo giorno di Nembonume l'Aran Isilmahtar con una mossa a sorpresa fa occupare Ceoris dai suoi eserciti. La risposta di Ondolinde e Tiond, unite sotto il nome di Alleanza Elfica, è altrettanto repentina: i Quenya e i Sindar marciano sul sacro Tempio di Earlann, situato in territorio neutrale, e dopo averlo posto sotto loro protezione, comunicano a Rotiniel l'avvenuta occupazione. Ormai la situazione è precipitata e lo scontro ormai imminente. A Luughnasad si piange la morte della Generalessa Oscura Elanor Gwileth. Nel frattempo alcuni abitanti di Loknar scoprono che proprio sull'isola abitata dai Drow sono stati piantati alcuni rami del Tulip sottratti durante il sacco di Ondolinde in Macinale. Cogliendo l'occasione per vendicarsi di alcuni crimini subiti in passato, il Consiglio di Loknar contatta le tre città elfiche per organizzare un attacco e recuperare i sacri rami; ma l'unica città che accoglie in tempo la proposta è Rotiniel. Accade così che la sera dell'attacco, mentre un contingente di forze loknariane e rotinrim attacca la Valle Terathan come diversivo, il resto dell'esercito sbarca sull'isola: nonostante la perdita di alcune navi ad opera dei Pirati al soldo dei Luughiti e la tenace resistenza dei Drow, le due fazioni alleate riescono ad appropriarsi del Tulip. Al ritorno presso il villaggio però, i Loknariani trovano la locanda in macerie: le Lame Silenti, d'accordo con i seguaci di Luugh, hanno approfittato della battaglia per farla saltare in aria. Gli antichi abitanti dell'Isola dei Draghi, stanchi delle continue spedizioni dei nordici ai loro danni, decidono di organizzarsi e di respingerli in forze. Lo Jarl Aemish dei Kessel decide allora di intraprendere la via della mediazione e si reca con una delegazione pacifica presso le antiche creature, ma per alcune incomprensioni la trattativa fallisce e i draghi, offesi, massacrano la spedizione. Lo Jarl, miracolosamente scampato all'uccisione, giura vendetta. La guerra imminente porta però ad un raffreddamento dei rapporti fra le genti del Nord e i Druidi, ora guidati dal nuovo Gerofante Abis Maior Viridis il Sùlthananeth.

Dodecabrullo – La vendetta dei draghi; Elfi contro Elfi: sangue sul Doriath

Cogliendo di sorpresa i nordici, i draghi invadono Helcaraxe conquistandola: molti valorosi uomini dei ghiacci trovano la morte, ma il loro sacrificio permette ai superstiti di rifugiarsi presso l'adiacente isola dei cittadini. Da lì sono organizzati parecchi tentativi di sbarco per riconquistare la terra occupata, ma nonostante l'aiuto di truppe alleate fra cui gli Amoniani, tali sortite falliscono miseramente capitolando contro l'ancestrale potere dei draghi. Solo l'intervento dell'antica Signora di Helcaraxe, Niflhel, riesce a riportare la libertà al Nord e a convincere i draghi a far ritorno alla loro isola: nonostante la vittoria finale, la città è devastata e molti fra i caduti sono pianti. Ma anche lo Jarl Aemish subisce cambiamenti straordinari: mentre la ricostruzione è in atto, egli raggiunge lo stato massimo della furia e riesce a comprendere il linguaggio degli animali, identificandoli come guerrieri caduti rimandati da Aengus a proteggere il suo popolo. Fu così che la valorosa guida delle genti del Nord decide di abbandonare le armi che avevano contraddistinto la sua vita da guerriero e comincia da quel momento a lottare servendosi unicamente della forza della natura. Nel frattempo la situazione nel Doriath precipita: a seguito dell'occupazione di Ceoris, gli Eldar dell'Alleanza Elfica muovono assedio all'esercito di Rotiniel asserragliato nel villaggio. Il combattimento è lungo ed estenuante, e il sangue degli elfi viene versato per mano dei loro stessi fratelli, ma alla fine le truppe della Perla, aiutate dagli alleati Hammin, hanno la meglio respingendo l'assalto. Resi arditi dalla vittoria, le divisioni congiunte di Rotiniel e Hammerheim nei giorni seguenti sferrano un attacco a Ilkorin, il villaggio elfico del Doriath Superiore, ma questa volta è l'Alleanza a costringere gli avversari a ripiegare. Poiché l'anno si conclude con queste due battaglie dall'esito quantomai contrastante, sono in molti ad aspettarsi uno scontro decisivo per stabilire definitivamente le sorti della guerra.

2.7.7 Anno 271

Mese di Postapritore – Rinnovamenti ed epiloghi

Con l'inizio del nuovo anno Il gran Maestro dei Dervisci Monys Veleyn Daubnahil avvia le ricerche dei Sacri Pilastrì, tra le calde sabbie del deserto di Tremec, mentre le terre dei Ghiacci Stridenti piangono i suoi figli caduti nella Guerra contro i Draghi, e lentamente si riadopera per la ricostruzione della città, Helcaraxe. I venti di rinnovamento coinvolgono anche l'assetto della città: Nanuk Valdarsen diventa nuovo Maknar per i Valdar, prendendo poco tempo dopo il posto di Jarl, succedendo ad Aemish Von Kessel. I Cavalieri dell'Alba dopo aver partecipato con alcuni aiuti militari e materiali, all'assedio dei draghi ad Helcaraxe, vedranno rompersi gli accordi politici esistenti con il Nord a causa di un incidente diplomatico. I Cavalieri, creando un unico testo sacro, tentano poi di riunificare le Chiese Umane ma non riusciranno ad ottenere il risultato sperato. Sulle sponde del continente elfico, nel frattempo, si ha l'epilogo della durissima guerra tra l'Alleanza Elfica e il Regno di Rotiniel, appoggiato dal Regno delle Westlands, con la vittoria definitiva dell'ultimo schieramento; così Rotiniel può ribadire il possesso del villaggio di Ceoris, e delle Sacre Reliquie. La resa sarà firmata verso la fine del mese, riportando, seppur tra odi e dissapori, la pace nel Doriath.

Mese di Forense – Disfacimento e corruzione

Presso la Splendente, Ondolinde, sale al trono Fartux, successore di Lame Lefthandeds. Pochi giorni dopo, i Goblin cominciano ad attaccare ripetutamente Ondolinde: è in questa occasione che viene recuperata la Spada della Purezza, antico artefatto dalla triste storia, forgiata con il sacrificio di un'anima pura. Tale artefatto sarà fondamentale per la salvezza di Tiond, minacciata dall'essere chiamato Profeta del Disfacimento, che minerà l'equilibrio e l'integrità del sacro Bosco di Earlann. A Tremec invece, Il Sultano Abdoul "l'Eroico" abdica su indicazione dell'Unico, viene così nominato e benedetto dall'Ezzedin il nuovo Sultano: Dijon "il Giusto" della tenda Kamal. Intanto Eldor si prepara ad acclamare i nuovi Midian: Valgar e Namaah Lynne, che prenderanno il posto di Resif e Juka, giunti a termine del loro mandato. Poco tempo dopo però, si troverà di fronte ad una pericolosa minaccia: un Druido Oscuro, che aveva sfruttato i poteri delle radici dell'Yggdrasil, attacca Eldor, sfruttando creature vegetali animate dalla sua magia corrotta. I combattenti della comunità, aiutati da Loknar, lo affrontano, uccidendolo, riportando così la normalità nelle Terre Selvagge. Comincia una serie di attacchi contro Kard Dorgast, da parte di creature e demoni di fuoco; i nani si muoveranno per indagare sulle cause.

Mese di Macinale – La minaccia di Quentin Valinor

Quentin Valinor, un ex Cavaliere dell'Alba che in passato aveva tradito l'ordine cedendo alle lusinghe dell'Oscuro, attacca Amon per vendicarsi del Console Raimond Lamber. Susseguiranno una serie di tragici avvenimenti: tentativi di rapimenti del console, aggressioni e assassini di alcuni cittadini, fin nelle loro abitazioni private; il culmine sarà raggiunto con il rapimento di Gartax dal Picco dell'Aquila, poi liberato dagli amoniani, e con un attacco alla città di Amon, durante il quale perderanno la vita numerosi civili, presi prigionieri e massacrati nell'arena cittadina. Anche Old Amon cadrà in mano all'esercito non morto capeggiato da Quentin Valinor; Amon richiederà l'aiuto dei nani per tentare di spezzare le resistenze degli assediati, ma senza successo. La risoluzione finale della posizione di stallo si otterrà con un complesso rituale, officiato da 8 sacerdoti tra Templari d'Oriente, Cavalieri del monastero ed Sacerdoti di Helcaraxe, congiuntamente ad un attacco da parte degli eserciti riuniti. I Cavalieri ritroveranno un cristallo agognato dallo stesso Quentin, e con parte di esso verrà progettata la forgiatura una spada, Alba. Nel contempo sulla sponda ovest del Continente Umano, il Re in carica Sephyol Aelkis abdica cedendo la corona al Comandante dei Martelli Dorati Dagheruk Whig. L'incoronazione ha luogo a fine mese, e seguiranno giorni di feste, giostre e tornei. Nel frattempo, ad Helcaraxe, si assiste alla separazione del Clan Blackwolf, che di propria scelta lascia Helcaraxe per seguire diversi ideali e credenze mistiche e religiose.

Mese di Adulain – Fiamme nella Foresta dei briganti

Una serie di violente scosse di terremoto, porta a profondi mutamenti del paesaggio in tutta Arдания. Eldor, Loknar e Tiond, congiuntamente, svolgono nuove indagini nel covo degli Odic, scendendo attraverso le radici dell'Albero degli Impiccati, nelle Terre degli Orchi. Il portale dimensionale porta ad un luogo simile a quello visitato per sventare la minaccia del druido malvagio, popolato da Nonmorti, Demoni e mostri vegetali. Riescono infine ad uscirne dopo sanguinosi scontri con le potenti creature del luogo. Giunge intanto notizia, da Aemish Von Kessel di Helcaraxe, della cattura di Vipera, il capo delle Lame Silenti; verranno radunati a Hulborg gruppi armati da ogni luogo del continente, e non solo, per farli unire ai guerrieri del Nord in un attacco congiunto alla Foresta dei Briganti, con il fine di distruggere il loro covo. Uniti, Loknariani, Nordici, Hammin, Amoniani, Djaredin e Cavalieri dell'Alba marciano da Hulborg fino al Trivio, dove si aggiungono anche i Corsari Scarlatti di Tortuga, e poi proseguono fino a Deanad e alla Foresta dei Briganti. Nonostante una strenua difesa, nonostante fossero state erette fortificazioni, delle Lame viene fatta strage e pochi superstiti trovano la salvezza grazie alle imbarcazioni del porto della Foresta. Tutte le costruzioni della Foresta verranno date alle fiamme. Intorno alla metà del mese giunge dalle terre elfiche l'annuncio dell'abdicazione dell'Aran Isilmahtar; Lindel prende il posto di guida della città, come Tari en'Rotiniel. A fine mese viene fatto il passaggio di consegne ufficiale; l'incoronazione si svolge nel Tempio di Earlann e Morrigan, orgoglio dell'architettura telera, da poco ricostruito, e con la benedizione degli Dei. Contemporaneamente viene nominato Federyiel come senatore del tempio, per colmare il posto vacante lasciato da Lindel. Intanto ad Eldor, Kamahl Vaexandor, per i meriti e la saggezza dimostrata, viene scelto dai Midian in carica Valgar e Namaah Lynneeth come successore del primo. I Cavalieri del Verbo forgianno Alba, terminando il progetto e la lavorazione cominciata il mese prima.

Mese di Madrigale – La minaccia sventata

Abis Major Viridis cede il sacro bastone e al tunica del Gerofante a Enoch, nominandolo suo successore alla guida dell'Antico ordine druidico. Eventi lieti si registrano a Loknar e Rotiniel: nel villaggio nelle Terre Selvagge il primo Consigliere Mirgal fonda la Compagnia del Meriggio, al fine di radunare attorno a sé tutti i bardi, gli artisti, gli avventurieri e i sapienti della comunità, mentre il Regno del Doriath del Sud assiste allo svolgersi di una grande fiera a Ceoris con aste, bancarelle, parate, in un clima festoso e gioioso. Questo periodo di serenità viene però bruscamente interrotto da attacchi portati ad entrambi i regni da Pirati nonmorti giunti dal mare su navi fantasma, avanzando pretese di dominio, minacciando e provocando le genti invitandoli ad unirsi alla loro "ciurma". Le forze armate delle due città raccolgono la sfida e congiuntamente, seguendo le indicazioni lasciati dai pirati raggiungono il luogo indicato, scoprendolo formato da enormi ed inesplorate caverne marine, abitate oltre che dai pirati non morti, da uomini pesce giganti e piovre abissali. Troveranno anche le truppe di Hammerheim, mosse dagli stessi intenti e dagli stessi provocatori attacchi alle coste subiti dai nonmorti. Dopo dure lotte e una difficoltosa sopravvivenza, dopo aver debellato la minaccia, buona parte del folto gruppo riesce a trovare la via di uscita e la salvezza. Non si registreranno in nessuna città altri attacchi da parte dei pirati scheletrici. Dal lato opposto di Arдания, a Tiond, invece, un gruppo di Drow assale la piazza, prendendo i silvani alla

sprovvista, ma riescono a riarmarsi in tempo per riuscire a contristarli. Un messaggero viene inviato a Ondolinde per informare gli alleati dell'accaduto, ma anche la Splendente è sotto attacco, e intimidazioni dai drow paventano un ritorno della minaccia. Nel frattempo i Cavalieri dell'Alba riescono definitivamente a sgominare la minaccia di Quentin Valinor, uccidendolo e ponendo fine alle sue malefatte. La sua armatura verrà riconsacrata, e i pezzi distribuiti come reliquia ai vari regni che lo avevano combattuto. Sempre sullo stesso versante, sono da registrare in questo periodo i primi incidenti con cittadini del nord nelle terre del Monastero e dintorni.

Mese di Granaio – I grandi Giochi di Ardania!

Hanno inizio le cosiddette “Ardaniadi”, che coinvolgeranno quasi l'intera Ardania, in un clima di distensione, seppur momentaneo, dei contrasti tra i vari regni. Le gare e le competizioni cominceranno con la Cerimonia delle Fiaccole, presso il passo dell'Orus Maer, e prevederanno, in ordine: Torneo di Testa di Troll e Linea Coltello ad Helcaraxe; Staffetta dei Lavoratori e Giostra dei Cavalieri al monastero dei Cavalieri dell'Alba; Torneo di Magia e Gara di Arredamento e Artigianato a Ondolinde; Torneo delle Evocazioni e Staffetta ad Hammereim; Palio a Tremec; Danze Tribali a Waka Nui; Regata Navale e Gara di Pesca a Rotiniel; Torneo Addestratori e Corsa su Destriero nelle Terre Selvagge a Loknar. Proprio a Loknar si terrà la chiusura dei giochi, con i discorsi conclusivi degli organizzatori e degli ospitanti. Intanto a Tremec si conclude la ricerca dei Sacri Pilastri con il ritrovamento dell'Ultimo mancante. Viene indetta dal Tempio una settimana di festeggiamenti e dichiarato il 271 “anno del coccodrillo”. Ad Amon invece viene eletto come Dictator Giulius Darkbane, figlio del precedente Console Valorium Darkbane, dopo l'abdicazione di Raimond Lamber e Fawen Bruzzanot; tutto questo in seguito a tensioni interne che stavano per sfociare in una guerra civile, e che vedeva gruppi di cittadini dissidenti radunati in un gruppo chiamato Legio Khimaira. Tali individui, in precedenza banditi da Amon, saranno riammessi per un' amnistia voluta dal Dictator. Dall'altra parte del Continente Umano, il Priorato di Hammerheim viene nuovamente istituito ed inizia l'opera per unificare le diocesi del regno umano: la Sacra Chiesa Umana Riunita vede la sua ufficializzazione a fine mese, ma a farne parte sono solo i Cavalieri dell'Alba ed il priorato di Hammerheim. Nel frattempo nel Doriath, la Lasse Calen, sovrana di Tiond, Gwileth Firth abdica in favore di Tinuvel, che diventa nuovo Haran. La Fratellanza Ramjalar viene a capo dopo una lunga ricerca della travagliata fine dell'Errante, uno dei fondatori della vecchia Fratellanza. Dopo esser venuti a sapere che l'Errante era perito in un naufragio, e che le sue spoglie mortali erano state recuperate e sigillate con un tremendo maleficio all'interno di uno scrigno magico, assieme alla sua anima, la fratellanza tutta si muove guidata dal saggio Abdil Semreth per rinvenire quella malefica prigioniera; una volta rinvenuta e sconfitte le diaboliche creature a sua difesa, l'anima dell'Errante viene liberata. I Ramjalar, seguiti dal suo spirito, riportano i suoi resti mortali presso il rifugio e li seppelliscono erigendo una lapide in memoria di colui che coi suoi insegnamenti fu artefice e fondatore della Fratellanza.

Mese di Lithe – Strane minacce

Ad Amon, al termine del travagliato periodo politico, vi è la nomina dei nuovi Consoli Imperiali: Sharendar e Vhan Nightwolf da parte del Dictator Giulius Darkbane. Strani accadimenti ad Hammerheim: verso la metà del mese, un meteorite cade nei pressi del Trivio, degli esseri composti interamente di lava attaccano la gendarmeria e la locanda; nei giorni seguenti uomini topo escono dal loro nascondiglio per attaccare la città e in seguito delle strane creature, spacciandosi per esseri venuti da un altro mondo, attaccano la città nella speranza di conquistarne la miniera per sfruttare i metalli, con l'intento di costruire le strane armi che utilizzano in battaglia, in grado di permettergli di volare e lanciare piogge di meteore. Tuttavia le strane armi si scoprono essere fragili a contatto con la musica e le creature si danno alla ritirata. Guardiaboschi di Loknar riferiscono che alcuni Titani si sono pericolosamente avvicinati al porto del traghetto per il Continente Elfico. Accorsi sul posto, i Loknariani incontrano il capo dei Giganti che li informa della loro volontà di raggiungere Ondolinde per vendicarsi dei Quenya che spesso invadono la loro Valle per sterminarli. Dopo aver dissuaso con l'inganno e false promesse i Giganti dal loro intento, i Loknariani decidono di affrontarli in battaglia chiedendo aiuto ad Ondolinde e ad Eldor, anche se non sarà poi necessario. Nel frattempo, un'avanguardia di Ogre, Ettin e Troll riesce a raggiungere il Continente Elfico e porta un attacco a Ondolinde. Mentre essi vengono sconfitti e respinti, qualcosa fa crollare l'ingresso della Valle dei Titani, impedendo a chiunque sia di entrarvi che di uscirvi, placando così la minaccia. Intanto al Monastero dell'Alba si arriva alla conclusione definitiva della vicenda di Quentin Valinor, con la Cerimonia di Purificazione delle armi del Cavaliere caduto.

Mese di Antedain – Calma su Ardania

Nei meandri della Nascosta, Luughnasad, la roccaforte Drow, viene solennemente celebrata la festa in onore di Kelthra, al termine di un lungo periodo di preparazione, e purificazione, spirituale e fisica da parte di tutti gli accoliti dell'Ordine delle Ombre: tempo addietro diversi artefatti di origine terathan erano stati recuperati dai quattro angoli di Ardania con grande sforzo di tutti i membri, e distrutti mediante gli appositi riti sacerdotali, mentre il mese prima erano stati compiuti numerosi sacrifici di elfi infedeli e di individui appartenenti a razze impure, tutto il preparazione all'evento. L'impero di Amon vede la riapertura della Centuria Arcana, mentre nel vicino Monastero si registra la venuta in armi del Godar di Halcaraxe Van Anarkand con il martello Mijolnir, dichiarato come dono di Aengus, e si ha il bando informale del nordico dalle terre del Cavalierato; si è quasi al culmine nelle tensioni tra l'ordine e il regno. Nelle Terre Selvagge invece, Neged, confratello veterano di Eldor, dotato di grande intelligenza bellica e attitudine al comando, viene eletto Elian di Eldor. Il mese vede nella sua conclusione, dopo un periodo di calma e tranquillità, la comparsa di una strana creatura che manifesta la volontà di distruggere Hammerheim, annunciando la venuta di un misterioso essere dai poteri illimitati. Gli esseri iniziano con la loro invasione attaccando dal cielo Hammerheim giorno e notte.

Mese di Solfeggiante – Il grande Buio

Si registrano le prime avvisaglie di sconvolgimenti su Ardania: vengono notate dei misteriosi congegni energetici presso la caverna degli Juka; una misteriosa sfera viene scoperta a Winyandor, protetta da oscure creature. Il mago Hisie En'Yevia, erige delle barriere di protezione sul villaggio presso l'isola di Wynandor, mentre la situazione globale su Ardania peggiora. Vengono registrati alcuni massivi attacchi di creature di tenebra non meglio identificate presso le maggiori città di Ardania; in uno di queste offensive, quando queste creature attaccano Ondolinde, versano nelle radici del Tulip uno strano composto che lo avvelena. Durante successive incursioni gli esseri maligni posizionano all'interno dei Templi e in prossimità dei principali luoghi di culto dei continenti dei cristalli sferici, dai quali inizia a levarsi un denso fumo che lentamente oscura e appesantisce l'aria; nemmeno il Tempio di Korg nelle profondità di Kard Dorgast è esente da tale trattamento, e la sacra Fiamma di Korg, mai spenta nei tempi, addirittura vacilla. La situazione raggiunge il culmine quando in una devastante invasione di tali "demoni" presso il Monastero, le forze maligne riescono a portare a termine un misterioso rito oscuro, utilizzando il sangue del Gran Maestro e facendo sprofondare l'intera Ardania nel buio completo e definitivo, come una eterna notte di dense tenebre. Le città cercano di riorganizzarsi sotto l'oscurità opprimente, ma le condizioni sono sempre più proibitive: le temperature iniziano ad abbassarsi, non arrivando più luce al suolo, e le piante e gli animali cominciano a morire; le creature emergono dalle tenebre a ritmo incessante, quasi rinvigorite, tenendo continuamente sotto allerta i vari popoli. In un clima di crescente tensione anche tra le genti, il popolo del Nord muove attacco direttamente al Monastero, probabilmente anche a causa di attriti mai sanati, arrivando a dichiarare che il Gran Maestro stesso sia un "demone", e comunque dandogli pesanti responsabilità per quanto accaduto. Nello scontro, guidato dallo Jarl Nanuk Valdarsen, ci sono varie vittime tra cui il sovrano stesso. Ad Hammerheim, mentre in città si combatte contro le creature oscure, che si asserragliano anche nella miniera, Marina, Milizia, l'Accademia delle Arti Arcane e Regno di Rotiniel conducono le ricerche per risolvere la situazione nonostante l'oscurità; inoltre sempre congiuntamente organizzano delle perlustrazioni nelle isole del nord, alla ricerca di informazioni utili. Nel Regno del sottosuolo, un'orda di orchi, la più numerosa che si sia mai vista avanzare verso la città nanica di Kard Dorgast, probabilmente mossa dalla fame, muove guerra agli djaredin: i difensori eroicamente respingono gli invasori; la battaglia verrà ricordata dai Figli di Korg come una delle più grandi imprese della loro storia. Nonostante la vittoria, Kard rimane isolata a causa del crollo del cunicolo che porta al Grande Cancelli. Diversi tentativi, infruttuosi, verranno poi fatti per distruggere i cristalli: prima ad Hammerheim e poi a Rotiniel i maghi concentrano i loro incantesimi più potenti, tentando di sovraccaricare i cristalli; nuovamente a Kard gli inventori dell'Accademia dei Segreti e delle Invenzioni portano a termine un ingegnoso progetto, costruendo una enorme lente per convogliare la luce dall'esterno e distruggere il cristallo nero lasciato all'interno del Tempio. Intanto nel Doriath, ad Ondolinde, Il Tulip avvelenato viene curato dai Quenya, dopo una lunga ricerca per i componenti dell'antidoto, grazie anche all'intervento di alcuni Cavalieri dell'Alba, che trovano un raro ingrediente.

Mese di Orifoglia – Ritorno alla Luce, ritorno alla Guerra

Aiutati dagli alleati di Kard Dorgast, Amoniani e Corsari Scarlatti i nordici di Helcaraxe tentano l'assalto all'isola di Zarr Vagor, emersa alla fine come base dei "demoni", le creature di tenebra. Dopo un primo fallimento, il secondo tentativo, questa volta senza gli alleati, ha successo, e grazie a questa impresa la luce torna a splendere su Ardania. Lentamente i popoli si riprendono, e la vita torna alla normalità: in ogni dove vengono risanati i danni, recuperate nuovamente le provviste, e in taluni casi, piantati i propri cari morti nelle tenebre. Feste si susseguono in molti luoghi di Ardania, come ad esorcizzare il brutto periodo appena trascorso. Intanto, sempre tra i ghiacci, Rone Ravenlock succede a Nanuk Valdarsen come Jarl di Helcaraxe. Nelle Terre Selvagge, la pace non durerà molto: le tensioni, che da tempo esistevano tra Loknar e Tremec, raggiungono il loro apice e non consentiranno più la pacifica convivenza dei due popoli. A seguito di varie rappresaglie tra membri delle due città, omicidi, condanne, e bandi, Loknar chiede al sovrano dell'Oasi, come condizioni per il mantenimento della pace tra le due città, scuse ufficiali da parte di Tremec per l'accaduto, l'annullamento dei bandi ai danni dei propri cittadini, e la testa del Feddhayn colpevole di soprusi e crimini vari verso i membri della sua comunità. Il sultano Dijon rifiuterà categoricamente e così, il 14 Orifoglia 271, comincerà la Guerra del Deserto. Dalla parte di Tremec si schiereranno l'Accademia di Alta Stregoneria, guidata da Radish Zepesh, i Corsari Scarlatti di Hakmaloah Addish, e le Lame Silenti, oltre che numerosi mercenari provenienti da tutta Ardania; il Tempio di Akkron proclama la Guerra Santa contro Loknar, chiamando a raccolta anche i Tremecciani che avevano in passato lasciato l'Oasi. Dalla parte di Loknar, guidata dai Consiglieri Mirgal, Slyzaar Mantric e Neith, si schierano i Mezzelfi di Eldor, in nome della loro amicizia; inoltre, a causa di dissidi tra le due Accademie, anche l'Accademia delle Arti Arcane, entrerà nel conflitto, dopo aver tentato invano di indurre i loro rivali dell'Accademia di Alta Stregoneria a restarne estranei. Tra le avanguardie degli eserciti di Loknar e di Tremec vengono combattuti sanguinosi scontri nel deserto, tra il guado del fiume Dulnar e la Breccia di Ywul, che volgeranno sempre a favore dei Loknariani, fino a quando il Sultano Dijon decide di abdicare a favore di suo nipote Radish Udeen. Alla sua salita sul trono corrisponde una breve tregua, durante la quale il Primo Consigliere Mirgal chiederà al nuovo sovrano l'accettazione da parte di Tremec della propria riduzione a Protettorato di Loknar e l'esecuzione di Mulay Al Qadir, il Feddhayn "pietra dello scandalo", in cambio della cessazione delle ostilità. Come il suo predecessore, egli tuttavia rifiuterà l'offerta, e gli scontri proseguiranno. Nelle terre "civilizzate", al contempo, si hanno situazioni analoghe, sempre correlate a tensioni e attriti mai sanati: Hammerheim si fa portavoce dei Cavalieri dell'Alba, chiedendo spiegazioni ad Helcaraxe per l'attacco portato da quest'ultimi ai danni del Monastero durante il periodo di oscurità. Tali spiegazioni e tali chiarimenti non trovano luogo, ma anzi i rapporti diplomatici si inaspriscono di più; così l'esercito hammin, il 30 Orifoglia, occupa la fortezza del Passo dell'Orus Maer senza trovare opposizione. E' guerra fra i due regni. Nel frattempo anche la macchina bellica nanica si rimette in moto: cominciano le incursioni nel Naggrund, le Terre degli Orchi; i nani vorranno vendicarsi dei tanti attacchi subiti presso la Gemma.

Mese di Nembonume – Battaglie tra i monti e tra le dune

Scoppia lo scontro tra Hammerheim ed Helcaraxe: in seguito all'occupazione del Passo seguono diversi scontri per il controllo dell'importante fortezza; Amon rimarrà neutrale, proteggendo solo i propri territori dal conflitto. Le due fazioni si scontrano assiduamente nei pressi dell'Orus Maer, con vittorie da ambo le parti e la ripresa del Passo da parte dei Nordici. Alla fine del mese le truppe di Helcaraxe, aiutate dai genieri degli alleati Djaredin, fanno esplodere la fortezza, ponendo fine alle battaglie in quella zona e rinunciando di fatto ai territori limitrofi, con la speranza di terminare gli scontri. Il 26 Nembonume il regno di Hammerheim dichiara ufficialmente suoi i territori del passo e delle terre verdi circostanti. Intanto anche nelle Terre Selvagge e nel deserto proseguono gli scontri, con ogni mezzo: una esplosione provocata dalle Lame Silenti fa crollare l'ingresso della caverna di Eldor, intrappolando alcuni mezzelfi, che verranno liberati grazie all'ingegno e alla magia dei Loknariani. L'attacco definitivo, portato da Loknar, mezzelfi di Eldor, e maghi dell'Accademia delle Arti Arcane, sarà portato il 19 Nembonume, e vedrà Tremec e i suoi mercenari assoldati non riuscire a difendere il Deserto, e asserragliarsi nell'Oasi, spinti dall'impeto dell'offensiva. I Corsari Scarlatti, prima della battaglia, avevano tradito Tremec, attaccando di sorpresa il suo porto e conquistandolo, mentre qualche giorno dopo giunge a Loknar Radish Zepesh a nome dell'Accademia di Alta Stregoneria, per trattare la resa separata del suo gruppo. Al fine, essendo stato abbandonato da molti dei suoi alleati e non essendo più in condizione di proseguire la guerra, il Sultano accetta l'offerta di resa senza condizioni, portatagli dal Connestabile Rudolf Nitian. Il 28 Nembonume gli eserciti di Loknar e di Eldor quindi si presentano di fronte alle porte Sud di Tremec per la firma del trattato di pace, il cosiddetto Trattato del Deserto, che prevederà la deposizione del Sultano, la riduzione di Tremec a Protettorato di Loknar, l'introduzione della libertà religiosa nell'Oasi, l'esecuzione di Mulay Al Qadir e il bando di tutti i capi delle fazioni alleate agli sconfitti. Nel frattempo, nei

meandri del Doriath, Osgood, generale dell'armata Drow, e vecchia conoscenza dei popoli elfici, si presenta alla Verde, minacciando la cittadinanza tutta di un imminente attacco che le sue forze avrebbero mosso; intanto prime avanguardie di esploratori Drow assaltano Tiond e vengono scacciati. I membri dell'Alleanza Elfica scopriranno, dopo indagini e altri scontri più duri contro l'esercito degli elfi scuri, che una terribile creatura è contenuta in una cometa che si dirige verso il Doriath, e che Osgood stesso vorrebbe impossessarsene per i propri oscuri fini. Contemporaneamente, nel Doriath del Sud, il Regno di Rotiniel si trova a fronteggiare un difficile momento: a seguito di alcune indagini viene scoperto un tentativo sovversivo ai danni della regnanza, guidato dall'ex Sommo Sacerdote e Senatore del Tempio Federyiel. Al termine del periodo di tensione, verranno banditi proprio l'ex Senatore, che aveva lasciato la carica poco tempo prima a causa di dissidi interni con il Senato, e molti dei suoi seguaci del Tempio di Rotiniel, e non. Si arriva a sfiorare lo scontro, con momenti di tensione molto forti, ma la città riesce a minimizzare gli episodi violenti, uscendone senza quasi spargimento di sangue. I "ribelli" si stabiliranno a Ilkorin, stringendo alcuni accordi con l'Alleanza Elfica, prendendo poi il nome di "Quendilen", gli "Amici degli Elfi".

Mese di Dodecabrullo – Pace nel Deserto

Sebbene la Guerra contro Tremec sia giunta all'epilogo, il suo porto, facente ora parte del Protettorato di Loknar, rimane ancora sotto il dominio dei Corsari Scarlatti. Essi rifiutano di rispettare l'ordine di sgombrare il porto, e il 10 Dodecabrullo l'esercito di Loknar torna nel deserto pronto a combattere. La battaglia inizia nelle prime ore della notte e mentre a terra i Corsari a presidio del porto vengono sconfitti dalle truppe dal nero mantello, in mare una nave corsara con i rinforzi viene affondata da quella della divisione loknariana. Con quell'ultima battaglia viene messa la parola fine alla Guerra del Deserto. Intanto nella parte opposta del continente umano, chiuse tutti gli accessi via terra al regno del Nord, Hammerheim prepara una grande flotta per un attacco via mare, ma dovrà superare la Flotta dei Ghiacci per sbarcare sulla bianca neve. Lo scontro navale avviene a largo delle coste della Baronìa: la flotta Hammin è vittoriosa grazie al prezioso contributo dei suoi maghi e sbarca sulle coste nordiche, pronta a sferrare l'attacco decisivo. In seguito alla vittoria il re Dagheruk Whig presenta al Nord l'offerta di resa, che viene rifiutata. Verrà così preparato nei minimi dettagli l'assedio: gigantesche catapulte vengono trascinate in mezzo alla neve sotto le mura di Helcaraxe, i piani di battaglia vengono stabiliti e gli uomini armati; l'anno iniziato con la fine di una grande guerra si conclude con un'altra guerra, altrettanto sanguinosa. Intanto dal Monastero dell'Alba si ha notizia della scomunica allo Jarl del Nord Nanuk Valdarsen, al Godar Van Anarkand ed al Barone del Nord Claus Von Kessel. Ma il mese di Dodecabrullo vede anche eventi lieti. Viene organizzata una grande fiera nei pressi di Amon: giungono avventori provenienti da Kard Dorgast, Amon, Helcaraxe, Loknar, Waka Nui, Tortuga, e parteciperanno anche Ramjalar e altri ancora. Inoltre sempre nei territori di Amon, si assisterà alla costruzione del villaggio di Cheshire. Nel frattempo invece nel Doriath si susseguono gli eventi inerenti alla cometa: verrà scoperto infatti che la cometa viene attirata da un cristallo vicino alle terre dei goblin; manipoli di Drow si stanzeranno nell'area circostante, e si avranno i primi scontri con le genti elfiche. Verso la metà del mese, tra le vie di Luughnasad, ricompare improvvisamente Zarathos, a distanza di quasi un anno dalla sua altrettanto improvvisa sparizione. Verso la fine del mese, tornerà a rivestire la carica di Aracnomante occupandosi prima di tutto di riformare radicalmente le leggi e i principi che governano l'Ordine delle Ombre e la sua costituzione, e stabilendo la linea da seguire per il prossimo periodo. Ad Ondolinde Limy'en Areyà lascia il ruolo di Bianca Dama.

2.7.8 Anno 272

Postapritore – Roghi e Matrimoni

Al Nord, la guerra tra Hammerheim e Helcaraxe si conclude con la disfatta di quest'ultima e la cattura del Godar Van Anarkand. Costui verrà messo al rogo poco dopo, ritenuto colpevole di eresia da un tribunale costituito da Hammin, Cavalieri dell'Alba e Amoniani, unici, questi ultimi, favorevoli ad un verdetto di non colpevolezza. Dopo il sanguinoso conflitto, con il quale torna a controllare tutte le terre comprese tra il Trivio e il passo dell'Orus Maer, Hammerheim festeggia le nozze di Re Dagheruk Whig con Lady Satine Lenoire, mentre Helcaraxe bandisce dai suoi territori le genti del Monastero e delle Westlands. Ad Amon, rimasta estranea al conflitto, il Console Vhan Nightwolf decide di lasciare la sua carica; il governo rimane nelle mani del Dictator Giulius Darkbane e del Console Sharendar. Nel Continente Elfico, la minaccia della Cometa contenente una Bestia capace di distruggere l'intero Doriath, viene sventata dagli eserciti di Ondolinde e Tiond, che mettono in fuga Osgood. Il Regno di Rotiniel annette ai suoi domini l'Isola Azzurra, piccolo

lembo di terra tra la Perla dei Mari e Ceoris. Ad Ondolinde succede a Fartux, come nuovo Aran, Mahel Eruannon; all'incoronazione partecipano anche rappresentanti dell'Ordine Druidico, Ramjalar e Cavalieri dell'Alba, oltre alle principali regnanze di Ardania. Nelle Terre Selvagge, l'Armata Djaredin si muove e allestisce un accampamento all'interno del territorio orchesco, a nord di Eldor, dando il via alla Guerra del Naggrund, mentre la Guerra del Deserto, appena conclusasi in favore di Loknar, lascia l'Oasi, Tremec, in una situazione difficile, che vede anche la scomparsa del Sultano Radish Udeen, il Devoto.

Forense – Guerra nel Doriath

Nel Doriath, con il ritorno di Zarathos a Luughnasad, l'Ordine delle Ombre assicura alle armate Drow l'aiuto di Corsari e Lane Silenti, in vista dell'imminente guerra contro Tiond. Il cultista, col supporto degli alleati, dopo una lunga battaglia sulle sponde del Salkien Duin, sul limitare del sacro bosco di Earlann, riescono a sopraffare le difese e ad invadere la Verde. Rotiniel manda un contingente presso Ilkorin ed il Senatore Mith Vigan si consegna agli occupanti, di propria iniziativa, in cambio della liberazione di civili Sindar catturati nello scontro. Nelle terre orchesche invece, gli Djaredin, dopo aver subito un attacco nei loro accampamenti, sferrano il colpo finale della Guerra del Naggrund, marciando sulla città degli orchi. A Tremec, diffusesi voci sulla falsa abdicazione a favore di Radish Udeen, si riafferma segretamente la figura di Dijon "il Giusto" come legittimo Sultano. Il continente umano vive un periodo di relativa tranquillità, e mentre Hammerheim pensa alla riapertura dell'Orus Maer ed Amon attua grandi cambiamenti all'interno della Legione e delle Centurie, entrambe si alleano con Loknar ed Eldor per stanare l'organizzazione criminale delle Lane Silenti, che si nasconde nelle rovine della Vecchia Amon, ma i briganti riescono a fuggire. Lo spirito inquieto della Sacerdotessa Naruk Valdar, che imperversava su Helcaraxe con il potere concessogli da Danu, per riportare al credo i fedeli, riceve con il funerale il giusto riposo. Attacchi di draghi serpentini in superficie e nei cunicoli nanici attirano l'attenzione dei Cavalieri dell'Alba, che subito consultano l'Ordine Druidico, all'interno del quale i paramenti di Gerofante passano a Rosie O'Ryan, che succede ad Enoch.

Macinale – Assedio degli Orchi

I vertici di Amon, Hammerheim, Loknar e Eldor si riuniscono e si garantiscono a vicenda collaborazione anche per il futuro, nel caso in cui le Lane Silenti dovessero tornare in qualche modo a rappresentare una minaccia. Proprio alla Guerriera, grazie all'aiuto del popolo Djaredin e dei Nordici venuti in soccorso, dopo estenuanti battaglie, gli eserciti alleati riescono a respingere gli orchi che assediavano la città e liberano Vecchia Amon. Poco dopo il Dictator Giulius Darkbane parte per la ricerca di una reliquia, lasciando in questo modo la città nelle mani dell'unico Console Sharendar. Altri draghi serpentini e grossi scarafaggi attaccano Hammerheim, che li respinge e si avventura ad esplorare la voragine dalla quale le creature sono venute. Ad Helcaraxe, lo Jarl Rone Ravenlock ufficializza il bando per i forestieri decretando così una chiusura più profonda dell'isola. Nel Doriath, dopo aver tentato invano di liberare il Senatore Vigan, tenuto ostaggio sull'Isola Drow dall'Ordine delle Ombre, l'esercito di Rotiniel si unisce a quelli di Ondolinde e Tiond per invocare la benedizione degli dei in vista della battaglia. La Verde, dopo un sanguinoso scontro, viene liberata, ma non prima di essere depredata dei suoi tesori. I Druidi di Paranor si adoperano per purificare il Salkien Duin, avvelenato dalle forze occupanti Tiond, e indagano le cause degli attacchi di Draghi Serpentini. Nelle profondità di Kard Dorgast, il Morgat Khazador Teiwar dà ufficialmente il via ai festeggiamenti in onore di Berzale, mentre nel deserto, i Tremeciani scelgono Waqih Udeen per portare le loro rimostreanze riguardo il governo di Loknar al Connestabile ed ai Consiglieri.

Adulain – Riconquiste e ricostruzioni

Tornata la pace nel Doriath, le città Elfiche si riuniscono per celebrare la vittoria e i caduti all'Isola dei Re, presso Rotiniel. Con un potente antidoto, i Druidi risanano il Salkien Duin e a Tiond si tiene l'incoronazione del nuovo Re Aeltherfif, che succede a Tinuvel. A Luughnasad invece, l'Aracnomante Zarathos sposa Auril Oustil e si vedono completati i lavori di ristrutturazione con l'apertura del mercato e della porta principale. Un nuovo problema turba però le terre degli elfi: alghie putrescenti e strane creature infestano le coste di Rotiniel, e a nulla valgono i tentativi dei Druidi per normalizzare la situazione. Nel continente umano, ad Amon procedono i lavori di ristrutturazione della città a seguito del passaggio degli orchi; ad Hammerheim il Priore Rhett Hyral entra in conflitto con la Regina Satine Lenoir che pretende di nominare sacerdotessa una persona esterna al Priorato. Ne consegue una scomunica nei confronti della regina, ma tutte le autorità Hammin si schierano con la casa reale e il Priore viene arrestato e sollevato dall'incarico. Sull'Isola di Helcaraxe Rone Ravenlok cede la carica di Jarl a Droogdush, mentre nel Regno Djare, terminate le celebrazioni per Berzale, prendono il via i lavori per l'ampliamento e il consolidamento dell'avamposto presso Varr Nadarun. Nelle Terre Selvagge, a Tremec, dopo un lungo periodo di valutazione, Loknar assegna a Waqih Udeen la carica di Amir e il Sultano Dijon lo premia nominandolo segretamente Gran Visir. Una ciurma di pirati non morti attacca il villaggio di Waka Nui, ma i Cavalieri dell'Alba, coadiuvati dalla Fratellanza Ramjalar, prontamente avvisati e accorsi, aiuteranno a sgombrare il loro covo.

Madrigale – Il terrore viene dalle acque

I lavori di ricostruzione di Amon terminano; nel mentre viene sventato il complotto di Abbadon Majere, che, con l'aiuto delle Lame Silenti, tentava di diventare unico Console di Amon e di cacciare quanti si opponevano a lui e ai suoi collaboratori. Anche a Varr Nadarun l'ampliamento viene portato a termine, e gli Djaredin si riuniscono per discutere il ritrovamento della pietra dei Clan. A Rotiniel persistono strani eventi lungo le coste e si verificano attacchi di uomini-pesce. Uno dei loro sciamani, impazzito, si scopre essere la causa di tutto; sbarcando sulla sua isola, l'esercito Rotinrim sventa la minaccia. Nuovi attacchi della ciurma non-morta del capitano Mefistofele si registrano a Tiond, Ondolinde e Helcaraxe, che riescono però a scacciarlo dalle loro coste. Sempre nel Nord, Arnagarour sfida Nanuk nell'Holmganga e, dopo essere stato pervaso dallo spirito dell'orso, uccide lo Jarl, assicurandosi così il volere degli dei nel succedergli. Una pietra cade dal cielo nella piana sopra Deanad nei pressi del lago Sareen eruttando creature extradimensionali aggressive. I cavalieri dell'Alba partecipano agli scontri e sigillano il meteorite. Viene stipulata un'alleanza tra la Comunità di Eldor e il Villaggio di Waka Nui.

Granaio – La disfatta del Re dei Lich

In tutta Arдания si verificano attacchi di orde di non-morti: dove non mietono vittime con le loro armate, flagellano le popolazioni con tremende maledizioni. Nonostante la situazione proibitiva, vengono ritrovati e distrutti portali rigurgitanti i terribili abomini, ed infine scoperto l'artefice: Volker, Signore dei Lich, che tramava da Surtur. Decisi a porre fine alla minaccia, gli eserciti di tutti i regni ardani marciano all'unisono sul luogo, incontrandosi lungo la via e trovandosi costretti ad unire le forze, dopo aver messo da parte gli asti razziali e storici, fino a trovarsi di fronte Volker e i suoi portali. Dopo averli distrutti tutti con cariche esplosive, vedono giungere sul luogo Askan, il guardiano delle anime, e Kuranès, il signore dei Ghouls, intenzionati a regolare i conti con Volker. Dopo un combattimento, Kuranès riesce a sconfiggere Volker, e Askan irato per quella situazione di squilibrio nel suo regno delle anime, cancella con i suoi poteri l'intera costruzione. Molti riescono, fuggendo, a salvarsi dal crollo ed anche se ad un caro prezzo, Arдания torna alla normalità. A margine di questi gravissimi accadimenti, a Tremec, a seguito della sua sparizione, l'Ezzedin Rayhan al Mansur viene deposto ad opera del Tempio di Lostris e con l'approvazione del Sultano e delle tende Antiche; a Rotiniel, dopo le dimissioni di Mith Vingan, diviene Senatore e Gran Maestro del Tempio Fhyldren; ad Amon, durante la cerimonia delle promozioni militari, Sharendar si proclama Primo Imperatore di Amon, confluendo su di sé tutti i poteri degli ex-Consoli. Lo Djare Dakkar Felekdam, accompagnato dal Morgat Khazador Teiwar, dal Got Ankor Tarja Giramondo e da una nutrita scorta, si reca a Loknar per offrire alla città umana un compromesso sul loro ritiro da Tremec, ma Loknar rifiuta. Gli attacchi degli Ofidiani ai territori dei Terathan spingono il popolo della Velenosa ad appoggiare il colpo di mano di Shubniggurat, che, spodestata la sorella dal ruolo di Regina degli Ofidiani grazie al loro aiuto, firma con l'Aracnomante una pace di 6 mesi. Nel mentre ad Eldor terminano i lavori di completo rifacimento della sede, cominciati in Madrigale ed assegnati ad architetti mezz'elfi.

Lithe – Risveglio dall'incubo

Il mese di Lithe vede Arдания riprendersi lentamente dalle sue disavventure; ad Hammerheim, il cimitero, che rimaneva ancora in potere di un maleficio, viene liberato mentre in ogni dove si purificano i luoghi toccati dai non-morti, si celebrano le esequie dei caduti e si ringraziano gli Dei. Non di meno, come dopo ogni grave sciagura, feste di ogni tipo vengono celebrate: tornei, giostre, spettacoli e banchetti, oltre alla annuale Grande Festa del raccolto dell'Ordine Druidico. Nella città di Ondolinde, Ritolla viene incoronata Bianca Dama. L'Alleanza Elfica si riunisce per tentare di debellare la minaccia continua e comune rappresentata dall'Ordine delle Ombre; le misure adottate però provocano reazioni da parte dei Cultisti, da cui sfociano una serie di scontri armati che arrivano ad interessare anche la piana di Ilkorin. Anche Eldor si scontra con i Luughiti, evitando però un aperto conflitto a causa di più urgenti problemi interni.

Antedain – Scontri nel Deserto

Nel periodo più caldo dell'anno, Loknar richiede una scorta tremecciana esperta del deserto per portare al villaggio dei lingotti provenienti dal sequestro di merce presso il bazaar dell'Oasi. Presso il fiume Tikri, a ridosso del guado, numerose Harais fedeli ad Usul e guidate da un cantore Assid, bloccano il passo alla carovana, che si trova a lottare per la vita stessa respingendo con successo i predoni, anche se in numero soverchiante. Il resto di Arдания riposa dopo le molte avversità superate.

Solfeggiante – Lo scisma del Nord

Alcuni fratelli dell'Ordine Druidico investigano sulla misteriosa nave di pirati non-morti comparsa presso Amon; insieme all'esercito amoniano, capeggiato dall'Imperatore Sharendar e dai Senatori Raimond e Charis Lamber, riescono nell'impresa di sconfiggere l'esercito nemico nella propria tana, localizzata in una caverna nella giungla a Sud di Tremec. Sempre ad Amon viene nominato come massima carica militare Zenithar Almasy e, dopo l'abdicazione dalla propria carica di Araxan, viene nominato Governatore Raimond Lamber. A Helcaraxe, ad opera della Sacerdotessa Sybeal, avviene una rivoluzione della Chiesa del Nord che si distacca totalmente da ogni dottrina del continente. Ad Hammerheim la Regina Satine Lenoire nomina Val Elaiser come successore di Xante Revial, dimessosi dall'incarico di Generale dei Martelli Dorati. Nel Doriath, i Vilderon attaccano il tempio dedicato ad Earlann nei pressi dei loro cunicoli, uccidendone i sacerdoti. Le città del Doriath unite affrontano la minaccia celermente, riportando l'ordine in quei luoghi; riconsacreranno poi il tempio all'inizio del mese successivo, in una sentita cerimonia officiata congiuntamente dai cleri delle tre città. Nel Regno di Djare, Kiira Cercatomo e Tarja Giramondo diventano Rodolan di Berzale. Nelle Terre Selvagge gli orchi si fanno sempre più pericolosi, ne vengono avvistati gruppi abili nel cavalcare lupi giganti, che si spingono fino ai confini di Eldor.

Orifoglia – Mese dei commerci

Nel Doriath, le tre città elfiche si riuniscono ad Ilkorin per la Cerimonia dei Sogni, celebrata dalle sacerdotesse di Morrigan Estel Morh, Midne Merwen e Ranyafea Silmerano. Rotiniel organizza una spedizione nella caverna dei briganti del Tasso per controllare l'evolversi dei loro armamenti e monitorare le loro attività. La Tari Lindel firma con la Regina Satine un trattato che rinnova e rafforza l'alleanza con Hammerheim. Nel continente umano, ad Amon, il Senatore Raimond Lamber depone la fascia di Governatore; a sostituirlo viene nominata Megajra. Mentre i Cavalieri dell'Alba fanno da spola tra le città vicine, per portare le informazioni che reperiscono sul gruppo di criminali chiamati Guardiani del Silenzio, Amon suggella un'alleanza con Loknar per contrastare questi fuorilegge e ogni nemico dei rispettivi Regni. Nel frattempo al Nord, Hulborg si dimostra centro nevralgico del commercio, organizzando una grande fiera che vede affluire genti da tutta Arдания. Gli Djaredin rispondono organizzando la Grande Fiera ai piedi dell'avamposto nelle terre umane, che riscuote altrettanto successo. Proprio il popolo nanico ritrova, in una biblioteca nascosta, due antichi tomi in cui si parla di un'arma leggendaria, la Kuraz Karagor ed ha inizio la ricerca delle parti per realizzarla. Sul finire di Orifoglia Loknar sequestra tre tende all'Oasi, passate di proprietà in trattative private, sostenendo fossero nuove assegnazioni irregolari dell'Amir Waqih Udeen, sospendendolo dall'incarico per questa motivazione..

Nembonume – Ombre sulle Terre Selvagge

A seguito del rinvenimento nelle tende sequestrate il mese precedente di materiale ritenuto compromettente, Loknar accusa le cariche e i capitani di Tremec di aver violato il Trattato del Deserto. Il Consiglio decide quindi l'annessione dell'Oasi. Presso il loro rifugio, i Raminghi allestiscono un campo che possa ospitare gli esuli tremeciani, coloro che avevano rifiutato di rimanere sotto i vessilli di Loknar; vi restano alcuni giorni, prima di accettare l'invito degli Djaredin alla Gemma, ritenuta più sicura e accogliente, dove si stabiliscono. Questo non rallenta i nani nella ricerca del Kuraz Karagor: i Figli di Korg scoprono infatti un'antica forgia ormai in disuso. Ad Ondolinde si tiene l'inaugurazione del museo cittadino, alla quale vengono invitate le altre città del Doriath, che torneranno anche per l'Hantalë, festa di ringraziamento a Beltaine per l'abbondanza delle messi. A Rotiniel invece si svolge come ogni anno il Torneo del Campione della Perla. Nelle profondità della giungla, in tutt'altra zona di Ardanìa, il villaggio di Waka Nui, che mal sopporta la presenza dei Guardiani del Silenzio lì stanziatisi da giorni, si riunisce intorno allo sciamano. Questo, invocando gli spiriti della natura, permette ai Qwaylar di dileguarsi in un portale, lasciando i briganti a fronteggiare una creatura sconosciuta e ostile. La Fratellanza Ramjalar però, presente ai fatti e giunta in soccorso della tribù, riesce a distogliere i Guardiani del Silenzio a combattere l'entità. Al Nord, Helcaraxe, segnata da numerosi lutti illustri, vede i complotti dei clan ribelli intensificarsi e le loro sortite sull'isola farsi più frequenti. Viene riammesso al Nord il primo Blackwolf dopo la grande scissione dei clan, Drakar, che riconosce l'autorità dei clan vigenti. Avvisata da un archeologo della scoperta di una nuova piramide in un recente scavo, Amon si reca con Loknar a prenderne visione. Lì, i due gruppi devono affrontare l'esercito del Signore delle Mummie Azazel, riuscendo a sfuggire alla trappola dell'archeologo stesso, deciso a ottenere il favore dell'entità. Avvengono numerosi scontri tra la Legione di Amon e l'organizzazione criminale dei "Guardiani del Silenzio" avente come covo la vicina foresta dei briganti. Cerimonie di benedizione e ringraziamento si svolgono nei due templi di Althea, quello di Nosper e quello del Bosco Oscuro. In quest'ultimo i Cavalieri dell'Alba trovano i Guardiani del Silenzio e insieme agli Hammin ne giustiziano due.

Dodecabrullo – Il Nuovo Mondo

Il Doriath unito celebra la Notte del Sangue e della Vendetta. Dopo una prima cerimonia sotto le fronde del Tulip, si compie la Caccia Sacra nella Valle Terathan. Quando il gruppo, formato da elfi e credenti nei Valar delle tre città, giunge nei pressi della Regina dei Terathan, trova ad attenderli l'Ordine delle Ombre, che si sacrifica in una strenua difesa, non sufficiente però ad impedire il termine della celebrazione. In seguito i fedeli di Lugh presenzieranno alla cerimonia di investitura della nuova Regina Terathan. Su tutta Ardanìa si abbattano inaspettati cataclismi: maremoti, straripamenti e creature marine che emergono nei posti più impensati o piovono dai cieli. Molti avventurieri salpano per ricercarne la causa, e presto un gruppo composto da alcuni Djaredin e da un Amoniano si imbatte in un enorme gorgo marino; risucchiati da esso, si ritrovano in acque sconosciute. Trovata finalmente terra, scoprono di trovarsi su un continente inesplorato, popolato da genti ignare dell'esistenza di Ardanìa, e lo battezzano Ankor Drek. In seguito altre spedizioni ripetono l'impresa dei nani, e in tutte le città si diffonde la Notizia della incredibile scoperta. Nel mentre, al Nord, Arnagarour dei Valdar, sale alla guida del Clan. Il nuovo Maknar Bianco porta una svolta decisiva dimostrandosi conservatore determinato. I Briganti del Corvo prendono l'Orus Maer, e i Cavalieri dell'Alba supportano gli Hammin, quando numerosi viaggiatori vengono abbattuti dai briganti presso il passo. Nei territori di Hammerheim si tiene il Torneo dei Dieci Regni, un grande evento che vede partecipare campioni in rappresentanza di tutta Ardanìa. Jorek Squarciatroll conquista il primo posto per il Regno di Djare, ma accuse di scorrettezze innescano una contesa che, inaspritasi, porta al ferimento del Consigliere di Loknar Mirgal da parte di un marchingegno nanico. Si innescherà un crescendo di tensione tra i due popoli, con piccoli scontri e emissione di taglie da parte di Loknar su alcuni nani; nuovamente vento di guerra soffierà sul finire dell'anno, e scenari tetri si disegneranno per quello imminente.

2.7.9 Anno 273

Postapritore – Complotti e Tensioni

Tra le terre del Nord, Helcaraxe si trova a subire un duro colpo: lo Jarl Ragnar Von Kessel scompare misteriosamente senza lasciare traccia. Il Maknar Bianco Arnagarour Valaskjalfson è quindi costretto prima del dovuto a succedergli come Jarl. Ad Amon invece l'Imperatore Sharendar nomina il Tribuno Xandra Phem come Prefetto del Pretorio. Poco dopo viene scoperto e sventato il piano dell'ex Prefetto Zenithar Almasy che accusava l'Imperatore di eresia, ma con prove giudicate insufficienti. Zenithar viene giustiziato e i suoi sostenitori banditi. Poco ad Ovest, i Briganti del Corvo occupano il Passo dell'Orus Maer. Nella prima parte del mese gli Hammin combattono aspre battaglie, appoggiati dai Cavalieri dell'Alba, per arginarne l'avanzata e cercare di riprendere il passo, che comunque rimarrà conteso. Val Elaiser rinuncia alla carica di generale di Hammerheim, durante una cerimonia pubblica per poi, a fine mese, deporre la Regina di Hammerheim Satine Lenoire, con la collaborazione di Astro Grinward e dei rispettivi seguaci. I Cavalieri dell'Alba saranno richiamati in città per mantenere la calma, a causa della tensione nata dagli eventi. I Tremecciani, accolti alla Gemma del Sottosuolo dopo l'esodo dall'Oasi, si integrano presto, impegnandosi a rispettare le usanze e le leggi naniche, senza dimenticare però le loro tradizioni e continuando con i loro rituali, come la Festa della Fertilità. La situazione politica nelle Terre Selvagge però non migliora: dopo alcuni episodi di oltraggi e scontri che vedono come vittime esponenti della comunità Loknarian, viene emesso dalle autorità del villaggio il proclama di Allontanamento nei confronti dei Djaredin di Kard Dorgast e di ogni Djaredin senza insegne di altri Regni dalle terre sotto l'autorità diretta di Loknar e da quelle su cui si estende la sua influenza. Dopo le ripetute violazioni dell'Allontanamento, il Connestabile Rudolf Nitian invia un missiva, alcuni giorni dopo, allo Djare Dakkar Felekdam. Loknar avrebbe risposto con le armi alla dichiarazione di guerra espressa con i gesti djaredin. La risposta dello Djare giunge pochi giorni dopo ed è inequivocabile. E' guerra tra i due regni. Poco dopo Jorek Squarciatroll deporrà il titolo di Capo dell'Armata a favore del cugino Bardak Cuordifuoco, che si troverà a comandare le truppe nel conflitto. Nel frattempo, James Blackflag, detto Bandiera Nera, ex capitano dei Corsari Scarlatti, viene condannato a morte per crimini di pirateria ai danni di Loknar e omicidio di un suo cittadino; la decapitazione verrà eseguita nella piazza del villaggio. I mezz'elfi di Eldor ritrovano il cadavere di Valgar, ex Elian, lungo le rive dell'Orquishar e in una grotta delle terre orchesche il cadavere dell'ex Midian Arahael, che stringeva a sé un diario nel quale erano scritte informazioni sui movimenti degli orchi. Dopo aver celebrato le esequie, anticipando le azioni dei loro nemici grazie alle informazioni rinvenute, gli Eldoriani guidati dal Midian Kamahl e dall'Elian Ishramar contrastano la loro avanzata e muovono le proprie truppe fino alla Cittadella, dove dopo una dura battaglia sarà ucciso Sgrulthak, figlio di Zanna, riottendo così una relativa pace. Nel Doriath invece, gli eventi scorrono più calmi: nel sottosuolo, dove il mese è dedicato a Luugh, si tiene una cerimonia di Purificazione presso la Regina Terathan; in occasione di un incontro con la luogotenente Drow, si celebra poi un breve rito dove si ricordano i drow caduti in battaglia e si rinnova il giuramento tra le casate drow e l'Ordine delle Ombre. Nel Regno di Rotiniel si celebra come consuetudine il primo Rito di Purificazione dell'anno, che registra numerosa affluenza, con la partecipazione attiva di moltissimi rotinrim e delegazioni tiondine e ondolindelore. Proprio questi ultimi due popoli patrocineranno durante il mese la Festa dell'Armonia, ad Ilkorin, che vedrà la partecipazione di delegazioni da tutta Arдания. Thorin Arwald riceve dalla Madre il nome di colui che gli succederà alla carica di Gerofante dell'Ordine della Quercia. Nomina dunque Anyndel per ritornare al proprio eremitaggio.

Forense – Scontri ed Eresie

Il mese inizia con un importante evento per tutti i popoli elfici: si svolge a Rotiniel la celebrazione per la restituzione del Bianco Germoglio, frammento del Sacro Tulip, alla Splendente. Dopo la solenne cerimonia, una delegazione di cittadini di Tiond e di Ondolindelore insieme ai Rotinrim conducono in lenta processione, con un grande contingente di scorta, il Germoglio a ricongiungersi al Tulip. Sotto le sue fronde sarà poi celebrato l'accordo tra Ondolinde e Rotiniel per permettere ai cittadini Rotinrim di fede valarita di pregare di fronte al Tulip. Qualche giorno dopo, a Tiond, Il Fauno Lyni'sser giunge per chiedere aiuto contro i minotauri, ma si innamora di Delilah, novizia della Verde, e la chiede in sposa. A causa del suo rifiuto, inizieranno gli attacchi dei suoi simili contro i sindar. Lyni'sser si rivelerà essere il Principe della Corte d'Autunno, esponente degli esseri fatati che da millenni abitano i boschi incontaminati del Doriath, che vuole fare di Delilah sua regina. Impone sull'elfa un incanto detto "Benedizione d'autunno", con il quale intende tramutare l'elfa per sempre in una fata; questo condizionerà le attività della Verde per i mesi a venire. Nel frattempo l'Ordine della Quercia celebra il rito itinerante di Imbolc toccando vari luoghi d'Arдания, portando la nuova del ciclico risveglio delle forze vitali naturali. Contemporaneamente nelle Terre Selvagge esplode la guerra tra Karg Dorgast e Loknar, che

vede gli eserciti impegnati per tutto il mese: il fronte dello scontro viene stabilito il fronte presso il guado sul fiume Darukhal. Dopo alcuni scontri molto combattuti e incerti, Loknar riesce a mantenere la posizione di difesa nei pressi del guado. Si terrà infine un ultimo scontro molto cruento in campo aperto, lungo la sponda occidentale del fiume, che vedrà gli Djaredin sconfitti, e costretti a ritirarsi nel Sottosuolo: pochi giorni dopo una missiva dallo Djare giungerà al Connestabile, e inizieranno le trattative per la resa. Nella battaglia finale però, Loknar si servirà di creature demoniache, e questo dettaglio influenzerà gli imminenti eventi. Difatti poco tempo prima di questi eventi era giunto a Kard Dorgast, dopo il bando da Amon, Zenithar Almasy, ed aveva svelato allo Djare Dakkar Felekdam e al Sultano Dijon il Giusto di avere le prove dell'appartenenza dell'Imperatore Sharendar e del Primo Consigliere di Loknar, Mirgal, alla setta di eretici nota come Torre Nera. Proprio per parlare di ciò, attorno alla metà del mese, si tiene una riunione al Monastero dell'Alba, che vede a raccolta la maggior parte dei regnanti di Ardania: si discute sulla situazione dell'eresia umana e della presunta contaminazione nella politica del Continente, a seguito dell'accumularsi di pesanti indizi, tra i quali anche i sopracitati, su tali figure di spicco. Le riunioni si susseguiranno frequenti nel corso dei mesi successivi. La Fratellanza Ramjalar, che partecipa all'incontro al Monastero con i suoi membri Corvo e Piuma, si riunisce al rifugio per discutere a porte chiuse della dilagante e preoccupante situazione dell'eresia nei regni umani. Ad Eldor, come ogni anno si ricorda la nascita della Confraternita con feste, danze, giochi, cacce, gare di poesia e spettacoli teatrali per la durata di due settimane. Invece ad Amon, a seguito della stesura della nuova Lex, vengono nominati Tribuni e Senatori due nuovi militari della Legione: Sami Ikarson e Jaegar Rainhart, i quali supportano il Prefetto Xandra alla ricostruzione di una nuova e forte Legione. A fine mese avviene un importante incontro nel Doriath: l'Imperatore ed il Prefetto vengono ricevuti ad Ilkorin dalla Ninqe Heri e dall'Aran di Ondoline, dai quali territori tutti gli amoniani sono banditi da alcuni anni, per discutere appunto della possibile rimozione del bando. Nello stesso periodo nel Nord viene riportata alla luce una storia ormai dimenticata da tutti su un amuleto, diviso in quattro pezzi e dotato di immensi poteri. I quattro pezzi erano stati dati ai quattro principali popoli del Nord: Helcaraxe, il Clan Bergtatt, il clan Clan Thongang ed il clan Huatbàn. Il Nord torna a preoccuparsi del medaglione, quando un gruppo di Thongang attacca l'isola di Grandinverno rubando il pezzo di medaglione appartenente a Helcaraxe. Per far sì che l'amuleto non cada nelle mani sbagliate, un'insolita alleanza tra Helcaraxe e i Bergtatt si ritroverà a combattere contro le forze unite dei Thongang e degli Huatbàn.

Macinale – Il Processo all'Imperatore

Tra le Terre dei Ghiacci, si consumano cruenti battaglie, prima per difendere il villaggio di Zalhomen dall'attacco dei nemici, poi per difendere l'isola di Grandinverno. Le pesanti perdite inflitte da Helcaraxe ai Thongang causano una cruciale battuta di arresto nella loro offensiva. Nel frattempo scambi epistolari impegnano le guide di Kard Dorgast e di Loknar fino alla metà del mese di Macinale per le trattative di resa, che viene conclusa il diciottesimo giorno del mese. I Corsari cercano di cogliere di sorpresa i loknariani, stanchi dal conflitto appena concluso, attaccando il porto. Proprio questi ultimi affrontano grandi cambiamenti: Stocco e Baffo ammutinano infatti Capitano Tamburello, dichiarandosi rispettivamente Capitano e Primo Ufficiale, mentre Sciabola resta Ufficiale in Seconda e Lince Quartiermastro. Celebreranno poi il funerale di James "BandieraNera" Blackflag, giustiziato a Loknar tempo prima. Sempre nelle Terre Selvagge, verso la fine del mese, i Corsari Scarlatti, assieme ai Ramjalar e all'Ordine della Quercia aiuteranno i Qwaylar a riconquistare il villaggio di Waka Nui, permettendogli così di insediarsi nuovamente. Nel Sottosuolo, oltre alle missive diplomatiche, si registrano una serie di eventi: si terrà infatti una solenne Cerimonia di Investitura del Morgat, Kiira Cercatomo, e dell'Archon, Grim TulimNokri. Il Popolo festeggerà le due nuove cariche e Consiglieri dello Djare con rinnovata speranza per un futuro più fausto per il Regno. Proprio loro si occuperanno poi, col seguito del Tempio e con la scorta dell'Armata, su mandato dello Djare, di consegnare il risarcimento di guerra nelle mani del Primo Consigliere di Loknar Mirgal: lo scambio avverrà all'uscita del cunicolo presso le Terre Selvagge. Nei giorni a seguire lo Djare Dakkar Felekdam dichiarerà ufficiale il ripristino dei Clan, organizzando una riunione cittadina per nominare i tre Thane, o "capoclan": Khorak Kun per i FiammaEterna, Thogrid Sanguerovente per i Forgiarovente e Barin Sputafuoco per i Rombodituono. Nel Mastio di Amon viene celebrato un incontro storico e singolare: l'Imperatore Sharendar e il Prefetto Xandra Phem ricevono una delegazione elfica costituita dall'Aran Mahel Eruannon e la Ninqe Heri Ritolla di Ondoline, l'Haran Aelterfif e il Dagor Amlug Mانهارن di Tiond, con i quali viene sancita la rimozione ufficiale del bando di Amon dalle terre del Doriath del nord. Nel frattempo però, si prosegue con numerosi incontri segreti (e non) e con scambi di informazioni tra i Regni umani, rappresentanti del popolo tremecciano in esilio, e anche elfi dell'Ordine delle Ombre, che permettono di delineare sempre di più le trame dei seguaci di Vashnar, ponendo i presupposti per giungere alla conclusione delle vicende legate all'eresia nel regno umano. L'Imperatore Sharendar la sera del 25 Macinale viene chiamato alla Fortezza del Sacro Verbo, alla presenza di esponenti religiosi e politici di diversi regni ardani, tra

cui esponenti di Rotiniel, Amon, Tremec, Helcaraxe, e Kard Dorgast per rispondere all'accusa di Eresia. Alla presenza dei Senatori di Amon e dei Templari, dopo aver visionato molteplici testimonianze e prove, l'Imperatore viene giudicato colpevole dal concilio dei sacerdoti, composto dal Gran Maestro Phoenixflame, il Patriarca di Hammerheim Rosemvahr e la Sacerdotessa rotinrim Giliath, e riconosciuto traditore di Amon dal Senato. Egli di tutta risposta prova ad uccidere il Prefetto Xandra, ma viene fermato dai presenti e ucciso nella sala del dibattimento. La sua anima si sperde e l'uomo evita così il rogo imposto dai religiosi. Da quel momento di lui si perderà ogni traccia e con esso cimeli amoniani, tra cui l'Antico Gladio di Re Agravain. Alcuni giorni dopo viene convocata l'intera cittadinanza, esposti a tutti i fatti del processo e vietato formalmente da quel momento il nominare il nome dell'Imperatore nelle terre amoniane, che da quel momento viene ricordato nella storia come "l'Eretico". Intanto nel Doriath continuano gli attacchi del Fauno Liny'sser che segue Delilah Ethiriel dappertutto offrendole doni di matrimonio. Si scopre che la Benedizione d'Autunno che ha imposto sull'elfa è ciò che permette alle fate di raggiungerla ovunque e le provoca delle trasformazioni. L'Ordine della Quercia giunge a conoscenza dei disordini ed interviene in merito alle parole del fauno e alla "benedizione" che ha gettato sull'elfa. I sacerdoti di Tiond elaborano un rituale per ritardare la trasformazione definitiva, con l'aiuto dei Druidi. Ondolinde intanto, sempre con la mediazione dell'Ordine, stringe un patto con i Draghi, comprovando i rapporti tra le due popolazioni, per passare alcuni giorni sull'isola degli stessi ed estrarne risorse.

Adulain – Tra Sogni e Incubi

Si celebra a Tiond l'Abbraccio Elfico dell'Haran Aeltherfif con Neenth, che diviene così Bereth, Regina. L'armonia nel Doriath viene però presto turbata dai successivi eventi. Una spedizione cittadina del regno di Rotiniel, capitanata dall'Ammiraglio Ringeril si dirige presso il penitenziario del continente umano per cercare risposta ai continui attacchi verso le coste del Doriath da parte di gruppi di evasi: trovano all'interno le guardie sterminate, i prigionieri in rivolta e, spingendosi nei sotterranei, un portale, che conduce presso una caverna nel Nuovo Mondo. Seguendo alcune tracce vengono sorprese tre creature gigantesche intente ad eseguire un rito, al termine del quale farà la sua comparsa un potente Demone che, richiamando a sé sciami di creature immonde, costringerà alla ritirata l'esercito rotinrim. Nei giorni seguenti portali simili a quello rinvenuto nella grotta si aprono, liberando le stesse creature, fino a quando la minaccia si palesa in tutta la sua gravità: una maledizione colpisce le terre del Doriath, manifestandosi a Rotiniel, ad Ondolinde e ad Ilkorin. La situazione è simile in ogni luogo: laghi di melma verdastra coprono ampie zone e creature orribili emergono costantemente dalle loro profondità. Si scoprirà poi che tali pozze null'altro sono che dei varchi che collegano Ardania al Mondo dei Sogni, dimora del Signore dei Sogni Irouel; tale essere rischia di svegliarsi dal suo sonno, evento infausto per le sorti di Ardania. Si registrano ogni giorno invasioni delle creature generate dal sonno dello Spirito, che mettono a dura prova la resistenza dei Regni Elfici. In più occasioni gruppi di Cavalieri dell'Alba si recano in terra elfica per studiare il fenomeno, dare pareri e prestare aiuto militare. Nel frattempo, dopo precedenti azioni diplomatiche iniziate a Forense, avviene per la prima volta a Luughnasad un incontro con i Re e i Capi dei quattro regni umani, durante il quale l'Ordine fornisce delle informazioni utili per aiutarli nel loro operato. Tutt'altro clima alla Tortuga: dopo aver dato il via alle Prove per i Mozzi, a metà mese i Corsari infatti indicano la tipica Festa del Grog, che vedrà la partecipazione anche dei Ramjalar. Rappresentanti proprio dei Ramjalar presiederanno ad una riunione presso il monastero dell'Alba assieme ai vari regnanti per discutere nuovamente sulla questione dell'eresia umana, e verranno accolti da Ritolla presso Ondolinde, dove le sottoporranno tutte le prove e informazioni raccolte, cartacee e verbali, riguardanti sempre la stessa tematica di eresia. Nelle Terre Selvagge, nella regione di Loknar, piogge torrenziali impediscono alla città di riunirsi per i tradizionali riti del Ritorno ai Campi. Su suggerimento del Primo Consigliere Mirgal, il Connestabile annuncia la festa per gli ultimi giorni del mese. Durante il rito, celebrato dall'Ordine della Quercia, un orda di demoni attacca il villaggio, una pioggia di fuoco cade su di esso incendiandolo, mentre gli esseri dell'Abisso mietono vittime tra la popolazione tra i quali il Connestabile Rudolf Nitian, ucciso proprio dal demone a capo dell'orda. I demoni vengono respinti a fatica ma il prezzo pagato dal villaggio è molto alto: a terra sono numerosi i corpi di cittadini irriconoscibili. I sopravvissuti alla catastrofe si riuniranno poi per decretare delle nuove guide per il villaggio. Nelle terre umane, nello stesso periodo, L'Impero di Amon celebra giornate di festa a simbolo di rinascita e purificazione dopo i fatti ultimi sull'eresia dell'Imperatore. Durante la Festa della Rinascita viene compiuto un rituale di purificazione, arsa la casa dell'Eretico, ed infine l'ultimo giorno Xandra Phem viene insignita della fascia di Imperatrice, al Tempio di Crom, con la benedizione dei Templari d'Oriente e del Gran Maestro dei Cavalieri dell'Alba Hickaru PhoenixFlame. Per festeggiare l'evento viene tenuto il primo Torneo De Noxii, dedicato a Zenithar Almas, giustiziato per condanna dell'Eretico, che vede squadre di guerrieri affrontare mostri in un'arena edificata appositamente per l'occasione. Il nuovo governo amoniano ridiscute alcuni vecchi bandi e ne promuove altri ristabilendo un forte ordine gerarchico e militare all'interno della Guerriera. Seth Llewelyn viene nominato Governatore

della città. Nel frattempo al Monastero dell'Alba si tiene la Riunione finale dove si prefigura un'Alleanza che emani un Ultimatum contro Loknar, con varie richieste, in seguito agli elementi emersi contro Mirgal ed altri eminenti individui del Villaggio durante le indagini su Sharendar. La sera stessa in cui si tiene l'ultima riunione Loknar è distrutta dall'attacco di demoni; il giorno dopo l'Ultimatum viene comunque inviato e verrà accettato dopo pochi giorni. Infine al Nord, si rilevano ostilità con i mezz'elfi della comunità di Eldor, che intraprendono azioni ostili in suolo nordico all'indirizzo di Helcaraxe. Le ostilità si inaspriscono quando gli uomini del Nord incendiano e distruggono il raccolto dei mezz'elfi nelle Terre Selvagge.

Madrigale – Rese dei conti

Il mese successivo inizia vedendo al suo culmine le ostilità tra Nordici e Mezz'elfi: nel corso della cerimonia del Patto di Sanguine, che sanciva la discesa in guerra del Nord, lo Jarl Arnagarour viene ferito a morte da un mezz'elfo di Eldor mimetizzatosi nella neve. Arnagarour sopravvive, e reclama vendetta per l'affronto subito: la guerra diventa totale e gli scontri tra le fazioni si fanno sanguinosissimi. Intanto a Loknar, dopo il duro attacco, viene stabilito un governo temporaneo della durata di un mese. Vengono eletti Consiglieri: Armon Farid, Sustzam Esperion, Greig e Kleiss. Il nuovo consiglio non ha il tempo di seppellire i suoi morti e di ricominciare la costruzione della città che deve affrontare l'ultimatum proveniente dalle altre città umane: i Cavalieri dell'Alba, con l'appoggio dei regni di Amon, Hammerheim, Tremec e Kard Dorgast, dichiarano il consigliere Mirgal, scomparso durante l'attacco, eretico e chiedono a Loknar di sottostare alle loro richieste. La città ormai esausta non può che assecondarle. Anche i Corsari Scarlatti inviano il loro ultimatum che viene però ignorato dalle autorità del villaggio; attaccheranno poi il porto di Loknar, venendo però respinti dalle forze dei sopravvissuti. Il dodici del mese vengono svolti i riti funebri del Connestabile Rudolf Nitian secondo le tradizioni sancite nel Libero Trattato. Alla fine del mese viene reso ufficiale il Nuovo Libero Trattato, modificato dopo l'ultimatum degli altri regni umani e la morte del Connestabile. Accettando l'ultimatum, la comunità di Loknar acconsente a ritirarsi dall'Oasi, rendendole l'autonomia e restituendola al Sultano Dijon il Giusto, e a rinunciare a mire espansionistiche future. Verrà rimosso anche il bando agli Djaredin di Kard Dorgast dalle Terre Selvagge non più assoggettate a Loknar. Le guide del Villaggio accetteranno di collaborare alla ricerca degli eretici infiltrati fra le proprie fila, riconoscendo il controllo delle diocesi umane e in particolare dei Cavalieri dell'Alba su tali tematiche. L'undici di Madrigale la Stirpe Nera in festa rientra all'Oasi accompagnata dagli Amoniani e in particolare dai Djaredin, che li avevano ospitati durante il loro esilio, per circa 6 mesi presso la Gemma. Nel frattempo nelle terre Umane, durante tutto il mese, orde di lupi e cani famelici, posseduti dal male, guidati da un misterioso e grande lupo rosso, attaccano ripetute volte il Monastero ed Amon. Tale creatura, di foggia demoniaca, propone un patto all'Imperatrice in cambio di potere, ed è proprio il rifiuto a scatenare tali attacchi, che causeranno diverse morti in tutte le terre interessate. Tristi novelle invece ad Hammerheim: viene ritrovato il corpo del Re Val Elaiser e di Dana Linviel. La città si prepara per il rito funebre e viene dato seguito alle volontà testamentarie: si instaura alla Splendida un consiglio di 3 membri, all'interno del quale da lì a quattro mesi andrà scelto il Re. I tre componenti sono: Kharmon, generale dei Martelli Dorati; Astro Grimward, Ammiraglio della Marina Reale delle Westlands; Agarath Rosemvar, Patriarca di Hammerheim. Al contempo nel Doriath, l'Alleanza Elfica e Rotiniel, congiuntamente al Gerofante e all'Ordine della Quercia, decidono di compiere un sopralluogo al penitenziario umano, ripulendo l'antro dove era avvenuto il rito dei Giganti. Il portale che conduce su Ankor Drek è ancora aperto e nulla sembra essere cambiato. Le creature dei sogni vengono scacciate, sebbene con non pochi problemi e uno dei Guardiani del Sonno di Ireuel, che risultava disperso, viene ritrovato e dona informazioni preziose su un rito che dovrebbe impedire al demone Signore dei Sogni di risvegliarsi, richiudendo i collegamenti tra i due mondi. Cominceranno diverse spedizioni per reperire gli ingredienti del rituale, alcuni dei quali molto rari e difficili da reperire. Per rinfrancare gli animi del Doriath, i druidi dell'Ordine decidono di tenervi il rito di Bel'Thane (rito della fecondità e fertilità) di quell'anno.

Granaio – Accordi, epiloghi e lacerazioni

Dopo aver recuperato tutti gli ingredienti del rituale le città del Doriath insieme ai Druidi dell'Ordine della Quercia, in una spedizione congiunta, tornano nella caverna dove tutto aveva avuto inizio, scontrandosi con il terribile demone che era stato evocato, artefice del complotto. Al loro ritorno gli abitanti del Doriath scoprono che finalmente le loro terre sono libere dalle numerose pozze di acidi e dalle creature del mondo dei sogni, che per lungo periodo avevano invaso e disturbato quelle terre. Nel frattempo l'Ordine delle Ombre raccoglie i frutti di attività diplomatiche tessute con dovizia e costanza nei mesi precedenti, a favore dell'economia interna con la speranza di allargare la propria rete commerciale. Con questo scopo viene indetta un'asta di schiavi mezz'elfi, aperta ai regni ed ai gruppi con i quali era stata aperta una via diplomatica, eccezionalmente viene anche consentito l'accesso alla biblioteca ai pochi studiosi, di varie razze, che avevano ottenuto tale singolare possibilità. Questa occasione è lo scenario ideale che vede suggellarsi un accordo ufficiale tra Ordine delle Ombre e l'Oasi di Tremec, un patto di mutuo soccorso con basi commerciali. Questo è il mese che vede celebrare un rituale funebre storico all'interno del regno di Hammerheim: il Re Val Elaiser viene salutato dai suoi cittadini e da delegazioni provenienti da ogni parte di Ardania. I dissidi non tardano ad arrivare, già poco dopo le celebrazioni: vengono banditi con processo e decisione unilaterale alcuni cittadini considerati vicini a Kharmon, accusati di collusione con organizzazione criminale e cospirazione contro il Regno. La città diviene subito vittima di schieramenti politici contrapposti per la successione della corona. Intanto ad Amon nuove minacce demoniache e di cani posseduti, rendono instabile l'Impero ed impegnano la Legione. L'Imperatrice Xandra, che col suo rifiuto di patteggiare con demoni diviene il bersaglio dei demoni stessi, decide di lasciare l'Impero per non mettere a rischio la sua gente, ma il Senato rifiuta il suo allontanamento e chiede che sia la città intera a combattere la minaccia. In questo mese inoltre viene rinnovata l'alleanza tra Amon ed Helcaraxe con un Patto di Sangue tra Xandra Phem e Arnagarour dei Valdar, lo Jarl del nord. Nelle terre selvagge invece, a Loknar, mentre si svolgono i lavori finali per la ricostruzione del villaggio in collaborazione con i mezz'elfi di Eldor, i cittadini vengono chiamati a votare per eleggere i Consiglieri definitivi, dopo il mandato provvisorio dei mesi precedenti. Il risultato vede confermati consiglieri Armon Farid, Sustzam Esperion e Kleiss. Uno dei primi atti ufficiali delle guide è quello di consigliare alla popolazione loknariana di prendere le distanze dalla città di Hammerheim in rivolta, astenendosi anche dal prendere parte agli scontri interni. Su Ankor Drek sbarcano i Ramjalar con la volontà di esplorare le nuove terre da poco conosciute dai popoli ardani. Il loro cammino li porta a studiare, conoscere e ammirare flora e fauna di questa sconosciute terre, apprendere segreti ed infine a conquistarsi la fiducia di una guardia del villaggio Qwaylar, che gli concede un'udienza presso l'anziano sciamano del posto. Eldor invece viene colpita da due spiacevoli accadimenti: il rapimento del Midian Kamahl ad opera dei nordici di Helcaraxe e la morte dell'Elia Ishramar. Arnagarour, lo Jarl di Helcaraxe, ordina la tortura del Midian ed infine guida, vittorioso, le orde nordiche verso gli ultimi drappelli di resistenza mezz'elfica. Nel regno djaredin si svolgono i festeggiamenti in onore di Korg, con la benedizione del Morgat, Kiira Cercatomo, e con la quarta edizione del "Torneo della Roccia", che vede confrontarsi in arena i più valorosi combattenti djaredin. E' occasione di festa per il popolo della roccia anche la festa della Rinascita a Tremec, ricorrenza resa ancora più ricca grazie ai doni pregiati e di fattura djaredin offerti al Sultano ed alle più alte cariche dell'Oasi.

Lithe – Ripercussioni e scontri tra fazioni

Le conseguenze degli accordi presi nel mese precedente non tardano a giungere: viene consegnato presso l'Oasi di Tremec un embargo commerciale stabilito in comune accordo tra i tre regni elfici, Tiond, Rotiniel e Ondolinde e la Città Libera di Loknar, per via della pubblica ufficializzazione dell'alleanza tra il Popolo delle Sabbie e l'Ordine delle Ombre. Lo Djare Dakkar Felek dum emana un bando nei confronti dei Tremecciani, chiudendo loro l'accesso al Regno. Il Morgat scrive il nome del Popolo di Tremec sul Libro dei Rancori, massima testimonianza del disappunto del Popolo della montagna. Nel frattempo a Rotiniel, come ennesima testimonianza del percorso di riappacificazione nel Doriath, l'ordine del Tempio organizza il primo pellegrinaggio di fedeli rotinrim presso il Tulip, in base agli accordi presi con Ondolinde. Il gruppo di devoti, accolto dagli sguardi diffidenti di alcuni cittadini di Ondolinde, si riunisce di fronte al Sacro Albero recitando preghiere. Intervengono i maggiori esponenti della Perla dei Mari: la Somma Sacerdotessa Midne Merwen, il Sacerdote Nendur Menel, il senatore Fhyldren, il senatore Galdor Ringeril e la Tari Lindel. Nonostante l'atmosfera un po' tesa tutto procede nel migliore dei modi. Proprio ad Ondolinde alcune novità scuotono in questo periodo la vita degli elfi: la Fratellanza Ramjalar, recatasi presso Samsara in spedizione di ricerca, rinviene il relitto di un'imbarcazione naufragata trovandovi un lembo di un manto di stoffa bianca, propria del popolo degli Elfi Alti. Confermata l'appartenenza del mantello e scoperta l'assenza della Bianca Dama Ritolla, vengono organizzate spedizioni di ricerca, prima a Samsara e poi nel Nuovo Mondo: Ramjalar e Ondolindelore faranno breccia nel covo dei pirati del Servo Nero e dopo una dura lotta

troveranno e libereranno Ritolla. Spostandosi nel regno umano, presso la baita druidica, l'Ordine della Quercia organizza la Festa del Raccolto del 273, che vedrà la partecipazione di molti popoli, tra cui gli stessi Ramjalar. Stessa grande partecipazione si registra alla Festa di Mezza Estate, organizzata dai Cavalieri dell'Alba e tenutasi al Monastero. Ad Amon invece gli attacchi dei lupi demoniaci che sembravano oramai lontani e svaniti nel nulla, si ripresentano, provocando di nuovi morti e allarme. Ad Hammerheim, la delicata situazione degenera completamente: il generale Kharmon, alla testa di una folta schiera di Hammin, fra cui i più alti gradi dell'esercito e il casato De Jade, affronta nella piazza centrale la fazione che gli si contrappone sostenendo Astro Grinward. Il Patriarca Agarath Rosemvhar si fa avanti, svelando una parte privata del testamento di Re Val Elaiser, che vorrebbe Astro suo successore, ma, sospettando un falso o un complotto, Kharmon detta ugualmente le condizioni affinché sia ristabilita la quiete e l'ordine pubblico. Al rifiuto di Agarath, Kharmon ferisce a morte il Patriarca, sancendo di fatto l'inizio della guerra civile. Gli scontri si protrarranno per giorni: la fazione che sostiene Astro Grinward, costituita dalla Marina e Patriarcato si asserraglia dentro allo storico Tempio di Crom resistendo ad attacchi e provocazioni della fazione che sostiene Kharmon, forte del potere bellico dell'esercito della città, i Martelli Dorati. Intrighi e patti, tentativi di mediazioni ed azioni diplomatiche, da ambo le parti, aggiungono nuove situazioni, tra le quali la più eclatante: la Ciuma Scarlatta viene assoldata come gruppo mercenario a sostegno della fazione di Astro. Le battaglie durano qualche giorno, finché la ciuma si ritira sotto cospicuo pagamento della fazione avversaria. Astro dichiarerà la resa incondizionata, sancendo il termine degli scontri. Dal nuovo Re Kharmon verranno emessi cinque bandi ai danni delle figure di spicco della fazione perdente: Astro, Agarath, Siaren Ninflory, Alcor e Wiladric Von Zor; agli altri viene lasciata la libertà di rimanere ad Hammerheim. Alcuni tra questi confluiranno nella Confraternita della Fenice, che "rinascerà" per l'occasione, raccogliendo diversi esuli dalla Splendida. Dopo aver celebrato la fine degli scontri con la Festa dell'Orso, e galvanizzata dalla vittoria contro i Mezz'elfi, Helcaraxe raduna le forze e sferra l'offensiva finale al Clan Thongang presso l'isola di Biancaluna: i ribelli vengono trucidati, e con essi il loro capo Yorin, il frammento dell'amuleto recuperato viene riportato ad Helcaraxe. Nelle Terre Selvagge, sponda Loknar, si decide di indagare sull'attacco dei Demoni: viene organizzata una spedizione nel sotterraneo vicino Samsara per la ricerca di informazioni. Dopo aver sconfitto alcuni demoni più deboli, i loknariani vengono fermati da una voce nella loro mente che gli ordina il ritiro; tale voce rivela agli uomini che l'attacco al villaggio era stato ordinato da qualcuno di superiore e che costui sarebbe ritornato a compiere la sua vendetta. Scopriranno poi che apparteneva ad un potente demone, definitosi di stirpe nobile, che infine scaglierà servitori demoniaci sempre più potenti fino a costringere i loknariani al ritiro e al ritorno a casa, carichi di preoccupazione.

Antedain – Il grande caldo

A causa del caldo particolare che si diffonde in quasi tutti i regni di Ardanìa, le attività degne di nota saranno poche. A Rotiniel, durante la prima riunione del senato dopo la pausa estiva, la Tari Lindel annuncia al popolo l'intenzione di abdicare. Sempre nel Doriath, si segnalano alcuni scontri tra djaredin di Kard Dorgast e abitanti delle verdi foreste di Tiond. Nelle terre umane si registra l'azione di un Cultista, che dopo aver sottratto una coppa dal Tempio di Hammerheim, cerca di risvegliare un enorme drago di ossa presso la Torre Nera; l'intervento dei Cavalieri dell'Alba e dell'Esercito Hammin ne sventa il piano. Un attacco di creature di energia mette in allarme l'Impero amoniano che riesce a respingere l'offensiva anche grazie al supporto del Gerofante dell'Ordine della Quercia Anyndel. Tremec organizza svariate battute di caccia per rifondere le casse dell'Oasi.

Solfeggiante – L'epidemia della Mano Nera

Nei primi giorni del mese, due importanti cariche si rinnovano nel Doriath: presso il Tempio dedicato a Earlann e Mor-rigan, a Rotiniel, Lindel cede, come annunciato, la corona di Marip'In a Galdor Ringeril, che diventa Aran, mentre Earendur viene nominato nuovo Ammiraglio; nella Bianca Ondoline, Anwaen Airillinde viene incoronata Ninqe Heri, succedendo a Ritolla. In entrambe le città giungono delegazioni amiche per porgere omaggio ai nuovi reggenti e si tengono festeggiamenti celebrativi. Presso il Monastero, dopo interrogatori e indagini svolte nei mesi precedenti, il tribunale dell'Inquisizione condanna come blasfema una teoria riguardante l'uso del flux, esposta e sostenuta da Siaren Ninflory e Astro Grinward; i due vengono colpiti da bando. Subito dopo i Cavalieri hanno a che fare con una ricerca che si protrarrà su tutta Ardanìa per un mese, mirante a recuperare un misterioso e potente artefatto; a osteggiare i Cavalieri un nemico sconosciuto, che si rivelerà essere un mago mezzelfo di nome Olorn. Ad Amon, viene nominato un nuovo Tribuno Militare e Senatore, Seth Llewelyn, e pochi giorni dopo alcune creature provenienti dalle rovine della città vecchia diffondono

un terribile morbo tra militari e civili: la Mano Nera. Amon, ed in particolare i Templari d'Oriente, affrontano giorni di duro impegno per tenere in forze la Legione, decimata dal morbo e sostenere i malati, anche stranieri. Nonostante gli sforzi e le precauzioni prese da tutte le comunità, infatti, la diffusione del morbo è rapida e il contagio tocca le capitali come i villaggi, colpendo indifferentemente ogni età e classe sociale; le vittime crescono in tutto il territorio ardano, grazie anche alla spiacevole presenza di alcuni untori, e solo il villaggio di Loknar e le sotterranee Luughnasad e Kard Dorgast paiono salvarsi. Quando finalmente, dopo affannose ricerche, Gartax, il Saggio del Picco, fornisce una nuova ricetta alchemica per la cura, gli scampati al contagio tra amoniani, nordici, druidi e ramjalar, si apprestano a recuperare uno degli ingredienti fondamentali, reperibile solo nel nuovo mondo. Il secondo ingrediente speciale, la birra di radice distillata dagli Djaredin, viene offerta dal popolo della Gemma, così infine è Drake Xaladier, Magister del Magisterum ed esperto alchimista amoniano, che riesce a distillare il preparato. Grazie al nuovo intervento di Gartax, che utilizza strategemmi come versarne dosi nelle fonti di approvvigionamento idrico delle maggiori città, esso viene distribuito o somministrato a tutti i malati, che si rimettono in brevissimo tempo. Ovunque le genti di Arдания si riprendono dal duro colpo e dalle difficoltà delle quarantene, ringraziando i propri dei per la salute ritrovata; molti si recano ad Amon, all'inaugurazione della nuova gestione della locanda "La tana dei leoni", a festeggiare la scomparsa del morbo e tutti coloro che han preso parte alla spedizione. A fine serata l'imperatrice Xandra omaggia i Ramjalar di un rifugio in terre amoniane dove riposare durante i loro viaggi. Nelle Terre Selvagge, a Loknar, l'Accademia delle Arti Arcane, dopo aver perso la propria sede di Hammerheim, si rivolge all'Ordine Arcano dell'Est, ed ottiene dal Consiglio una sede dove riunirsi temporaneamente. In rapida successione si dimettono dalla carica i Consiglieri Kleiss e Sustzam Esperion. Armon Farid prende in mano il governo della città, fonda un nuovo consiglio di cui si mette a capo con la carica di Primo Consigliere. Vengono eletti i Fondatori Janil, Nyr e Elrohir Oronan. A Eldor, Kamahl Vaexandor lascia la carica di Midian ad Ixidor e, dopo la celebrazione del funerale dell'Eliau Ishramar, ne prende il ruolo. Vengono quindi nominati un Primarca, Eristan ed un Tesoriere, Sharka Wolf. Sull'Isola della Tortuga, Capitan Stocco lascia la carica al Baffo, il quale diventa Capitano; Fringuello viene promosso a Primo Ufficiale, Codino ad Ufficiale in Seconda e PizzoGiallo a Nostromo. Tra i ghiacci del Nord, il vincente Arnagarour lascia il trono al nuovo Maknar Nero, Bjorn Hjorvaror che diventa Jarl di Helcaraxe. Poco dopo lascia anche la guida del Clan Valdar, e Hagnar Slinger prende il suo posto. Con il nuovo Jarl, il Regno dei Ghiacci volge lo sguardo lontano dai propri territori, verso i luoghi ancora incontaminati del nuovo mondo.

Orifoglia – Festeggiamenti e celebrazioni

Superato il terribile momento della Mano Nera, in molti luoghi si celebrano festeggiamenti per diverse occasioni. Tremec torna a festeggiare in occasione del matrimonio tra l'Amir al-Feddhayn Ach'mesh Udeen e la Gran Sacerdotessa Nawal al Sabah. Da tutta Arдания giungono invitati illustri a presenziare alla cerimonia tradizionale, al banchetto e all'antico uso della "messa in tenda". Anche a Loknar aria di festa si riversa in città, mentre la popolazione si prepara per la Festa della Vendemmia; giochi come il tradizionale Torneo del Lago e il tipico "Alla Ricerca del Vino" e sontuosi banchetti sono indetti per celebrare l'evento. Il raccolto, anche se in parte danneggiato al recente attacco dei demoni, dà comunque i suoi frutti, sulle tavole loknariane inizia a scorrere un nuovissimo vino pregiato, "l'Ambrato". Nel frattempo Eldor, che pur partecipa ai festeggiamenti di Loknar, rimane coinvolta in piccoli scontri con l'Ordine delle Ombre, sia in terre eldoriane che nel Doriath, dopo che già nei mesi precedenti c'erano stati altri dissidi e screzi. L'Ordine attua una delicata operazione di vendetta: un gruppo di assassini viene inviato presso eldor per uccidere la loro cuoca e avvelenare le scorte di cibo. Un messaggio affianco ad un piatto di portata contenente la testa della cuoca stessa, viene lasciato a monito di eventuali azioni contro i terathan. A Tortuga, invece, le cose vanno male, quasi ci fosse una maledizione: Sale, Pepe e Palla vengono promossi Corsari, per poi venire etichettati come traditori e cacciati da Tortuga. Inoltre il Molo del Carpentiere viene dato alle fiamme da Rhea Nath, loknariana che era sull'isola solo per vendicarsi di un antico torto; diverse imbarcazioni vanno perse nel rogo. Ha inizio un lento periodo di decadenza all'isola, costellato da climi di tensione ed insoddisfazione. Il Thane (capoclan) dei Freddalama, Durgrin Vistacuta, residente in superficie presso il villaggio di Nuran Kar, chiede ai cugini del Regno di Kard Dorgast di portare aiuto ad incrementare il commercio. Tutti gli Artigiani djaredin si adoperano per organizzare una ricca Fiera a Nuran Kar, in cui viene allestita un'asta e si tengono intrattenimenti culinari. Per l'occasione, i genieri Djaredin portano a compimento un'opera per la comunità Freddalama: un robusto elevatore meccanico. Presso il Monastero dell'Alba, nel frattempo, si conclude la ricerca dell'antico artefatto, iniziata un mese prima. La tiara elfica recuperata, dotata di immensi poteri e in grado di soggiogare le menti di chi la indossa, viene sottratta dal mezz'elfo Olorn, che muore nello scontro finale coi Cavalieri; l'artefatto viene distrutto. L'ordine celebra anche una cerimonia di ringraziamento agli Dei per la fine dell'epidemia di Mano Nera; in seguito i Cavalieri si recheranno in visita al saggio Gartax per portargli doni e ringraziarlo per l'aiuto portato alle genti nel trovare

una cura. Dopo l'istituzione nell'Impero di Amon della ricorrenza denominata "Le 21 Lune", a ricordo della Resistenza che Re Agravain e la Legione di Frontiera durante la Grande Guerra, la città si prepara alla celebrazione: al termine di questi ventuno giorni di preparazione, la Legione sfiderà nuovamente il Re Nero nelle Gole di Surtur, l'eterno nemico causa, insieme ai Necrarchi, della distruzione della Vecchia Amon. Per onorare "Le 21 Lune" la Legione compie diversi saccheggi negli accampamenti orcheschi, e la ventunesima notte della ricorrenza sbarca a Surtur, dove affronta le armate non morte. Alla fine del mese la Magistratura Culturale amoniana organizza una festa dal titolo "Alla Scoperta della Guerriera" ospitando delegazioni di studiosi di ogni parte di Ardanìa per diffondere e far conoscere l'antica storia della città. Nello stesso periodo anche nel Doriath la vita sembra scorrere più serena. Il Tribunale dell'Inquisizione di Rotiniel celebra un processo con diversi nuovi imputati accusati di eresia elfica, ed altri chiamati ad una revisione delle proprie posizioni. Dei convocati si presenta solo il quencya conosciuto come "Gond" che ammette la sua fede eretica; il tribunale stabilisce il bando per tutti. Si tengono celebrazioni anche a Tiond: in occasione della Cerimonia di Arabella, i sindar compongono poesie e viene organizzata una grande festa per celebrare il ricordo della Regina, con annesso un Torneo in suo onore. Esploratori sindar su Ankor Drek scoprono l'esistenza del legno dorato in una una florida vallata, che Tiond colonizza. Poco tempo prima, guidata dallo Jarl Bjorn Hjorvaror, Helcaraxe vede la fondazione di Bjornstal, colonia di Helcaraxe nel Nuovo Mondo. Bjornstal sarà la prima colonia di un regno di Ardanìa su Ankor Drek, ma la valle scelta sarà la stessa scelta dagli elfi di Tiond per il proprio accampamento.

Nembonume – Grandi conflitti e veritiere visioni

Nelle terre di Ankor Drek, da poco scoperte dai popoli ardani, la vicinanza territoriale di razze storicamente ostili sfocia in conflitti e diatribe, soprattutto a causa della rivendicazione di diritti sulle risorse naturali che scarseggiano, o sono molto preziose, in alcune zone di quelle terre. Uno dei conflitti più sanguinosi è quello tra il popolo degli umani di Helcaraxe e gli elfi della verde Tiond, confinanti in una delle valli del nuovo mondo. I nordici, all'indomani del conflitto con i mezz'elfi di Eldor, imbracciano nuovamente le armi nelle terre straniere che hanno ribattezzato "Nyvard"; gli scontri cruenti sembrano volgere a favore del popolo elfico, nonostante i nordici, guidati dal Maknar Hagnar, fanno sfoggio in più di un'occasione della loro irruenza sul campo di battaglia. Questo però non impedisce ai tiondini di ottenere diverse vittorie in un conflitto che sembra non aver epilogo. Nelle stesse terre di Ankor Drek, su altri versanti, una delegazione di amoniani sbarca a scorta dell'Imperatrice Xandra impegnata in ricerche sui popoli di quei luoghi e, a sorpresa, viene attaccata dal medesimo enorme cane che nei mesi precedenti aveva guidato le orde di canidi demoniaci nelle terre di Amon, presentandosi come il Principe Cane. Al termine dello scontro, prima di essere abbattuto, la bestia millanta di aver al proprio seguito sciamani orcheschi pronti a ritentare la distruzione di Amon, come nel 191. I reduci dallo scontro si riuniscono intorno a un fuoco nelle cui ceneri Xandra scorge dei segni e in uno stato di trance, che definirà "la Visione", scopre che da lì a tre giorni gli orchi uniti avrebbero valicato i monti Orquinian per distruggere Amon. Gli amoniani salpano da Ankor Drek per far ritorno in patria e mettere tutti al corrente. L'Impero si prepara a resistere e sostiene una durissima battaglia, salvando le terre umane, insieme ai valorosi volontari di Helcaraxe, Kard, Tremec, i Cavalieri dell'Alba, l'Ordine di Paranor, la Confraternita della Fenice e la Compagnia mercenaria dell'Artiglio d'Oro, decimando e scacciando gli orchi oltre i monti, dopo sanguinosi scontri tra Eracles e Amon, e la distruzione di due oscuri pentacoli. Continuano le minacce degli uomini della setta Lancia Divina che invadono Nosper, vengono respinti dall'esercito hammin e dai Cavalieri dell'Alba fino al Trivio dove si consuma un forte scontro che allontana la setta da quei territori. Nelle terre del sottosuolo, patria del regno Djaredin, lo Djare, Dakkar Felekdam, riunisce il Consiglio delle Barbe per dichiarare l'intenzione di abdicare. Nel frattempo vengono ultimati i lavori di ristrutturazione di Kard e il dominio djaredin si estende anche nel Naggrund, dove viene scavato un altro cunicolo che conduce ad un nuovo avamposto. I mezz'elfi di Eldor, dopo aver subito l'assassinio della locandiera nelle loro grotte da parte degli elfi dell'Ordine delle Ombre, non tardano a rispondere: gli eldoriani si dirigono nel Doriath alla volta della città di Luugh, dove tendono una trappola ad una delle guardie dei cancelli che cadrà nell'imboscata perdendo la vita. Il Generale dell'Ordine delle Ombre ordina l'immediata sostituzione della guardia, e dispone che venga ricordata con disonore per il pessimo servizio militare svolto. Viene organizzata da Loknar la Fiera della Terre Selvagge, con appuntamenti tra la Locanda del Drago Rosso di Loknar e la Grande Radura. Competizioni goliardiche mettono alla prova i cittadini di Loknar e i forestieri giunti in città per l'occasione. I Corsari insistono con attacchi al porto di Loknar, ma vengono nuovamente respinti senza caduti. Il Primo Consigliere Armon Farid chiede, di conseguenza, un risarcimento monetario al Capitano Baffo per i danni strutturali inflitti al porto. Baffo risponde con offese alla missiva ufficiale del Consigliere e Loknar salpa con un gruppo scelto di combattenti verso Tortuga, dove il Capitano cede alle richieste dei Loknariani. All'atto di consegna del denaro però Baffo colpisce a tradimento Armon Farid, alla guida del manipolo di loknariani, innescando una guerriglia tra le due fazioni che vede vincitori il gruppo di Loknar. In

questi stessi giorni il Consiglio emette una diffida a tutti i membri della Confraternita della Fenice. Nelle terre elfiche del Doriath si celebra la storica “Cerimonia dei sogni” presso il villaggio di Ilkorin, durante la quale le sacerdotesse di Morrigan interpretano i sogni dei regnanti elfici.

Dodecabrullo – Fate, Spiriti e Fanatici

Helcaraxe sferra un potente attacco all'accampamento di Tiond ed ottiene una vittoria più schiacciante delle precedenti, riuscendo a respingere dalla valle gli elfi. L'esercito nordico tenta anche di conquistare il nucleo originario dell'accampamento elfico, ma l'assedio non ha successo e i Tiondini respingono l'armata del Nord. Di fatto la guerra finisce senza grandi cambiamenti, ma solo con un grande spargimento di sangue. Quando i guerrieri fanno ritorno a Helcaraxe, si svolge come da tradizione la Festa dell'Orso, la festa che si celebra al termine di guerre. In quei tre giorni il popolo del Nord celebra i funerali dei caduti, le cerimonie di promozione per i valorosi che hanno combattuto, ed infine la benedizione della città, rimessa a nuovo dagli artigiani nordici. Gli elfi invece, tornati a Tiond, si trovano a fronteggiare l'ultima minaccia di Lyni'sser, il fauno Principe della Corte di Autunno. La sindar Delilah viene tramutata in arpia, quindi un emissario del padre di Lyni'sser, il Re d'Autunno, giunge in aiuto degli elfi suggerendo a Delilah di bere l'acqua del lago delle fate e spiegando loro dove ha sede la Corte. Quando i Tiondini giungono lì, dopo aver combattuto contro le orde di spiriti d'Autunno inviati dal fauno, sconfiggono Lyni'sser liberando così Delilah. Lo spirito di un lupo parla ad Ireth, riguardo la sua famiglia. Si scopre che esistono dei parenti ancora in vita nel Doriath, che in seguito si saprà una di questi essere Idril, di Rotiniel. Un fuoco fatuo porta le due Minyatur sulla piana a nord ovest, nei pressi del traghetto, dove consegna loro due anelli creati da un certo Indil, con lo stemma di Falmalonde e il nome del Casato inciso. Spiega loro l'origine di Minya-tur (lett. “Primo Signore”), nome dato al loro antenato quenya che aveva ricevuto l'incarico dal re di Ondolinde di essere il governante di Falmalonde, che sorgeva in quel luogo. Le attività degli esseri fatati coinvolgono anche Rotiniel: uno spiritello messaggero interrompe la cerimonia di cittadinanza chiedendo all'Aran di recarsi presso una valle di Rotiniel a colloquio con la “Principessa”. Giunti i Rotinrim alla valle, scoprono di essere i secondi a giungere a parlare con la creatura fatata; il primo era stato Marip'in Elenion, il fondatore di Rotiniel, trenta secoli prima. La Principessa, presumibilmente di una delle “Corti delle Stagioni”, rivela loro alcuni retroscena sul passato, narrando loro delle sorti della mitica spada “Onda di Miriel”, ora dispersa, appartenuta alla prima regina di Rotiniel, e fornendo indicazioni per ottenere maggiori informazioni, citando per la prima volta l'Oracolo della piana di Ilkorin. Frequenti attacchi da parte dei minotauri irrompono disturbando la quiete delle città elfiche, annunciando di volere la morte dei Minyatur, e che Falmalonde ritornerà nelle loro mani. Nelle terre di Loknar Il Primo Consigliere Farid viene rapito misteriosamente; dopo pochi giorni si scopre esser stato tutto organizzato dall'Ordine delle Ombre che richiede un particolare riscatto, un terathan tenuto imprigionato nella sede dei Guardiaboschi. La notizia era giunta, grazie all'operato di una “ombra”, fino alle orecchie dei seguaci di Luugh, che avevano pianificato di compiere un rapimento di un loknariano per ottenere la liberazione della creatura. Dopo giorni di trattative e scambi epistolari, il Consigliere Farid riuscirà a tornare salvo in città. Il tutto si conclude con lo scambio e un accordo firmato dalle Guide delle due fazioni nel quale viene garantito il divieto di caccia nei territori terathan con rispettiva promessa delle Guide dell'Ordine di ritirare la sacra prole all'interno della Valle. Nel frattempo, nel sottosuolo, lo Djare Dakkar Felekum abdica ufficialmente con un proclama e depone la sua corona. Il Morgat, Kiira Cercatomo, assume temporaneamente le redini del Regno e dichiara aperte, a tutti i djaredin cinquecentenari, le votazioni per eleggere il nuovo Djare. Tali votazioni termineranno dopo giorni di consultazioni con l'incoronazione a Djare di Khorak Kun, figlio di Kodar, già capoclan dei Fiammaeterna. Presso i Corsari si registra l'abbandono della carica di Primo Ufficiale da parte di Fringuello, a seguito di diverbi con Capitan Baffo; Codino diventa il nuovo Primo Ufficiale. Nel frattempo nelle terre civilizzate del continente umano, si moltiplicano le apparizioni dei fanatici religiosi chiamati “Della Lancia Divina”, che tendono imboscate e compiono numerosi assalti alla città rivendicando un culto sanguinario di Crom, al fine di “purificare” la religione umana, sterminando gli indegni e i membri di ogni altra razza o confessione. Nessuna trattativa o mediazione tentata sembra dare frutti. Presso il Monastero dell'Alba, durante un attacco, viene catturato un prigioniero, che accenna a un grande golem in preparazione. La notizia viene prontamente divulgata agli altri regni. Sempre al Monastero, si compie una Cerimonia di benedizione delle armi in nome di Aengus; assassini della Lancia Divina penetrano nel territorio del Monastero anche in questa occasione e vengono abbattuti. Pochi giorni dopo un avamposto della Lancia viene scoperto nel bosco presso Seliand; avvisata Amon, i Cavalieri fermano un assalto alla cittadina, e a fianco della Legione distruggono il covo. Amon nello stesso mese festeggia con i popoli ed i gruppi che hanno combattuto con essa contro gli orchi, salvando il continente umano da una nuova invasione orchesca che avrebbe potuto ripercorrere gli eventi terribili del 191. Infine, A Tremec, riceve il permesso di intervenire militarmente nelle Gole di Surtur, che saranno affidate all'Ordine Templare e ai Leoni Imperiali, a seguito degli accordi presi con

l'Ultimatum a Loknar.

2.7.10 Anno 274

Postapritore – Pirati ed oracoli

Il primo mese dell'anno è per i tremecciani un mese di accordi con i popoli delle “Terre verdi”: viene firmato un trattato con Hammerheim per favorire i commerci tra i due regni mentre si concretizza il patto fatto con le genti di Amon per permettere loro di porre un accampamento che controlli l'ingresso delle gole del Surtur. Nel frattempo, oltre il deserto, un messaggio viene recapitato nella capanna dell'anziano stregone Quetzacoatl Vudu; si richiede l'intervento degli sciamani di Waka Nui per salvare Tortuga dalla maledizione di Harrock Dentenero, un pirata non morto che imperversava con la sua ciurma sull'isola, e che in origine era stato maledetto proprio dagli sciamani Qwaylar. Dopo aver riportato lo spirito nel suo corpo, con un misterioso rito, e dopo un duro scontro, finalmente Harrock Dentenero è sconfitto definitivamente dai due gruppi. A Loknar si vedono le nomine, come Guida del Meriggio e Primo Arcano rispettivamente, di Tilena Mostabor e Ilias Selvyn. Agares von Zack viene insignito del rango di Capo delle Guardie. Nel mentre i Ramjalar esplorano a fondo il sottosuolo del Nuovo Mondo, che sembra nascondere nuovi passaggi mai visti prima, realizzando anche un loro rifugio di fortuna. Ad Amon si festeggia Crom per tutto Postapritore, consacrando il mese a lui per volere dell'imperatrice Xandra Phem. La carica di Governatore viene riassegnata alla già Magistrato Civile e Primo Falco Aris Tescal. Una delegazione di Djaredin arriva in visita ufficiale ad Amon, guidata dal nuovo Djare, Khorak dei Kun: in onore dell'ospite viene organizzata una parata militare ed i festeggiamenti si protraggono per tutta la notte. Nell'occasione, lo Djare e L'Imperatrice ridiscutono i termini dell'alleanza. La fine del mese vede la fine del pericoloso gruppo che da mesi affliggeva il continente umano, le Lance Divine: gli eserciti riuniti di Amon, Hammerheim ed un contingente di Cavalieri dell'Alba assediano il covo dei briganti sull'isola di Hoodimper, mettendoli in rotta. Altri festeggiamenti caratterizzano il mese, sia per la conclusione della minaccia, che per eventi diversi, come i festeggiamenti al Monastero dell'alba che culmineranno con il torneo del “Primo Combattente del Sole”. Nello stesso periodo, nel regno di Hammerheim, i Draghi, stanchi dei continui assalti alla loro isola, rivolgono le loro zanne e il loro fiato sulla Capitale, e per tre giorni la città è teatro di scontri. Da Loknar ed Eldor ancora una volta giunge l'aiuto, ma sono i Druidi dell'Ordine della Quercia, che fanno da garanti, ed i Cavalieri del Drago Xante Revial e Dailim Rotterford ad interporre e a trattare la tregua. Nello stesso periodo, nel Doriath, hanno inizio le vicende dell'Oracolo. Dopo essere stati avvisati da antichi spiriti del Doriath, i tre regni elfici di superficie subiscono attacchi da orde di minotauri guidati da un'antica creatura nota un tempo come “Oracolo di Ilkorin”; nel contempo ricevono ciascuno un artefatto forgiato da un antenato dei Minyatur, e scoprono una profezia che li riguarda: gli artefatti erano stati costruiti per essere affidati ciascuno ad una città elfica, e se le città fossero riuscite a distribuirli tra loro senza lotte e scontri, la profezia dell'Oracolo di Ilkorin, che prevedeva lotte fratricide per la contesa degli artefatti, sarebbe risultata infondata. Sbagliando una profezia, il potere dell'Oracolo sarebbe venuto meno, rendendolo vulnerabile. I discendenti viventi dei Minyatur avranno il loro ruolo, possedendo un certo “potere”, e saranno obiettivo di altri attacchi dei minotauri. Il mese si conclude con le indagini in merito dei regni, supportate dall'aiuto dell'Ordine della Quercia. Ad inizio mese, ad Ondolinde, si assiste all'incoronazione dell'Aran Fihlen, e tutto pare procedere al meglio. Nel sottosuolo, intanto, si svolgono ufficialmente i primi addestramenti militari congiunti con il popolo delle sabbie e l'Ordine delle Ombre, dopo il trattato stipulato l'anno prima. Si assiste inoltre ad un evento straordinario: fa la sua apparizione all'interno del Treiw Kulg, il girone di Luughnasad gestito dall'Ordine, Thyral, il Primogenito di Luugh nonché fondatore dell'Ordine stesso; verrà officiata un'importante cerimonia per il suo ritorno. Infine, ad Helcaraxe, il demone Antraxan, alla ricerca di una leggendaria arma che riteneva seppellita sotto le montagne del Nord, assedia le mura della città. Aiutati dal Drago del Nord Nifhrel i nordici riescono a sconfiggerlo, dopo una dura battaglia. Negli ultimi giorni del mese si celebrerà lo Jol, la tradizionale festa d'inverno del popolo dei Ghiacci.

Forense – Celebrazioni e una nuova grande sventura

Il mese di Forense inizia all'insegna del cambiamento: ad Amon le proposte dei civis sulla Lex vengono raccolte ed esaminate dal Senato; il popolo dei ghiacci di Helcaraxe ripristina la temuta Flotta dei Ghiacci e vara nuove Drakkar; i selvaggi Qwaylar eleggono una nuova sciamana, Nahua'a Maate, conosciuta nel villaggio col nome di Rana; Loknar sigla pubblicamente un patto di amicizia e collaborazione con Rotiniel; altro patto diplomatico, ricordato come il "Patto dei Due Porti", è l'accordo tra Hammerheim e la Perla dei Mari, che sancisce ancora una volta la vicinanza dei due popoli. Quest'ultimo patto viene sancito in occasione delle celebrazioni per l'anniversario della fondazione di Rotiniel, che vedono lo svolgersi di spettacoli, tornei e parate militari. I Cavalieri dell'Alba sono occupati con il recupero della rosa impregnata del sangue di Corinne Tandersar, in cui la sua anima è imprigionata dal giorno della morte; viene inoltre processato in contumacia l'umano Zrath, di cui viene riconosciuta l'eresia. Un forte terremoto apre una breccia nelle gallerie della sede della confraternita di Eldor: dall'apertura entrano nella caverna i draghi serpentini. Viene comunque celebrata la Festa del Dulnar, per festeggiare l'alleanza tra Loknar e Eldor: nella Grande Radura viene allestita un'arena nella quale i campioni loknariani ed eldoriani si scontrano. Si tengono due importanti unioni, a cui anche esponenti Ramjalar partecipano: Rubina e Lain si recano ad onorare il matrimonio del Maknar Bianco Hagnar con la nordica Gerhilde. Durante la cerimonia si fa avanti la giovane Aislif, dichiarandosi non d'accordo con questa unione e sfidando a duello la donna. La situazione poi si placa e il matrimonio viene celebrato senza ulteriori interruzioni. I Ramjalar inoltre partecipano al matrimonio dei loro amici Jan Larkin e Fanie Miriel, celebratosi poco fuori la città di Rotiniel. Anche il resto del Doriath partecipa a questo clima di rinnovamento. Con l'aiuto dell'Ordine della Quercia viene temporaneamente sventata la minaccia dell'Oracolo Palaheni: Rotiniel, Tiond e Ondolinde, alla presenza di Ireth Minyatur, si ritrovano sotto le fronde del Tulip per svolgere il rituale per il ricongiungimento dei quattro artefatti. Dopo uno scontro con le creature che volevano impedirlo, il rituale viene portato a compimento, e vengono così ottenuti i tre artefatti che le tre città si spartiscono. Presso il tempio di Suldanas, nei boschi di Tiond, si celebra il ritorno del Drago di Smeraldo, restituito a seguito ad un accordo tra l'Haran Aeltherfif e Galdor Ringeril, raggiunto dopo lunghe trattative; sempre a Tiond viene incoronata una nuova Lasse Calen, Delilah Ethiriel, e ad Ondolinde una nuova Ninqe Heri, Enely Palantir, che di fatto governa la città in luogo dell'Aran Fihlen. A Kard Dorgast il Morgat Kiira Cercatomo annuncia l'inizio della Settimana della Memoria in onore del Signore dei Misteri e degli antenati: al termine della settimana vengono bruciati i tomi arcani raccolti, e viene evocato lo spirito di un antenato, in seguito identificato come Kerzhak, primo del nome Kun, che parla agli Djaredin testimoniando della sua morte nella Sconfitta Sanguinosa. Inoltre il Primo Consiglio delle Barbe del nuovo Djare discute dei rapporti con l'esterno, mettendo a votazione la periodica richiesta di chiusura totale, della situazione ai cunicoli verso Ungor Dum ed il deserto degli elfi. Si stabiliscono inoltre gli incontri per decidere i nuovi vertici della Gemma: i Thane e l'Archon. Ma nonostante questi fatti Forense di certo sarà ricordato come un periodo oscuro nelle cronache ardane: durante una ronda a Surtur gli amoniani scorgono in una stanza del Tempio Nero un libro con iscrizioni indecifrabili e simboli oscuri. Giorni dopo una nuova spedizione congiunta di amoniani, tremecciani ed elfi dell'Ordine delle Ombre torna nelle Gole Malededette; dopo aver rotto le catene che tenevano il libro sigillato fa la sua comparsa un mago oscuro, in seguito noto come Tormod Wardrop, che si impossessa del grimorio. Il necromante non perde tempo ed evoca intere orde demoniache e spiriti dei morti, mettendo in fuga la spedizione. Con il passare dei giorni le ombre e le anime in fuga si dipanano in tutta Ardania, spiriti malevoli o di antichi avi si fanno vedere nelle città e provocano il caos.

Macinale – Il corrotto ritorno dei sovrani

A causa di Tormod, che si scoprirà essere servo di Volker, il Re dei Lich, Ardania viene invasa da schiere di spiriti e non morti. Davanti al Monastero dell'Alba compare lo spirito corrotto di Kronor Olkem, e al contempo si scopre che anche lo spirito del Paladino Magnus ha perso la luce e minaccia Amon. Sempre ad Amon, lo spirito di Re Agravain, l'ultimo Re della Vecchia Amon, aleggia per le vie della Guerriera fino a fermarsi, silenzioso, sul torrione del Mastio. Appare ad Hammerheim lo spirito traviato di Ulrich Farsyu che annuncia un imminente attacco alla Capitale, mentre orde di non morti tengono sotto costante attacco Helcaraxe capitanati dallo spirito corrotto di Kaek Valdar. Nel Doriath invece la minaccia è guidata da un redivivo principe Thorondil, antico condottiero elfico, che tiene sotto assedio tutte le città del Doriath, Luughnasad compresa, chiedendo la resa di tutti gli elfi alla sua autorità. Come già successo nel continente umano ed elfico altri spettri e non morti invadono le Terre Selvagge, minacciando l'Oasi di Tremec e Loknar, prendendo il controllo dei principali crocevia. Quasi tutti i Regni ardani sono costretti a barricarsi e a respingere gli attacchi di queste antiche e minacciose creature. In ogni dove le condizioni si fanno critiche: vengono proclamati stati di emergenza e invocate leggi marziali, e presto ogni comunicazione cessa. I druidi dell'Ordine della Quercia continuano a viaggiare

per Arдания aiutando i popoli a tenere terre e popolazioni al riparo dalla minaccia, mentre i Ramjalar, che si trovano divisi nelle varie terre ardane, prestano aiuto come possono e collaborano spesso come messaggeri, portando notizie tra i regni. Un rituale officiato dai Cavalieri dell'Alba con l'ausilio di sacerdoti di altre città evoca Askan, il Guardiano delle Anime, che rivela come pacificare gli spiriti corrotti e fornisce informazioni sul ritorno di Tormod e sul tomo di cui è entrato in possesso. Un'altra rivelazione tremenda si manifesta: anche lo stesso Volker è tornato nel mondo dei vivi grazie all'operato del suo servo. Lo spirito di Kronor viene riportato alla ragione grazie a una sua preghiera manoscritta, ritrovata nella biblioteca del Monastero. Gli hammin al contempo riescono a liberare il Paladino Ulrich facendogli leggere un tomo riportante le sue trascorse gesta eroiche. L'Ordine Templare di Amon organizza un rituale che riesce a risvegliare la coscienza del Re Agravain, mentre poco dopo l'Alta Torre degli Arcanisti evoca una potente creatura di luce che aiuta gli amoniani ad imprigionare lo spirito di Magnus, dandogli modo di risvegliare la sua coscienza parlandogli delle sue azioni passate. Ad Helcaraxe viene evocato lo spirito di Kurdan Valdar durante una cerimonia: aiuterà il popolo di Helcaraxe a respingere gli invasori. A Tremec invece, aiutati dall'Ordine delle Ombre, i tremecciani gettano un fluido alchemico nel Vulcano a nord della città che, unito a potenti incantesimi ed ad un richiamo del vento Kamshin ad opera delle Vestali, si trasforma in una nube carica di pioggia che si sparge in tutte le terre selvagge, liberandole dagli spettri. Grazie alla stessa pozione e ad un rito ideato dalla Veldriss, anche l'Ordine delle Ombre riesce a chiudere alcuni portali che si trovano nel Doriath. Anche le tre città elfiche agiscono, dopo aver scoperto dove Thorondil dimorava. Una delegazione di sacerdoti ed elfi di Rotiniel e Tiond riesce con un rituale celebrativo a purificare lo spirito dell'ex Principe, che ascende nuovamente al Tulip, liberando così definitivamente il Doriath dal giogo dei non morti. Infine, l'esercito loknariano, forte di un piano per chiudere il portale nei pressi dell'Albero dell'Impiccato, insieme alle milizie di Eldor affronta le numerose schiere spettrali nella zona. Improvvisamente un drago d'ossa giunge sul campo di battaglia richiamando a sé i non morti e chiudendo il portale con il Luogo degli Spiriti, prima di librarsi nuovamente in volo. Questa sarà l'ultimo evento della terribile saga di Tormod, e di lui e del suo padrone si perderanno le tracce. Ad Eldor viene eletto come nuovo Midian Sharka Wolf, mentre Godam ed Elynia riempiranno rispettivamente i gradi di Elian e Primarca di Eldor, affiancando il Midian. Importante evento a Kard Dorgast: si tiene una riunione di tutti i Clan, e Lo Djare nomina i nuovi Thane, i Capiclan: Khazad Guzunduraz per i Forgiarovente, Rurik Piroscoppio per i Rombodituono e Thord Gotazgul per i Fiammaeterna. Durante l'assalto dei non morti la Ninqe Heri di Ondolinde, Enely Palanthir, si reca a Luughnasad a chiedere aiuto e informazioni riguardo Thorondil, e viene tratta prigioniera. Seguiranno trattative e scambi di reliquie per la liberazione dell'elfa.

Adulain – Diplomazia fervente

A quasi un anno dalla guerra civile che ha macchiato le strade hammin portando all'allontanamento di Astro Grinward e Siaren Ninflory, Re Kharmon decide di avviare una politica di riavvicinamento e dialogo con il gruppo denominato Confraternita della Fenice. Il Regno di Hammerheim organizza anche un Concilio per discutere dei fatti della minaccia di Tormod, e stabilire le responsabilità dell'accaduto: saranno invitate delegazioni di Rotiniel, Ondolinde, Tiond, Amon, Cavalieri dell'Alba, Confraternita delle Fenici, Loknar, Tremec, Eldor, Kard Dorgast, e dei Ramjalar. A ogni delegazione viene concessa la parola per poter portare all'attenzione di tutti le informazioni e le testimonianze di ognuno. Durante la seduta si delinea l'eventualità della colpevolezza dell'Ordine delle Ombre nell'aver scatenato gli eventi che han portato all'invasione di non morti in tutte le terre, assieme ai loro alleati tremecciani. Inoltre molte testimonianze sollevano dubbi sul comportamento tenuto da Amon in tutta la vicenda e sulla loro presenza assieme ai due gruppi sopra citati durante le spedizioni a Surtur. La discussione si chiude in un clima assai teso tra le regnanze, tra minacce di morte e di ripercussioni, e nonostante le scoperte e le responsabilità emerse non saranno presi provvedimenti all'interno del Concilio. Tutto il mese però sarà caratterizzato dai risvolti diplomatici delle vicende. Nelle Terre Selvagge, nei primi giorni di Adulain, prima ancora dell'incontro ad Hammerheim, una missiva giunge all'Oasi di Tremec da Loknar: i loknariani chiedono il controllo degli accessi al Surtur e lo scioglimento del patto di reciproca difesa tra l'Oasi e l'Ordine delle Ombre. Il Sultano rifiuta le richieste, ma chiede un chiarimento a Loknar sulla missiva. Negli ultimi giorni del mese l'Alleanza Elfica, insieme a Rotiniel, pone un Ultimatum all'Oasi con le stesse richieste fatte ad inizio mese da Loknar: sciogliere il patto di mutua difesa con l'Ordine delle Ombre ed il controllo degli accessi a Surtur. I Ramjalar decideranno di portare via le proprie cose da Tremec, non trovandosi più a proprio agio ne d'accordo con le genti, dopo gli ultimi eventi e il comportamento dei tremecciani. Gli eldoriani, notando strani movimenti nelle terre orchesche, danno il via ad un periodo di accurate osservazioni, contemporaneamente gli Amoniani accortisi della stessa situazione invitano gli Eldoriani ad una collaborazione sul campo. Si tiene a Loknar, sulla Sorella di Derit, una cerimonia commemorativa: gli artigiani della comunità provvedono a preparare una stele commemorativa, e li vengono poste le ceneri di Lord Nitian

assieme ad un ricordo da ciascuno degli Ordini. Nello stesso mese si tiene anche la consueta benedizione degli annali e delle messi, che vedrà la partecipazione dell'Ordine della Quercia. Nel Doriath, a Rotiniel, si tiene l'antico Rito del Bacio di Mare e Terra, cui seguirà la benedizione della nave ammiraglia della Flotta di Rotiniel. Alla serata partecipa anche una nutrita delegazione della Verde, Tiond. Nel frattempo, dopo un'attenta analisi della Lacrima di Beltaine, una delle reliquie oggetto di scambio con Ondolinde, viene scoperto dall'Ordine delle Ombre che si tratta di un falso, e nemmeno il bando del Sommo Sacerdote Herumor viene cancellato (un'altra delle richieste per la liberazione della Ninque Heri); l'Ordine annuncerà ripercussioni. Nel regno di Kard Dorgast, invece, dal Consiglio delle Barbe viene decisa una linea d'azione per tentare di soddisfare il desiderio di vendetta degli antenati per la Sconfitta Sanguinosa e per il successivo esilio. Il Morgat Kiira Cercatomo annuncia di volersi ritirare, e il Concilio della Triade si riunisce per decidere il nuovo Morgat: la scelta ricade su Khuzan Kun figlio di Bofur, zio dello Djare Khorak. Si terrà anche un burrascoso incontro con Amon, con gli Djaredin indisposti dagli stretti rapporti degli Amoniani con il regno di Tremec, ultimo ad entrare nel Libro dei Rancori, il Dammaz Kron: al termine dell'incontro non verranno rinnovati gli accordi di alleanza. Amon sarà impegnata in un'altra missione diplomatica, nel Nord, dove il Senato viene ricevuto dallo Jarl di Helcaraxe: durante la riunione viene formalizzata la rottura dell'alleanza tra i popoli, a causa di incompatibilità ed attriti emersi recentemente. Helcaraxe si muoverà politicamente rafforzando l'alleanza con gli Djaredin, e intavolando trattative commerciali. Il Nord registra anche il tragico avvenimento dello scioglimento clan Valdar, dopo un drammatico scontro tra fratelli durante la scelta per la successione del Maknar.

Madrigale – Fiamme

Dopo attente riflessioni il Sultano di Tremec risponde all'Alleanza Elfica sospendendo la propria alleanza difensiva con l'Ordine delle Ombre e chiedendo un incontro per discutere più approfonditamente della questione. Nel frattempo a Loknar viene presentata la "Macchina del Vento", creata da Maluan nella sua opera di ricerca nel campo della meccanica a flux. Vengono riportate le presenze di rotinrim, Ramjalar, amoniani, eldoriani e membri dell'Accademia delle Arti Arcane. Si terrà qualche giorno dopo anche il concorso poetico "Le gesta dell'immortalità", che vedrà sempre buona partecipazione esterna. Il primo del mese esponenti dell'Ordine della Quercia celebrano, alla presenza dei pochi ospiti tra cui alcuni Ramjalar, il rito di Bel'Thane, presso il rifugio druidico nelle Terre Selvagge: vengono accesi degli immensi falò e ogni presente può esprimere alla Madre un proprio desiderio. Si farà manifesta durante il mese la minaccia dell'Ordine del Fuoco, già ravvisata proprio dai Ramjalar in precedenza: tale ordine è guidato da un potente stregone di nome Etardor, che vuole evocare un potente demone "delle Fiamme" nel continente umano per "purificarlo". I rapporti fra Hammerheim e la Confraternita della Fenice si stringono ulteriormente. Questa ultima chiede l'aiuto della Capitale per poter sventare i piani dell'Ordine del Fuoco. Dopo numerose spedizioni congiunte e dopo aver infiltrato alcuni uomini tra le fila nemiche, la minaccia viene eliminata: non riuscendo ad interrompere il rituale di evocazione, il demone giunge su Ardanìa ma in preda alla furia stermina l'intero Ordine e, giunto in superficie ormai ferito, viene infine sconfitto dalle truppe umane. Il ventiduesimo Madrigale, Re Kharmon decide di abdicare e ritirarsi a vita privata presso Forte Zefiro. Lo stesso fa Finam Arnor, Lord del Sigillo Reale e principale consigliere e funzionario del Re. Viene nominato successore del re Xante Revial. Ad Amon viene organizzata la tradizionale Festa del Madrigale Amoniano in onore di Althea e di Awen. Nella prima giornata vengono accolti gli ospiti arrivati da ogni regno, e il Falco Imperiale Aris Tescal e l'Imperatrice Xandra Phem celebrano il rito di benedizione dei campi e delle messi nella coorte libera di Cheshire; seguirà il Torneo della Spiga Dorata, con l'arco. Il giorno successivo si tengono due competizioni: la tipica Giostra Amoniana e la prima Edizione del Labirinto di Amon. La terza e ultima giornata si conclude con il Torneo di Hoodimper, che vede scontrarsi tra loro squadre scelte da tutti i Regni in campo aperto, sull'omonima isola. Ad Helcaraxe intanto si tiene l'inaugurazione del nuovo Cantiere navale del Regno dei Ghiacci, mentre le trattative commerciali con gli Djaredin trovano epilogo con la apertura al popolo nordico della solfatara e del bosco sotterraneo, mentre i nordici concedono loro l'utilizzo del forte a Bjornstal, su Ankor Drek. Avviene il primo contatto fra la nuova regnanza di Kard e quelle del Doriath. L'ambasciata Djaredin viene ricevuta a Ceoris, dove presenziano rappresentanti di Rotiniel, Ondolinde, e Tiond: in tale occasione lo Djare dichiara di voler agire per appianare il Rancore Nanico e chiede un incontro per permettere agli Elfi di comprendere le motivazioni degli Djaredin, ed eventualmente tentare di porre rimedio alle azioni del passato. Gli elfi mediteranno su tali richieste, attendendo di decidere una linea comune, e tutti i regni annunceranno l'impegno ad evitare scontri fino al prossimo incontro. Sempre nel Doriath, visto il mancato rispetto dei patti da parte degli Ondolindelore, l'Ordine delle Ombre attacca Ilkorin incendiandone molti edifici come diversivo, mentre un gruppo scelto di ombre entra ad Ondolinde e uccide dei sacerdoti di Suldanas lasciando un messaggio inequivocabile da parte del Generale Oscuro. Intanto presso la Verde si tiene un Rito di purificazione per Ireth e la creatura che ha in grembo: la futura Regina di Tiond viene

sottoposta ad un rito magico-religioso in onore di Morrigan, affinché la figlia Yule, dapprima consacrata a Luugh dagli eretici, venga liberata da questo male. I sacerdoti dichiareranno riuscito il rito, ritenendo la figlia dell'elfa e del capo dell'esercito silvano, Mèneharnon, spiritualmente salva. Infine, dopo un lungo ed incessante susseguirsi di voci relative ad una presunta influenza eretica in capo alla Ninque Heri di Ondolinde Enely Palantir, le regnanze di Tiond e Rotiniel si riuniscono al fine di pianificare una strategia per far fronte comune contro il degenerare della situazione; tuttavia, il Bianco Concilio anticipa ogni manovra annunciando la deposizione della stessa Bianca Dama.

Granaio – Tensioni tra gli elfi

Enely Palantir rifiuta l'atto di deposizione, riuscendo con l'aiuto di un gruppo di cittadini a riprendere il potere. I Sacerdoti e l'Esercito fedeli al Concilio abbandonano la città di Ondolinde per recarsi in esilio volontario presso Ilkorin, mentre il Bianco Concilio chiede alle città elfiche di riconoscere come legittima la propria autorità. Tiond e Rotiniel risponderanno all'appello dapprima offrendo supporto agli esuli della Celata, in seguito facendo proprio l'atto di Scomunica nel frattempo emesso dal Sommo Sole esule Elenandil Laereth. Nello stesso giorno il governo di Tiond, con l'approvazione e l'appoggio del senato della Perla, emana un duro documento in cui chiede formalmente l'abdicazione della Ninque Heri, la restituzione dell'autorità al Bianco Concilio e l'apertura di un regolare processo a carico della stessa; nel caso queste condizioni non vengano accettate, le due città si dichiarano pronte ad intervenire. Nel frattempo si registrano scontri fra l'Ordine delle Ombre ed Ondolinde, che vedono le milizie della Splendente subire alcune disfatte; dopo pochi giorni lo scontro si sposta nella cittadella interna di Ondolinde, ormai sguarnita di cittadini e guardie, e proprio sotto gli occhi di una inerme Ninque Heri l'Ordine irrompe prendendo alcuni artefatti dal museo: la Lacrima di Beltaine e una Scaglia del Drago di Smeraldo. Dopo questo evento il Bianco Concilio esule riesce ad insediarsi nuovamente al governo della Splendente, riprendendo lentamente il totale controllo. Da segnalare la costruzione del primo Galeone moderno da parte dell'Ordine delle ombre, che festeggia l'evento. A Rotiniel intanto viene celebrato il Rito druidico di Unione tra l'Aran Galdor Ringeril e la Senatrice Flora Majere dal Sommo Gerofante dell'Ordine della Quercia Anyndel. Seguirà un banchetto per i partecipanti provenienti da tutta Ardanìa, allestito su una piattaforma galleggiante al largo della città. Si registra poi l'abbandono della cittadinanza da parte dell'Ammiraglio Earendur, che viene sostituito nelle sue funzioni di comando presso la Flotta dal nuovo Capitano, Cyrdan Lykos. Nel continente umano intanto, il primo del mese, Xante Revial viene ufficialmente incoronato come sovrano del Regno di Hammerheim, sotto lo sguardo delle molte delegazioni presenti all'evento. Il nuovo Re mostra l'intenzione di continuare il percorso di riavvicinamento con la Confraternita delle Fenici cominciato da Kharmon: dopo lunghi negoziati vengono finalmente siglati i Patti Fenicei: la Confraternita viene riammessa nelle Westlands e Siaren Ninflory, Grande Fenice, diviene la massima rappresentante spirituale del Regno. Sulla sponda di Amon il mese di Granaio, dopo il clima festoso del mese precedente, scorre con tranquillità: procedono gli addestramenti della Legione nell'ambito bellico, con la collaborazione dell'Alta Torre degli Arcanisti. Nelle Terre Selvagge, intanto, il capovillaggio Qwaylar Rana e i Corsari Scarlatti per sigillare l'amicizia siglano un accordo che permetterà ai Corsari di accedere alla misteriosa grotta sacra a Waka Nui. Si scopre, dopo scambi di regali e omaggi con il capotribù Qwaylar del villaggio di Kaniga Wata, il villaggio qwaylar su Ankor Drek, l'esistenza di una pozione capace di cambiare i lineamenti di una persona; la pozione sembrerebbe essere stata creata grazie ad un'antica ricetta degli sciamani di quel villaggio. Una spedizione lokeniana si muove alla ricerca di un tesoro che si pensa sotterrato su di un'isola a Ovest di Tortuga. I Corsari Scarlatti li scoprono e cercano di impedir loro l'attracco sulla costa, perdendo lo scontro; ripiegheranno accampandosi dall'altro capo dell'isola. Seguono scontri continui sull'isola tra i due gruppi accampati per il controllo dell'area di scavo, dopo che i Corsari avranno scoperto l'oggetto della ricerca dei manti neri. Dopo ultimi cruenti scontri e furti organizzati, prevarrà la forza del gruppo lokeniano, che riuscirà a trasportare al proprio villaggio l'antica preziosa statua oggetto della cerca. Dopo diversi mesi dall'ultimazione dell'Avamposto nel Nagrund, le terre degli orchi, gli Djaredin hanno preso confidenza con quel nuovo sbocco in superficie. Il movimento degli Djaredin attira l'attenzione degli Orchi ed il Popolo della Montagna fa la conoscenza del Clan Tranaght e delle rinvigorite forze orchesche: l'avamposto diventa bersaglio di un massiccio attacco e gli Djaredin presenti fra cui il Bund Drak Mordiroccia e l'Archon Barin Sputafuoco riescono a scongiurare l'invasione dei cunicoli, ma a prezzo della distruzione del passaggio. Gli stessi orchi nel frattempo rapiscono l'elian Godam intimando gli Eldoriani a non affiancare i nani inel questo conflitto. La decisione del Concilio di accettare le pretese di Zanna per proteggere la comunità verrà mal recepita da un gruppo di confratelli, creando dissidi interni.

Lithe – Un'estate fervente

Gli djaredin iniziano ad uscire dal cunicolo nel deserto elfico, infrangendo l'accordo e causando scontri, e lo Djare stesso giunge nel Doriath per chiedere conto della sua richiesta. Avvengono numerosi incidenti e gli djaredin attaccano una spedizione di Ondolindelore sotto il vulcano Thorrvär. Le regnanze delle tre città del Doriath si riuniscono a Ilkorin per discutere delle richieste presentate nella riunione di madrigale dai nani e anche degli accadimenti recenti. Avviene infine l'incontro fra lo Djare ed i Regnanti del Doriath proprio presso l'uscita del cunicolo, alla presenza della scorta nanica e degli eserciti elfici: la discussione è però viziata dagli episodi avvenuti in precedenza e, dopo una frase dell'aran Elenadil ritenuta provocatoria dai nani, degenera; lo Djare volgerà le spalle ai sovrani sancendo la fine dell'incontro e delle speranze di rappacificazione. Le tre città elfiche predispongono per la sera stessa un avamposto nei pressi dell'oasi del deserto, per tenere sotto controllo i movimenti del popolo della montagna e bloccare le eventuali scorribande per il Doriath. Nello stesso mese si svolge a Ondolinde il processo a carico di Enely Palantir, ex Nínque Heri, detronizzata dal Bianco Concilio. Per lei le accuse sono di blasfemia, empietà e eresia, per le vicende avvenute durante l'assedio dei non-morti guidati dal redivivo Principe Thorondil. La giuria, composta da rappresentanti di Ondolinde, Tiond e Rotiniel la condanna al bando perenne dai territori del Doriath per empietà e blasfemia; viene assolta dall'accusa di eresia. Inizia per Ondolinde il periodo di ricostruzione, e la guida della città è affidata all'Aran Elenadil Laereth che viene incoronato alla presenza di rappresentanze da tutto il Doriath, e dal monastero dell'Alba. Nello stesso mese anche a Tiond si tiene l'incoronazione della nuova regina, Bereth en'Tiond, Ireth Minyatur, di fronte a rappresentanze di Ondolinde e Rotiniel. Nello stesso periodo una delegazione Tremecciana viene invitata a Rotiniel per discutere, con i rappresentanti delle città elfiche, di un'eventuale estinzione del trattato tra Stirpe Nera e Ordine delle Ombre, dopo la sospensione dello stesso in Madrigale. La Somma Sacerdotessa dell'Ordine delle Ombre, Malcanthet Vanimyavio, ascoltando il canto del Tulip, lascia le terre del Doriath. Alla notizia della dipartita dell'elfa seguono la preghiera dei fratelli ed il loro ultimo addio presso l'altare del Tempio. Nello stesso periodo Il Sommo Inquisitore, coadiuvato dagli anacoreti, celebra l'antico rito delle Ombre Assassine, portando con l'aiuto di Luugh e Kelthra sgomento in superficie: nemici dell'Ordine vengono improvvisamente assaliti da creature eteree che compaiono dal nulla e li assalgono, sparendo subito dopo. Nelle terre del Nord, lo Jarl di Helcaraxe decide di riabilitare il Clan Valdar: i membri del Clan si riuniscono davanti alla Rocca e scelgono Aganhim Valdar come loro Maknar. Nasce il Circolo dell'Yggdrasil, già annunciato nella Festa d'Estate, che riunisce tutti i gael (i druidi) del Nord, e al suo vertice viene posto Mannurath, che diventa così diventa Rumenal dei Ghiacci. Strani accadimenti iniziano ad avere luogo ad Hammerheim: alcuni abitanti del regno si trovano in altri piani di esistenza dove devono risolvere indovinelli e la loro sanità mentale viene messa a dura prova da compiti impegnativi, mentre il loro corpo materiale rimane su Ardanìa, svenuto e impossibile da svegliare. In aggiunta vi sono allucinazioni di massa e strani fenomeni che imperversano in tutta la città. Un cittadino hammin rimane ucciso dalle ombre e le autorità di Hammerheim tacciono, cercando di non far trapelare il panico fra i cittadini. Gli strani fenomeni rimarranno insoliti, e termineranno da soli due mesi dopo. Strani incidenti, ma di altra natura, avvengono anche ad Amon: dal porto si leva una cortina di fumo, e gli amoniani scoprono che la Flotta è andata in fiamme; gli ufficiali della Legione vengono allarmati affinché venga trovato il responsabile dell'incendio. Il Prefetto del Pretorio Sami Ikarson si congeda e viene insignito della carica di Veterano. Presso il monastero dell'Alba il Sacerdote Beowin officia un rito propiziatorio in onore di Awen e crea un giardino di rose per propiziare l'inizio delle cerche del fiore di Awen. Qualche giorno dopo si tiene al Monastero la tradizionale Festa di Mezza Estate in onore di Althea, a cui partecipano invitati da tutta Ardanìa; durante la festa seguaci di Vashnaar attaccano la zona con alcune evocazioni demoniache, senza tuttavia causare molti danni.

Antedain – Voci si levano nel caldo

Dopo i confronti del mese precedente, lo Djare prepara dei messaggi per le guide dei Regni del Doriath e comincia una corrispondenza che durerà qualche mese. I tomi, diffusi sia nel Doriath tramite intermediari sia nei continenti umani, esortano tutti gli elfi a ritrattare quanto pronunciato durante l'incontro, ritenuto offensivo dai nani, ponendo dei limiti di tempo ai regnanti di Tiond e Rotiniel per dissociarsene ufficialmente. Durante il mese più caldo le offensive all'uscita del cunicolo, nel deserto elfico, si riducono, ma si registrano comunque diversi incidenti tra il contingente elfico e le pattuglie naniche. L'Ordine delle Ombre, essendo il mese consacrato alla Figlia Kelthra, organizza una cerimonia in suo onore nel tempio a lei dedicato: la valle di Kelthra si riempie di fedeli e di elfi armati pronti a respingere qualsiasi attacco ai luoghi di culto e ad impedire che il rito venga interrotto. Spostandosi nelle Terre Selvagge, a Loknar il Primo Consigliere Armon Farid decide di ristabilire le vecchie usanze, investendo ogni capo di un Ordine del titolo di Consigliere. Nella riunione cittadina, Agares Von Zack e Maluan entrano in Consiglio. Ad Hammerheim il Re Xante Revial emette un

proclama che nomina il Generale Aart Dreyfus, di fatto, seconda persona più importante del Regno, con pari poteri decisionali del Re stesso. In seguito ai Patti Fenicei stipulati a Granaio, una parte della popolazione hammin si riunisce privatamente cercando, in maniera sempre molto velata, di boicottare la Confraternita non apprezzando il loro ritorno nel Regno. Queste loro azioni non si concludono in nulla di fatto ma il sentimento anti-fenici persiste a lungo, dividendo di fatto la città in due schieramenti. L'eretico Sionir, infiltrato nella Legione di Amon, viene catturato dagli amoniani e rinchiuso nelle prigioni del Mastio. Dopo un rito pubblico e una sentenza emessa dai Templari, viene riunita tutta la Legione per assistere all'esecuzione in pubblica piazza dell'eretico. Infine, al Monastero dell'Alba, hanno inizio le ricerche su campo del "Cuore di Awen", una preziosa e antica reliquia della fede umana.

Solfeggiante – Scaramucce, ritorni e principi demoniaci

Helcaraxe: nonostante l'instabilità del Clan Valdar, lo Jarl Bjorn Hjorvaror, stremato dalla lunga regnanza e dalla vecchiaia, si trova costretto a cedere il comando del Clan. Rajuca Festhuck si trova nella stessa sera a vestire i panni di Maknar e Jarl, mentre l'ormai ridotto all'osso Clan Valdar riconosce come Maknar e guida Gunnarr Valdarsen. A fine mese si tiene un incontro tra Sharka Wolf e Rajuca, che porta ad una riapertura del dialogo tra Helcaraxe e la comunità di Eldor. Dopo la sparizione del vecchio Tlatoani Serpente Piumato, scappato nella giungla dopo aver perso il senno, Waka Nui ha finalmente un nuovo Tlatoani: sotto il consiglio della Wakan Pochteca, Rana, che vede attraverso un sogno spirituale il destino del villaggio, viene eletto il qwaylar Pa Kawhoke nuovo capo tribù. La situazione sul fronte tra elfi e nani degenera: i tre Regni del Doriath si impongono sul territorio con il numero soverchiante, mentre gli Djaredin si limitano ad azioni di disturbo e di sabotaggio. Non si materializza alcuna minaccia concreta per la Gemma del Sottosuolo, non avendo gli elfi motivazioni di un simile sforzo bellico. Le ostilità sembrano cessare agli inizi di Orifoglia. Intanto a Tiond finalmente viene alla luce Yule, figlia della Regina Ireth Minyatur e del generale silvano Mانهارنون. Grande è la gioia di tutto il regno. Nel frattempo a Rotiniel si hanno le avvisaglie del ritorno della minaccia dell'Oracolo di Ilkorin: durante un'invasione respinta di minotauri a lui asserviti viene ritrovata una delle scaglie del Drago di Smeraldo, trafugata dalle bestie. Dopo il ritrovamento di una seconda scaglia, custodita dal clero di Suldanas, si scopre che l'Oracolo vuole impadronirsi di queste reliquie per scongiurare la possibilità che siano usate contro di lui. I sacerdoti chiedono ai rotinim di consegnarla a Tiond, città cui era destinata, confidando poi l'esistenza di un tomo che contiene le indicazioni per debellare la minaccia. Verrà organizzata a Rotiniel una breve cerimonia religiosa per la riconsegna della scaglia del Drago di Smeraldo a Tiond, alla presenza anche di una delegazione di Ondolinde. Nel Sottosuolo del Doriath intanto il Generale Oscuro in accordo con l'Amir di Tremec organizza nuovi incontri di allenamento fra elfi ed umani dell'Oasi, in luoghi sicuri e distanti. Proprio a Tremec, dopo le fruttuose spedizioni su Ankor Drek per la cattura di schiavi da fatica, i lavori di rifacimento dell'Oasi procedono spediti, grazie anche alle fruttuose raccolte di minerali e legna svolte dalla Stirpe Nera. Eventi peculiari avvengono al rifugio Ramjalar: una sera un antico uomo-albero appare nei pressi della grande quercia, rivelando ai Ramjalar presenti che il vecchio bastone da viaggio, simbolo distintivo del Kamshè, il Primo Oratore, era in realtà un antico artefatto dai poteri dormienti. Il potente oggetto, ora riattivato, attira però le bramosie di un principe demoniaco che porta un assalto al rifugio stesso. I Ramjalar, grazie al grande aiuto dei Cavalieri dell'Alba e dell'Ordine della Quercia, riescono a respingere l'assalto ed abbattere il demone. Il potente artefatto verrà poi dato in custodia al Gerofante, e gli spiriti della palude premieranno i raminghi per il loro sforzo, con un sentito dono da parte di uno dei principi delle corti silvane, Fangorn, la grande rana delle paludi. All'interno della comunità di Eldor si giunge alla scissione tra la fazione fedele al Midian Sharka Wolf e quella guidata dall'ex-Midian Kamahl, e quest'ultimo conduce i propri seguaci fuori dai confini eldoriani e stabilisce un accampamento nei pressi dei domini loknariani. A Loknar intanto viene siglato un accordo collaborativo tra la Compagnia del Meriggio e l'Accademia delle Arti Arcane per mano del Consigliere Maluan e della Tetrarca della Notte Elwing. Nelle terre umane il Re di Hammerheim Xante Revial abdica in favore di Aart Dreyfus, Generale dei Martelli Dorati, a causa di una malattia che gli impedisce di continuare a guidare il Regno. Il cambiamento inizia presto a mostrare i primi segni: Hammerheim cambia politica, e Re Dreyfus rompe ogni patto commerciale siglato dalle precedenti regnanze con Tremec. Ad Amon gli operosi cittadini si impegnano in una raccolta di risorse necessarie alla ricostruzione della capitale dell'Impero; i lavori per problemi dovuti alla sorgente che arriva fino in città verranno rimandati.

Orifoglia – Celebrazioni e tornei

A seguito di numerose indagini ad Helcaraxe si scopre che dei nordici si erano uniti ad alcuni Nidhing, dei banditi, del Nord: l'esercito dei ghiacci trova tutti i traditori e li bandisce dai propri territori. Nello stesso periodo si celebra l'Helgar Vant, la festa per l'arrivo dell'autunno, che vede per la prima volta anche la presenza della comunità di Eldor dentro Helcaraxe. Nel frattempo nelle Terre Selvagge giungono nella giungla qwaylar un gruppo di bianchi, guidati da Zrath, l'eretico umano, i quali chiedono ospitalità al villaggio. I qwaylar accettano di ospitare questo gruppo, che in cambio garantisce un controllo su una misteriosa grotta nel villaggio, sacra per gli indigeni. Dopo aver preso questo accordo, Pa Kawhoke abbandona il villaggio colpito dalla stessa malattia del vecchio Tlatoani, e Waka Nui è di nuovo senza un capovillaggio. A Loknar intanto si tengono le festività della Vendemmia: si corre il Palio nella Grande Radura, e nella particolare arena fatta di corde tese sul Lago Iride si scontrano i combattenti accorsi da tutta Arдания. Ad Eldor la primarca Elynia Fowler a causa di un incidente in mare perde la memoria, e i confratelli riescono dopo molte ricerche a ritrovarla presso Rotiniel; non volendo causarle altri traumi, la lasceranno ospite presso la Perla dei Mari. Nel Doriath continuano gli attacchi dei minotauri sotto il controllo dell'Oracolo di Ilkorin, e le tre città elfiche preparano un rituale per sconfiggere l'essere. Al rituale è chiamato a partecipare anche l'Ordine Druidico, e viene usato per esso il potere delle scaglie del Drago di Smeraldo. I tre eserciti ingaggiano una cruenta battaglia dopo aver scoperto che l'Oracolo era posseduto da uno spirito maligno, riuscendo a prevalere. L'Oracolo, tornando alla sua benevola essenza, ringrazia i popoli del Doriath, congedandosi per sempre. Verso la fine del mese si tiene la Cerimonia dei Sogni ad Ilkorin, organizzata dalle sacerdotesse Midne Merwen ed Estel Morh, in cui vengono interpretati i sogni dei regnanti. Viene interpretato anche un sogno del Saggio di Winyandor Hisie en'Vilya, che sembra contenere una minacciosa profezia. Ad Ondolinde, in seguito alla nomina del Sommo Sole Moriagonar Ancalime, verrà indetto il giubileo Valarita: il Tulip potrà accogliere le preghiere di tutti gli elfi. L'Aran Elenadil Laereth emana poi una revisione dei Geis, delle leggi di Ondolinde, e delle norme di accesso alla città, che si mostreranno molto più aperte verso i membri della Collettività, in accordo col rinnovato clima di distensione tra i Regni del Doriath. Intanto nel sottosuolo l'Ordine delle Ombre continua con il suo operato. Qualche giorno dopo aver sostenuto il Rito di Oltreconfine nelle terre di Ceoris, si tiene l'annuale Torneo del Campione Oscuro, a cui vengono invitati gli alleati dell'Ordine e Tremec. Il Torneo viene preceduto dalla Danza delle Lame, uno spettacolare rito drow, e dalla Lotta con la Bestia. Gli elfi dell'ordine ricambiano poi la visita a Tremec, al Grande Torneo di Jan, un particolare torneo di lotta, che vede la partecipazione di genti da tutta Arдания. Negli ultimi giorni del mese l'Oasi è nuovamente invitata dall'Ordine delle Ombre alle celebrazioni per il Rito del Sangue tra il Generale Oscuro Sheireen e il Primogenito di Lugh, Thyral. Nel regno di Djare, si registra la Morte del Morgat Khuzan dei Kun. Qualche giorno dopo si apre ufficialmente il Consiglio delle Barbe: lo Djare comunica al Popolo della Montagna la scomparsa del Morgat, e si discute anche della situazione sul fronte elfico. Il Popolo della Montagna preoccupato per la mancanza delle guide di Tempio ed Armata chiede di raggiungere una tregua in attesa della riorganizzazione. Gli uomini pesce attaccano la Cattedrale di Danu, nel regno di Hammerheim. Il regno umano organizza alcune spedizioni di ricerca riuscendo a scoprire che tali creature volevano utilizzare la Cattedrale come luogo di culto, poichè il loro era stato invaso da altre creature. Hammerheim decide di aiutare gli uomini pesce con gli invasori, evitando che si riversino ancora nelle Westlands. Intanto al Monastero dell'Alba, i Cavalieri, con il supporto dell'Accademia di Magia e di rappresentanti di Amon e Hammerheim aprono un portale per salvare l'anima di Corinne Tandesar, moglie dell'ex re di Hammerheim Kharmon, dal demone che l'aveva presa prigioniera. Continuano nel frattempo le ricerche della reliquia del Cuore di Awen. Ad Amon infine, davanti alla popolazione riunita nella cattedrale di Crom viene incoronato Imperatore Ardena Thyl; molte rappresentanze parteciperanno all'evento. Verranno confermati nei loro seggi Aris Tescal come senatrice ordinaria, Xandra Phem e Seth Llewelyn come senatori onorari, mentre il prefetto Ikarson abbandonerà la città.

Nembonume – Il secondo Grande Buio

All'inizio del mese i Corsari Scarlatti, banditi da Hammerheim ormai da mesi, propongono un negoziato per poter ottenere nuovamente il libero accesso alle Westlands. Le richieste del Regno sembrano essere eccessive per i Corsari, le trattative saltano, e il bando viene riconfermato, accrescendo così l'odio dei Corsari. A seguito di un lungo confronto tra il Consiglio loknariano e i druidi dell'Ordine della Quercia si raggiunge un accordo per il quale i loknariani rinunciano a recarsi presso l'Isola dei Draghi in cambio di collaborazione e presenza dei druidi nel villaggio. Le attività dell'ordine della Quercia proseguono con le celebrazioni in diversi luoghi di Arдания del rito itinerante di Samhain. Nell'ambito delle festività del Giubileo si svolge una cerimonia presso il Tulip, ad Ondolinde, destinata alle preghiere dei mezzelfi, cui partecipano delegazioni di Tiond, Rotiniel ed Eldor. Tra lo stupore generale irrompe nella sala del Tulip un folto gruppo di membri

dell'Ordine delle Ombre, con insegne e volti scoperti, con l'intento di presenziare alla celebrazione e contestare la presenza dei mezz'elfi di fronte al Bianco Albero. Si scoprirà poi che l'intervento delle guardie cittadine era stato fermato da una guardia scelta dell'Armata. L'azione del Primo Conciliare Inwe fa sì che gli elfi, che pur non avevano manifestato intenti violenti, dopo una dura discussione si allontanino. La guardia sarà incarcerata e successivamente bandita. Alcuni strani eventi accadono al Nord: ignoti tentano di appiccare fuoco all'Yggdrasil, e un manto ritrovato nei pressi del Sacro Frassino fa ricadere i sospetti sul popolo amoniano, recentemente in rapporti non buoni con Helcaraxe. Due giorni dopo viene scoperto il furto di due artefatti dal Museo dei Ghiacci: il Falcione di Arne Thongan e il Nucleo di Shamia. Poco dopo le tenebre calano in tutta Ardanìa, persino nei regni sotterranei; come nel passato, è un buio fitto più della notte, dentro cui creature d'ombra strisciano e marciano verso i grandi regni. Fanno la loro comparsa anche i Grimlock, furiosi giganti finora sconosciuti, che iniziano presto a prendere il sopravvento nelle Terre Selvagge. Le città vengono assediate, e i regni devono fronteggiare l'isolamento, la scarsità di cibo, numerosi morti e feriti dovuti alle invasioni giornaliere. Tutti corrono ai ripari, e cercano di indagare per trovare delle soluzioni alla minaccia. Si diffonde la notizia di una misteriosa lanterna che ha l'effetto di illuminare una certa area, riportando la luce nelle città, e scacciando le minacce che il buio nasconde. Questa lanterna fa la sua comparsa ad Hammerheim, ma non rimarrà a lungo nello stesso posto. I Qwaylar, senza una guida, eleggono la sciamana Rana come nuovo Tlatoani. Nel frattempo a Tortuga i Corsari entrano in possesso della lanterna, trafugandola ad Hammerheim, e cercano di difenderla con l'aiuto proprio dei Qwaylar. Dopo un primo tentativo andato a vuoto l'esercito di Loknar riesce a fare proprio l'artefatto, che però viene presto sottratto anche a loro. Tornate le tenebre i Loknariani devono fronteggiare l'avanzata dei Grimlock, che approfittano della ritrovata oscurità per radere al suolo il villaggio, nonostante la strenua resistenza dei manti neri. Dopo altre peripezie, consultati anche i druidi dell'Ordine della Quercia, la maggior parte dei regni decide, per evitare di aggravare la situazione con scontri e guerre, di lasciare la Lanterna in un luogo neutrale dove studiosi di ogni provenienza sarebbero potuti accedere liberamente; viene scelta l'isola di Tortuga. Si scopre nel frattempo che il Signore delle Tenebre Shaital, che riposava "sospeso" nell'antro di Zarr Vagor dopo il passato episodio del Grande Buio, è stato rinvenuto morto proprio in quelle sale, da diverse spedizioni; alcune tracce portano a ritenere responsabile un potente demone del ghiaccio. Tutti i regni o gruppi nel frattempo impegnano le proprie forze. I Ramjalar raccolgono informazioni e si spostano tra le città assediate per aiutare nella difesa o per diffondere le novità. I Cavalieri dell'Alba fanno lo stesso, partecipando agli studi sulla Lanterna e difendendo le genti che chiedono protezione al Monastero. Partecipano inoltre al rito congiunto tentato dall'Alta Torre di Stregoneria di Amon per dissolvere il buio, difendendo le mura della città insieme alla Legione; il rito si svolge con l'aiuto dell'Accademia delle Arti Arcane e dei maghi di Tremec, ma non porta i risultati sperati. Gli Hammin rubano un enorme cristallo ad un drago con l'intenzione di caricarlo magicamente e fargli emettere luce. Nel Doriath infine, i Quenya, coadiuvati dagli Istari delle altre città elfiche, tentano una evocazione demoniaca, per scoprire di più sull'uccisione di Shaital e sulle cause del buio. Nulla però sembra essere risolutivo.

Dodecabrullo – La caduta di Eldor e Loknar

I loknariani, riorganizzatisi e con l'appoggio di forze alleate, tentano di riconquistare le rovine di Loknar, senza successo. I Grimlock paiono al momento inarrestabili, avvantaggiati dal buio, e riescono a difendere tutto quello conquistato nei giorni addietro. Il nuovo obiettivo delle gigantesche creature paiono essere i mezz'elfi della comunità di Eldor e gli orchi dei territori a nord. Il giorno dopo infatti invadono la Fortezza di Eldor, costringendo alcuni eldoriani a barricarsi e impedendo ad altri di potervi rientrare. I primi tentativi dei mezz'elfi rimasti fuori di penetrare nella grotta e far uscire i confratelli falliscono di fronte la forza degli esseri invasori. I superstiti vengono ospitati sulla Sorella di Derit dai Loknariani, che nel frattempo si erano rifugiati lì, e viene predisposto un accampamento alle pendici del monte Orquirian, da cui tentare le successive operazioni. Alcuni giorni dopo i loknariani tentano nuovamente di riconquistare il vecchio villaggio di Loknar: sbarcati nel deserto si dirigono verso il Ponte del Druido e da lì si muovono in direzione Est, verso ciò che resta della città, con l'intento di sorprendere i Grimlock all'ingresso Ovest. Dato l'allarme con i tamburi da guerra, altri Grimlock giungono in soccorso dei loro simili da Nord costringendo i loknariani alla ritirata. Alcuni Djaredin su richiesta degli Eldoriani si recano nelle Terre selvagge, dove provano insieme ai mezz'elfi a scavare un cunicolo che parta dall'accampamento e arrivi alle sale interne di Eldor, per salvare i Confratelli rimasti intrappolati là dentro; riescono però solo ad incappare in una falda acquifera che riempie il cunicolo scavato, e devono rinunciare. La minaccia dei Grimlock arriva a lambire anche le terre umane: nei pressi di Amon la terra inizia a tremare e forti crolli si odono nell'Orquirian. Gli amoniani conducono piccole esplorazioni nei cunicoli per le terre selvagge. Durante una di queste spedizioni, guidata dall'Imperatore Ardena Thyl ed il Prefetto Aris Tescal, da poco nominata, muovendosi nei cunicoli sotto la Vecchia Amon gli amoniani arrivano a trovarsi proprio nelle grotte di Eldor, accerchiati dai Grimlock. La battaglia infuria ma alla fine

gli amoniani, dopo aver sconfitto numerosi giganti, vengono costretti alla ritirata dal numero soverchiante degli avversari. Alcuni eldoriani si rifugiano ad Amon in cerca di aiuto, e da quel momento si inizia a discutere di un'azione congiunta contro i Grimlock. Nel frattempo il buio continua ad avvolgere ogni cosa, ma i Corsari sembrano aver scoperto come sconfiggere l'oscurità; i Qwaylar accompagnano i loro alleati nella missione. I due gruppi, insieme al mago umano Radish Zepesh, si recano al vulcano nei pressi di Tremec, dove gettano la lanterna nella lava incandescente. In realtà era proprio l'artefatto a trattenere la luce di Arдания, che viene in questo modo liberata e torna in ogni luogo. Amoniani ed Eldoriani, mettendo a frutto la collaborazione, organizzano un nuovo tentativo per vincere le resistenze dei Grimlock ed entrare nella sede dei mezzelfi, ma il nemico è troppo forte, e in seguito alla battaglia la struttura inizia a mostrare i primi segni di cedimento; pochi giorni dopo una forte scossa di terremoto fa crollare quasi interamente la fortezza eldoriana. Proprio in questo periodo infatti le Terre Selvagge sono colpite da numerosi fenomeni sismici, che perdurando per quasi dieci giorni modificheranno l'aspetto e la morfologia di molti luoghi, rendendoli, se possibili, ancora meno ospitali. A Tremec, come tradizione, il ventuesimo del mese si celebra la Festa della Fertilità. L'oasi brilla delle luci delle lanterne e del grande falò, accesi tutta la notte, mentre cittadini e ospiti, tra cui gli alleati dell'Ordine delle Ombre, festeggiano mangiando e bevendo e le Vestali del Tempio di Lostris si dedicano ai rituali sacri di rinnovamento della fertilità dell'Oasi. Finito il buio, i Corsari Scarlatti dichiarano aperta ostilità ad Hammerheim, promettendo azioni di pirateria e brigantaggio fino alla revoca del bando. Seguono numerosi scontri sul territorio delle Westlands, che vedono per la maggior parte prevalere le truppe regolari hammin. Infine, al Monastero dell'Alba, dopo quattro anni di assenza, dopo essere morto durante l'invasione di Armisael, il cavaliere Harlock Konradin, tornato alla vita, fa di nuovo la sua comparsa.

2.7.11 Anno 275

Postapritore – Stravolgimenti e cambiamenti

Nelle Terre Selvagge si registrano importanti cambiamenti. Violente scosse di terremoto flagellano tutta la zona, causando stravolgimenti sulla geografia e stravolgendo i sentieri e le rotte commerciali conosciute. La comunità di Loknar cerca di riprendersi dalla distruzione subita dai Grimlock. Vista la necessità di recuperare i propri beni e i tesori cittadini, con parte continentale del villaggio ridotta ormai in rovina, i loknariani si prodigano contro i Grimlock per recuperare quanto possono. Riprendono il possesso anche dell'avamposto del Picco degli Ululati, rimasto in buono stato dopo le vicende del secondo Grande Buio. Verso la fine del mese Armon Farid lascerà la carica di Primo Consigliere ad Agares Von Zack. Nonostante gli sforzi degli eldoriani, dell'Ordine della Quercia e di tanti altri, la caverna di Eldor crolla definitivamente; non sarà più possibile entrarvi. Tremec si riprende dalla paura del terremoto e si adopera per rinnovare le mappe dei territori circostanti, adeguando le rotte commerciali alle nuove condizioni. Nel frattempo i primi bianchi rispondono al Taslim Sultana "sulle Genti dei Djinn", che permette a genti non tremecciane di stanziarsi stabilmente nell'Oasi. Verso la fine del mese la gente dell'Oasi si reca ad Helcaraxe per le celebrazioni dello Jol, la squadra tremecciana si distingue nei tipici giochi, vincendo il rinomato torneo Testa di Troll. La festa vedrà la partecipazione di tantissime genti diverse, come i Corsari Scarlatti, gli spaesati qwaylar di Waka Nui, i Ramjalar. Durante il mese inoltre i nordici si recano al villaggio dei Giganti per parlare con il loro capoclan Heinlut e discutere la cessazione degli scontri tra i due popoli. Pochi giorni dopo la chiusura delle festività lo Jarl Gunnar Valdarsen passa la Corona dei Ghiacci al Maknar Nero Adain Tanaor ed il Martello di Ruth al Vargas Borgath Vaderson, ritirandosi a vita privata. Cambiamenti si verificano anche nelle altre terre umane: a causa delle condizioni di salute precarie dell'imperatore Ardena Thyl, questi decide di lasciare la guida di Amon in favore del Prefetto del Pretorio Aris tescal. Pochi giorni dopo Aris Tescal verrà insignita delle effigi imperiali e nominata Imperatrice di Amon e di tutti i suoi possedimenti. La cerimonia solenne viene tenuta presso il Tempio di Crom ed officiata come consuetudine dall'Antico Ordine Templare. Alla cerimonia e ai festeggiamenti parteciperanno delegazioni da molti regni e gruppi, tra cui esponenti dell'Ordine della Quercia, dei Ramjalar, e dei Cavalieri dell'Alba. Il Monastero dell'Alba vive con gioia il ritorno di Harlock Konradin, che aveva perso la vita in passato nella lotta contro le forze del male. I Cavalieri officiano per lui una cerimonia di Purificazione e lo riammettono nell'Ordine con il titolo di Cavaliere dell'Amestista. Nello stesso mese ad Hammerheim la Confraternita della Fenice organizza una funzione celebrativa in onore di Crom. L'occasione è quella di inaugurare l'anno, affinché porti ricchezze e prosperità. Segue un grande banchetto e il varo del galeone, il primo dei cantieri hammin. Ma proprio il potenziamento della marina hammin attira attenzioni indesiderate: i Corsari Scarlatti ricominciano le aggressioni e le scorribande ai danni degli hammin. Anche le genti di Waka Nui partecipano ad alcuni di questi scontri. Promettendo cibo e pelli ai selvaggi i corsari riescono a convincere i qwaylar a combattere al loro fianco e, considerata l'amicizia tra Pollo, Capitano dei Corsari Scarlatti e Rana, Tlatoani di Waka Nui, l'aiuto in battaglia diviene sempre più frequente. Cresce inoltre la tensione anche tra le genti di

Tortuga e gli amoniani, a seguito di alcuni episodi. Si tiene ad Hammerheim nell'ultimo giorno del mese l'incoronazione del nuovo Re delle Westlands, Aart Dreyfus. Anche qui accorrono delegazioni da ogni dove; immancabile la presenza degli alleati Rotinrim, e di esponenti dell'Ordine della Quercia. Durante una riunione delle Barbe Dakkar Felekdam rivela la sua appartenenza al clan Tremil, e tra lo stupore generale si taglia parzialmente la barba davanti al popolo. Chiede inoltre di poter investire la carica di Archon e guidare l'Armata in guerra contro gli elfi per riscattare le colpe della Stirpe di Huregar. A seguito di questi eventi lo Djare sancisce l'opportunità per i Tremil di percorrere un cammino di redenzione ed il reintegro con il Popolo della Montagna. Proprio Dakkar Felekdam, colui che ha spinto la stirpe di Huregar Occhidifuoco a tornare alla luce dei cristalli della Gemma viene nominato Archon. Inoltre Brultok Gorsik succede a Tarja Giramondo nel ruolo di Got Ankor, la cui figura viene posta a capo della Lega dei Minatori con compiti sia diplomatici che commerciali. Intanto nel Doriath si assiste all'emanazione dell'Editto Ceorita con cui, per volontà dell'Aran Galdor Ringeril, il villaggio di Ceoris diviene sede di un avamposto atto alla difesa del Doriath contro la minaccia eretica, in collaborazione con l'Alleanza Elfica. Successivamente i tre regni elfici, dopo aver appurato l'intenzione di Tremec di non voler non cessare i suoi rapporti con l'ordine delle Ombre, emettono un bando perenne dal Doriath nei confronti di ogni umano di stirpe tremecciana. Il Generale Oscuro in risposta emana un editto militare per la salvaguardia dei territori sotto la giurisdizione dell'Ordine delle Ombre. Parti dell'eserciti di Ondolinde e Tiond si spostano quindi per un breve lasso di tempo di stanza a Ceoris, coadiuvando l'esercito di Rotinriel nel pattugliamento delle zone minacciate. Ad Ondolinde, in occasione del Giubileo Elfico, viene stabilita l'apertura temporanea dei cancelli che conducono al Tulip, per permettere a tutti gli eldar di tributare il giusto omaggio al Bianco Albero. Giungeranno numerosi pellegrini da tutto il Doriath. Dopo anni di amicizia con le genti di Ondolinde e i regnanti che si sono susseguiti tra loro, Rubina dei Ramjalar viene insignita del titolo di Mellon en' Gondolin. Infine nel sottosuolo del Doriath il nuovo anno si apre con una cerimonia in onore di Luugh. Tutti i membri dell'Ordine delle Ombre si riuniscono al tempio per invocare il loro dio nel mese ad egli consacrato.

Forense – Scoperte, tensioni e scontri

Nei primi giorni del mese si tiene a Rotinriel la consueta Festa della Fondazione, che vede la presenza di delegazioni da Tiond, Ondolinde, e dei Cavalieri dell'Alba. Nel secondo giorno di celebrazione un folto gruppo di elfi dell'Ordine delle Ombre in assetto da battaglia, accompagnati da alcuni tremecciani, viene avvistato nei territori vicino alla Perla. Seguirà un duro scontro che li vedrà alla fine respinti, grazie anche all'aiuto degli ospiti presenti alla Festa. Rotinriel organizza una spedizione verso la Grotta dei Terzi per riportare la pace fra le anime inquiete dei Luin Fairi, antichi spiriti di elfi morti in mare che flagellavano negli ultimi tempi le coste elfiche. Un gruppo di teleri, gli unici a poter accedere alle sale segrete della Grotta, riesce a dare la pace a queste anime inquiete accendendo un antico braciere magico. Una sala interna offre la definitiva certezza dell'esistenza degli Elfi Azzurri, gli antichi progenitori dei Teleri. Durante una cerimonia cittadina l'Aran Galdor Ringeril nomina Jan Larkin Ministro della Lega delle Arti e dei mestieri e Senatore della Perla. Jan Larkin sostituisce Flora Majere. Ad Ondolinde i Quenya ricevono una sfera magica appartenente ai loro antenati da un emissario di Earlann, come ricompensa per aver salvato una delle ninfe, figlie del Dio. Tutti gli Ondolindelore da quel giorno riceveranno un magico anello, bagnato dalla luce della sfera, come simbolo di appartenenza al popolo della Splendente. I Quenya saranno poi coinvolti in alcuni scontri su Ankor Drek, nei pressi della loro colonia di Alyandor, con i nani di Kard Dorgast. L'esito di queste schermaglie sarà favorevole ai nani, nonostante l'aiuto in scontri successivi un manipolo di elfi di Tiond. Si tiene infine la prima riunione del Concilio di Fede elfica, organo istituito dai tre ordini sacerdotali del Doriath allo scopo di definire dogmi e risolvere contese sulla religiosità. I reduci di Eldor comunicano al Consiglio di Loknar la loro intenzione di partire per altre terre; sono i nani di Kard Dorgast ad accoglierli, presso Nuran Kar. Anche Helcaraxe viene invitata alla cerimonia che sancisce l'inizio della permanenza della Confraternita nel villaggio. Presso il Tempio della Gemma Kiira Cercatomo svolge la tradizionale cerimonia di investitura del Morgat per Tarja Giramondo e viene inoltre compiuto un nuovo cerimoniale per l'investitura del Got Ankor, Brultok Gorsik. Riprende la cerca per riforgiare la Kuraz Karagor. L'Archon Dakkar Felekdam spiega ai giovani djaredin l'antefatto della cerca e mostra loro l'antica biblioteca ritrovata. Dopo averla liberata da alcune creature insidiose, e una volta raggiunta nuovamente la Forgia lo spirito di Norain Manidiferro parla al Popolo della Montagna raccontando le vicende dei coraggiosi Custodi della Forgia di Khazid Zharr. Forense è un mese particolarmente impegnativo per i Predatori e gli Stregoni dell'Ordine delle Ombre, che si scontreranno in ben due tornei. I primi mostrano le abilità delle loro fiere, mentre i secondi, durante il torneo di magia denominato "Nibeless Faernen", danno prova dei risultati dei loro lunghi studi. L'Oasi viene invitata dagli a tali prodigiosi eventi presso Luughnasad. Nei mesi passati presso Tremec si erano verificati casi di beduini posseduti, che nascondevano strane pozioni. Da indagini i tremecciani avevano scoperto che un potente Djiin aveva corrotto alcuni

Assid, inducendoli ad adorarlo come una divinità e legandoli a sè con una particolare droga. Nei primi giorni del mese, dopo alcuni scontri con i cultisti del Djiin e coraggiose infiltrazioni tra essi dei fratelli ormai contagiati dal fluido, si scopre l'intenzione del gruppo di muovere un attacco all'Oasi. Tremec, con l'aiuto dell'Accademia delle Arti Arcane, attende i cultisti al varco e li respinge, inseguendoli fino nel loro covo, dove pone fine all'esistenza della misteriosa creatura, un Gazer molto antico e potente. A Loknar Il Primo Consigliere Agares Von Zack, depone dal Consiglio e dal ruolo di Primo Arcano Ilias Selvyn; al suo posto viene nominata Vanya Von Zack. In virtù del cambio al vertice dell'Ordine Arcano dell'Est, si intensificano i contatti con l'Accademia di Arti Arcane retta dai Tetrarchi Elwing e Lemm. Durante il mese Il Galeone di Loknar approda pacificamente alle coste dell'Isola dei draghi, dove l'Ordine della Quercia, sotto lo sguardo vigile di un Anziano Drago, consegna ai Loknariani un carico di pietra e legna per ricostruire Derit, ricavata dalle forti montagne e dalle rigogliose foreste dell'isola. Nel frattempo nelle Terre Umane i Cavalieri dell'Alba rendono omaggio al nuovo Re di Hammerheim regalando al sovrano una fedele riproduzione della "Lama del Falco Bianco" appartenuta all'Imperatore Grifis. Intanto la stessa Hammerheim si trova costretta a fronteggiare sempre più attacchi da parte della ciurma scarlatta di Tortuga. Il culmine delle ostilità si raggiunge quando i Corsari decidono di sbarcare e assediare Forte Zefiro: con grande coraggio riescono addirittura a irrompere sulle mura del Forte, ma gli hammin si arroccano nella fortezza e riescono a respingere i Corsari e a ricacciarli in mare. Si tiene una furiosa battaglia presso la "Vecchia Amon", zona di cui i briganti ne rivendicavano il possesso ostruendo la via ed il passaggio. Appurata l'inutilità della diplomazia la Legione al comando dell'Imperatrice Aris Tescal prende d'assalto le vecchie rovine spezzando ogni resistenza. Dopo alcuni giorni dalla battaglia l'Imperatrice ordina la ricostruzione del primo storico insediamento amoniano, decidendo altresì di rinominarla con il nome di "Forte Agravain" in onore del Re amoniano che sacrificò la vita durante la Grande Guerra del 191 A.I.

Macinale – Una primavera allegra

Si tiene a Loknar la Fiera del Meriggio, caratterizzata da numerosi giochi e competizioni. Pochi giorni dopo il Primo Consigliere Agares Von Zack raduna la comunità per festeggiare il compimento dei lavori di ristrutturazione dell'isola, in seguito ai cambiamenti imposti dall'azione dei Grimlock. Per opera della Compagnia del Meriggio, i Druidi dell'Ordine della Quercia tengono una conferenza la intitolata "I Draghi dell'Isola", al fine di sensibilizzare i loknariani circa il tema della caccia ai draghi; si registrerà un buon interesse dei numerosi partecipanti. Alcune scosse di terremoto terrorizzano il popolo di Waka Nui. Esploratori inviati dal Capo Tribù riferiscono di enormi buchi e di giganti formiche gialle, che causavano i sussulti della giungla. Waka Nui chiede aiuto agli amici Ramjalar ed insieme partono per il cuore della giungla, dove affrontano un esercito di insetti guidati dalla temibile Regina delle Formiche Gialle. Successivamente i Ramjalar organizzano una caccia al covo delle formiche gialle su Ankor Drek, assieme ai Qwaylar, agli accademici delle Arti Arcane e ai Cavalieri dell'Alba. Il folto gruppo, guidato dagli esploratori raminghi si insinua nei dedali di gallerie costruite nel Nuovo Mondo dalle formiche. Troveranno una faglia che collega il formicaio con la foresta qwaylar di Ardania, e chiuderanno la frattura facendola collassare grazie all'ausilio della sapienza dei membri dell'Accademia. In questo mese la comunità di Kard Dorgast assiste, dopo le turbolenti vicende dei passati mesi e la sua nomina, al giuramento solenne dell'Archon Dakkar Cuorenero. Verso la fine del mese si registra un attacco di demoni a Nuran Kar, che vengono respinti anche grazie al contributo di un drappello di Cavalieri dell'Alba. Il mese passato una spedizione nordica recatasi a Bjornstall, la colonia su Ankor Drek, aveva salvato un vecchio nordico dalla prigionia dei selvaggi, dietro richiesta di aiuto del figlio. La sera dell'inaugurazione delle nuove drakkar della Flotta dei Ghiacci, i nordici si recano nuovamente Bjornstall e da lì riportano a casa i due nordici, padre e figlio, che nel frattempo erano rimasti lì. Come ringraziamento il vecchio lascia a Helcaraxe un martello in grado di forgiare asce uniche. Si tiene poi verso la fine del mese una solenne e al contempo festosa celebrazione, l'Helgar Vindr, in occasione del solstizio di primavera. Ad Amon, in ricordo delle ventuno giornate di battaglia della Legione di Frontiera, gli amoniani festeggiano la conclusione dei lavori di ricostruzione di Forte Agravain. Vengono tributati onori con una solenne cerimonia sia al grande re che ai suoi valorosi uomini. Presenzieranno tra i molti ospiti anche i Cavalieri dell'Alba. Grandi festeggiamenti si tengono anche ad Hammerheim. La Confraternita della Fenice organizza una funzione celebrativa in onore di Awen. Si tengono spettacoli presso il teatro di Hammerheim, e una grande giostra di cavalieri. Il clima allegro del mese ovviamente non poteva non contagiare Tortuga: i Corsari Scarlatti organizzano il primo Torneo dei Polli, caratterizzato da scommesse, penna strappate, uova deposte per la paura e beccate sulle zampe. Si apre una stagione molto importante per l'Ordine delle Ombre, la stagione della caccia: i mezz'elfi da sempre ripudiati per il loro sangue impuro vengono più volte allontanati dal Doriath e, quando non è possibile, uccisi. Queste spedizioni portano a frequenti scontri con l'Alleanza Elfica e Rotiniel, che si trovano a dover difendere le genti nei propri territori. Ad aggravare ulteriormente la situazione di forte tensione, in una di queste ronde l'Aran di Rotiniel,

Galdor Ringeril, viene ucciso. Qualche sprazzo di gioia lambisce anche il Doriath, nonostante tutto: si tiene a Tiond la Festa del Camuffo: goliardica celebrazione tenuta dai Tiondini per ricordare quello spirito gioviale che contraddistingue la loro comunità.

Adulain – Draghi e uomini

Continuano gli scontri fra l’Alleanza e l’Ordine delle Ombre, in un crescendo di tensione. Viene informato di ciò, dagli alleati, il Sultano di Tremec, il quale invia aiuti e rinforzi per pattugliare la regione intorno Luughnasad. Gli scontri, a causa dell’avanzata dell’alleanza elfica, si fanno sempre più serrati, estendendosi in alcuni casi con aggressioni fino alle porte dell’Oasi. La guerra appare sempre più inevitabile. Tra le note liete del mese si registra presso l’Oasi la tradizionale Cerimonia della Rinascita, officiata nel giardino del gineceo dalle Vestali del Tempio di Lostris. A Tiond una importante cerimonia religiosa, chiamata “Cerimonia delle Scaglie”, viene celebrata dall’Sommo Sacerdote Maelbreth in presenza di tutti gli elfi delle tre città del Doriath. Prosegue nel frattempo l’attività del Concilio della Fede Elfica, che registra un nuovo incontro di discussione teologica con esponenti di tutti i cleri elfici. Ad Ondolinde viene tenuta una piccola festa per l’inaugurazione dell’ambasciata dei Cavalieri dell’Alba. Celebrazioni si tengono anche a Loknar, con il tradizionale rito del Ritorno ai Campi, celebrato presso la Sorella di Derit insieme ad esponenti dell’Ordine della Quercia. L’Ordine inoltre indice celebrazioni pubbliche per il classico rituale di Bel’Thane, che vede l’immane partecipazione dei Ramjalar, oltre che di numerosi fedeli e curiosi da ogni regno. La Ramjala Rubina viene aiutata a curare una brutta ferita infettata dal potere della non morte, dal Concilio dell’Isola dei Draghi; una ulteriore riprova dell’amicizia tra la Fratellanza, l’Ordine e la sua protetta stirpe draconica. Le vicende che riguardano i Draghi non finiscono qui: giunge all’Ordine la notizia del Drago di Perla, Sil’ol, insediato su Forte Zefiro, che pare minacciare il popolo della Splendida. Il Gerofante in persona, camuffato da hammin, accompagna una delegazione per comprendere i motivi che muovono il drago. I druidi dell’Ordine, dopo aver indagato, informano gli hammin che il drago, sordo alla diplomazia dei paranoriani e pertanto molto pericoloso, può essere cacciato solo con uno stratagemma, che viene messo in pratica dai Martelli Dorati; Sil’Ol viene così sconfitto. Presso la Fortezza del Sacro Verbo si tiene una importante fiera culturale in onore di Oghmar. Tra le innumerevoli delegazioni spicca per interesse e partecipazione quella di Loknar, guidata dal Guida del Meriggio e consigliere Maluan. Un gruppo di abitanti del Bosco Vecchio giunge alla fortezza chiedendo all’Ordine di intercedere presso Hammerheim e presso gli Dei per garantire libertà di culto negata a loro dire dalla Confraternita della Fenice e per richiedere forniture di cibarie. I Cavalieri forniscono alcune risorse, riservandosi di inviare un carico più sostanzioso appena possibile. Nello stesso periodo l’Inquisizione dell’ordine cavalleresco consegna il fascicolo dell’amoniano Keloth, probabile eretico, alle autorità di Amon. Intanto proprio nella capitale imperiale ordini severi vengono urlati in piazza dagli ufficiali della Legione; il popolo cremisi viene allertato del pericolo rappresentato dai Corsari Scarlatti, a causa dall’intensificarsi delle loro attività. Gli scontri, tra imboscate, battaglie e guerriglia, insanguinano tutto il proseguo del mese. I Corsari riusciranno però a trovare tempo per onorare Danu, protettrice della Tortuga, con una festosa cerimonia. Tra terre del Nord, ad Helcaraxe, nasce il nuovo gruppo di guardie di frontiera a difesa dei territori estremi dei Ghiacci Stridenti, le “Sentinelle”. I nordici vengono a conoscenza degli accadimenti passati riguardanti gli attacchi di demoni presso Nuran Kar e decidono di partire all’esplorazione delle Terre Selvagge del nord insieme ai cugini di Kard e i mezz’elfi eldoriani per accertarsi che il pericolo sia stato allontanato. Prosegue a Kard Dorgast la vicenda della Kuraz Karagor, l’antica ascia leggendaria del popolo nanico. Fervono i preparativi per la forgiatura: viene ripristinata la Forgia di Khazid Zharr, e viene recuperata una rara gemma necessaria alla sua ricostruzione.

Madrigale – Scontri tropicali ed elfici

A Loknar Il Consigliere Maluan convoca una riunione d’emergenza a causa delle forti tensioni nella comunità. Durante la riunione viene deposto Agares Von Zack ed eletto il nuovo Connestabile, lo stesso Maluan. Con l’intento di arginare il potere dei regni umani sul suolo di Ankor Drek il consiglio di Loknar accoglie un corpo armato che da tempo opera sul territorio; l’armata coloniale giura così davanti alla popolazione di portare nel Nuovo Mondo i principi del Libero Trattato. Viene ufficializzato poi l’arrivo presso la Casa di Elok della prestigiosa istituzione dell’Accademia delle Arti Arcane: per mano dei Tetrarchi Lemm ed Elwing e del Connestabile Maluan viene siglato l’accordo con il quale si intende riformare l’istruzione della magia nel villaggio. Cambiamenti anche ad Helcaraxe: Adain Tanaor passa la corona dei ghiacci a Borgath Vaderson che diventa così Jarl. Con un rituale svolto dalla Kunnigr Barbara Foundling viene rifondato il branco delle Zanne, nordici dediti alla caccia degli utilizzatori del flux che praticano nelle Terre del Nord. Il nuovo Jarl decide

di colpire uno dei nemici storici di Helcaraxe, la città elfica di Ondolinde. Radunati gli uomini muovono verso la colonia elfica su Ankor Drek, facendo razzia. Poco distante dalla loro colonia viene trovato e rapito un elfo, che si scoprirà poi essere l'Aran di Ondolinde Elenadil Laereth. Il giorno seguente lo Jarl decide di liberarlo come spregio verso il popolo elfico; seguirà poi uno scontro in occasione della liberazione, in cui a prevalere saranno le asce del Nord. Infine si tiene la celebre cerimonia del Patto del Sangue, ma non ha l'esito sperato: il sacrificio di un orso bianco si rivela futile e una maledizione viene ricevuta da Helcaraxe, invece dell'aspettata benedizione di Aengus. Nel sottosuolo i Bortrox, gli esploratori dei cunicoli, a seguito dell'incarico ricevuto dallo Djare e dal Morgat si impegnano nella ricerca di Goromir Forgiaspade. Riescono a rintracciarlo, facendo così un altro passo per la ricostruzione della Kuraz Karagor. Il Capitano dei Corsari Scarlatti Pollo, giunta la situazione all'apice della tensione, proclama ufficialmente guerra ad Amon. Verso la fine del mese alcune truppe dell'Impero invadono l'Isola di Tortuga nel tentativo di punire i Corsari per i saccheggi nelle terre della Guerriera. Dopo un duro scontro i Corsari riescono a respingere in mare gli amoniani. Nonostante il clima pesante si dà corso ai consueti festeggiamenti previsti in occasione del Madrigale Amoniano: celebrazioni, vari giochi e banchetti allietano gli ospiti intervenuti nei territori della Guerriera. Tra i presenti da ogni dove spiccano gli abitanti dell'Oasi, sempre più vicini alle genti di Amon, i raminghi della Fratellanza Ramjalar, e i Cavalieri dell'Alba. E' tempo di festeggiamenti anche ad Hammerheim: prima una grande fiera con concorso di forgiatura, poi una grande festa a Nosper che risolveva gli animi degli hammin. La quiete ad Hammerheim, faticosamente conquistata, viene turbata solo da sporadiche aggressioni di un gruppo di criminali insediatosi fra Deanad e il Bosco Vecchio. Alla Fortezza del Sacro Verbo si tiene una cerimonia in onore di Althea, durante la quale viene inaugurata la statua di Corinne Tandesar. Alla commemorazione partecipano esponenti di Hammerheim, dell'Accademia delle Arti Arcane, dell'Ordine della Quercia, e della immancabile Fratellanza Ramjalar. Negli ultimi giorni del mese infine viene celebrata con una grande festa il matrimonio tra il Gran Maestro Hickaru Phoenixflame ed il Primo Cavaliere Harlock Konradin; presenziano delegati da tutti i principali regni ardani ed altri gruppi amici dell'Ordine. Nel Doriath intanto si giunge alla guerra: nella giornata del 4 Madrigale la valle di Kelthra è scenario di continue incursioni da parte dell'Alleanza Elfica, respinte dai difensori, mentre un gruppo di Corsari Scarlatti sorveglia le coste a largo della valle per segnalare l'arrivo delle truppe ai difendenti. Dopo il tramonto l'Alleanza muove in forze il proprio contingente d'attacco, composto da membri scelti delle tre città elfiche; lo scontro è lungo, e seppur in inferiorità numerica, l'alleanza di cultisti e tremecciani riesce a resistere, decimando lentamente le fila degli attaccanti e infine costringendoli in rotta. Peseranno nell'esito la maggiore abilità delle guide dell'Ordine delle Ombre, abili a sfruttare al meglio la conformazione dell'impervio campo di battaglia, e a pianificare e mettere in atto una efficace strategia di resistenza. Le città elfiche, nonostante il fallimento della manovra offensiva, cercano di salvaguardare gli umori della popolazione, proseguendo nel resto del mese con le consuete attività pubbliche. Il popolo dei Quenya decide di condividere con le altre due "sorelle" elfiche i misteri della Notte del Canto dei Fiori in onore alla dea Beltaine. Pochi giorni dopo si inaugura ad Ondolinde l'Accademia di Magia Elfica, grazie alla collaborazione e con l'accordo dei maghi elfici di Rotiniel. Alla fine del mese, la Somma Sacerdotessa dell'Ordine delle Ombre riunisce tutti i fratelli con lo scopo di compiere un complesso rituale nella Valle di Kelthra. In questa occasione, viene invocato il nome di Luugh al fine di richiamare dalla terra il sangue dei nemici caduti in battaglia e raccoglierne l'essenza colma di odio in un'ampolla che verrà custodita con cura. A Tremec si rinnova la tradizione antichissima del Palio, indetto dal Sultano Waqih il Risoluto per festeggiare la vittoria al fianco degli alleati nella Valle di Keltra. Nello stesso periodo la nuova guida di Loknar decide di revocare l'embargo commerciale che gravava sulle merci e le carovane di Tremec.

Granaio – Concili e magia

A seguito della sconfitta gli elfi delle tre città cercano di conoscere meglio i propri storici nemici. Viene così esteso all'Ordine delle Ombre l'invito agli incontri del Concilio di Fede efica; si profila un'occasione di confronto pacifico, su materie teologiche, con gli elfi comunemente definiti "eretici". A Luughnasad viene nominata la Somma sacerdotessa dell'Ordine, Sheireen Irmael, e al contempo viene promosso a Generale Oscuro Eresse Irmael, suo fratello. Gli stregoni dell'Ordine guidati dalla Veldriss S'stree Venrea, scoprono il passaggio per Falil-Garil; iniziano gli studi sul misterioso luogo, collaborando con i Sahim, i maghi, dell'Oasi di Tremec. Questo luogo, raggiungibile solo da coloro che manipolano le arti arcane, risulta essere un'isola errante, un porto franco per i maghi di ogni dove e luogo dove accrescere le conoscenze arcane. Molti altri maghi e stregoni da tutti i regni fanno la stessa scoperta, anche grazie alle informazioni contenute nella cosiddetta "ballata arcana", di un misterioso cantastorie errante. Verso la metà del mese il signore dell'isola, il mago Telimathien, organizza il Gran Torneo Di Magia Di Falil-Garil; il premio, consistente in due incantesimi sconosciuti fino ad allora, viene consegnato a due rappresentanti di Ondolinde, autorevoli vincitori della competizione. Presso Rotiniel viene celebrata la consueta Benedizione Delle Acque, l'Alme Nenion, un rito dedicato ad Earlann connesso alla stagione e

alle attività commerciali dei teleri. Per l'occasione presenziano i membri delle altre città del Doriat. Nello stesso periodo un gruppo di banditi tenta di assalire la colonia di Tiond presso Ankor Drek. I Sindar accorsi in difesa dell'avamposto respingono gli invasori, ma non si riuscirà a sapere chi ci fosse dietro quell'attacco. Si tiene infine a Ceoris il primo annunciato incontro del Concilio di Fede elfica aperto anche ai membri dell'Ordine delle Ombre. Tutto procede senza eccessive tensioni, e l'argomento che si discute è quello dei mezz'elfi per la religiosità e la società elfica. L'esercito del Nord nel frattempo è impegnato in nuovi sanguinosi scontri con Ondolinde; uno di questi ha luogo davanti la colonia elfica di Ankor Drek, e vede nuovamente vincitori i nordici sebbene con molte perdite. Si ridiscute poi il rapporto di alleanza con i Corsari Scarlatti: viene firmata una lettera di corsa che lega i Tortughesi a precisi doveri nei confronti di Helcaraxe. Infine vengono ripresi i rapporti tra il popolo dei ghiacci e gli amoniani, dopo alcuni periodi di tensioni. A conclusione di trattative serrate l'Imperatrice Aris Tescal e lo Jarl Borgath Vaderson, sanciscono il raggiungimento di accordi commerciali a favore dei rispettivi popoli. Successivamente l'Imperatrice, col benestare del Senato, conferisce al Tribuno Alexandros Joriin il grado ed i poteri di Prefetto del Pretorio. Viene infine tenuto il consueto torneo dei "Gladiatori" con il quale si stabilisce il nuovo campione dell'Impero. I Cavalieri del Monastero dell'Alba proseguono nelle loro attività di supporto: aiutano dapprima gli amoniani ad indagare su una misteriosa frattura sull'isola di Hoodimper; qualche tempo dopo assistono gli elfi di Ondolinde nella ricerca di alcuni antichi tesori nascosti nei territori del Doriath. A Loknar l'ex Primo Consigliere Armon Farid viene bandito dalla Casa di Elok. Le accuse sono quelle di aver preso parte alla sparizione di cinque milioni di monete d'oro dalle casse della città, e di essere stato responsabile, a causa della prolungata reticenza nei confronti del Consiglio, del furto del Dar Art e dell'Armatura della Fiamma orchestrata dal vecchio Consigliere, ormai disperso e bandito da tempo, Ilias Selvyn. Il Morgat di Kard Dorgast riceve una missiva da Loknar in cui il Connestabile chiede un incontro, che ha luogo a Nuran kar pochi giorni dopo. I nani vengono informati che i Manti Neri sono in possesso di alcuni artefatti djaredin e che verrebbero restituire, in cambio di un quieto vivere e il rispetto del Popolo della Montagna per le loro leggi contenute nel "Libero Trattato". Il Morgat prende tempo per decidere, in attesa di consultarsi con gli altri anziani. Ad Hammerheim si registra la cessazione dei Patti Fenicei: a seguito della naturale scadenza degli accordi, fra le Westlands e la Confraternita della Fenice non esistono più legami. Sul finire del mese viene organizzata nella capitale una grande fiera in onore di Althea, con asta di cavalli, vendita di prodotti tipici. Dalle sponde tortughesi infine giunge la notizia che il Capitano Pollo ha deciso di lasciare il Cappello da Capitano al Primo Ufficiale Malandrino.

Lithe – Cambiamenti e giochi

Viene emanato dal Connestabile Maluan l'editto con il quale Loknar riconosce quale unico culto ufficiale della comunità quello de La Madre e individua quali referenti i druidi dell'Ordine della Quercia, pur permettendo e tollerando il compimento privato della propria religiosità. Per volere del Consiglio viene nuovamente emanato l'embargo commerciale nei confronti dell'Oasi di Tremec, accusata di non voler restituire oggetti provenienti dal tesoro di Loknar e trafugati da Armon Farid. Il Sultano risponde con un editto che diffida i propri sudditi dal recarsi al villaggio, e che al contempo rassicura gli eventuali i loknariani intenzionati ad non sospendere i commerci con la stirpe del deserto; l'intento è quello di non esacerbare inutilmente i rapporti con la casa di Elok. Lo stesso giorno viene ufficializzato lo scioglimento dell'Armata Coloniale, mentre pochi giorni dopo, colpevoli di sedizione e tentata rivolta, il Primo Consigliere Thayr e il cittadino Vincent vengono banditi dai territori di Loknar. Nel frattempo i lavori di rinnovo e ristrutturazione dell'Oasi giungono al termine; le impalcature vengono rimosse e Tremec si mostra in tutto il suo splendore. In quei giorni viene ufficialmente riaperta la locanda Ombra del Sole nella sua nuova sede. Approfittando della quiete del caldo mese estivo alcuni diplomatici di Loknar giungono a Waka Nui e l'ostilità, nata ai tempi del Grande Buio per via della Lanterna, viene risolta con un patto di neutralità. Ramjalar e druidi dell'Ordine della Quercia partecipano a un falò propiziatorio presso la baita druidica delle Terre Selvagge, officiato dalla sacerdotessa Rosalie Quir Osmor. Si tiene ad Helcaraxe il celebre Torneo dei Ghiacci, che decreta come nuovo Campione dei Ghiacci Rone Ravenlock. Anche ad Amon si tengono giochi: viene svolto il torneo di Lotta Amoniana, consistente in un combattimento con poche regole, a mani nude e con l'esecuzione di alcune prese, disputato secondo l'antica tradizione dei Legionari di Frontiera. Nel Doriath, durante i primi giorni del mese la calma estiva viene interrotta da alcuni agguati ai viandanti nei territori di Rotiniel. Per diversi giorni si susseguono scontri armati con le bande che si scopriranno poi essere composte da membri dei Corsari Scarlatti. Infine a Luughnasad viene celebrata la sfida dell'importante evento religioso del Torneo del Campione Oscuro: sotto lo sguardo degli alleati di Tremec e di una delegazione Amoniana, il flagello Larethian Sit'Setil strappa il titolo del Campione Oscuro al celebre Thyral.

Antedain – Nuovi rapporti e nuove tensioni

Per volere dell'Imperatrice Aris Tescal e del Sultano Waqih il Risoluto, l'Oasi di Tremec e l'Impero di Amon stringono un patto di alleanza, dopo mesi di intensi rapporti di amicizia e collaborazione. Al fine di garantire sicurezza e protezione, i due regni si impegnano al supporto nella difesa armata dei rispettivi territori da qualsiasi ingerenza esterna. Con tale accordo viene inoltre stabilita la possibilità di operare congiuntamente in ambito militare, e si definiscono i rapporti commerciali. Vengono rivisti i codici e gli statuti del Regno delle Westlands. Grazie al lavoro instancabile del Re Aart Dreyfus e del Cancelliere Finam Arnor vengono rinnovate le istituzioni locali e i patti di interesse politico e commerciale. Aumentano intanto le tensioni fra nordici e hammin. In più, altri elementi di tensione vengono dalla criminalità in crescita nella zona del Bosco Vecchio. Insieme ai Cavalieri dell'Alba gli hammin respingeranno un pericoloso assalto di non morti presso il passo dell'Orus Maer. Inoltre i Cavalieri assisteranno un gruppo di druidi accampati presso le paludi delle Terre Selvagge contro alcuni drappelli di uomini lucertola. Viene organizzato da Rotiniel, presso Ceoris, un nuovo Concilio di Fede elfica cui partecipano i regni riconosciuti di Rotiniel, Ondolinde e Tiond, e su invito gli esponenti dei culti di Lugh e Kelthra, i cultisti dell'Ordine delle Ombre. Per non creare scompiglio nella popolazione si preferisce non diffondere troppo la notizia della presenza eretica, ma tutto procede senza eccessive tensioni. Si registra durante il mese il proseguo delle incursioni di razzia e brigantaggio da parte dei Corsari Scarlatti. L'Ordine delle Ombre, essendo il mese consacrato a Kelthra, organizza una cerimonia in suo onore nel tempio a lei dedicato: la valle di Kelthra si riempie di fedeli e di elfi armati pronti a respingere qualsiasi attacco ai luoghi di culto e ad impedire che il rito venga interrotto.

Solfeggiante – Una tranquilla fine estate

Il mese trascorre tranquillamente presso le Westlands. Hammerheim e Rotiniel rinnovano la loro amicizia, sancendo questo legame con il Torneo dei Due Porti, come annuale tradizione fra i due popoli. Tale evento vedrà fronteggiarsi i membri della Flotta di Rotiniel, dei Martelli Dorati e della Marina di Hammerheim. La vittoria spetta agli armigeri della Splendida. Intanto, il Re Aart Dreyfuss annuncia ufficialmente il suo fidanzamento con Marianne Heaney: si terranno grandi festeggiamenti e banchetti al Palazzo Reale. Ad Amon l'Imperatrice Aris Tescal, durante un'ordinaria seduta del Senato Magister, tra la sorpresa generale annuncia le proprie dimissioni dalla carica imperiale rimettendo temporaneamente ogni potere alla gestione del Prefetto del Pretorio Alexandros Joriin. Pochi giorni dopo si tiene una tesa riunione del Senato in cui si confrontano il Prefetto ed il Proconsole Valorium Darkbane, tornato alla Guerriera con i suoi uomini e intenzionato a prendere il potere. Per il bene dell'Impero, mediando e scongiurando così una guerra civile, si decide di eleggere nuovo Imperatore di Amon il proconsole. I Cavalieri dell'alba durante il mese effettuano un trasporto di beni presso il Bosco Vecchio e una benedizione dello stesso in nome di Althea. Alcuni djaredin vengono avvistati presso la Fortezza del Sacro Verbo, per valutare si dice gli interventi necessari per la ristrutturazione del monastero. A Kard Dorgast viene convocata una riunione cittadina per decidere sul recupero degli artefatti djaredin, in base alla proposta dei loknariani. Verrà deciso per il recupero dei suddetti ma senza la cancellazione dal Dammaz Kron, il Libro dei Rancori, dei manti neri. Intanto i mezz'elfi all'insaputa dei nani fanno costruire un porto a Nuran Kar, che subirà pochi giorni dopo un attacco di elementali dell'acqua. Il Morgat Taja Giramondo ritiene che gli eldoriani siano colpevoli di aver provocato le ire del dio del mare e dei segreti, Dera. Dopo aver manifestato duramente le proprie rimostranze al Midian Sharka Wolf, fa ritorno a kard e invita il sacerdote di Dera, Khorak dei Kun, ad officiare un rito di purificazione. Il Senatore e Ammiraglio della Perla, Cirdan Lykos, da delibera del Senato di Rotiniel, rende noto a tutta la popolazione che visti i recenti accadimenti il gruppo mercenario noto come "Corsari Scarlatti" è bandito in via definitiva da tutti i territori della Perla. Verso la fine del mese, sempre nel Doriath, l'Ordine della Quercia scopre il Drago di Zaffiro, che pare risiedere assieme ad alcuni draghi blu. L'estendersi della stagione secca fa sì che molti gruppi e regni limitino al minimo i propri eventi ed attività.

Orifoglia – Novità nelle terre umane

Giunge a Loknar su invito del Connestabile una delegazione di Djaredin di Kard Dorgast per prendere l'armamentario nanico risalente alla guerra del Darukhal. Con questo gesto si ha un ritorno ad una certa neutralità tra i due regni. Qualche giorno dopo si tiene la Festa della Vendemmia, una delle consuete celebrazioni del villaggio. Nel regno nanico Morak RombodiTuono viene eletto nuovo Thane, capoclan, del Clan RombodiTuono. Gli esploratori nanici intanto portano notizie dello scoppio di una guerra nelle terre orchesche: questa volta a fronteggiarsi sono gli orchi e i grimlok che sembrano reclamare le loro terre. Gli djaredin presidiano Crag Angaz, l'avamposto nanico, rafforzano le difese ed escono in esplorazione per prendere visione degli spostamenti nemici. Scoppierà una cruenta battaglia con i grimlok. Verso la metà del mese Helcaraxe festeggia l'Helgar Vant, salutando così la fine dell'estate insieme agli ospiti di Eldor. Lo Jarl Borgath Vaderson cede nuovamente la Corona dei Ghiacci ad Adain Tanaor. Pochi giorni dopo Hammerheim e Helcaraxe si dichiarano vicendevolmente guerra a seguito di uno scontro verbale avuto tra Aart Dreyfus e Adain Tanaor nelle Terre Selvagge del Nord. Hammerheim per prepararsi al meglio benedice la sua flotta con rituale in onore dei Danu. Al tempio della dea vengono rinnovati i voti agli Dei e viene indetta una regata in onore della dea dei mari. Alcuni djaredin terranno uno spettacolo pirotecnico durante tale occasione, davanti a numerosi stranieri e molti altri cugini. Nelle prime schermaglie della citata guerra Eldor si trova coinvolta nei combattimenti, in aiuto dei nordici. Non avendo però discusso di tali intenti con il popolo Djaredin, tutti i mezz'elfi vengono allontanati definitivamente da Nuran Kar. Altre tensioni crescono nel regno umano: a causa di accesi diverbi, accusato di ingiuria e aggressioni, il Primo Cavaliere Harlock Konradin viene dichiarato Fellone da Amon. In seguito alla formale protesta dell'Ordine per il provvedimento il Senato Magister decide di ritirare lo status di diplomatico al rappresentante dei Cavalieri dell'Alba. Alla presenza della Legione e di pochi ospiti il Proconsole Valorium Darkbane viene insignito nuovo Imperatore di Amon. La cerimonia sarà tenuta dalla Somma Vestale dei Templari d'Oriente, Giliath, e segnerà un primo cambiamento della politica amoniana: molti regni non saranno invitati alla celebrazioni. La Fratellanza Ramjalar partecipa alle celebrazioni, pur non avendo ricevuto invito per la prima volta dopo anni, con l'intento di accertarsi delle preoccupanti voci circa l'ascesa al potere dell'Imperatore e per conoscerlo. Dopo mesi di combattimento, su richiesta di pace avanzata dai Corsari dell'isola di Tortuga, il Senato Magister decreterà la cessazione di ogni ostilità sia per mare che per terra. Nello stesso periodo si registra la conclusione dei lavori di ristrutturazione della Fortezza del Sacro Verbo, altresì conosciuto come Monastero dell'Alba. Intanto nel Doriath la comunità elfica si riunisce ad Ilkorin, come di tradizione, per celebrare il rituale religioso in onore dei Belain tutti, noto con il nome di "Rito della Fede". La sacerdotessa Fanie Miriel, in rappresentanza del Tempio di Rotiniel, sarà invitata a celebrare insieme con i sacerdoti di Ondolinde e Tiond. I tempi, però, sono tesi: gli armati di Tiond sono impegnati in controlli della piana di Ilkorin, a causa di avvistamenti di presunti cultisti di Luugh e Kelthra. In questo clima proprio nel villaggio la Verde organizza un nuovo Concilio di Fede Elfica; l'argomento principale riguarda il Culto della Madre ed i suoi devoti. Gli esponenti dell'Ordine delle Ombre rimarranno delusi, ma riusciranno ad ottenere la scelta del prossimo argomento: i mezz'elfi. I quencya di Ondolinde tentano di vendicare gli affronti subiti dalle milizie nordiche, sbarcando coraggiosamente sulle coste dell'isola di Helcaraxe. L'esercito nordico dopo un cruento scontro riesce a respingere gli elfi e ricacciarli sulle navi. Nel sud delle Terre Selvagge giungono notizie liete: nasce a Tremec il nipote del Sultano, Ali Kurosh, figlio dell'Amir Ach'mesh degli Udeen e della sua prima moglie Nawal, Gran Sacerdotessa di Lostris. Nel villaggio di Waka Nui un giovane cacciatore di nome Banga Bwane riesce a domare un esemplare di Naa'har, bestia sacra del popolo della giungla. Gli anziani si riuniscono e decidono di affidargli la guida del villaggio: con il nome di Zanna di Gu, Banga diventa nuovo Tlatoani di Waka Nui succedendo alla sciamana Rana, scomparsa nella giungla in preda ad allucinazioni mistiche come i suoi predecessori.

Nembonume – Riti, celebrazioni e nuove tensioni

Numerose schermaglie avvengono nel Nord, la guerriglia fra nordici e hammin infiamma l'inizio di Nembonume. L'inverno si preannuncia gelido nelle lande dove è in corso il confronto bellico fra i due popoli. Alcuni manipoli di rotinrim corrono in aiuto degli alleati hammin, mentre al fianco di Helcaraxe si schierano esponenti di Eldor e i Corsari Scarlatti. Un barlume di quiete arriva da Re Aart che prende ufficialmente in sposa Marianne Heaney, presso il tempio di Awen della Capitale. Alle celebrazioni spiccheranno le presenze dei rotinrim, dei druidi dell'Ordine della Quercia, dei Cavalieri dell'Alba, e dei Ramjalar. Dopo alcuni scontri sfavorevoli i nordici celebrano il celebre Patto di Sangue, per rinforzare il patto con Aengus e ottenere il suo appoggio nella guerra. Nel Doriath, a Rotiniel, Fhyldren abdica dal ruolo di Gran Maestro del Tempio e Senatore assumendo il ruolo di Lord. Come successore viene scelta Midne Merwen, precedentemente Somma Sacerdotessa. La città di Ondolinde organizza il Rito della Martyalome, il rito di sangue in onore di

Suldanas: vengono riuniti i sommi sacerdoti delle tre città elfiche, ed intorno ad un falò presso il tempio di Ceoris, viene tenuta una celebrazione per rinfrancare gli animi degli elfi ed invocare la benedizione del dio Cacciatore. La cerimonia si concluderà con una Fara Aer, una caccia sacra, all'isola dei Minotauri. La comunità elfica si ritrova nuovamente riunita per festeggiare l'anniversario della fondazione del villaggio di Ilkorin. La serata verrà allietata da prelibate pietanze tipiche e giochi, come il tiro con l'arco, e vedrà la presenza della Ramjalar Rubina. E' tempo di cambiamenti presso l'Ordine delle Ombre: durante una riunione Zarathos annuncia la necessità di svolgere alcune ricerche nel sottosuolo, pertanto rinuncia alla carica di Aracnomante nominando Valdur come suo successore. Zarathos viene poi nominato Il-lithor, eterno servitore degli dei. L'Ordine delle Ombre continua con il suo operato: qualche giorno dopo aver sostenuto il Rito di Oltreconfine nelle terre di Ceoris, si tiene l'annuale Torneo del Campione Oscuro, a cui vengono invitati gli alleati di Tremec e una delegazione Amoniana; vincitrice del torneo è Faniell. Il Purissimo Gineceo del Tempio di Lostris è testimone di un nuovo dono. Dopo secoli di silenzio, torna alla luce uno dei più antichi canti insegnati dalla Prediletta alle sue figlie: il canto del Khamshin, il vento del deserto. Un gruppo di qwaylar avvolto da pellicce e mantelli, parte per Nuran Kar dove ad aspettarli c'è il popolo nanico. I due popoli si scambiano doni e approfondiscono la conoscenza reciproca sulle rispettive tradizioni. Ne seguiranno alcuni accordi per grandi cacce e missioni di esplorazione su Ankor Drek. Presso Kard Dorgast il Clan ForgiaRovente e nomina il nuovo Thane, Bartek Zirak. Giorni dopo gli sciamani di Waka Nui per benedire il nuovo Tlatoani ordinano alla tribù di reperire vittime e ingredienti per un grande sacrificio. I poteri spirituali vengono convogliati nella realizzazione di una bambola voodoo; la prima vittima è un mezzelfo della comunità di Eldor, visti come minaccia alla quiete nella giungla a causa di passati incidenti. Presso l'Isola della Sorella di Derit, a Loknar, viene inaugurato l'Anno Accademico dell'Accademia delle Arti Arcane. Per celebrare l'avvenimento viene allestita un'arena e indetto il torneo noto con il nome di "Gambetto del Mago", che vede vincitore il Tetrarca dell'Alba, Vantanyar Lemm. Alcuni giorni dopo gli Accademici e druidi dell'Ordine della Quercia percorrono le caverne sotto la valle Terathan e riescono a sconfiggere la Regina Lich Terathan. Nella locanda di Tortuga i Corsari Scarlatti organizzano la grande e gioiosa Festa del Grog, alla quale partecipano anche i Ramjalar e alcuni membri dell'Accademia delle Arti Arcane. Nell'impero di Amon si registrano tensioni a causa di grandi movimenti nelle Terre degli Orchi: a causa della crescente minaccia esercitata dei Grimlock, gli orchi sono costretti ad azioni sempre più avventate ed ostili allo scopo di recuperare risorse necessarie alla propria difesa. La Legione è quindi impegnata a respingere, con successo, queste creature. I Cavalieri dell'Alba danno l'annuncio della conclusione dell'opera di ristrutturazione della Fortezza del Sacro Verbo. Si tiene una cerimonia per la benedizione della Fortezza, a cui presenziano tra gli altri rotnim e Ramjalar. La gioia dura poco, e pochi giorni dopo le tensioni accumulate tra Cavalieri e Amon finalmente hanno sfogo: il Monastero riceve un ultimatum di sette giorni, termine entro il quale la Fortezza deve essere consegnata all'Impero, e sottostare al rigore alla Lex amoniana; l'atto è motivato, tra le altre, da accuse di continue e celate manovre di destabilizzazione verso il governo dell'Impero. Gli amoniani mettono al corrente il Sultano di Tremec della situazione preannunciando l'intento di intervenire militarmente. L'Oasi offre agli alleati il suo aiuto, supportandoli nell'organizzazione di allenamenti mirati. Alla notizia dell'ultimatum volontari da più parti di Ardania giungono alla Fortezza per difenderne i confini, mentre i pattugliamenti della Legione nei territori limitrofi si fanno più serrati. I quenya di Ondolinde decidono di accorrere in aiuto dei Cavalieri, conducendo un drappello di soldati al fronte umano. I druidi dell'Ordine della Quercia non si schierano apertamente nel conflitto, sebbene il Gerofante Anyndel subirà un'aggressione presso il ponte del Monastero da truppe Amoniane. Alla fine del mese scade finalmente l'ultimatum. Ardania è sospesa nell'attesa degli sviluppi.

Dodecabrullo – Sangue e fede

Si arriva presto all'epilogo della guerra tra Amon e Monastero: come conseguenza del rifiuto alle condizioni poste nell'ultimatum il Prefetto del Pretorio Alexandros Joriin, con benestare dell'Imperatore, dichiara lo stato di guerra e bandisce tutti i Cavalieri dell'Alba. La Legione muove verso il Monastero, inizia la campagna d'assedio alla Fortezza. Ondolinde supporta ufficialmente il Monastero insieme ad i volontari chiamati Difensori. Dopo svariate battaglie nell'arco di quasi un mese la sera del 20 Dodecabrullo l'esercito di Amon riesce a rompere l'assedio, sconfiggendo ogni ultima resistenza dei difendenti. Il concilio dei Cavalieri, ritenendo di non poter operare come garante della Fede in base alle condizioni e sotto la Lex amoniana, decide di abbandonare il suolo del Monastero. Importante per l'esito della guerra è l'azione dei Corsari Scarlatti, che supportati dalle truppe di riserva amoniane muovono assedio alla colonia di Ondolinde su Ankor Drek, con lo scopo di farli venire meno alla battaglia alla Fortezza. Il loro scopo viene raggiunto e, nonostante il tentativo di Rotiniel di inviare all'ultimo un contingente di supporto, il possedimento cade dopo una strenua resistenza. Grande è il rammarico per l'esito della vincenda degli amici del Monastero, come la Fratellanza Ramjalar, che nei giorni precedenti la battaglia aveva cercato di fornire supporto ai Cavalieri. Grande sarà anche l'amarezza per

la caduta di Alyandor, la colonia ondolindore, poichè i Ramjalar avevano aiutato la Splendente a porre le basi per la sua fondazione, difendendola più volte da predatori e minacce del luogo. Nel frattempo nel sottosuolo del continente elfico l'Ordine delle Ombre si muove nuovamente contro i mezz'elfi: viene ordinato dal Generale Oscuro di rastrellare i territori in punti strategici al fine di limitare la loro presenza. Alla fine dell'anno vi è un'ultima riunione che vede S'stree ricevere la carica onorifica di Illithor, dopo che già da tempo aveva lasciato la carica di Valdrys. Come ogni anno, al culmine dell'Inverno, a Tremec si tiene la Festa della Fertilità, momento di devozione religiosa e grandi festeggiamenti. Rimanendo nelle Terre Selvagge, Il Midian della comunità di Eldor si reca presso Loknar in veste ufficiale per chiedere ai neromanto l'integrazione della propria gente nei domini loknariani. Il Connestabile Maluan di Loknar apre il periodo di consultazione durante il quale i loknariani sono chiamati ad esprimere il loro favore o meno alla proposta eldoriana. Nel frattempo lo Jarl di Helcaraxe Adain Tanaor si reca nel villaggio di Waka Nui chiedendo supporto contro Hammerheim. Zanna di Gu decide di aiutare il popolo amico, inviando Sciamani, Cacciatori e le bestie Sacre, per fronteggiare "il grande popolo del villaggio di pietra di Hammerheim". I Qwaylar vengono accolti al Nord e preparati alla guerra nelle terre innevate della Baronia. Vista l'alleanza con i Corsari Scarlatti, un piccolo gruppo di Qwaylar inviati dal Capovillaggio partecipa alla presa del forte di Ondolinde su Ankor Drek. Al termine dei preparativi, dopo tanti scontri, la guerra infuria al pieno della forza nelle lande oltre l'Orus Maer. I due eserciti si confrontano ogni giorno nel più gelido degli inverni: da un lato le schiere hammin, dall'altro i nordici, i selvaggi di Waka Nui e gli eldoriani. Il primo grande scontro vede vittorioso il regno del Sud che riesce a muovere i contingenti nel pieno delle Terre del Nord. Il secondo scontro, quello definitivo, avviene alle porte del villaggio di Hulborg. A prevalere sono gli uomini delle Westlands: i manti smeraldo portano la vittoria e l'onore in dote al proprio Re. Un'altra grande guerra finisce, e con essa un altro anno ardan.

2.7.12 Anno 276

Postapritore – Scontri finiscono

Hammerheim ed Helcaraxe firmano l'armistizio di cessata ostilità fra i due Regni, in seguito alla sconfitta riportata dal popolo del Nord. Nel trattato è prevista la possibilità di utilizzare il flux nei territori innevati con la sola eccezione delle città di Helcaraxe e Hulborg. Qualche giorno più tardi, al nord, durante la tradizionale Festa dell'Orso, c'è il passaggio del Maknar Bianco da Bogarth ad Hank Wolfgang. La Legione di Amon prende possesso della Fortezza del Sacro Verbo ed inizia a vigilare su quelle terre. I Cavalieri dell'Alba, come già annunciato, decidono di abbandonare il fortilizio. Saranno accolti ad Hammerheim ed aiutati dagli alleati di Ondolinde. Anche la comunità di Eldor, come i Cavalieri dell'Alba, ha dovuto cercare una nuova casa, trovandola nella città libera di Loknar il 2 di Postapritore. Nel mentre, forti del recente successo, anche i Corsari Scarlatti approfittano dell'occasione per siglare un'alleanza commerciale e militare con la Guerriera, l'accordo prevede la vendita del forte Montagna Oscura ai manti cremisi. Saranno sempre gli Amoniani a dare il via ad una ricerca riguardante antichi artefatti, pare che questi appartengano ad una creatura incorporea, un tempo umana, chiamata Bartleby. Anche l'Ordine della Quercia e l'Accademia delle Arti Arcane sembrano interessati al ritrovamento di tali oggetti magici. A Kard Dorgast si dà il via al Quarto "Torneo della Roccia", durante il quale gli Djaredin possono dare prova delle loro abilità in combattimento. Il risultato finale vede vincitore Surgur Norogkorl. Qualche giorno dopo l'Armata Djaredin si riunisce per il Concilio d'Armata. Gli orchi penetrati nella profondità della pietra hanno iniziato a scavare in gran segreto. L'Armata attacca gli orchi riuscendo a far saltare il cunicolo scavato dai musi di porco per entrare a Kard. Il giorno 18 si celebra un antico rito al Tempio di Dera durante la quale vengono bruciati dei tomi magici. La serata prevede anche la "Prima Regata Djaredin dell'Era del Ritorno", parteciperanno cinque squadre. Il 26 dello stesso mese, Surgur Norogkorl diviene Archon dell'Armata. Ma il pericolo rappresentato dagli Orchi non riguarda solo il sottosuolo. I pelle verde hanno attaccato anche il Picco degli Ululati, conquistandolo. Loknar cinge in una morsa gli invasori con un assedio. Intanto nel Doriath si susseguono diverse cerimonie. A Rotiniel si svolge il Rito di Purificazione di inizio anno, parteciperanno anche le città alleate di Ondolinde e Tiond. Alla Splendente invece viene organizzato il Torneo delle Fiamme Eterne, i due vincitori appartengono alla città Verde. Il Concilio Elfico che segue qualche giorno più tardi, riunisce tutte le stirpi della razza, ma l'Ordine delle Ombre lascia la sala durante la discussione sugli Eldar. Alla fine del mese Rotiniel organizza inoltre due giorni di festeggiamenti per la ricorrenza della fondazione della città. A Tremec, il Sultano Waqih Udeen riceve privatamente alcuni rappresentanti dei mercanti Quendell, provenienti dalla città di Vessa su Ankor Drek, viene fissata una nuova rotta commerciale da Vessa al porto dell'Oasi. Verso la fine del mese si tiene la Festa della Fertilità, ma proprio in questo periodo giungono dal deserto voci di avvistamenti di strane creature simili ad enormi serpenti in grado di muoversi rapidamente sotto le sabbie.

Forense – Il ritorno dello Djare

L'Imperatore, Valorium Darkbane, dichiara formalmente che la Fortezza del Sacro Verbo rimarrà aperta a tutti i fedeli che volessero recarvi in preghiera. Qualche giorno dopo viene annunciata dalla Somma Templare di Amon, Giliath, l'inizio della settimana dedicata al Dio dell'amore Awen. Un torneo ed altre competizioni vengono indette nell'occasione, con l'intento di reperire fondi da destinare in beneficenza. Intanto sul Picco degli Ululati la situazione si fa caotica quando un'orda di Grimlock decide di attaccare gli orchi ivi rinchiusi. Jahkla, capo degli orchi, decide di scendere a patti con Loknar per evitare una capitolazione. L'Ordine della Quercia, i Ramjalar e l'Accademia delle Arti Arcane hanno così il tempo di officiare un rito per proteggere l'Albero Nero che si trova in quei luoghi. L'incontro che segue darà esito positivo e gli orchi lasceranno il Picco per poi concentrarsi sui Grimlock. All'inizio del mese la Gemma celebra il Giuramento dell'Armata al nuovo Archon. Thorreg Gridopossente, tornato di recente dai cunicoli, dà prova delle sue capacità forgiando la Kuraz Karagor, un'arma leggendaria. Le Barbe Bianche decretano così l'incoronazione di un nuovo Djare. Il 28 del mese Thorreg Gridopossente viene invitato dal Morgat a giurare solennemente davanti alla Triade e al Popolo della Montagna. Nel frattempo, ad Hammerheim sua Maestà Aart Dreyfus si addormenta in un sonno provocato da causa ignota. La Regina Marianne Heaney consulta i più sapienti del Regno per tentare di scoprire le cause della malattia e trovare una cura. Nel Doriath si apre il Concilio della Fede, dove sono invitate rappresentanze elfiche di tutti i regni. L'Ordine delle Ombre prende nuovamente le distanze e opta per una soluzione armata per far valere le proprie ragioni. Lo scontro sarà probabilmente inevitabile. Un secondo sinodo riguardante la Fede Valarita si svolge invece a Ceoris, ma anche qua si verificano delle incomprensioni con la delegazione di Luughnasad. A causa del clima di tensione creatosi tra il popolo dell'Oasi e i Cavalieri dell'Alba, questi ultimi decidono di smantellare il proprio campo presso Forte Fenice. I Serpenti delle Sabbie attaccano carovane e viaggiatori nel deserto, terrorizzano i nomadi Assid e si spingono fino alle mura dell'Oasi. Dopo accurati studi svolti dalla Cerchia dei Sahim, i Tremecciani riescono con uno stratagemma a seguire un esemplare fino al suo covo situato sotto la Piramide e difeso dagli Ofidiani stessi.

Macinale – Serpenti e fantasmi

Nel sottosuolo gli Djaredin mantengono puliti i cunicoli dalle sporadiche invasioni degli Orchi. Nello stesso periodo seguono celebrazioni e cerimonie in onore del Saggio Berzale. Ad Hammerheim le condizioni del Re non migliorano, la Regina esorta quindi i suoi sudditi ad agire per trovare una cura contro il misterioso torpore. L'Ordine Arcano inizia subito le ricerche per trovare le sostanze necessarie per un antidoto. Ma i viaggi per mare necessari per reperire tali risorse sono resi assai rischiosi dall'improvvisa comparsa di numerose creature marine particolarmente aggressive e pericolose. Tiond e Rotiniel tentano un avvicinamento economico e commerciale riscrivendo i trattati interni su una mercanzia pregiata come quella del legno dorato. Intanto i rapporti diplomatici tra la Perla e Ondolinde migliorano ulteriormente grazie ad alcuni eventi come la sfilata in maschera della Festa dei Folli e la cerimonia organizzata in occasione del ritorno di Makindul Eldamar, figlio di Finwerin. Altrettanto positivo non può definirsi l'incontro con Helcaraxe in seguito ad uno scontro in alto mare in cui è stata coinvolta anche la moglie dello Jarl. Nelle terre del nord il 12 di Macinale viene proclamato nuovo Jarl, Hank Wolfgang. La cerimonia si trasforma in un'occasione per tutti gli invitati per ridiscutere e stabilire tratte commerciali ed accordi bellici. Gli Djaredin e i Corsari approfittano dell'opportunità per rinsaldare i rapporti con la città dei ghiacci. A sud i Serpenti delle Sabbie rappresentano ancora un problema e gli abitanti di Tremec si riorganizzano per trovare gli ultimi nascondigli rimasti. Alla fine del mese ad Amon si continua la ricerca della leggendaria armatura descritta da Bartleby, il misterioso fantasma che fu allievo di Tormod. Anche l'Ordine delle Ombre si unisce alla Legione quando arriva il fatidico scontro con il Demone Adrastus sul piccolo pianeta di Nut per restituire al musicista il suo corpo in carne ed ossa. Lo scontro è cruento ma i figli della Guerriera trovano le forze per sconfiggere il nemico e spezzare la maledizione del fantasma. Bartleby torna così alla sua forma corporea ma perde la vita per via del repentino invecchiamento del suo corpo ora divenuto mortale.

Adulain – La comparsa degli eredi

All'inizio del mese viene finalmente trovata la pianta medicamentosa cercata dall'Ordine Arcano e prontamente ci si procura un infuso da somministrare al sovrano di Hammerheim. Purtroppo l'antidoto non sembra avere effetto. Nel Doriath l'Alleanza Elfica muove le proprie truppe contro i Drow per recuperare la nipote di Arabella, Beriannen en Nimbreth. La battaglia si accende il 4 di Adulain nei pressi delle Grotte Oscure e prosegue fin negli abissi sotterranei dove è tenuta prigioniera la giovane Sindar. La spedizione militare ha successo grazie ad uno stratagemma ideato dall'Aran, Elenadil Laereth, e gli elfi raggiungono il loro obiettivo traendo in salvo la ragazza. Intanto la tensione tra Helcaraxe e Rotiniel continua a crescere in seguito agli eventi del mese precedente. Alla Guerriera si viene a conoscenza dell'ubicazione di un antico cimelio appartenuto ad Agravian, un elmo. Tale oggetto si trova in mano all'orco Jahkla, uno dei figli di Zanna, lo scontro è inevitabile ed Amon si mobilita in massa per colpire il rifugio dei pelle verde. Dopo un'intensa battaglia l'artefatto torna nelle mani dei mantelli rossi. Nella terza settimana del mese di Adulain, presso le stanze della Fortezza del Sacro Verbo, viene inoltre individuato il figlio di Morgan Da Silva, discendente della famosa stirpe reale di Hammerheim. L'incontro tra la Splendida e la Guerriera avviene presso la medesima Fortezza, in un clima dalla tensione palpabile viene così riconsegnato il giovane al suo regno d'appartenenza. Non c'è pace per gli Orchi, gli Djaredin scoprono dei passaggi che conducono nelle loro terre e decidono di dar loro battaglia. Lo scontro è sanguinoso e numerosi i morti tra i pelle verde che hanno la peggio. I passaggi vengono poi fatti saltare per aria dai Genieri dello Djare. Più ad Est, nella verdeggianti Loknar, si celebra la Cerimonia del Ritorno ai Campi, il rituale è officiato dall'Ordine della Quercia. Ma intanto anche la città delle terre selvagge ha a che fare con i terribili mostri marini che il mese prima hanno impensierito i traffici commerciali di Hammerheim e Rotiniel. Nell'isola di Tortuga si svolgono feste e prove di coraggio per tutto il mese con le cerimonie della Festa del Baratto e le Prove Corsare. Verso la fine del mese, nelle fredde terre del nord, i due Clan Kessel e Valdar vengono uniti in un unico Clan per evitare frammentazioni interne al Regno. Tra le sabbie dei deserti del sud, le ricerche degli abitanti dell'Oasi per stanare gli ultimi esemplari dei Serpenti della Sabbia portano a dei risultati. La veemente offensiva portata avanti dai Tremecciani contro le squamose creature conosciute con il nome di Ofidiani, li conduce negli antri dove sono covate le ultima uova dei mostruosi rettili. Vengono tutte distrutte.

Madrigale – L'insediamento del nuovo Da Silva

Il mese si apre ad Amon con la consueta festa di Madrigale. Anche ad Hammerheim seguono alcune feste una in particolare dedicata a Danu. Anche ad Ondolinde i primi giorni del mese sono scanditi da cerimonie e rituali. Si svolgono tre giorni di commemorazione per Finwerin Eldamar. Tutta la cittadinanza partecipa attivamente alle varie tappe che seguono la cerimonia funebre dell'Aran en'silala fino al festeggiamento finale in ricorrenza della fondazione della Splendente. Anche i Ramjalar e altri popoli presenziano a queste tre giornate. Proprio presso la Verde città si è appena concluso un processo per eresia ai danni di due Sindar (Hiras e Lilith Roitare) e una Quenya (Fea Firieli). Il decimo giorno del mese finiscono i lavori di ristrutturazione di Kard Dorgast, ora la Gemma torna ad essere più splendente che mai. L'aria tra Loknar e Tortuga torna a farsi pesante quando verso la metà del mese i Corsari Scarlatti vengono indicati ufficialmente come pirati, saranno banditi. Non solo Ondolinde ma anche Tiond commemora una data importante, quella dell'Esodo. Per due giorni si accendono festeggiamenti tra la Verde città e Ilkorin, vengono accettati in via eccezionale tra le mura di Tiond anche gli Edhil di Rotiniel. Ma la Perla ha anche altri problemi da affrontare, qualche giorno dopo i festeggiamenti dell'Esodo i Rotinrim sono costretti ad affrontare un potente Lich evocatore di non morti. Il giorno 24 Hardy Da Silva diventa il nuovo Re delle Westland dopo l'abdicazione della Regina Marianne Heaney. All'incoronazione partecipano diversi popoli di Arдания. I bibliotecari di Hammerheim organizzano una settimana di festeggiamenti e banchetti, saranno chiamati col nome de "I giorni del Re". Nello stesso periodo cadrà anche l'annuale Regata dei Due Porti, alla quale da tradizione partecipa attivamente Rotiniel; la gara andrà a sommarsi ai festeggiamenti in onore del nuovo Re.

Granaio – I nuovi sovrani sindar e quenya

All'inizio del mese ad Amon si svolge il consueto Torneo dei Gladiatori. Cisarius Halford è il vincitore. Nel sottosuolo vengono inaugurati i lavori di ristrutturazione di Kard Dorgast, capitale del Regno dello Djare. Seguono banchetti, feste e tornei con numerosi invitati, ci sarà anche una Gara delle Invenzioni. Si avvia inoltre lo studio su alcuni curiosi gambali ritrovati dallo Djare Gridopossente. Loknar attraversa un periodo delicato, gli screzi con Tortuga e l'invasione di alcune piante carnivore infestanti, creano un clima di tensione all'approssimarsi delle elezioni dei nuovi Consiglieri cittadini. Lo scrutinio avviene regolarmente e lo spoglio dei seggi è seguito dal Gerofante. Nel Doriath si susseguono due incoronazioni. Ad Ondolinde diviene nuovo Aran Makindur, discendente al trono. Sarà accolto dal Bianco Concilio e dai popoli elfici ivi riuniti. Anche presso la città Verde di Tiond è tempo di cambiamenti, Beriannen succede a Ireth Minyatur che diverrà sua consigliera. All'importante evento sono invitati tutti i popoli del Doriath. Un'altra occasione di incontro per i popoli elfici è la cerimonia di Anna Feain a Rotiniel, un momento di raccoglimento religioso coronato dall'apparizione di una Ninfa. A metà del mese il Sovrano di Hammerheim riapre gli occhi, l'intruglio ricavato dalle erbe raccolte ha dato i suoi frutti. Intanto prosegue l'avvicinamento con i Cavalieri dell'Alba.

2.7.13 Lithe – Una estate nervosa

Il clima di nervosismo tra Helcaraxe e Loknar sfocia in aperta ostilità. Il nuovo Consiglio appena insediato dovrà affrontare la situazione. Alla fine del mese, presso la città libera, si svolge poi la cerimonia religiosa Luughnasad. Nello stesso periodo l'Ordine della Quercia e i Ramjalar festeggiano nella palude Vortigen. Ad Amon intanto si svolge un'altra competizione: la Lotta Amoniana. Negli antri maleodoranti sotto Samsara si palesa un demone dall'aspetto insolito e dalla voce femminile, i primi ad avvistarla sono alcuni Rotinrim. La creatura promette un secondo incontro ai presenti.

Antedain – Bandi cremisi

Alexandros Joriin, Prefetto del Pretorio, si autoproclama Console Unico di Amon. La prima azione sotto tale carica è quella di bandire il popolo della montagna dalle terre della Guerriera. La scintilla che ha portato a tale decisione è stata ufficialmente un'incomprensione con uno Djaredin, scaturita in un attacco ai suoi danni. Kard Dorgast ha repentinamente bandito dai suoi territori i manti cremisi. Ma anche sul fronte occidentale la Guerriera incontra attriti. Uno scontro tra alcuni legionari e dei soldati di Hammerheim incrina irrimediabilmente i rapporti già non propriamente idilliaci, ancora una volta il Console opta per un bando. Perfino i raminghi dovranno poi allontanarsi dai territori di Amon per via di un'ordinanza ai loro danni. L'unica nota fuori dal coro è quella dell'Ordine della Quercia che prosegue le celebrazioni della Festa del Raccolto.

Solfeggiante – Scontri aperti

I recenti dissapori tra Hammerheim ed Amon sfociano in scontri aperti sulle terre di confine. La cittadina di Seliand si ritrova nuovamente stretta nella morsa di una guerra. Nemmeno la cerimonia religiosa in onore a Danu sembra fermare le schermaglie tra i due popoli umani. Ma il malumore contro la Guerriera serpeggia anche lungo i cunicoli sotterranei di Kard Dorgast, anche gli Djaredin sono pronti a prendere le armi contro l'onta subita dal nuovo Console Unico, Alexandros Joriin. Una nuova carta da giocare potrebbe essere la chiatta a motore di recente invenzione, la tecnologica Tulinn Kir (questo il suo nome) sembra essere pronta ad affrontare i mari di Ardania. Ma mentre i manti porpora si trovano improvvisamente sull'orlo di un'imminente guerra, i manti scarlatti di Tortuga devono affrontare una ben più insidiosa situazione. Una donna di nome Larca riesce a sottrarre il Cappello del Capitano Malandrino sconfiggendolo in una gara di insulti con una serie di rime mortali. A Loknar intanto la situazione sembra esser divenuta più stabile. Il nuovo Consiglio organizza spedizioni e feste tra cui la Festa della Vendemmia alla quale partecipano numerose delegazioni di viticoltori da tutto il mondo. Intanto l'Ordine della Quercia officia il rito druidi di Alban Elued, saranno presenti anche rappresentanti di Loknar, Cavalieri dell'Alba e Ramjalar. Questi ultimi due sono poi coinvolti da un uomo di nome Tiaormoth nella ricerca di informazioni sensibili riguardo ad una creatura che si fa chiamare Derian. Pare sia un essere etero che un tempo dimorava a Surtur ma che ha svolto un ruolo importante nelle decisioni più delicate di molti regni. La creatura potrebbe assumere altre sembianze. Nel Doriath Rotiniel organizza una festa in onore di Suldanas, partecipa anche la città di Tiond.

Orifoglia – Ancora scontri di confine

Amon prova a tornare alla normalità inaugurando la riapertura della storica Biblioteca cittadina. Purtroppo però gli scontri sul fronte occidentale impegnano gli Amoniani che si ritrovano contro anche i vecchi nemici, Cavalieri dell'Alba e Rotinrim. I Cavalieri saranno banditi dai territori dei manti color porpora, ma otterranno da Hammerheim la possibilità di stabilirsi a Bosco Vecchio. Il Console Alexandros Joriin decide inoltre di non chiedere aiuto e di continuare le schermaglie senza interventi esterni a favore della Guerriera. Tutto il mese sarà segnato dagli scontri di confine e per questo la commemorazione delle 21 Lune si svolgerà in ritardo. Ad Helcaraxe intanto passa un cambiamento epocale all'interno della Chiesa del Nord, i seguaci di Vashnar non sono più considerati eretici e non saranno perseguitati entro i confini di Helcaraxe. A sconvolgere la quotidianità del Nord è però un'improvvisa invasione di Orchi. Gli Djaredin intervengono prontamente in sostegno dei loro fedeli alleati. Loknar e Tremec nello stesso periodo allentano le tensioni annullando l'embargo ai danni del popolo del deserto, il commercio torna a vivacizzarsi nelle terre selvagge. I Ramjalar intanto continuano a raccogliere informazioni sulla misteriosa creatura descritta da Tiaormoth. Condivideranno queste informazioni con i Cavalieri dell'Alba, anch'essi coinvolti nelle ricerche. I Corsari rubano con l'inganno un grosso galeone attraccato nel porto di Hammerheim, tra le due potenze marittime continua a non scorrere buon sangue. Nel Doriath a Rotiniel si svolge il torneo del Campione della Perla. Dopo qualche giorno si svolgerà anche un processo per eresia che vedrà diverse condanne definitive. Tiond e Ondolinde continuano invece a collaborare reciprocamente ricercando i materiali necessari per un incantesimo di tessitura arcana. Intanto tornano a farsi sentire gli uomini del Nord, pare che uno scontro sia inevitabile. A quanto pare, inoltre, l'entrata per Luughnasad è franata ma non si sa nulla di cosa sia accaduto. L'Ordine della Quercia celebra il rito di Samhain, l'anno nuovo. I Cavalieri dell'Alba assistono al rito.

Nembonume – Guerra aperta

Ancora scontri, ancora sangue sui confini tra Amon ed Hammerheim. Alexandros Joriin invia una richiesta di resa incondizionata alla capitale dell'Ovest, ora anche i Corsari di Tortuga arrivano in supporto. Hammerheim in tutta risposta richiede la cessione di Seliand e rafforza i presidi con il sostegno di Rotiniel e Cavalieri dell'Alba. Alla fine del mese Amon dichiara ufficialmente guerra ad Hammerheim. Anche al Nord la situazione si fa incandescente. Helcaraxe e Djaredin si ritrovano di nuovo fianco a fianco per attaccare una colonia di Tiond su Ankor Drek, vengono però presi in contropiede da un attacco di Rotiniel, le forze alleate vincono nonostante tutto. Anche i Corsari offrono il loro aiuto combattendo su due campi di battaglia: Amon ed Helcaraxe. Sempre a Tortuga si svolge verso la fine del mese una festa per l'inaugurazione della locanda isolana e per la ristrutturazione della Perla di Danu. Gli Djaredin invece festeggiano la sesta edizione della Gara del Piccone, in questo stesso periodo sarà vietata la vendita di zolfo e polvere nera in superficie. Nonostante il pericolo sia lontano, ad Ankor Drek, nel Doriath la situazione è tutt'altro che tranquilla. I giorni di festa ad Ilkorin sono turbati da creature ibride, un misto tra un Elfo ed un pesce. Il fiume è in agitazione e si formano numerosi gorghi. Le mostruose creature innaturali sembrano collegate ad un potente mago e ai suoi fratelli pronti a tutto pur di ottenere l'immortalità, per sconfiggerli Tiond e Ondolinde uniscono le forze. Intanto la misteriosa creatura mutaforma fa la sua comparsa al Rifugio Ramjalar, i raminghi vengono infettati da una misteriosa malattia particolarmente aggressiva. A nulla servono gli sforzi dei Cavalieri dell'Alba che cercano di purificare i corpi del mal capitati, l'area sarà posta in quarantena. A Loknar il Midian, Sharka Wolf, viene processato e condannato per cospirazione e tradimento, la comunità di Eldor vedrà così confiscati i propri beni.

Dodecabrullo – Altri scontri e mutaforma

L'inclinazione guerrafondaia di Amon inizia a prender forma con una politica espansionista che prevede la cattura del Trivio. Una grossa battaglia si svolge appunto nei primi giorni del mese presso la grossa locanda fortificata. Amon e Tortuga sono numericamente inferiori rispetto alle forze di Hammerheim, Rotiniel e Cavalieri dell'Alba insieme, tuttavia riescono a volgere in loro favore le sorti dello scontro. Il ponte di Nosper viene così distrutto dopo la ritirata delle forze alleate dell'Ovest. L'evento sarà ricordato dagli uomini dell'occidente come "La disfatta del Trivio", la locanda passa in mano alla Guerriera. Amon festeggia il risultato bellico con il Torneo del Gladiatore e concludendo i restauri e gli ampliamenti della città. La misteriosa mutaforma fa di nuovo la sua comparsa, questa volta nei pressi di Bosco Vecchio dove risiedono i Cavalieri dell'Alba. Intanto la situazione dei Ramjalar sembra migliorare temporaneamente, forse anche

grazie all'intervento dell'Ordine della Quercia, e alcuni di loro possono partecipare al rituale della Festa della Fertilità di Tremec.

2.7.14 Anno 277

Postapritore – La fine degli scontri

Hammerheim perde la guerra contro Amon, nonostante l'aiuto dell'alleata Rotiniel e dei Cavalieri dell'Alba, firmando una resa e deponendo le armi in un incontro al quale sono presenti le parti con i loro sovrani e gli alleati tra cui i Corsari Scarlatti che avevano supportato la Guerriera. La Splendida accetta le condizioni imposte dai vincitori ed inizia a quantificare i danni, tra tutti spicca il ponte sull'Eldrin distrutto durante il conflitto. I Martelli Dorati sono decimati da un gran numero di disertori e l'esercito è al momento privo di guide. La vittoria riportata da Amon colloca l'impero come il regno più forte, in questo momento, nelle terre umane e festeggia la sua potenza con le celebrazioni dedicate a Crom insieme agli alleati Corsari. Viene però annullato in questo mese il patto d'alleanza di reciproca difesa tra Amon e Tremec, il Sultano si era infatti rifiutato di affiancare Amon nell'attacco contro Hammerheim. Nelle fredde terre del Nord si festeggia lo Jol, banchetti e giochi diventano un'occasione di incontro per molti popoli. Partecipano ai festeggiamenti anche Corsari e Tremecciani i quali per la seconda volta di seguitano vincono il torneo Testa di Troll. Pochi giorni dopo Iris Von Kyden diventa la nuova Godar di Helcaraxe, tale carica giunge alla vigilia del bando dei Nordici dal Doriath del nord da parte dell'Alleanza Elfica di Tiond ed Ondolinde. Ad Oriente, Loknar è alle prese con alcuni misteriosi eventi presso il lago Dulsas, anche l'Ordine della Quercia si interessa al peculiare fenomeno. A sud, nelle foreste tropicali, i Qwaylar sono alle prese con il potente Sciamano Serpente e la sua tribù, gli scontri sono estremamente sanguinosi. Sarà proprio una Qwaylar ad attirare poi i Raminghi nel Nuovo Mondo, la ragazza sembra conoscere il rifugio di un amico dei Ramjalar, Tiaormoth lo studioso. Nelle viscere di Arдания gli Djaredin combattono alcune pericolose creature dall'aspetto mostruoso, si avviano degli studi approfonditi sul caso. Verso la metà del mese si svolge comunque con regolarità il Torneo della Roccia.

Forense – Ricostruzione

Le straordinarie conoscenze ingegneristiche degli Djaredin, riescono a trarre d'impaccio Hammerheim: il ponte sull'Eldrin viene ricostruito in tempi rapidissimi e con ottimi risultati. Prezioso è anche l'appoggio dei Cavalieri dell'Alba. Le Westland sono minacciate da alcuni briganti che hanno ingrossato enormemente le loro fila ed ora rendono instabile la sicurezza della zona del Trivio. Nel medesimo periodo uno strano strano morbo sembra prendere piede nei territori del regno di Hammerheim. La ciurma Scarlatta è impegnata ancora nelle Prove Corsare e sarà la grande assente agli eventi di festa dell'Alleata Amon, tenuti ad Eracles, anche alla presenza di Tremec che in questo periodo è impegnata con il censimento annuale e la chiusura di alcune tende per volere del Sultano. Questo mese però ospiterà anche lo Jan, il tradizionale torneo di lotta tremecciana, vinto in questa edizione da un nordico. I Ramjalar traggono in salvo Tiaormoth, tenuto prigioniero da alcuni pirati su Ankor Drek. Grazie ai preziosi indizi della ragazza Qwaylar, i Ramjalar capiscono che vi è una relazione tra questi fatti e la creatura Mutaforma. Dopo il salvataggio Tiaormoth verrà condotto a Vessa dove rimarrà protetto dalle trame ardane dell'essere. Nel Doriath si festeggia la fondazione di Rotiniel, l'Alleanza Elfica di Tiond e Ondolinde rende onore alla Perla presenziando all'evento, così come una delegazione dei Cavalieri dell'Alba. Alla fine del mese l'Aran di Rotiniel Galdor Ringeril nominerà nuovo Gran Maestro del Tempio il mezz'elfo Ameron. Gli Djaredin organizzano nel loro villaggio delle innestate terre selvagge del nord, Nuran Kar, una fiera, dove numerosi saranno gli invitati.

Macinale – Macchinazioni infernali

A quanto pare dietro l'operato dei briganti si nasconde la sordida macchinazione di un demone, Thargharis. Hammerheim, Rotiniel e Kard uniscono le forze per combattere il nemico nei pressi del Trivio, ma l'immonda creatura riesce a fuggire. Nello scontro vengono coinvolti anche i Cavalieri dell'Alba, l'Ordine ha infatti da poco ottenuto l'edificio precedentemente appartenuto all'Accademia delle Arti Arcane di Hammerheim, ora il legame con la Splendida è ancora più forte. I Ramjalar intanto cercano di raccogliere preziose informazioni sul Demone, per riuscire nei loro intenti si rivolgono ad un potente sciamano Qwaylar delle terre di Ankor Drek. Ad Amon appaiono alcune gigantesche creature invertebrate che impegneranno la Legione nella difesa della Foretezza. Intanto i rapporti con Helcaraxe vengono rafforzati da un nuovo Trattato Commerciale. Ma se da un lato gli uomini dei ghiacci rinsaldano antichi rapporti di fiducia, dall'altra si creano nuovi screzi con il popolo hammin, un increscioso incidente si trasforma rapidamente in uno spargimento di sangue. I tentacoli ammorbanti di questa malattia giungono perfino a Loknar durante le settimane in cui si organizzano il Torneo delle Cinque Terre ed il Torneo dei Titani; il villaggio però prende dei provvedimenti per limitare il contagio di questo morbo, mentre Tremec progetta di ingrandire il proprio porto per incrementare il commercio marittimo. Nel Doriath, intanto, le tre città elfiche si riuniscono nel tempio di Suldanas per purificare la loro terra natia. Anche nel continente elfico sembra che la malattia abbia trovato la possibilità di attecchire, in particolar modo nel guardo di Ilkorin. Iniziano degli studi congiunti a riguardo. L'Ordine della Quercia, errante nelle terre ardane, cerca di collaborare con tutti i regni per debellare questa piaga. Nel sottosuolo gli abitanti di Kard festeggiano Berzale, il saggio dio della Triade. In suo onore si svolge una competizione tra i migliori inventori del Regno dello Djare.

Adulain – Scontri con il demone

Hammerheim perde il villaggio di Nosper ad opera dei briganti istigati dal Demone Thargharis. Il rituale tenutosi nei pressi della torre dei Necrarchi, ad opera dei Guardiani del Tempio, dei Cavalieri dell'Alba e dell'Accademia delle Arti Arcane di Loknar, riesce a purificare il suolo, il Demone però ricaccia gli eserciti di Rotiniel e Hammerheim congiunti che erano a guardia del rituale stesso. Anche Amon tenta un rituale per purificare Eracles dall'infestazione, una orrida creatura però interviene alla conclusione seguita da altre pestilenziali che costringono la Legione ad arretrare nei propri confini. Perfino il sottosuolo è lordato da questo male e gli Djaredin sono costretti a sigillare i cunicoli con della lava, Kard resta così isolata dal resto di Ardania. Nel Doriath i Sindar ottengono risultati soddisfacenti invocando uno scudo protettivo sul Bosco Sacro, pregando la Grande Madre Beltaine, supportati dai Quenya di Ondolinde. A Ilkorin si conduce un rituale congiunto tra le tre città elfiche per purificare il guado, dopo un precedente intervento dell'Ordine della Quercia. Solo nelle terre più estreme la vita continua il suo corso. Ad Helcaraxe si ripercorre la battaglia dell'Orus Maer e si inneggia ad Aengus con giochi e banchetti, mentre all'Oasi si tiene la cerimonia della Rinascita che vede la partecipazione della rappresentanza loknariana.

Madrigale – Controllo della piaga

Mantenendo le minacce della piaga oltre i propri confini, con attenti presidi, Amon può dedicarsi ai festeggiamenti del Madrigale amoniano, con la partecipazione dei Corsari. Gli Hammin riprendono il controllo di Nosper, liberata dai briganti istigati dal Demone, dopo trattative diplomatiche; tuttavia lo sforzo richiesto nelle terre circostanti indebolisce le difese interne della città e dalle fogne giungono le creature portatrici della pestilenza. I primi ad intervenire sono i Cavalieri dell'Alba che collaboreranno coi Martelli Dorati per la risoluzione del problema. Portano il loro aiuto anche l'Ordine della Quercia e l'Accademia delle Arti Arcane di Loknar. I già fragili rapporti con il Nord, inoltre, si incrinano ulteriormente quando alla Splendida viene giustiziato un uomo di Helcaraxe. Intanto sull'isola di GrandeInverno si svolge la festa dell'Helgar Vindr, ma alcuni clan nemici rovinano il banchetto. Oltre ad Hammerheim, anche Rotiniel è ora in aperto contrasto con i Nordici, lo Jarl Hank Wolfgang ha infatti provato a mettere a ferro e fuoco le campagne limitrofe alla Perla. I Rotinrim hanno però la meglio e bandiscono il popolo dei ghiacci dal Doriath. Ora per i nordici non esiste alcun attracco sicuro nel continente elfico. Nel Doriath gli esperimenti sulla Tessitoria Arcana, da parte dei maghi di Ondolinde, sono oscurati da un terribile evento: durante una spedizione a Zar Vagor le forze congiunte di Ondolinde, Tiond e Rotiniel incontrano Thalgharis. Mentre Tiond e Ondolinde cercano una soluzione diplomatica, i Rotinrim scalpitano per rendere giustizia ai caduti della pestilenza, ma le forze del Demone sono soverchianti e ben presto gli eserciti elfici sono cacciati da quei sotterranei. Nel sottosuolo gli Djaredin si riaprono la strada verso la superficie, ma antichi Sigilli Elfici impediscono

il passaggio di alcuni cunicoli, inizia così la febbrile ricerca della Scimitarra di Nuri, un'arma leggendaria andata perduta tempo prima.

Granaio – La caduta di Thargharien

Mentre Hammerheim prova a voltare pagina, e sua Maestà Morgan Da Silva nomina Primo Ministro Adrag Von Byron, si tiene un'importante Concilio delle guide e degli studiosi Ardani, presso il Monastero dell'Alba, per condividere informazioni e scoperte circa il Demone e la malattia. In questa occasione si discute del rifugio ormai scoperto di Thargharien e pochi giorni dopo gli eserciti uniti della Splendida, di Rotiniel e dei Cavalieri dell'Alba, con l'aiuto dell'Ordine della Quercia, giungono presso il rifugio del Demone e riescono a sconfiggerlo. Ad Amon fa la sua comparsa un misterioso fantasma. Grazie all'intervento della Godar di Helcaraxe si riesce a dare pace all'anima del defunto. Intanto al Nord la diatriba tra clan continua e lo scontro si inasprisce, lo Jarl Hank Wolfgang incontra il Capo Clan Huathbàn, quest'ultimo in possesso di 2 pietre che tempo fa furono conflitto tra i Clan del Nord, chiede che gli venga data la terza in possesso di Helcaraxe, lo Jarl rifiuta e la guerra ha inizio. A Tremec continua la raccolta di risorse per la costruzione del nuovo porto, vengono coinvolti anche gli Djaredin ancora impegnati nella ricerca della chiave che permetterà loro di distruggere i Sigilli Elfici posti in una frazione del sottosuolo. Nella città di Ondolinde viene scelto il nuovo Primo Conciliare e portavoce dell'Aran Makindur Eldamar, il Turnar Anwa Elendur. All'interno delle Bianche mura si parlerà poi anche di un artefatto conservato ad Hammerheim, i tre Regni elfici decidono di richiedere tale artefatto elfico e proteggerlo insieme. Iniziano però dei dissidi tra l'Alleanza Elfica di Ondolinde e Tiond, da una parte, e Rotiniel dall'altra, laddove quest'ultima non sembra molto convinta di poter condividere lo studio e le informazioni su questo artefatto già in prima battuta. Inoltre si tocca la delicatissima tematica inerente al Tempio di Rotiniel. Gli Alleati esternano la loro sincera preoccupazione nei confronti di un tempio elfico guidato da un mezz'elfo e dalla possibile presenza di sacerdoti non-elfi nella via della Fede. Tiond soprattutto manifesta diversi dubbi.

2.7.15 Lithe – Cristalli ed artefatti

Ad Helcaraxe continuano i problemi con gli altri clan esterni alla città, viene inviata una delegazione diplomatica a trattare con il Capoclan dei Bergtatt in merito ad alcuni leggendari amuleti. L'Ordine della Notte di Loknar, i Ramjalar ed i druidi di Paranor, per proseguire gli studi sulla questione del Mutaforma, si recano nel covodella Regina delle Tempeste sconfiggendola. Il variopinto gruppo di esploratori scopre un gigantesco cristallo celato nel nascondiglio della creatura, riescono a frantumarne un pezzo per poterlo analizzare meglio. Una volta portato a Loknar, questo misterioso minerale sembra scatenare insoliti eventi naturali. La Tetrarca Elwing viene inoltre avvicinata minacciosamente dalla pericolosa creatura Mutaforma intenzionata a riavere il cristallo trafugato. L'Alleanza Elfica di Ondolinde e Tiond, si reca dal saggio Hisie di Winyandor per chiedere consiglio sulla custodia dell'artefatto elfico in possesso di Hammerheim. Questi offre agli elfi il proprio aiuto accettando di custodire al massimo per un semestre l'artefatto, ritenuto da lui molto pericoloso, in attesa di un accordo definitivo dei tre Regni. Intanto i Drow avanzano e l'Alleanza viene chiamata a difendere il villaggio di Ilkarin, con la collaborazione di Rotiniel.

Antedain – Scoperte e siccità

Sulla sorella di Derit un nutrito numero di ragni mette in difficoltà la popolazione locale, i loknariani riescono comunque a distruggere le gigantesche creature. Nel Doriath del Nord Sindar e Quenya si scontrano con i goblin in una delle loro caverne, in questa occasione vengono scoperti alcuni nuovi passaggi sotterranei che sembrano essere collegati con i ramificati cunicoli degli Djaredin. La stagione secca riduce al minimo le attività delle terre selvagge, con Tremec che continua ad accumulare lentamente i materiali necessari all'edificazione del nuovo porto. I Corsari intanto approfittano del periodo di calma per addestramenti terrestri e maritimi.

Solfeggiante – Streghe e inquisitori

Ad Amon la situazione politica interna si fa critica ed i malumori sfociano in un vero e proprio dissenso organizzato. Gli oppositori iniziano a riunirsi per deporre il Console in carica Alexandros Joriin, senza alcun intervento da parte dell'Imperatore Darkbane. Nelle gelide lande di Helcaraxe i Nordici continuano il loro sanguinoso conflitto contro i clan ribelli che nel frattempo sono stati soggiogati da una Strega dei Ghiacci, Frejanera. Ad una fase delicata dello scontro gli uomini del Nord decidono di chiamare in soccorso anche i loro alleati Djaredin. I nani così forniranno loro un valido supporto, sia nello studio dei misteriosi artefatti utilizzati dalla Signora dei Ghiacci, la strega che oramai è divenuta capo di uno dei clan più forti, sia militarmente, supportando i nordici nella battaglia che vedrà la sconfitta dei nemici e dunque della Strega. Alla fine del conflitto, Kard sarà chiamata dallo Djare a fare delle scelte importanti: la città deve cambiare le proprie guide e non si può più aspettare. Duggerdin Occhiolungo verrà così scelto come Deb-Djare per svolgere un ruolo di rilievo nella politica interna, mentre Fengar TestaPiatta sarà nominato Got Ankor e dovrà occuparsi della politica estera. Gli Djaredin saranno poi ulteriormente coinvolti anche con i lavori riguardanti l'allargamento del porto di Tremec. Anche a Loknar c'è aria di cambiamento, all'inizio del mese vengono indette le votazioni per il nuovo consiglio. La Tetrarca Elwing ed il Primo Guardia Boschi Garret Lorkspur vengono riconfermati per un nuovo mandato, diviene nuovo Capo delle Guardie Galdor Calengol. Ma il clima elettorale viene guastato dall'arrivo della Mutaforma che causa nuovi disagi in città continuando nel suo ricatto ai danni della Tetrarca. Nella fine del mese Hammerheim e Cavalieri dell'Alba siglano l'accordo definitivo: il giudice reale Aster Neluder annuncia ai cittadini il patto di collaborazione tra il Regno delle Westlands ed i Cavalieri dell'Alba ed inserisce la regolamentazione sulle eresie, denominata Inquisizione Corindone, all'interno del Codice Penale che vedrà questi ultimi prendere possesso del vecchio complesso dell'Ordine Arcano, i manti rossi dovranno pagare un affitto mensile. Nel Doriath sembra invece essersi diffusa una nuova singolare malattia, qualcosa infatti trasforma gli esseri viventi in pietra. Le indagini condotte dalle razze elfiche li portano a seguire le tracce di un potente stregone umano chiamato Toredan. A Rotiniel, intanto, i briganti del Tasso, particolarmente organizzati, hanno scavato una serie di cunicoli sotterranei compromettendo la sicurezza dei cittadini della Perla.

Orifoglia – Scontri interni, di frontiera e stratagemmi

Mentre Hammerheim festeggia la ricostruzione della Sacra Chiesa d'Occidente, ad Amon si consuma il preannunciato conflitto interno che vedrà contrapposte due fazioni: quella fedele al Pretore William Leintart e quella fedele al Console Alexandros Joriin. I primi, forti del consenso imperiale e della maggioranza della Legione, riescono nell'intento di spodestare il Console. Nei giorni seguenti sarà quindi William Leintart a ricoprire questa carica e predisporre una serie di manovre per stabilizzare l'Impero, col beneplacito dell'Imperatore. La fazione sconfitta sceglie di abbandonare per sempre la Guerriera. Gli orchi forse approfittano della debolezza interna dei manti cremisi, si organizzano per colpirli, ma Amon riesce a trovare l'unità necessaria per affrontare il nemico e a respingerlo con fermezza. Nel Nord il portale che conduceva alle terre della Signora dei Ghiacci viene fatto crollare dagli Djaredin. Ad Helcaraxe si approfitta del momento di pace per festeggiare prima l'Helgar Vant e poi la Festa della Birra che culminerà nel Torneo del Sanguine. A Loknar le elezioni si concludono con la nomina di Eron Dasel come Connestabile e Shaelyn Lidorn come Aedo del Meriggio. Purtroppo alle elezioni seguirà anche il distacco della comunità mezz'elfica della vecchia Eldor e un bando nei confronti dei cittadini di Helcaraxe, dalle terre sotto l'egidia di Loknar. Intanto il cristallo, tanto bramato dalla creatura Mutaforma, è stato trasferito in un luogo più sicuro e remoto dal Gerofante, e nel Ramjalar e druidi si adoperano per confondere la Mutaforma. Rubina infatti, grazie alla magia, si traveste indossando vesti e paramenti dell'amica Elwing e prende il suo posto per le strade di Derit, mentre la vera Tetrarca viene prelevata segretamente dagli altri raminghi e druidi, per essere condotta presso un'isola remota. Lì, lontano dalle grinfie e dalle orecchie della Mutaforma, il gruppo si riunisce, anche in presenza di rappresentanti del Concilio dell'isola dei draghi, discutendo sul da farsi per il cristallo. Nelle foreste tropicali centrali i Qwaylar giungono allo scontro decisivo con la tribù del Serpente di Nukubame che riesce a conquistare il villaggio di Waka Nui. I Qwaylar minacciati cedono all'ultimatum e abbandonano il villaggio ospitati dai Corsari a Tortuga. Il popolo dello Djare riesce nell'intento di recuperare la famosa Scimitarra di Nuri e ad infrangere i Sigilli Elfici che tenevano celata una parte del sottosuolo. Sfortunatamente all'interno dei cunicoli vi sono numerose creature pestilenziali, probabilmente frutto del Demone Thargharis. Nel Doriath Tiond ed Ondolinde si muovono a più riprese contro Toredan, sconfiggendolo. Lo stregone rimarrà vittima del suo stesso incantesimo tramutandosi in oro. Ma l'Alleanza Elfica viene chiamata alle armi in supporto di Rotiniel che è impegnata a contrastare i Drow a Ceoris. Una battaglia viene vinta ma l'assedio non si ferma. Rotiniel dovrà inoltre combattere anche contro i Briganti del Tasso, che dal mese precedente insidiavano la Perla. I briganti vengono respinti ma con ingenti perdite nella città elfica, a seguito il

Tasso si ritira nel proprio covo a patto che la Perla non faccia più irruzione.

Nembonume – Calamità

Amon cerca di nuovo una sua stabilità riprendendo il doppio consolato: William Leintart sarà il Console Militare, mentre Arthas sarà il Console Civile. Alla cerimonia presenzieranno gli alleati della Guerriera ed altri popoli umani di Arдания. La Guerriera si incontra con il figlio di Zanna, il capo del popolo orchesco, Kraaag, per patteggiare il ritorno in patria delle spoglie e delle armi di Re Agravain. Il Legionario Reinald si batterà contro il campione degli orchi vincendo e permettendo così ad Amon di aggiudicarsi gli importanti e storici trofei. Ad Hammerheim viene riaperta la Biblioteca, in questa occasione viene indetto un concorso letterario vinto dal Got Ankor Fengar TestaPiatta del popolo Djaredin e dal Lontay'losse Turundumelion del popolo Quenya. Vengono inoltre iniziati i lavori di ampliamento della miniera cittadina con l'aiuto dei Cavalieri dell'Alba. Ad Helcaraxe si tiene il consueto Torneo dei Ghiacci. Nei mari del sud un violento uragano si abbatte sull'isola di Tortuga, gli abitanti fanno la conta dei danni dopo il disastro naturale. La causa sembra provenire da un evento sismico dovuto ad una tremenda deflagrazione ad opera degli Djaredin, durante i lavori ampliamento del porto di Tremec. In questa occasione tortughesi e qwaylar uniranno le forze per costruire insieme una nuova Tortuga con due distinti villaggi. A Loknar si svolge invece la consueta Festa della Vendemmia, amici ed alleati partecipano alla cerimonia. L'Ordine della Notte, i druidi di Paranor ed i Ramjalar uniranno poi le forze per trovare il modo di distruggere il cristallo recuperato mesi prima e che ha causato tanti problemi in città. I rapporti con Helcaraxe si fanno sempre più aspri ed alcuni scontri isolati rischiano di far scoppiare una guerra. Nel Doriath le città elfiche, insieme agli alleati umani, sono di nuovo chiamati a proteggere Ceoris, la minaccia Drow non si è infatti minimamente affievolita ed i nemici riescono nell'intento di conquistare una parte della cittadina. Vengono compiuti due rituali di supporto in due distinte locazioni: al tempio di Earlann pr invocare una pioggia ristoratrice che supporterà i combattenti a Ceoris e l'altro al Tulip per invocare un vento sacro che allontani le nubi oscure sul campo di battaglia.

Dodecabrullo – La guerra Drow si accende

Gli scontri tra le città elfiche e alleati umani da una parte e il fronte Drow dall'altra, continuano senza sosta. L'operazione per liberare Ceoris ha parzialmente successo, i Drow non subiscono una sconfitta completa e sono solo costretti ad arretrare. Gli assalti a più riprese dei nemici porteranno le forze alleate a cedere il passo nuovamente e la cittadina resterà spaccata in due. Nel continente umano Amon cerca di ristabilire i propri rapporti diplomatici con Kard e Tremec. Viene rimosso il bando da Amon nei confronti del popolo Djaredin, mentre con Tremec la festa per l'inaugurazione del nuovo porto si rivelerà un'occasione utile per i rapporti diplomatici. Molti popoli accorsero infatti presso l'Oasi per celebrare lo sforzo ingegneristico congiunto di Tremecciani e Djaredin, i nani daranno poi prova delle loro capacità con fuochi pirotecnici spettacolari. Proprio nel sottosuolo vengono approntate riforme sostanziose sull'assetto interno del Regno dello Djare: clan ed istituzioni cittadine sono al centro di tali modifiche. Loknariani e Raminghi riescono, con il decisivo aiuto dell'Ordine della Quercia e dei Draghi loro alleati, a sconfiggere la Mutaforma tendendole una trappola presso un vulcano. L'epico scontro porterà alla distruzione anche del famigerato cristallo, ma sfinerà il Gerofante e la Tetrarca privandoli d'ogni energia. Al nord Jack Celtigar riceve la corona dei ghiacci divenendo nuovo Jarl di Helcaraxe.

2.7.16 Anno 278

Postapritore – Un mese di tornei

Si tiene ad Helcaraxe la grande festa dello Jol, che vedrà il susseguirsi di giorni di festeggiamenti, giochi, banchetti e accorati rituali. Durante le celebrazioni si svolge anche l'incoronazione di Jack dei Celtigar come Jarl dei Ghiacci Stridenti. Partecipano alle celebrazioni anche i Qwaylar, i Ramjalar e i Corsari Scarlatti e Tremec. Il Torneo Testa di Troll, tipico gioco che si svolge durante lo Jol, vede nuovamente vincitrice la squadra di Tremec. Proprio il regno del deserto si rende protagonista di una serie di incontri diplomatici con la Comunità di Loknar, dopo anni di dissapori, per iniziare una collaborazione tra i due popoli. Anche sull'isola di Tortuga, sotto il patrocinio dei Corsari Scarlatti, ha luogo una festa nella quale si disputa anche il primo torneo di polli dell'anno, cui partecipano anche i qwaylar. Intanto ad Amon si festeggia Crom nel mese a lui dedicato, con la tradizionale gara di Lotta Amoniana, vinta dalla velite Eleonor. Si tiene

poi anche il Torneo Oscillante e Risplendente, vinto da Aedan, Aisha e Zargoth. Si celebrerà infine la cerimonia di chiusura con uno spettacolo organizzato dalla compagnia Shiarrael per l'occasione. I Ramjalar presenziano all'evento. Verso la fine del mese avviene un incontro diplomatico tra i nani, guidati dalla Morgat Tarja Giramondo, ed Amon. I vecchi rancori ancora sono vivi nel popolo della montagna ma alla fine viene raggiunto un accordo, anche monetario, per porre rimedio ai torti rivendicati dagli djaredin. Nel sottosuolo, intanto, lo Djare Thorreg Gridopossente decide di assegnare a Tarja Giramondo, Morgat della Gemma, l'incarico della conduzione del regno in sua assenza. Si svolge infine ad Amon il processo per cospirazione contro Draemos Hild. L'imputato viene riconosciuto colpevole e condannato alla pena di morte. Ad Hammerheim, a seguito della cerimonia nella Cattedrale di Danu, una spedizione nei pressi di Bosco Vecchio conferma che un oscuro potere sta prendendo piede nella foresta. Le indagini, condotte insieme ai Cavalieri dell'Alba, portano alla scoperta dell'esistenza della Setta del Sangue, guidata da uno stregone che si fa chiamare "Il Teogono". Le azioni di questa setta portano ad omicidi tra le popolazioni hammin, e le indagini proseguono su questa pista. Si terranno scontri con alcuni stregoni di questa setta. I gruppi di adopereranno anche in cerimonie di purificazione di Bosco Vecchio, dove i misfatti della setta erano venuti alla luce. Alla fine del mese Hammerheim e Helcaraxe cessano di essere nemiche. Le capitali dei regni restano vietati ai popoli finora avversi ma vengono riaperti i villaggi di Nosper e Hulborg. Nel Doriath intanto si discute, tra gli alleati Ondolinde e Tiond di diverse questioni tra le quali il destino del corpo di Toredan, il mago umano che ha seminato problemi nelle terre elfiche, tramutato ora in oro dal suo stesso maleficio. A Ondolinde si tiene il primo torneo di Aicanò dedicato a Suldanas, durante il quale l'anziano ex Sommo Sole Erestor benedice la popolazione. All'evento partecipano anche i Sindar di Tiond e i Reali che, prima del torneo, annunciano alle due stirpi elfiche la loro intenzione di unirsi nell'Abbraccio Elfico. Il torneo è vinto da Elendur. Le rappresentanze di Ondolinde in questo mese ricevono la designata dei Cavalieri dell'Alba, Lilian Rewjan, che diverrà la nuova Ambasciatrice presso Ondolinde. Intanto i lavori a Ceoris si susseguono incessanti. Vengono riparati alcuni danni alle strutture, erette nuove fortificazioni e tutto il villaggio viene ripulito e preparato per ricevere al meglio altri attacchi. Vengono anche raccolti dei campioni di acqua infetta del fiume. Sempre a Ceoris si svolge poi una cerimonia funebre in onore dei caduti nella guerra contro i Drow, alla presenza degli alleati umani, hammin e cavalieri dell'alba, e di delegazioni di Tiond e Ondolinde.

Forense – Screzi tra elfi, indagini tra le sette

Nel Doriath l'Aran di Ondolinde Makindur Eldamar ufficializza il nuovo Bianco Concilio: Velya Lotétuin diviene Cèle Silmo, Governatore della Bianca città, Elendur invece riceve il titolo di Guida dei Magi, Ankalistar. In quei giorni viene celebrato il Galalaitälë, la cerimonia della fertilità e della Vita in onore di Beltaine. Alla festività partecipano gli invitati tiondini, gli elfi e i mezz'elfi di Rotiniel, i Cavalieri dell'Alba, con i quali i rapporti vanno via via sempre più rinsaldandosi. Cerimonie e discorsi si alternano a banchetti e liete danze musicate. I maghi quencya guidati da Elendur, celebrano il rituale studiato con gli stregoni di Tiond nei mesi precedenti. Nei pressi di Falmalonde nel Cerchio Bianco Arcano, il rituale confinerà su un altro piano magico la statua-sarcofago dorata del Mago umano Toredan, sotto il controllo degli armigeri e dei religiosi di Ondolinde e Tiond. L'Alleanza Elfica si unisce poi a Rotiniel nel Rito di Purificazione, che questa volta mirava a purificare le acque del Fiume del Dolore di Ceoris, infettate dai Drow assediati il villaggio. Il Rito non verrà mai concluso: i tre popoli si dividono in seguito a screzi e incomprensioni sulle modalità di svolgimento e preparazione del rituale. Il fiume rimarrà ammorbato dall'oscurità. Anche i Ramjalar sono presenti al rituale e assistono a quei diverbi tra le stirpi elfiche. Iniziano gli incontri culturali fra i cittadini di Loknar e Tremec, durante i quali si ripercorrono le storie delle rispettive fondazioni. Loknar, in particolare, in questo mese rivede le condizioni politiche interne, mettendo a capo di un nuovo ordine governativo Eran Dasel; viene soppresso l'ordine dei Guardiaboschi e riviste alcune questioni religiose tra le quali quelle inerenti il culto della Madre druidica. Nello stesso periodo il Sultano acconsente ad un nuovo trattato di collaborazione con Amon, volto a migliorare i rapporti commerciali fra le due città. Intanto i Corsari accampati presso un fortino di Amon nel Nuovo Mondo, alla ricerca di ricchezze per la loro isola, giungono a scontrarsi con le armi con alcuni hammin. Solo un intervento diplomatico dei Consoli amoniani riesce a sedare le diatribe. I qwaylar si riuniscono nel nuovo villaggio che l'Anziano Sciamano Testa di Macaco, raccolti i segni di Mawu, battezzerà col nome di Timata Ora. Nelle terre innestate del nord al passo dell'Orus Maer, i Cavalieri scoprono che gli animali dei pastori Giganti, erano stati trucidati e i giganti cercavano vendetta, attaccando tutto ciò che transitava per i loro territorio. Dopo svariati tentativi i Cavalieri riescono a stipulare un accordo di convivenza con loro. I Cavalieri e gli hammin effettuano una ricerca per ritrovare un giovane cittadino rapito. Indagando su questa sparizione arrivano a trovare il vero rifugio degli stregoni del sangue. Durante gli scontri il Teogono perisce e il giovane hammin prigioniero finalmente liberato. Ad Hammerheim però è anche periodo di festeggiamenti, con ospiti da tutta Ardanìa, si inaugura l'Accademia di Belle Arti e il Giudice Reale Aster Neluder e l'Araldo delle Westlands Ederwin Dynrod vengono proclamati Lord del Regno delle Westlands. Amon

invece cerca di riallacciare i rapporti col regno degli Djaredin ma incomprensioni tra il Console Arthas e la Morgat Tarja Giramondo renderà vani gli intenti. I rispettivi bandi quindi, nelle rispettive terre della Guerriera e di Kard, vengono ripristinati. Le delegazioni dei Corsari Scarlatti di Tortunga e dei Djaredin di Kard Dorgast, si incontrano presso la Rocca di Helcaraxe, il Nord nelle figure dello Jarl e del Consiglio riunito, funge da garante e mediatore. Il Morgat Tarja Giramondo chiede ai Corsari, per far fede alla lettera di corsa in passato non rispettata, un accordo con il quale i mari attorno all'arcipelago vengano pattugliati e le chiatte degli djaredin segnalate se rubate ed eventualmente restituite.

Macinale – Fervente diplomazia, non sempre efficace

Si celebra ad Helcaraxe la Festa dell'Orso sotto la guida spirituale di Konrad e Nimue dei Kessel, ora nuova Kunnigr dei Ghiacci Stridenti. I druidi del Nord, i Gael, guidati da Claus Von Kessel, officiano poi l'Helgar Vindr. Le radici del Sacro Frassino, l'Yggdrasil, vengono curate durante il rituale ed il legame rinsaldato. Alla fine del mese Jack dei Celtigar abdica, lasciando la Corona in custodia alla Kunnigr Nimue dei Kessel, in attesa di segni propiziatori. L'Amir el-Feddhayn Najib Jasir indice il torneo di Jan, nel medesimo mese il Gran Visir Jasim Kyodrum propone un nuovo trattato fra Amon e l'Oasi, con l'assenso del Sultano si firma il nuovo accordo di mutuo soccorso militare tra le due città. Amon stringe anche un nuovo accordo coi Corsari, che rende più vicini i due gruppi. Al rifugio Ramjala si presenta un singolare Hammin, tale Aleister Woley, reggente un bastone magico particolare, che sostiene di essere lì per chiedere l'aiuto diplomatico del gruppo per avvicinarsi ai Corsari, poi però sparisce. I rapporti tra l'Alleanza elfica di Ondolinde e Tiond, e Rotiniel, divengono più tesi in seguito ad una decisione dell'Aran di quest'ultima che, dopo una turbolenta riunione di Senato, decide di estromettere l'Alleanza Elfica dalle operazioni militari su Ceoris contro i Drow. Ondolinde scopre di questa decisione non per vie ufficiali e, a seguito di questo ultimo episodio, viene chiesta udienza al millenario Aran per esporre i fatti. Nel medesimo periodo a Ondolinde viene commemorato Finwerin Eldamar e Arabella, nonchè viene festeggiata la rinascita della natura con riti in onore di Beltaine. Rotiniel intanto celebra la "Serata della quiete" per sollevare lo spirito dei combattenti in guerra, mentre un manipolo di rotinrim e di hammin guidati dal primo ministro Adrag ha uno scontro con gli amoniani dove rimane ucciso il Console Civile Arthas, ma la questione viene poi chiusa con scuse ufficiali da parte dell'Aran di Rotiniel. I Cavalieri dell'Alba, dopo una serie di incontri con la cartomante di Deanad e riunioni con gli hammin, giungono, di comun accordo con la città umana di Hammerheim, di non interferire col piano demoniaco invocando alcuna creatura, al contrario di quanto ipotizzato in un primo momento, a seguito del ritrovamento di un medaglione, intriso dell'essenza del grande domone, che il Teogono avrebbe usato per un rituale evocativo. Intanto i Cavalieri, avvisati dai Ramjalar, si recano nelle terre selvagge per esaminare uno strano altare oscuro appena sorto. I nani, in un periodo di fervente diplomazia, e festeggiamenti in onore di Berzale, trovano nuovi accordi di collaborazione con la tribù qwaylar di Timata e i Corsari della Tortuga, ricevuto da Doblone e da Maladrino. I qwaylar nello stesso periodo ricevono dall'Accademia di Magia una cronologia degli eventi che riguardano il demone Shamusiel, aprendo così dibattiti sul mondo dei sogni.

Adulain – Il regno dei nani aperto, ancora attriti tra gli elfi

In questo mese a Kard viene aperta la Grande Porta che permette a molti ospiti di accedere alla città nella montagna, il regno dei nani. Thorreg Gridopossente e la Morgat Giramondo salutato gli invitati pervenuti da molte parti di Arдания, dai nordici di Helcaraxe, che vinceranno poi molte competizioni, ai Ramjalar, dai Cavalieri dell'Alba agli umani delle terre verdi, fino ai qwaylar, che in questo mese celebrano anche il Rito della fertilità, dedicato allo spirito Snu Snu. Aperta la Grande Porta si dà inizio all'evento e ai tornei. Il primo è il "Dar Crag" o Torneo della Montagna, un classico torneo con armi, il secondo invece è la Gara di "Zork Un Serk" consumo di birra e combattimento. Si tiene anche la finale di "Testa di Snorby" e tutto alla fine viene coronato da splendidi giochi di fuochi d'artificio di fattura nanica, spettacolo che segna la chiusura poi della Grande Porta. In questi giorni a Kard viene nominato dalla Morgat un nuovo Archon, Thori Pellediferro, il nuovo djaredin a guida delle forze militari della Gemma. Intanto nel Doriath, a Rotiniel l'Aran Galdor Ringeril si ritira a vita privata e in breve tempo il senato assume il controllo della città, governando in nome del sovrano. Ondolinde e Tiond, dopo una riunione a Ilkorin, guidati dalle guide dei regni, Bereth Beriannen 'en Nimbreth e Aran Makindur Eldamar, rompono le relazioni con Rotiniel in seguito agli attriti legati sia alla cerimonia del 25 forense a Ceoris, sia alla decisione da parte dell'Aran Galdor Ringeril di escluderli dalla difesa di Ceoris. Fra i provvedimenti più forti la scomunica del Tempio di Rotiniel, e la rottura unilaterale del trattato del mare e dei Boschi con Tiond e dell'accordo con Ondolinde che regola le visite dei Valariti al Sacro Tulip, gli abitanti di Rotiniel vengono

considerati sgraditi e “ingrati”, Firima, ovvero elfi non saggi, non lungimiranti ed ingrati, privi di elfica virtù negli atti compiuti. Vengono emessi alcuni bandi ai danni di rotinrim umani o mezzosangue. Rotiniel decide di prendere tempo per meditare una risposta, evitando ritorsioni immediate, mentre Ceoris viene definitivamente convertita a avamposto militare, scenario della guerra tra Rotiniel e Drow con il fiume, oramai palude, come linea di confine fra il territorio Drow e quello rotinrim. I profughi che si erano stabiliti a Rotiniel vengono fatti rientrare a Ceoris. A Ondolinde Elendur, il Consigliere Reale e guida della città dei Quenya, conferisce ufficialmente il titolo di Càle Silmo, Governatrice della città e Bianco Conciliare, al Primo Falco Velya Lotéluin. In questa occasione Elendur stesso si dimette come Guida della città, conservando solo il titolo di Primo Mago, consegnando così a Velya la gestione della città fino a nuova decisione dell’Aran Makindur Eldamar di nominare un suo portavoce. In questo mese a Ondolinde, in occasione della festa religiosa Suldanas Meryale, si celebra l’inaugurazione dell’arena nuova e l’annuale caccia sacra alla stirpe dei Terathan, congiuntamente con Tiond. Ad Hammerheim, grazie alla nascita di un nuovo germoglio nel Bosco Vecchio, torna la speranza che questo possa tornare in salute, mentre nel tempio di Danu, la Sala delle Stelle viene purificata grazie anche ai Guardiani del Tempio, che per mezzo del sacerdote di Danu Dwain, hanno bonificato la fontana da ogni residuo del male. Al termine del rito un’entità che si presenta come Gran Sacerdotessa di Antheda, Suelain, avvisa che il demone Aghadar è ancora presente e che sarà necessario l’uso della Lama delle Stelle, forgiata dai Giganti del Nord, per spezzare il nodo ancora attivo che lega Aghadar ad Ardanìa. Consegna poi un amuleto a Dwain utile per individuare la Spada. I Cavalieri dell’Alba si recano al villaggio dei giganti ad ovest del passo dell’Orus Maer, per ricercare informazioni al riguardo della Spada delle Stelle e lì scoprono alcune cose dal Re dei giganti. Ma è solo dopo molte ricerche e viaggi che, grazie a un’intuizione di Gwen Clegis, sull’isola di Sardaucas i Cavalieri, insieme agli alleati di Ondolinde, che trovano il custode della Lama delle Stelle, un drago cristallino che consegna a Dwain la lama. Le terre nordiche di Helcaraxe e gli hammin, coi loro rappresentanti, vengono a nuovi accordi di neutralità, nel medesimo periodo in cui Nimue dei Kessel Kunnigr, a seguito di una visione mistica, annuncia che la Corona dei Ghiacci Stridenti verrà posta sul capo di Herger dei Valdarsen. Ad Helcaraxe si celebra la festività in onore del Signore della Battaglia Aengus e così il nuovo Jarl Herger indice la competizione per il titolo di “Fabbro della Rocca” vinta da Thorgad Mauler. La Ciumra Scarlatta affianca Amon nell’assalto del fortino di Tiond nel nuovo mondo, difeso dai Sindar e dagli alleati Quenya di Ondolinde. I due eserciti dopo una prima situazione di stallo, riescono a cogliere l’esercito tiondino alle spalle, separandosi e prendendoli alle spalle, così da creare un varco nello stesso e facilitare la conquista del fortino. Ad Amon poi una delegazione hammin guidata dal Primo Ministro, porge le scuse l’atteggiamento scorretto tenuto nei confronti dell’Impero. Nel deserto, a Tremec, ha luogo la consueta festa della Rinascita, carovane di giocolieri, odalische e commercianti di ogni tipo fanno ritorno all’Oasi.

Madrigale – Nomine, portali e la sconfitta di Aghadar

A Tremec a causa delle coltivazioni abusive di Raya molti umani non dell’Oasi, colti in flagrante e accusati di aver derubato il Sultano, dunque poi decapitati. La ciumra Scarlatta si reca nell’ormai nuovo fortino amoniano, su Arkor Drek, recentemente portato via ai tiondini e fa grosse incette di risorse, durante i viaggi via mare si accorge della presenza di velieri neri e si organizzano sempre più numerose spedizioni per arginare questa presenza. Proprio una ronda di mare è l’occasione per ingaggiare combattimento con alcuni hammin. Testa di Macaco dei qwaylar ha alcune visioni e iniziano esplorazioni della giungla da parte del popolo di Timata Ora, alla ricerca di altri popoli, al fine di ottenere alleanze e pacificare (con le buone o, eventualmente, con le cattive) le altre tribù. I fratelli celebrano il rito a Mami Wata e una zattera ricca di doni viene bruciata e fatta sprofondare appena fuori Timata Ora. Durante un’adunanza Ramjala i raminghi si ritrovano al rifugio e Musa viene eletta Prima Oratrice e portatrice del Bastone dell’Errante. L’Accademia delle Arti Arcane di Loknar, con altre accademie ardane, insieme ai cittadini di Loknar, realizza delle piattaforme sul lago Dulces. Viene condotto l’esperimento arcano che coinvolgerà la magia degli umani dell’Accademia di Loknar, di Hammerheim e il sapiente antico dei maghi Quenya, unitamente a quelli Sindar. Unite le conoscenze si crea un varco magico tra il lago e la savana di Ankor Drek, chiamato Mittalmar dagli Elfi. Durante il rituale gli armati di Amon e Loknar respingono l’attacco di creature elementali e dimensionali che si manifestano in seguito alla realizzazione dell’esperimento. I più abili artigiani di Loknar incontrano il leggendario Jalabar a Tremec ed ascoltano le sue richieste. A Ondolinde alcuni nordici provano a varcare i cancelli per poter vedere il Tulip, sono druidi dell’Yggdrasil, e tra questi vi è quello che un tempo era conosciuto come Barone del Nord, Claus Von Kessel. Egli verrà imprigionato per diversi giorni nelle celle di Ondolinde, nessuno del suo popolo, avvisato, lo reclamerà e il vecchio avrà salva la vita lasciato libero. A Ondolinde si celebra il Curulinde, festa dedicata a Earlann, all’artigianato e all’ingegno degli elfi, tenuta dal nuovo Ministro del Culto di Morrigan dell’Ordine del Sole, Lontay’losse. A Ilkarin si riuniscono le tre città elfiche che, grazie al dialogo tra i loro esponenti, trovano nuovi punti d’incontro e si congedano in attesa del riscontro degli altri sovrani elfici. Nel medesimo periodo

Rotiniel, insieme a Hammerheim e i Cavalieri dell'Alba, irrompe nella Valle di Kelthra per provare a raggiungere il cuore del territorio nemico senza però risultati considerevoli. Gli djaredin cercano di contrattare con Jalabar a Tremec, per impossessarsi di un antico Archibugio, con scarso successo poichè il mercante si rifiuta di rispondere alle loro domande. Ma il Morgat riesce ad attirare l'attenzione di Jalabar proponendo intrugli di grande maestria e dopo pochi giorni scopre che l'archibugio djaredin costa 50.000 intrugli di prima qualità, 30.000 unità di polvere nera e 5.000.000 monete d'oro. Iniziano così i lavori di recupero del materiale richiesto alla Gemma. L'esercito delle Westlands e i Cavalieri dell'Alba lasciarono la Capitale alla ricerca del nodo da spezzare. Il Sacerdote di Danu Dwain, in possesso delle reliquie della Dea alla quale era votato (Amuleto e Spada delle Stelle), indica tramite il potere dei manufatti il luogo esatto del nodo che andava spezzato. Il Covo dei briganti del Corvo è lo scenario ove si muovono insieme gli uomini del regno e i cavalieri, con successo fino alla sala dove il Sacerdote Dwain, grazie alla Lama delle Stelle, spezza il nodo che lega l'antico demone ad Ardania. Il male viene finalmente sconfitto dopo una lunga battaglia con altri demoni sopraggiunti al termine del rituale. Aghadar promette però: "Ritornerrò." I Guardiani del Tempio tengono una processione ad Hammerheim per celebrare il Pontefice Aral Caladan. Prenderà parte alla celebrazione anche il Sommo Sacerdote Roderik Landanar. Tra gli invitati presenti anche i Quenya di Ondolinde che hanno testimoniato la loro amicizia con l'ultimo pontefice. Si apre il Madrigale Amoniano con una cerimonia in onore di Althea seguita da un'asta a cui partecipano molte delle genti amiche dell'Impero. Tra le altre sere quella della compagnia Shiarrael impegnata in trucchi di illusionismo, lettura delle carte e allestimento di banchi commerciali e per la degustazione dei prodotti eracliani. La Legione in questo periodo si muove nelle terre orchesche dove riesce ad evocare la Strega degli orchii. Tale creatura rivela di possedere l'anima di Re Agravain e da dimostrazione dei suoi poteri immensi prima di congedarsi proponendo un accordo alla Guerriera: l'anima del Re in cambio della promessa da parte dei Leoni di non cercarla mai più.

Granaio – Scoperte in mare

Durante una ronda la ciurma dei Corsari Scarlatti scopre un punto dove più di un secolo prima si era inabissato un grande tesoro di un temibile pirata, stolto però perché aveva compiuto un errore e qualcuno lo aveva maledetto. Quella stessa notte una tempesta di proporzioni assurde si era infranta sulle coste hammin e l'epicentro fu proprio la nave di quel pirata, che spezzata in tre punti, si inabissò seppellendo il misterioso tesoro. I Corsari decidono quindi di aiutare Aleistar Woley, l'uomo che aveva finanziato la ricerca della nave, e da quel giorno però creature marine non morte iniziano a risvegliarsi intorno alle coste di Tortuga. I Qwaylar invece celebrano la Danza di Gu e il rito della Pioggia, tra sacrifici animali, preghiere e canti tradizionali. Nel continente elfico a Ondolinde l'Aran Makindur Eldamar convoca il popolo e conferisce il nuovo titolo di portavoce della Famiglia Reale, il Bianco Saggio – Ninqe Sàila -, alla Conciliare e Primo Falco Velya Loteluin, spogliandola di tutti i suoi precedenti incarichi e designandola come Guida della città dei Quenya, e donandole dimora a palazzo nelle stanze che un tempo erano della Ninqe Heri. In questa occasione i Quenya dedicano alla nuova Ninqe Sàila il Primo torneo d'archi del Falco d'Alabastro, al quale partecipano anche i Ramjalar, tra i pochi ad essere invitati all'interno della Valle. Vengono iniziati i lavori di abbellimento nella Valle, a partire dalla Sorgente al Tempio di Beltaine, dove la Ninqe Sàila Velya chiede all'Ordine delle Madri di rinvigorire le ninfee e le piante acquatiche. Una migrazione di Grandi Cervidi dagli Elvenquist fino a Valle viene colta, dalla Bianca Saggia, come segno del favore di Beltaine e simbolo di grandi mutamenti. Gli animali vengono proclamati sacri e intoccabili dagli esterni, secondo un editto della Ninqe Sàila. A Ilkarin invece i Sindar omaggiano la primavera con la Festa del Tindu, insieme agli Alleati Quenya, ai Ramjalar, ai Cavalieri dell'Alba e alla presenza della Bereth Beriannen. A Rotiniel il Gran Maestro Ameron si dimette e il Tempio viene dato in provvisoria gestione a Lord Fhyldren e al primo Paladino Ennon Taras. Fanie Miriel invece viene insignita del compito di guidare il noviziato degli aspiranti cittadini. A Ceoris avviene l'ennesimo scontro tra nordici e Rotinrim: alcuni uomini, insieme allo Jarl di Helcaraxe, si erano accampati nei territori degli Elfi teleri a caccia di materie prime. Nel continente umano, ad Hammerheim, l'oramai ex nonché ricercato Primo Ministro Adrag Von Byron ed il soldato Jacob Zaebras, a seguito di accusa diretta di alto tradimento da parte di sua grazia Re Morgan II, vengono catturati e giustiziati durante il loro tentativo di fuga. La carica di Primo Ministro passa all'Araldo Lord Ederwin Dynrod. Gli Djaredin, prendendo mille precauzioni per non essere aggrediti durante il viaggio di ritorno, finalmente recuperano l'archibugio nanico, che comunque viene lasciata a Tremec per precauzione e verrà recuperata solo in seguito. Il Morgat Giramondo porta a Kard il primo Dentone: un pacifico animale dai lunghi denti, disposto ad essere anche cavalcato.

Lithe e Antedain – Processi e riavvicinamenti

Mentre ad Amon si tiene un primo incontro tra l'Impero ed i Cavalieri dell'Alba per provare a sanare i vecchi dissapori, ad Hammerheim vi sono attacchi di alcuni pirati non morti sulle coste e ha luogo il processo per eresia a Wayle Deorwine e qualche giorno dopo a Bastian Arbuthnott. Al primo processo presenziano anche i Cavalieri dell'Alba che però non esprimono final giudizio. La Lega delle arti e dei mestieri di Rotiniel organizza una festa in maschera coinvolgendo anche Onolinde a Tiond, un chiaro segno di riavvicinamento dopo gli ultimi mesi, chiamandole anche a descrivere il Doriath con una composizione in versi. La manifestazione coinvolge tutte le città ardane che sono in buoni rapporti con Rotiniel. Durante i festeggiamenti alcuni Cavalieri aiutano contro un attentato da parte di nordici a una nave Hammin. Un eretico conclamato pare essere venuto apposta per conoscere il Gran Maestro e il Cancelliere. In questo periodo estivo gli Elfi del Nord, Quenya e Sindar, indagano presso le terre umane, con anche l'aiuto dei Cavalieri, circa diverse aggressioni portate avanti nel Doriath da hammin. Gli scontri coi nordici non coinvolgono solo il Doriath ma anche le divisioni armate di Loknar che respingono alcuni incursori del nord nei pressi del traghetto abbandonato. Nel Doriath del nord accade che a Ondolinde la Bianca Saggia Velya decide di compiere un rituale di purificazione e perdono al Toged Draug, la Guida dei Lupi, Naya che, nel mese precedente, aveva coinvolto una giovane Sindar in una Caccia Sacra nella Valle di Ondolinde, infrangendo l'inviolabilità della Valle e uccidendo un piccolo cervo, tra i sacri consacrati a Beltaine. L'episodio crea dissapori tra le stirpi sorelle ma il rituale riporta l'Armonia. Lyntar Voronwe viene nominato Primo Argento e guida delle operazioni militari dell'Armata di Ondolinde. Nel caldo mese di Antedain la Valle viene abbellita con grandi opere di carpenteria: nuove fattorie e campi sorgono, alberi di specie straordinaria e rara crescono, così come sorgono quartieri residenziali intorno a boschetti e laghi. Ad Earlann viene dedicato il Tempio sul Lago Azzurro.

Solfeggiante – Grog, Lune, pacifiche convivenze e inaspettate fioriture

Nel deserto vengono organizzate vere e proprie spedizioni di studio e raccolta materiali per gli studi della cerchia dei Sahim, i potenti maghi dell'Oasi. Nelle vicine terre di Loknar invece un particolare gigante albino con alcuni Odic al seguito raggiunge il picco degli ululati e minaccia il traghetto per l'isola sorella di Derit, ma la popolazione riesce a respingere la minaccia. Sull'isola di Tortuga dopo aver seguito le indicazioni di Briac, scagnozzo di Aleistar, la Ciumra recupera i materiali necessari per la costruzione del prezioso scafandro mentre vascelli non morti e kraken putrescenti continuano ad infestare i mari attorno l'isola. Per calmare gli animi viene indetta la "Festa del Grog": tre giorni di festeggiamenti coi regni alleati o neutrali della Tortuga, tra cui gli amici Ramjalar e vicini qwaylar. Parte della Ciumra assieme a qwaylar partecipano alla Fruhav, festa di Helcaxare dedicata alla Dea Danu, con pesca in mare aperto, aggiudicandosi il secondo posto nella Regata. Il secondo giorno di festa nel Nord si tiene la tradizionale caccia al Kraken. Nelle terre umane di Amon inizia la celebrazione delle Ventuno Lune, che prevede una rievocazione dello stile di vita della Legione ai tempi del leggendario Re Agravain. Quando il vulcano di Edorel si anima eruttando grandi quantità di lava e cenere, il Trivio diviene inagibile e i locandieri, aiutati a scappare dai Cavalieri, vengono ospitati a Seliand. Anche gli djaredin vengono informati della situazione del vulcano dai Cavalieri, che riescono suscitano l'interesse dello Djare. Intanto gli incontri diplomatici tra Amon e Cavalieri dell'Alba sembrano muoversi in direzione di una rinnovata pacifica convivenza, senza bandi. In questo periodo avvengono anche diversi incontri diplomatici tra il Primo Ministro di Hammerheim Dynrod e le rappresentanze degli Elfi del Doriath, sia per questioni di alleanza che per far luce su alcuni omicidi avvenuti in terre elfiche ad opera di presunti hammin. Nel Doriath invece l'Alleanza Elfica di Tiond e Ondolinde si incontra con Rotiniel per alcuni chiarimenti, ma si gettano anche le basi per un dialogo in merito alla scomunica del tempio della Perla. A Ondolinde i sindar recano in dono un cervo della Verde Tiond in segno di riconciliazione, dopo un incidente diplomatico legato alla caccia nella Valle. Sono strani accadimenti che muovono l'interesse del Doriath verso la medesima direzione: alcuni spiriti benevoli invadono le piazze di Ondolinde, Tiond e Rotiniel, Si tratta di spiriti luminosi, driadi e ninfe. Sebbene l'accoglienza sia allegra, il clima muta quando queste creature, come soggiogate o corrotte, una sera attaccano gli elfi nelle piazze. Le strane manifestazioni sono scorte anche dai Cavalieri che si recano a Ondolinde e Rotiniel per indagare e porgere aiuti. Nella capitale dei Quenya, in particolare, pare che sia il cristallo di piazza a vibrare durante lo strano fenomeno. Quando tutto si cheta strane tormenti di petali bianchi e il profumo intenso di primavera rendono la città Bianca stranamente ovattata di timori e riflessioni. Una riunione d'Alleanza, con la partecipazione di alcuni teleri, gli incontri con l'Ordine della Quercia e gli aggiornamenti costanti con i Cavalieri dell'Alba, mettono un gran da fare ai quenya in questi giorni di fine Solfeggiante. Finché avviene un evento incredibile: Tulip fiorisce 38 anni anzitempo rispetto al normale suo corso. L'Aran Makindur Eldamar, preoccupato per gli spiriti che continuano a girare intorno al palazzo, temendo il peggio, chiede alla Ninque Sàila Velya Loteluion di organizzare l'Abbraccio con Beriannen di Tiond

entro il mese successivo.

Orifoglia – Nuove creature, Abbracci e anime salvate

Il mese inizia con una marcia su Ceoris: Ondolinde insieme a Tiond accetta l'invito di Rotiniel di unire gli eserciti e provare a ridurre le forze dei drow. La guerriglia però si sviluppa non contro la stirpe storica nemica, bensì contro un gruppo di creature sconosciute, con la faccia piena di tentacoli, che sembra interessata a studiare le creature elfiche, catturandole e portandole in una immensa fortezza ricavata sottoterra. Il rapimento di alcuni tra i partecipanti, come l'Ammiraglio An'Leen, e poi la ricerca e la lotta continua contro il nemico comune, riunisce le tre città elfiche dopo tanto tempo. I tempi sono anche maturi, per l'Alleanza, per rivedere la scomunica al Tempio di Rotiniel, soprattutto alla luce dei profondi cambiamenti in seno a Rotiniel, tra i quali una ricostruzione della via religiosa sotto la guida degli Elfi. Nel corso di una riunione a Rotiniel, il sindar Fhyldren Gaerys torna alla guida del Tempio di Rotiniel, in attesa di una guida di stirpe telera, e Midne Merwen torna sacerdotessa. Alla fine del mese nel Doriath viene celebrato un Abbraccio importante e significativo tra due guide: Makindur Eldamar e Beriannen en'Nimbeth, i due reali di Ondolinde e Tiond. L'evento viene celebrato dinnanzi ai popoli di tutto il Doriath e agli amici degli elfi, come i Ramjalar. Beriannen viene così riconosciuta come Tari di Ondolinde e Makindur come Aran di Tiond. Grande festa segue la celebrazione, ma nei giorni successivi piante aggressive attaccano i Silvani, prendendo vita in seguito a strane squilibri nel clima e nel Sacro Bosco. A Loknar avviene uno sconvolgimento religioso significativo: il Connestabile Eron introduce il culto di Vashnaar regolamentandolo secondo la Regola della neonata Chiesa di Vashnaar. Vyn von Hagens e Bradhadair Donegal sono i nomi del Comandante delle guardie e dell'Aedo del meriggio che assieme alla Somma Sacerdotessa Shaelyn Lidorn guideranno la comunità durante il cambiamento. Gli strani umanoidi dai volti tentacolari paiono farsi vivi anche nei cunicoli nanici, a est della Fucina del Drago infatti si rileva un'invasione di nuove creature mai viste. Goffe e alte più di tre barili, sembrano non distinguere bene nel buio, ma hanno un olfatto sviluppato percependo la nostra presenza. Anche i Ramjalar presenziano ad una serata organizzata ad Hammerheim in onore della storia nanica, ove la Morgat Tarja narrerà alcune storie del suo antico popolo. Nella stessa nottata l'Ordine della Quercia, insieme ad alcuni fedeli della Madre druidica, celebrano sull'isola degli Antichi la recente nascita di un folto numero di draghetti. I presenti hanno così modo di rafforzare i propri rapporti con la stirpe draconica. La cerchia dei Visir propone al Sultano di Tremec di attuare nuovi provvedimenti sul commercio di Raya, il Sultano quindi firma un Taslim sulla Raya, liberalizzandone parzialmente il commercio al Bazar dell'Oasi. Il Gran Visir Sejim partecipa ad incontro fra il Sultano ed il Gran Maestro dei Cavalieri dell'Alba durante il quale avviene la riappacificazione tra i due gruppi. Il Trattato Commerciale di Tremec con Amon si amplia e si stabilisce una collaborazione contro il gruppo Lane Silenti. Proprio in questo periodo infatti Amon sospetta una certa affiliazione di alcuni esponenti di Hammerheim con le Lane Silenti, e così emette la Fellonia su tutto il popolo hammin. Vengono inoltre ricercati alcuni uomini fra cui Vartas Elnor noto con il nome di "Spettro", guida dei tagliagole. Ad Amon sale al potere come Console Civile, al posto del dimissionario Arthas, Aliaga Sevyn, mentre Roran Shriel assume la guida dei Templari come Sommo, affiancato da Heimerich Shiver, Primo Inquisitore. Al termine delle Ventuno Lune viene richiamata la Strega orchesca Sagrehim per riuscire a liberare l'anima di Re Agravain. La creatura dispiega le sue forze oscure ma, sconfitta dai Leoni, libera un'ampollina contentente l'anima tormentata che, grazie ai rituali, torna libera e l'anima di Re Agravain si libra in cielo, spendendo parole di ringraziamento verso gli amoniani presenti. Sull'isola dei Pescatori, in seguito a un attacco di non-morti e ad una tempesta molto violenta, accusa gravi perdite e danni alle strutture che, però verranno ricostruite in poco tempo e diventano scenario di una nuova celebrazione che vede protagonisti le benedizioni del pescato e banchetti a base di pesce, con anche la presenza dei Cavalieri. Questi ultimi si interessano ai fatti del Doriath e delle creature col volto da polpo, offrendo il proprio supporto anche ai Regni elfici per future spedizioni congiunte nel covo delle creature. Su Tortuga una nebbia opprimente avvolgere ogni cosa e alcuni parlano di vascelli fantasma dalle vele nere che solcano le acque della baia, accompagnati da canti e suoni di tamburi provenienti dalla nebbia. Kraken e Draghi putrescenti attaccano l'isola e i Qwaylar celebrano un rito di protezione a coloro che dovranno immergersi nelle profondità del mare, e indagare, richiamando lo spirito di Mami Wata. Finita la costruzione degli scafandri, la ciurma parte finalmente alla volta del luogo prefissato per l'immersione. Alcuni corsari si immergono nelle profondità marine dove fronteggiano pirati non-morti, piovre, mostri putrescenti ed un potente guardiano, fino a recuperare un ricco tesoro e un misterioso libro, sigillato da alcune rune: il libro di Yesh. I Qwaylar poi volgeranno il loro interesse verso i popoli del nord: a Helcaraxe incontreranno alcuni druidi nordici scambiando informazioni e studi. I rapporti tra Hammerheim e il nord si fanno tesi, dopo reciproche violazioni di patti e territori, lo Jarl Herger, in sfida al Primo Ministro Ederwin Dynrod, gli invia una cassa piena di sterco di cavallo, la sera stessa su tutte le bacheche del Nord si possono leggere delle pergamene contenenti il famoso discorso "Il Patto è Strappato". Nei Giorni a seguire arriva una risposta dal sud: tutta la

popolazione di Helcaraxe è bandita dalla Westland, Jarl Herger in tutta risposta emette un bando con pena di morte per ogni hammin colto su suolo appartenente ad Helcaraxe.

Nembonume – Vashnaar si palesa, conseguenze. Attriti in terre umane

I Cavalieri dell'Alba e i Guardiani del Tempio, riuniti a Concilio decidono di condannare ufficialmente il culto antico dei morti e di Vashnaar, diffuso ufficialmente a Loknar, mentre un incontro diplomatico con Amon sancisce la rimozione del bando ai danni dei Cavalieri e la possibilità per loro di varcare nuovamente i confini imperiali. Nelle terre elfiche Lilian Rewjan sostiene, dei Cavalieri, viene riconosciuta dai Quenya di Ondolinde come Ambasciatrice dell'Ordine e le viene dato libero accesso alla Valle Celata e consegnate le chiavi della nuova sede dell'Ambasciata dei Cavalieri. Durante una cerimonia al Tulip Arathir Cuthalion viene nominato dalla Ninqe Sàila Velya Primo Falco del Doriath col compito di guidare l'Armata Splendente di Ondolinde in assenza di un Generale. In occasione di un pellegrinaggio a Tulip, richiesto dai Teleri, le città elfiche si trovano in un clima fraterno a discutere degli eventi che stanno scuotendo il Doriath. A Rotiniel l'Ammiraglio Urval Kaynan si dimette dalla sua carica lasciando il suo posto al capitano An'Leen Setari. Il dimissionario Ammiraglio andrà a guidare un gruppo di Guardiani di Ceoris, gli Urualak, composti in massima parte da umani e mezz'elfi. Ad Hammerheim il Primo Ministro viene rimosso dal suo incarico e Re Morgan da Silva II, invia il Sommo Sacerdote Roderik Landanar a parlare al popolo in merito le accuse ricevute dalla Guerriera. L'uomo si presenta al Regno come nuovo Primo Ministro, incaricato dalla Corona per ristabilire l'ordine interno e sedare le invasioni provenienti dal Nord, le minacce della Guerriera e le scorribande di Corsari. La sera stessa furono nominate altre figure per portare avanti l'impegno del Regno: Lord Aart Dreyfus come Generale dei Martelli, Lady Marianne Heaney come Cancelliere, Draemos come Sommo Sacerdote e Areyn Daeghan come Araldo delle Westlands. I Ramjalar, e molte altre genti delle terre umane, partecipano al rituale in onore di Danu officiato da Dwain dei Cavalieri dell'Alba, davanti alle nuove guide hammin appena riunitesi con il loro Re. La Morgat Tarja Cercatomo di Kard Dorgast chiede, ed ottiene, aiuto ai raminghi per recuperare maggiori informazioni su una chiatta nanica finita in mani estranee e ormeggiata sulle coste del Doriath a Rotiniel. Durante un'adunanza la quenya Estele sancisce il suo ingresso come Thànar nella Fratellanza Ramjalar. Ad Amon Aedan Reynald diventa il nuovo Gladiatore e, durante un incontro tra i Consoli ed il nuovo Primo Ministro hammin, gli amoniani ribadiscono l'intenzione di scendere in guerra per scacciare da Bosco Vecchio le Lame Silenti ed imporre la Lex ed il dominio dell'Impero. Hammerheim dà quindi inizio a grandi esercitazioni militari. Anche l'Oasi di Tremec intensifica gli allenamenti militari essendo stata chiamata ad affiancare Amon nella pianificazione dei conflitti con Hammerheim, ma non vengono interrotte le ricerche ed esplorazioni organizzate dalla cerchia dei Sahim. I Cavalieri dell'Alba invece cercano di mediare per la pace tra i due popoli belligeranti. Nei ghiacci eterni Helcaraxe viene colpita da una strana malattia, l'ariete gigante Uruz dà segni di squilibrio ed in seguito si scoprirà che sarà proprio l'animale a trasmettere il morbo. Jarl Herger, in occasione del torneo Tiracalci in onore di Tarja la djaredin, al quale partecipano anche i Corsari, compie un sacrificio agli dei per purificare se stesso e i tutti i suoi fratelli. Nelle terre umane intanto inizia a diffondersi una violenta epidemia, che pare abbia origine da Bosco Vecchio, mietendo molte vittime. I Cavalieri dell'Alba sono i primi a studiare il diffondersi di questa piaga, mentre offrono cura e assistenza ai malati i Hammerheim e di tutte le terre umane oramai colpite.

Dodecabrullo – La devastante epidemia. Harrock imperversa, Tiond in rovina

Il morbo arriva anche all'Oasi nel deserto, dove le Vestali lavorano giorno e notte per cercare di arginare il problema. La cerimonia della fertilità viene celebrata a porte chiuse per motivi di sicurezza. La strana malattia arriva fino ad Helcaraxe che ricade nel caos tanto da indurre Jarl Herger a prendere la drastica decisione di far crollare i cunicoli che collegano l'isola di Helcaraxe ad Hulborg e quindi alla Baronìa, un isolamento che riesce a limitare il contagio. La malattia arriva anche nel Doriath, partendo da Rotiniel, probabilmente a causa di qualche viaggiatore giunto dal continente umano. In pochi giorni la popolazione della città viene decimata. Anche il popolo dei Quenya viene decimato a causa di questa piaga e molti elfi partono in esilio volontario per non contagiare i fratelli, Tiond rimane invece illesa a causa del suo isolazionismo nella Foresta. Presso il rifugio Ramjalar intanto si riuniscono i raminghi con i Cavalieri dell'Alba che riflettono sulle possibili cause e similitudini con la piaga che un anno prima si era abbattuta sui vari continenti. Il Tempio di Rotiniel intanto organizza un rito funebre per commemorare i caduti a causa dell'improvviso contagio. La cerimonia si svolge sulla spiaggia di Ceoris, medesima cerimonia ha luogo ad Hammerheim, officiata insieme ai Cavalieri dell'Alba, che in quei giorni iniziano a riprendere i contatti con tutte le città ardane fin'ora isolate. Amon sceglie di bruciare tutti i morti

del morbo, i Templari si prodigano per i malati e cercando una cura alla malattia. Tutte le truppe legionarie vengono richiamare all'interno dei confini imperiali e impiegate per tenere lontani stranieri infetti. I nani, su decisione della Morgat Giramondo, chiudono la Grande Porta isolandosi e non conducendo alcun viaggio esterno. Vengono distribuite le risorse alimentari e celebrati i morti con una supplica a Dera, con la speranza che le anime pagassero a Korg pegno per entrare nelle Grandi Sale. Con un attacco di LamaAtiglio hanno inizio una lunga serie di vicende che vedono impegnati gli djaredin, aiutati dagli alleati nordici, a difendere la Grande Porta, i cunicoli e le zone sacre della città. Alcune parti di Kard subiscono danni e alcuni dei suoi abitanti si disperdono. Durante una riunione presso al Monastero con l'imperatore Valorium e il re Morgan II, ai Cavalieri viene proposto di tornare alla Fortezza in cambio della neutralità durante gli scontri tra i due regni umani. La Legione riceve l'ordine di avanzare in territorio Hammin per occupare la riva occidentale del Faver e i conflitti hanno inizio nonostante il Morbo. Jarl Herger parte in viaggio con alcuni dei suoi uomini che assaltano e assoggettano un molo dei Bergttat, battezzandolo Heger Fjorden, e subito collegato ad Helcaraxe tramite un traghetto. Liberato il tunnel dai detriti, i nordici ristabiliscono il collegamento via terra con Hulborg. Tortuga invece è ormai invasa da pirati non-morti capitanati dal crudelissimo Harrock DenteNero e assediata da putrescenti creature marine. Nel Doriath, nella foresta di Tiond, alcune piante sembrano ammalarsi e i quencya e sindar sono impegnati nella lotta continua per contenere le forze aggressive che si sono manifestate violente la sera del rito funebre per le anime verso il Tulip. Ogni cosa da quel momento precipita, il Bosco sembra marcire, i Telain di Tiond divengono impraticabili e l'esodo del popolo dei Grigi inevitabile. La Regina Beriannen viene portata al Palazzo reale a Ondolinde e Makindur Eldamar il Re Elfico, fa sapere per mezzo della sua portavoce Velya Lotéluin che tutti i sindar sarebbero stati ospitati presso la Valle Celata. Così, accolti i rifugiati non combattenti ed i piccoli elfini, i Quencya di Ondolinde esperti combattenti o maghi o guaritori, si affiancano al fronte silvano ad Ilkorin, impegnato a recuperare le reliquie silvane e le poche cose mentre attorno a loro Tiond pare morire lentamente e alcuni silvani, incapaci di sopportare tanto dolore, si disperdono partendo per terre lontane. I pochi rimasti nel Doriath si stanziavano con un contingente scelto fuori del Bosco di Earlann mentre nella Valle Celata la famiglia Reale fa costruire dei Telain, le tipiche piattaforme sindar, sugli alberi del Bosco Antico, affinché lì possano dimorare e riposare i Grigi attorno alla reliquia del Drago di Smeraldo. Inizia così una significativa quanto importante convivenza delle due stirpi nella Valle Celata ed i piani per liberare la Verde Tiond.

2.7.17 Anno 279

Postapritore – La piaga dilaga, città cadono

Hammerheim ed Amon si scontrano al limitare dei confini dei due regni, il Fiume Faver si colora del sangue dei caduti. Intanto sul continente umano si propaga la Piaga. Cavalieri dell'Alba, Ramjalar, Ordine della Quercia e Hammin indagano senza sosta per scoprire le cause del male, vengono condotti anche alcuni esperimenti. Anche Loknar e Tremec sono intente a scoprire la natura della malattia e come poterla sconfiggere, i due popoli si incontrano per ragionare sulle soluzioni possibili. Nelle terre selvagge si scatena un violento terremoto, i Raminghi sono ovviamente i più colpiti dal sisma, ma fortunatamente il rifugio resiste alle scosse. Nelle fredde terre del Nord si svolge l'annuale festa dello Jol, in molti si presentano all'evento nonostante l'imperversare della Piaga tra cui Qwaylar, Corsari, Tremecciani e Ramjalar. Per evitare il propagarsi della malattia, Jarl Herger ordina di sigillare il cunicolo che collega l'isola ghiacciata alla terra ferma. Sull'isola di Tortuga Harrok Dentenero mette a repentaglio la vita dei Corsari Scarlatti. In loro soccorso accorrono i Qwaylar dal villaggio vicino. Lo scontro è duro e feroce ma i pirati non-morti del famigerato capitano spettrale vengono scacciati, per il momento. Intanto nel sottosuolo gli Djaredin hanno modo di confrontarsi con le misteriose "Teste di Polpo" ed altre creature magiche che mettono in pericolo il popolo della Gemma. Alcuni Djaredin sembrano aver perso la propria volontà e vagano per i cunicoli apparentemente senza scopo alcuno. Come se non bastasse gli Orchi si avventurano negli oscuri anfratti che conducono verso la capitale Djaredin, la battaglia per tenere lontane le creature è difficile e sanguinosa ma infine il popolo dello Djare ha la meglio. Le Teste di Polpo affiancate da bestie magiche e altre creature del sottosuolo sfruttano l'occasione e mettono sotto assedio Kard Dorgast. Impegnato su più fronti l'esercito vacilla e nonostante l'intervento degli alleati del Nord e l'uso della leggendaria spada di Nuri, gli Djaredin sono costretti ad abbandonare Kard all'esercito invasore. Sul continente elfico Ceoris rischia di cadere sotto l'assedio di alcuni ragni giganteschi. Rotinrim e Cavalieri dell'Alba uniscono le forze per scacciarli e rinforzare le difese del borgo. La comparsa di alcuni spiriti fuori dal comune e la fioritura anticipata del Tulip sono però la minaccia più importante e preoccupante. Quel che resta degli ultimi avamposti Sendar viene avvolto dalle radici di piante aberranti. A Ondolinde si riuniscono tutte le popolazioni elfiche insieme a Ramjalar e Cavalieri dell'Alba per discutere della questione e capire quali iniziative intraprendere. Sul nuovo mondo Rotinriel riesce ad impossessarsi di un fortilizio garantendosi un facile accesso alle risorse della zona. Dall'estremo

Est delle Terre selvagge avanza e si evolve quella che per il Continente Umano apparirà come una potenziale minaccia: la recente ufficializzazione del credo vashnaariano a Loknar inizia a portare il suo eco sulle città del continente e gli attriti, talvolta anche preesistenti, iniziano ad inasprirsi.

Forense – La cura, la nascita di Valinor

Continuano gli studi sulla Piaga. Hammerheim, Cavalieri dell'Alba, Ramjalar e Ordine della Quercia mantengono saldi gli sforzi fatti nel mese precedente proseguendo con osservazioni, analisi ed esperimenti. Si tentano cure improvvisate su alcuni animali colpiti dalla malattia. Anche gli Djaredin, migrati di recente dal sottosuolo al villaggio di Nuran Kar nelle fredde terre del Nord, contribuiscono attivamente alla lotta per debellare la Piaga. Il loro intervento è determinante e le forze così coadiuvate di più menti e razze portano a sintetizzare un siero utile a curare la malattia. Le cause sono però ancora poco chiare, Cavalieri dell'Alba e Ordine della Quercia proseguono le indagini in tal senso. Le tracce portano sull'isola tropicale di Tortuga, una delegazione dei due gruppi incontra così Corsari Scarlatti e Qwaylar. Un rito sciamanico nel Bosco Vecchio sembra essere all'origine di tutto. Sull'isola è comparso da un po' anche un misterioso individuo di nome Aleister, il suo ricco padrone ha interesse ad ingaggiare la Filibusta per alcuni tesori da rinvenire. Nelle terre selvagge il terremoto ha lasciato il suo segno, gli Djaredin intervengono in aiuto dei Ramjalar per valutare i danni causati dal sisma e iniziare l'opera di messa in sicurezza degli edifici maggiormente danneggiati. Sul continente elfico viene fondata Valinor, la città che vedrà insieme Sindar e Quenya. Rotinrim e Hammin, invece, uniscono le forze contro i Drow. Il Patto dei due Porti ha la meglio sugli elfi scuri e l'alleanza elfico-umana scopre che il Fiume del Dolore era stato avvelenato a monte sulla Valle di Kelthra. La vittoria è resa amara dalla scelta dell'Aran Galdor Ringeril di abdicare lasciando i suoi poteri al Senato. Questo non interrompe comunque i preparativi per i festeggiamenti della ricorrenza per la Fondazione della Perla ai quali parteciperanno tutti gli alleati ed amici di Rotinriel. Anche i drudi dell'Ordine della Quercia si riuniscono nel Doriath e lì svolgono le celebrazioni della festività di Imbolc, Loknar e Raminghi partecipano alla festa.

Macinale – Il culmine della guerra, studi nel Doriath

Nei primi giorni del mese si fanno più intensi gli scontri tra Hammerheim ed Amon, nei pressi del guado di Deanad si susseguono le battaglie tra i due regni. Gli Amoniani sembrano avere la meglio e strappano lingue di terra importanti agli Hammin. Nei giorni seguenti l'avanzata della Guerriera diviene inarrestabile e l'esercito di Hammerheim capitola nei pressi di Forte Zefiro. Con l'esercito ormai in rotta, dalla capitale delle Westland giunge la dichiarazione di resa. Bosco Vecchio, da dove si è propagata la Piaga, viene così ceduto ad Amon come parte dell'offerta di pace. Intanto la malattia si è indebolita, ma in alcuni luoghi morde ancora con ferocia. Ordine della Quercia, Hammin, Cavalieri dell'Alba e Qwaylar si riuniscono per salvare la foresta di Bosco Vecchio ora occupata militarmente da Amon. Viene svolto un difficile rituale condotto dai Qwaylar. La processione sembra ottenere i risultati sperati e la Piaga viene così debellata. Nello stesso luogo, lì dove la folta vegetazione si affaccia sul mare, pare si trovi anche il relitto del galeone del famigerato Harrock Dentenero. I Corsari e i Qwaylar vi si recano in esplorazione per recuperare un antico cimelio per conto del misterioso padrone di Aleister. Nell'Oasi, intanto, si svolge la Festa della Rinascita al quale sono invitate numerose genti e razze di tutta Ardania. Nel mentre i Druidi hanno modo di celebrare la festività di Eostare presso il rifugio dei Raminghi, al rito assistono anche i Loknariani. In quei giorni si terrà anche un torneo di combattimento in Baronia che vedrà, fra i reami del Continente Umano e non, come partecipanti, anche i Loknariani. Sul Doriath continuano i problemi legati agli elfi scuri, Ceoris è al centro del conflitto. Rotinrim e Valinrim insieme fronteggiano i nemici con successo. Anche il processo di distillazione dei fiori di Tulip viene svolto in comunione dai sacerdoti dei due regni. Il delicato rituale si svolge a Valinor e si rivela ben presto un successo. L'unione tra Sindar e Quenya non è però semplice ed i primi giorni di vita dell'Alleanza sono burrascosi ed inquieti.

Adulain – Cambiamenti e diplomazia

Ad Hammerheim si commemorano i caduti della guerra e i morti della Piaga, vengono fatte nuove nomine per alcuni incarichi di spicco. Il nuovo Saggio Mentalista del Circolo di Magia sarà Kendra Aishtar, il nuovo Araldo sarà Giskard Venabili, mentre la carica di Giudice Reale verrà ricoperta da Dankan Loir. Ad Amon intanto si celebra la vittoria su Hammhereim e viene restituito il Monastero ai Cavalieri dell'Alba a fronte dell'accordo di neutralità tra l'ordine religioso e la Guerriera. I Cavalieri dell'Alba firmano anche un nuovo trattato con gli Hammin ristabilendo diritti e doveri da ambo le parti. Nelle terre selvagge gli Djaredin proseguono i lavori nel rifugio Ramjalar riparando e rinforzando le strutture compromesse dal terremoto di due mesi prima. Nello stesso periodo, presso il rifugio druidico di quelle terre, viene celebrata la festività di Bel'Thane da parte dell'Ordine della Quercia; Djaredin, Cavalieri dell'Alba e Raminghi partecipano all'evento. Sull'isola tropicale di Tortuga, Qwaylar e Corsari affrontano il difficile rituale del Mangarap per restituire la vista a Keuppap, l'Anziano della tribù l'aveva persa durante il rituale di purificazione del Bosco Vecchio del mese precedente. Nel freddo Nord i Kessel tornano a ricoprire il loro ruolo di clan ad Helcaraxe, Rone viene scelto come Jarl e guiderà le terre nordiche insieme ad Herger con eguali poteri e diritti. Sul continente elfico i tempi sono maturi per distendere gli animi. La diplomazia rifiorisce pienamente con l'Oasi di Tremec che riprende i commerci con Rotiniel. Valinor lascia cadere la scomunica dell'anno precedente che riguardava il Tempio dei Gemelli della Perla, Velya Loteluin e Arathir Cuthalion preparano le basi del nuovo Regno scrivendo le Radici di Valinor. Nuove speranze ed aspettative si prospettano per il futuro del Doriath, prova ne è la continua collaborazione di Valinrim e Rotinrim nella ricerca dei tomi per l'evocazione dell'Oracolo dell'Antica Via, lo spirito della maga più potente della storia elfica. Il trentesimo giorno si tiene un incontro tra i vertici religiosi di Loknar e della Chiesa hammin incentrato sull'apertura di un dibattito e di un possibile confronto fra le due differenti dottrine religiose.

Madrigale – Problemi non morti

Le diplomazie continuano a lavorare. Hammerheim incontra Valinor, riconoscendo così l'unione delle stirpi elfiche Sindar e Quenya. Amon, invece, apre i famosi festeggiamenti di Madrigale al quale presenziano in molti tra alleati e fedeli amici. Anche Tremec inaugura la Festa della Rinascita alla quale partecipano Ramjalar, Djaredin, Cavalieri dell'Alba e Corsari. Sempre Tremecciani e Cavalieri dell'Alba indagano insieme ai druidi dell'Ordine della Quercia sugli inquietanti movimenti del non morto conosciuto col nome di Yesh. Pare che la mostruosa creatura possa corrompere anche la natura dei draghi. Anche la minaccia di Harrock si fa sempre più pressante, Corsari, Cavalieri dell'Alba e Qwaylar cercano un modo per far emergere dalle profondità marine il galeone inabissato del capitano non-morto. La furia dei Corsari Scheletrici però interrompe il rituale e il legno si riadagia sul fondale. La tribù si riunisce all'antico tempio, lì il grande sciamano Taumahiki svolge un rituale che restituisce la vista a Keuppap. Nel profondo nord il mese inizia con la Festa dedicata ad Aengus e prosegue con l'istituzione della Flotta da Guerra (Leithangr) di Helcaraxe. Viene inoltre istituito il Consiglio degli Spiriti (Hugr Rath), un ordine sacerdotale che si occuperà dei templi di Aengus e Danu. Nel Doriath l'evento più importante è contrassegnato dal giuramento delle due stirpi dinnanzi ai sovrani e al Tulip. Arathir Cuthalion viene nominato Generale dell'Armata degli Araldi, mentre Velya Loteluin riceve dai sovrani il titolo di Sommo Sole di Valinor. Valinrim e Rotinrim continuano a collaborare per portare avanti gli studi necessari all'evocazione. La sera del 26 Madrigale presso Tremec si tiene un incontro fra il Consiglio di Loknar, accompagnato da una modesta scorta e i vertici politici, civili e religiosi di Amon. Il tema dell'incontro è illustrare ai rappresentanti della Guerriera le ragioni che hanno spinto Loknar alla fondazione della Chiesa e all'ufficializzazione del Culto dei Morti e le intenzioni per il futuro. Il giorno dopo Amon ufficializza il bando dai sui territori contro tutta la popolazione loknariana.

Granaio – La caduta di Dentenero

Corsari Scarlatti, Cavalieri dell'Alba e Qwaylar si uniscono contro Harrock Dentenero sconfiggendolo. Il pirata non-morto viene intrappolato in un medaglione e, seppure la soluzione non sia definitiva, la tranquillità torna nei mari di Ardanìa. I Cavalieri dell'Alba organizzano una festa per il loro ritorno al Monastero, molti popoli si riuniscono per celebrare i festeggiamenti. A questa segue poi la settimana della Fiera Ardana delle Arti Manifatturiere e del Commercio di Hammerheim. Anche i druidi festeggiano il Solstizio d'Estate nelle Terre Selvagge, Ramjalar e Loknar partecipano all'evento. Quest'ultima riceve però la pessima notizia d'esser stata bandita per eresia prima da Amon e poi da Hammerheim: nessuna delle missioni diplomatiche sul continente umano ha esito positivo. Intanto, su Ankor Drek, Hammerheim e Rotiniel combattono contro Helcaraxe e Djaredin per la contesa di un fortino in possesso della Perla. L'asse nordico-nanica ha la meglio e sulle cinte murarie viene issata una nuova bandiera. Se su Ankor Drek Rotiniel perde pezzi importanti del suo territorio, nel deserto dell'Oasi guadagna invece trattati commerciali vantaggiosi. Avviene un evento particolarmente significativo, i druidi di tutta Ardanìa sentono affievolirsi i propri poteri, qualcosa nel legame con l'essenza del mondo si è incrinato. Organizzano pertanto un Pellegrinaggio Votivo, che comincia con un rituale presso la Valle delle Ninfe del Doriath e prosegue assieme ai Ramjalar con la cerimonia per la custodia della Stele dell'Unicorno, ceduta dalla cittadinanza loknariana, e il suo spostamento presso la Valle degli Unicorni.

Lithe – Nuove nomine

Ad Hammerheim continuano le defezioni nei vertici massimi della capitale, il Generale Lord Aart Dreyfus e la Cancelliera Lady Marianne Heany si ritirano a vita privata lasciando le rispettive posizioni. Anche ad Amon è tempo di nuove nomine, Isilwhen De Jade diventa il nuovo Console della Guerriera, Aedan ricoprirà invece il ruolo di Prefetto. I rapporti tra l'Impero di Amon e quello dello Djare sembrano inasprirsi nuovamente a causa di uno scontro tra le due razze avvenuto nei cunicoli. Sul vulcano che spadroneggia al limitare del deserto di Tremec, il Grande Rosso, un Drago molto antico, è da tempo irrequieto. Ordine della Quercia e Ramjalar si recano a fargli visita rinnovando l'unione tra druidi e draghi. I druidi continuano i rituali per rinvigorire le proprie forze e riacquistare le proprie capacità. Nei pressi di Loknar strani avvistamenti allertano le guardie cittadine, viene aperta un'inchiesta dalla Compagnia del Meriggio per fare chiarezza su quanto stia accadendo.

Antedain – Un'estate bucolica

I druidi dell'Ordine della Quercia organizzano la Festa del Raccolto. Vi partecipano Cavalieri dell'Alba, Ramjalar e anche i Qwaylar, si tratta di un'occasione utile per coinvolgere anche gli sciamani della giungla nel processo di riallineamento dell'equilibrio che è andato indebolendosi nell'ultimo periodo. Viene inoltre aperta la strada per Maedhan, il rifugio che si auspica possa diventare un luogo di incontro e di riposo per tutti i druidi di Arda. Amon e Djaredin provano a ricucire i rapporti nonostante la diffidenza iniziale, il Morgat rinnova la richiesta di risarcimento per un torto che la Gemma aveva subito anni prima ad opera proprio degli Amoniani e che portò alla rottura dell'allora alleanza. Loknar è misteriosamente invasa da dei roditori particolarmente feroci e voraci, le bestiole vengono eliminate in massa e il problema sembra circoscriversi come caso isolato.

Solfeggiante – Ancora diplomazia, ancora indagini e preparativi

Le cariche delle Westlands lasciate vacanti nei mesi precedenti vengono riempite da nuova linfa vitale. Giskard Venabili diviene nuovo Cancelliere e Primo Consigliere del Re, Dankan Loir ricoprirà il ruolo di Generale dell'Esercito, Draemos Hild subentra come Sommo Sacerdote della Sacra Chiesa d'Occidente ed infine Kendra Aishtar diventa Arcimaga dell'Accademia delle Arti Occulte. Tali cambiamenti portano alla modifica dello Statuto del Consiglio Reale e dell'ordine militare dei Martelli Dorati. L'evento è segnato da un lauto banchetto al quale partecipano delegazioni di diverse nazioni tra cui Valinor, Rotiniel, Amon e l'Ordine dei Cavalieri dell'Alba. Intanto gli Djaredin sono impegnati diplomaticamente sia con Hammerheim che con Amon. Con il primo regno umano i risultati non sono assolutamente positivi, mentre con la Guerriera si intravede una possibilità di riappacificazione: vengono eliminati i rispettivi bandi e si pongono le basi per l'inizio di nuove attività commerciali tra i due popoli. Amon è inoltre impegnata nel respingere le incursioni degli orchi, i pelle verde riescono ad arrivare fino alle porte di forte Agravain ma la Legione li scaccia costringendoli ad una precipitosa

ritirata. Nelle fredde terre del Nord si tiene l'usuale festa in onore di Danu, la Signora delle Maree, all'evento presenziano Ramjalar, Corsari Scarlatti, Qwaylar e Cavalieri dell'Alba. Presso l'Oasi continuano i preparativi insieme ai Cavalieri dell'Alba per stilare un piano d'offesa contro il potente Lich Yesh. La festa dell'Ordine della Quercia per l'Equinozio d'Autunno è l'occasione giusta per discutere ulteriormente del pericolo imminente anche con Ramjalar e Qwaylar. A Loknar il Comandante del Corpo di Guardia cambia nome, Sheela ricoprirà ora tale carica. Sul continente elfico gli insoliti eventi e manifestazioni sovrannaturali che si sono succeduti nel tempo uniscono Valinrim, Rotinrim, Ramjalar e druidi dell'Ordine della Quercia nelle indagini. A Rotiniel il Ministro Jan Larkin lascia la sua carica alla telera Narya, continuano gli incontri con i Valinrim per definire i dettagli delle fasi del rituale d'evocazione al quale ci si prepara da mesi. A Valinor si svolge la festa del Galadandore, anche i Rotinrim partecipano al suggestivo evento.

Orifoglia – Rapporti incrinati, rituali epocali

Le modifiche apportate ai Martelli Dorati elimina l'istituzione della Marina Reale di Hammerheim, ora accorpata all'ordine militare. L'abilità del rinnovato esercito viene subito messa alla prova da un assalto da parte della Schiera degli Spettri, un gruppo di ladri, ad un portavalori Hammin. Gli stessi manigoldi, nascosti a Bosco Vecchio, avevano sottratto ingenti somme di denaro anche all'Impero di Amon poco prima. Ma è sul fronte della politica estera che le Westlands sono ancora impegnate, se da una parte si riesce a ricucire lo strappo con gli Djaredin, a fronte di un ingente pagamento per la realizzazione del ponte sull'Eldrin e ad un accordo commerciale, dall'altra si apre uno squarcio che fa vacillare pesantemente il Patto dei due Porti con Rotiniel. I Cavalieri dell'Alba intanto festeggiano Oghmar presso la fortezza del Sacro Verbo, presenziano delegazioni Amoniane e Ramjalar. Intanto scoppia un incidente diplomatico tra Helcaraxe e Tremec, lo Jarl Rone insulta le genti dell'Oasi e la reazione del Sultano è un proclama che pone le genti del nord sullo stesso piano di uno schiavo senza padrone. Sempre presso l'Oasi la Gran Sacerdotessa Nawal Udeen lascia la sua carica a Maebe Udeen. Sul continente elfico Menelcamar Erenion Kalle viene scelto come Gran Maestro del Tempio di Rotiniel e diventa Senatore dell'importante ordine. Nella Rotto Nelyar viene svolto il rituale della Risonanza che evocherà l'Oracolo dell'Antica Via. Rotinrim e Valinrim interrogano il potente spirito sul futuro della stirpe elfica, una delegazione dei Cavalieri dell'Alba assiste all'evento. A seguito del rituale ben riuscito, Valinor fa cadere ufficialmente tutti i provvedimenti presi in precedenza contro Rotiniel, i Teleri sono così riabilitati agli occhi della Collettività elfica e pienamente accettati. Valinor rinsalda l'amicizia coi Ramjalar e concede loro una stanza in locanda e la possibilità di coltivare alcuni appezzamenti di terra sul suolo elfico.

Nembonume – Caos ad Hammerheim, continuano gli stravolgimenti del Doriath

Cospirazioni ed eresie seminano il caos ad Hammerheim, la neo-Arcimaga Kendra Aishtar viene bandita dalla capitale, viene inoltre destituito dopo qualche tempo anche Draemos Hild dalla carica di Sommo Sacerdote, entrambi accusati di aver complottato alle spalle del Re. Altri cittadini illustri vengono processati e condannati per eresia, i Cavalieri dell'Alba partecipano attivamente al processo ed integrano ulteriori bandi in riferimento al Monastero per tutti i colpevoli. Molte delle vicende gravitano attorno al grande evento del processo a William Holfgard, milite di Rotiniel, reo confesso presso il Monastero dell'Alba di eresia umana. Si scoprono molti segreti del culto grazie alle confessioni di quello che si faceva chiamare Vermiglio, che causano ripercussioni in molti regni e in molti rapporti tra regni. Intanto Amon stringe un'alleanza militare con Tremec, le due forze sono ora legate da un solido patto di difesa ed offesa. Nella Baronia sembra esser rifiorita da qualche tempo la Piaga, Cavalieri dell'Alba e druidi dell'Ordine della Quercia intervengono prontamente e debellano il malanno prima che possa nuocere di nuovo il resto del continente. La causa del male questa volta sembra essere una strega delle terre del Nord. Nel mentre ad Helcaraxe si svolgono il Torneo dei Ghiacci ed il Torneo del Sangue, vinto dagli Djaredin, che vede la partecipazione di Cavalieri dell'Alba, Ramjalar, Corsari Scarlatti e Qwaylar. Questi ultimi saranno coinvolti anche nella festività di Samhain a Maedhan Arda. In occasione di tale riunione vengono istituiti i primi concili druidici. Come avvenuto nelle Terre Selvagge qualche mese prima, un terremoto scuote il Doriath, l'epicentro del sisma sembra concentrato nella parte più a nord del continente. Il Tulip cresce a dismisura e diviene enorme. Valinrim, Rotinrim, Ramjalar, Ordine della Quercia e Cavalieri dell'Alba uniscono forze e conoscenze per comprendere le cause di questo allarmante fenomeno. Un mutamento nel terreno e nella flora potrebbe essere alla base della crescita smodata dell'albero sacro. L'Ordine della Quercia non potrà però proseguire le indagini poiché verrà bandito da Valinor su richiesta dell'Aran Makindur. Come se il terremoto non bastasse, un'inondazione si abbatte sulle coste del Doriath,

parte di flora e fauna vengono spazzate dalla forza distruttiva della natura. A Rotiniel, intanto, viene sciolta l'istituzione degli Urualak, soldati di frontiera umani e mezz'elfi d'istanza a Ceoris. Tutte le forze vengono convogliate sulla capitale.

Dodecabrullo – Cerimonie e piccoli scontri

Si discute per preservare il Patto dei due Porti tra Hammerheim e Rotiniel, ma senza grandi risultati a causa delle distanze su molte questioni. Hammerheim ottiene invece la possibilità di entrare ufficialmente per la prima volta a Valinor per la consegna di una preziosa reliquia elfica. Sempre presso la capitale delle Westlands si terranno delle celebrazioni religiose in favore di tutti gli Dei del Pantheon umano, i Cavalieri dell'Alba parteciperanno attivamente ai rituali. L'Ordine religioso riunirà poi diverse delegazioni al Monastero in occasione della Benedizione della Forgia. Al Monastero del Sacro Verbo si terrà infine una riunione con Ordine della Quercia, Amoniani, Hammin e Tremecciani riguardo al Lich Yesh. Al Nord i due Jarl decidono di istituire la carica del Konungur, un giudice super partes con il potere di poter destituire uno Jarl qualora questo non fosse più in grado di esercitare il suo potere o non si dimostrasse più degno di svolgere tale incarico. Il ruolo viene affidato a Kaek Valdersen detto "il Canuto". Nella Baronia Orientale vengono ritrovati i resti di alcuni cadaveri appartenenti al clan Bergtatt. Loknar intanto cerca di tessere rapporti con Valinor, le relazioni non iniziano nel migliore dei modi al punto che il Capitano della Guardia viene bandito dalla Valle. Alcuni esponenti della città votata a Vashnaar vengono aggrediti in prossimità di Surtur dagli Amoniani, i Loknariani si rifanno alle leggi di Tremec per avere giustizia tramite l'invocazione della Mujad. L'Oasi è però impegnata altrove, i Qwaylar rientrano in conflitto con Tremec per l'annosa questione della schiavitù e dei confini sacri della giungla. Alcuni Corsari Scarlatti, camuffati, arrivano in soccorso della tribù, ma il risultato è a favore del popolo del deserto. L'Ordine della Quercia, invece, proclama due nomine: il nuovo Sommo Gerofante sarà Nubi e Rubina dei Ramjalar andrà a ricoprire la carica onorifica di Dardo di Druir. A Nuran Kar molti Djaredin superstiti riescono a trovar rifugio dai cosiddetti Testedipolpo che infestano Kard Dorgast da quasi un ciclo e procedono con la riorganizzazione dell'armata; viene nominato il nuovo Archon dell'esercito dello Djare: Togrim Musonero. Sul continente elfico Rotiniel è impegnata a scoprire l'identità di un gruppo di briganti che abilmente è riuscito a saccheggiare il cuore economico della Perla, tutto sembra ricondurre al gruppo autonominatosi "Schiara degli Spettri". Nel periodo seguente si discute inoltre su come risanare le acque del fiume Ceoris, l'Ordine della Quercia aiuta i Rotinrim nell'arduo compito. Sempre presso la Perla si terrà poi l'Asta d'Inverno, la città si apre e delegazioni da tutto il mondo confluiscono nelle strade della capitale.

2.7.18 Anno 280

Postapritore – Ricostruzioni e indagini

A Valinor bizzarri comportamenti vicino la Sfera di Earlann fanno iniziare una serie di studi e indagini che riguardano il Telescopio, che in strana risonanza con la Sfera, sembra aver mosso la propria messa a fuoco, puntandosi su una strana scia verde nei cieli. Durante un Concilio Cittadino viene sciolto il Concilio delle due Stirpi, come anche l'Armata. Intanto nel Doriath del Sud i rotinrim lavorano alacremente alla ricostruzione della città, precedentemente devastata da un maremoto. Il quartiere residenziale viene riedificato interamente sulle acque seguendo degli antichi progetti procurati da uno studioso Telero, Orophin Luinlin, ultimo esponente ufficiale delle Falma Laure, le Onde d'Oro. Pochi giorni dopo un contingente diplomatico rotinrim si reca ad Hammerheim per comunicare la rescissione dei patti tra i due regni, in seguito al comportamento accusatorio e irrispettoso al dire degli elfi dell'allora Cancelliere Giskard Venabili. L'incontro si conclude in maniera atroce, quando un cittadino hammin uccide la senatrice Haelin Erenyon Kalle, compagna di William Holfgard, cittadino invisibile ai vertici hammin, accusandola di essere complice dell'uomo. Continuano le indagini su Yesh. Il druido Allart va al Monastero a riportare novità sulla cerca tramite alcuni animali sentinella: sembra si sia mosso dalle coste est di Hammerheim fino alla giungla. L'Ordine della Quercia si reca anche al rifugio dei Ramjalar per informarli delle scoperte. L'ambasciatrice Rewjan si reca a Valinor e inizia un lavoro per creare eventi culturali destinati a migliorare la reciproca conoscenza fra cavalieri e elfi. Sempre al Monastero si tiene un colloquio con William Holfgard per parlare della banda degli Spettri, di Yesh e altre questioni inerenti al suo percorso. Nell'occasione l'uomo dona il medaglione del Teogono in suo possesso. Poco tempo dopo i cavalieri assieme agli hammin prendono contatto con la Veggente di Danu, ottenendo le informazioni necessarie a distruggere per sempre l'artefatto. Si tiene ad Amon una cerimonia in onore di Crom e il famoso torneo di Oscillante e risplendente. Partecipa una delegazione dei Cavalieri dell'Alba. La biblioteca delle Westlands organizza un evento culturale presso il Teatro di Hammerheim. Qualche giorno dopo Ian De Graaf, già

responsabile pro-tempore della Sacra Chiesa d'Occidente, viene nominato Sommo Sacerdote. Durante il banchetto, a sorpresa ed in via del tutto eccezionale, viene ammessa una rappresentanza dei Corsari Scarlatti. Partecipano delegazioni da ogni dove. A Tremec si tiene l'annuale Festa della Fertilità, con il torneo dello Jan vinto dalla squadra formata da Yruel e Maebe Udeen. Cavalieri, Loknar e alcuni raminghi della Fratellanza Ramjalar presenziano all'evento. Proprio a loknar con l'avvento dell'Anno Imperiale 280 si rinnova la consacrazione del villaggio al Culto dei Morti, onorando il Primo Nato attraverso un rito di sacrificio animale, rievocazione dello scontro tra la bestia di Vashnaar, Sssi Rooch, e il cavallo da battaglia di Crom, Saetta. I nordici di Helcaraxe assieme ad una delegazione di Kard Dorgast si recano a Zalhomen dal Clan Bergtatt. I nordici non sanno se fidarsi del clan ribelle e del loro capo, Jorn Bergtatt. Al termine si recano al villaggio dei giganti che assicurano il loro aiuto contro la minaccia demoniaca. Pochi giorni dopo djaredin e nordici muovono nuovamente verso la Baronìa, stavolta in cerca di un uomo del Clan Bergtatt che sembra aver avuto a che fare direttamente con i demoni. L'uomo di nome Sven viene catturato e interrogato: sembra sia coinvolto in uno scontro tra demoni del fuoco e demoni del ghiaccio, questi ultimi nascosti nei meandri di una grotta a Zalhomen. Qualche tempo dopo nordici, djaredin e giganti portano un attacco risolutivo alla forgia di Aengus, infestata dai demoni del fuoco, nell'estremo Est delle Terre Selvagge del Nord. Dopo una cruenta battaglia e numerosi tentativi le preghiere degli djaredin mettono in fuga Scramasax, il signore dei Demoni del fuoco. Durante il mese a Nuran Kar gli djaredin celebrano Dera, signore dei misteri con una grande pira di tomi ed artefatti corrotti dalla magia. Il Thoran Kor trovato a Kard Dorgast attraverso un rito condotto dal Morgat Borba Granpugno, rivela il suo nome: Khazdul Fendiroccia.

Forense – Sulle tracce di Yesh

Il Primo Consigliere Venabili si dimette della carica e gli subentra il Generale Dankan Loir. Adrian Meir viene nominato Arcimago ed incaricato di redigere il nuovo Statuto del Circolo di Magia, che diventerà l'Accademia delle Arti Occulte. I Cavalieri dell'alba tengono con gli hammin una riunione per parlare di vitali questioni relative alla lotta contro il culto dell'Oscuro e alcune entità che minacciano Arдания, tra cui Yesh. Indagini e incontri riguardo Yesh si susseguiranno per tutto il mese. Viene analizzato dai Cavalieri il medaglione di Yesh ritrovato dai druidi dell'Ordine della Quercia. Lo stesso Ordine si recherà anche a Tremec per discutere delle ultime scoperte inerenti Yesh tramite le ricerche effettuate nelle paludi, ed anche a Timata Ora, dove stringerà un legame più forte con il locale circolo druidico. A fine mese si tiene la riunione globale per la questione di Yesh presso il Monastero. L'imponente mole di informazioni raccolte viene rivista, e si prepara il piano per sconfiggere l'entità. Si tiene ad Hammerheim una cerimonia dedicata ad Awen, con tema il perdono. Naiku Roch vince la gara di poesia collegata. Una delegazione di nordici visita Hammerheim in occasione della festa. Durante il mese una delegazione hammin si dirige a Nuran Kar per incontrare i nordici di Helcaraxe per risolvere una questione diplomatica: sembra che un nano abbia consegnato al generale hammin un anello appartenuto allo Jarl Herger Skeldson. Gli djaredin, parzialmente coinvolti nella cosa, fanno da mediatori. Il Morgat accompagnerà Dankan Loir ad Hammerheim per recuperare l'anello che viene restituito allo Jarl. Il giorno seguente lo Jarl giunge a Nuran per parlare con gli djaredin. Lo accolgono l'Archon Musonero e il Morgat Giramondo che lo convincono a fidarsi della punizione del consiglio delle barbe sulle sorti del cugino colpevole del gesto, Gannon Barbadibronzo. Si tiene ad Helcaraxe l'annuale Jol. Il Consiglio Reale di Hammerheim viene invitato alla festa, e anche l'ordine dei Cavalieri dell'alba partecipa. Durante la festa viene portato al cospetto dello Jarl Gannon Barbadibronzo e gli djaredin costringono gli ospiti ad un fuori programma. L'Archon esegue il taglio della barba per tradimento, come deciso dal consiglio delle Barbe. Gli viene tolto il mantello e torna ad essere un semplice Duraz. Inizia nel mese per gli djaredin quella che passerà agli annali come riconquista del Sottosuolo. Viene conquistato il primo baluardo nei cunicoli, Girt Arn. Pochi giorni dopo verrà liberata la polveriera. Amon risponde all'Ismat, un verdetto di condanna, pronunciato dall'Oasi a causa dell'aggressione ai danni del Veterano Vyn von Hagens e della Somma Sacerdotessa Shaelyn Lidorn nel Deserto di Tremec. Al fine di sentenziare la ragione ad una delle due parti, come da tradizione tremecciana in mancanza di prove certe, viene indetto dai Visir il Mujad, uno scontro mortale al cui vincitore andrà la ragione. Vyn von Hagens dunque si scontra contro il campione di Amon, Cisarius Helford, al fine di vendicare il torto subito. Lo scontro si conclude con la vittoria del Veterano di Loknar. Lo scontro a distanza tra Amon e Loknar continua anche su Ankor Drek: l'armata loknariana sfida le guarnigioni della Legione di Amon e i gli alleati tremecciani al fine di conquistare il Fortino "Montagna Oscura" sotto i domini dell'Impero. Dopo una strenua resistenza della Legione, l'armata di Loknar decide di ritirarsi. In seguito ai molteplici consigli e ai saggi suggerimenti dispensati al regno nel momento del bisogno, Orophin Luinlin viene identificato come miglior candidato a sedere sul trono del mare, anche in virtù del suo legame di sangue con il capostipite dei Teleri, Marip'in. Convocato da popolo della Marilla viene acclamato come futuro Aran. Verso metà del mese si tiene a Rotiniel la serata d'apertura della Festa dei Folli, che proseguirà con scherzi e sfilate in maschera per un'intera settimana. La serata

conclusiva sarà dedicata principalmente all'incoronazione dell'Aran Orophin Luinlin, alla presenza di molti capi coronati di vari regni d'ardania, tra cui Gli Arani Makindur Eldamar e Beriannen en'Nimbreth di Valinor. In questa occasione la Tari Beriannen mostra ufficialmente il ventre prominente: metterà presto alla luce il primo erede Eldamar di Valinor. Anche il Sultano di Tremec, Waqih Udeen, assiste all'incoronazione insieme al popolo di Tremec. Tra gli ospiti anche i Cavalieri dell'alba e gli abitanti di Hammerheim. I Valinrim analizzano la sfera di Earlann, danneggiatasi durante l'ultimo movimento del Telescopio trovando un particolare minerale non riconducibile ad alcuno conosciuto.

Macinale – Conquiste e pianificazioni

La conquista degli djaredin continua, stavolta è la zona denominata “il Cuore” ad essere liberato dai fomorian e dagli orchi. Viene qui allestito un campo con guerrieri meccanici di guardia. Grazie poi ad una scoperta dell'Archon Musonero gli djaredin scavano un cunicolo che porta da Girt Arn alla zona agricola di Kard Dorgast. Dopo estenuanti battaglie riescono a liberare la zona est della città dagli Illithid. Cambiamenti politici a Valinor: la Ninqe Sàila Velya Loteluin scioglie il Consiglio provvisorio dei Cinque e ripristina il Concilio delle Due Stirpi. A fine mese si tengono i festeggiamenti della Fondazione di Ondolinde, il Torneo della Freccia Eldamar in onore del Fondatore Finwerin e il rituale della Vita dedicato a Beltaine. I tre giorni di festa coinvolgono amici e alleati nella piana di Ilkarin, tra cui Cavalieri dell'Alba e hammin, i Ramjalar, e i fratelli teleri di Rotiniel in Valle, per le festività religiose. Intanto nel regno umano, a seguito delle notizie fornite da Jalabar, si effettuano delle verifiche in mare e si ottengono vitali informazioni sulle modalità con cui Yesh accede al piano ardano, mediante un rischioso rituale officiato dai Guardiani del Tempio. I Cavalieri dell'Alba si recano di scorta ai loro maghi presso Tremec dove si svolge un importante e innovativo esperimento ideato dal Gran Visir Sejim Udeen, alla presenza anche di amoniani. I Ramjalar, convocati presso l'oasi dalle autorità, aiutano i tremecciani ad allestire un grosso accampamento ai confini meridionali del deserto. Insieme agli hammin e agli amoniani alcuni Cavalieri interrogano Richard Scarrone per la ricerca di Aleister, collegata alla questione di Yesh. Iniziano a delinearsi anche i dettagli della minaccia Illithid. Al Monastero viene ufficialmente fatto proclama di rimozione bando per William Holfgard. Si riuniranno alla fine i sacerdoti dei regni umani per lavorare al rituale contro Yesh. Ad Hammerheim si tiene la tradizionale Benedizione delle Armi in nome di Crom, assieme ai Cavalieri dell'Alba. In seguito di ciò l'Ordine e gli hammin si recano a purificare luoghi del male, risvegliando le attenzioni di un necromante presso Deanad che dopo una lunga battaglia viene sconfitto. L'Ordine della Quercia si reca assieme ad alcuni hammin per mediare un incontro tra loro ed il drago noto come il Custode del Cristallo presso l'isola di Sardaucas. Il drago illustra ai presenti come poter utilizzare il Cristallo portato lì dagli hammin, infonde poi il suo potere nel Cristallo e fa dono del suo sapere a Ian de Graaf. Il Custode incarica poi l'Ordine di vigilare sull'operato del Sommo Sacerdote hammin, che rimane provato dall'esperienza mistica. Nella stessa sera gli Illithid che cercano di rubare il prezioso carico degli hammin. A Rotiniel, dopo aver servito onorevolmente il Regno a capo della Lega delle Arti e dei Mestieri, Narya Linmereth lascia la carica affidandola ufficialmente ad Haelin Erenyon Kalle, che diviene così Ministro di Lega e Senatrice di Rotiniel. C'è un cambiamento anche nello scranno del Senato riservato alla guida del Tempio: il Gran Maestro Menelcamar Erenyon Kalle lascia la guida dell'ordine, affidandola alle cure della Somma Sacerdotessa Midne Merwen, che torna a ricoprire la carica senatoriale. A Tremec Yruel Udeen diventa ufficialmente parte del corpo degli immortali Feddhayn.

Adulain – La caduta di Yesh

Hammerheim ed Amon stringono un accordo commerciale per l'uso di uno dei fortini amoniani nel nuovo mondo. Si tiene la Festa della fertilità in onore di Althea, gli hammin omaggiano la dea con una funzione religiosa nella radura innanzi Hammerheim. Il rito vede la partecipazione anche dei Cavalieri dell'Alba. L'Ordine della Quercia si incontra con Rotiniel per fornire le erbe necessarie ad un rituale e chiedere l'accesso da parte dei membri elfi dell'ordine alle lezioni di storia elfica. Rotiniel effettua una spedizione dai Briganti del Tasso per reperire informazioni sulla banda degli Spettri che tempo prima ha portato a segno un colpo alla banca di Rotiniel. I rotinrim si recano anche nella Valle di Titani, dove in seguito ad una richiesta si prodigano per aiutare i titani a liberarli dalla presenza degli Illithid, che avevano soggiogato molte creature della valle. Valinor e Rotiniel si riuniscono poi per mettere a punto un rituale per cercare di porre rimedio alla piaga degli animali scomparsi. Il rito, attuato su un isolotto di fronte a Rotiniel, ha successo e lentamente il Doriath inizierà a ripopolarsi delle fiere boschive. A Valinor Airina riesce a riprodurre lo strano liquido che era contenuto nella Sfera di Earlann, l'artefatto che aveva azionato il Telescopio di Ondolinde, permettendo così agli artigiani di ricreare una sfera simile. Rotiniel tenterà a fine mese di riconquistare il fortino sottrattolo tempo prima dai Nordici di Helcaraxe.

Gli djaredin si schierano a difesa del fortino della savana a fianco degli alleati e la fazione respinge l'attacco di Rotiniel. Continuano le battaglie per la riconquista di Kard Dorgast. Per tre giorni gli djaredin affrontano gli Illithid nella miniera piccola riuscendo finalmente a liberarla. Alla presenza dello Djare, dell'Archon Togrim Musonero e di tutti i djaredin, Tarja Giramondo lascia l'incarico e torna ad essere un Rodolan di Berzale. Come suo successore lo Djare nomina Borba GranPugno, che prenderà il titolo di Decimo Morgat della Gemma. Fervono i preparativi per opporsi a Yesh: i Cavalieri dell'alba forgiavano delle armi in pirite, fatte dal Primo Cavaliere con la forgia benedetta dal Gran Maestro. Si svolge poi la benedizione delle armi. Allart dell'Ordine della Quercia spiega agli umani che il Concilio dei Draghi ha detto loro che la frattura con un altro piano che porta ad Ardania, creata da Yesh, è un disequilibrio gravissimo, e che gli ha affidato il compito di chiuderla. Alla fine, terminati i preparativi e gli studi, si uniscono hammin, Cavalieri dell'Alba, Corsari Scarlatti, amoniani, druidi della Quercia e tremecciani, in un connubio di forze per sconfiggere il potente Yesh. Le forze unite trionfano contro il nemico comune in una battaglia memorabile. A Loknar intanto Bradhadair Donegal viene nominata Primo Consigliere di Loknar, avendo facoltà pro-tempore di poter agire in assenza degli altri Consiglieri. I Ramjalar ospitano presso il rifugio una nutrita delegazione lokenariana, giunta con lo scopo di discutere con i raminghi degli inusuali movimenti e dei rituali dei theratan presso la loro valle. A Tremec, dopo che alcuni suoi esponenti avevano acquistato un quadro all'Asta di Rotiniel raffigurante un albero insanguinato, cosa che aveva causato molto scalpore tra gli elfi, si riapre un dialogo con il Reame elfico di Valinor, grazie anche all'intercessione di Rotiniel. La situazione viene gestita dalla Cerchia dei Visir e dall'amir Wadi al Qadir in prima persona. Il dialogo tra Tremec e Valinor riprende fino ad un incontro diplomatico in cui entrambe i Regni dimostrano l'interesse nel ritornare ad una situazione di neutralità.

Madrigale – Tempo di festeggiamenti

Presso la Fortezza del Sacro Verbo il Concilio interno nomina Lilian Rewjan Primo Guardiano e Dwain Capo Ritualista. Sempre al Monastero si tiene poi una grande festa per celebrare la sconfitta di Yesh, con l'esposizione di oggetti e di tomi riassuntivi della vicenda. Amon consegna l'armatura di Yesh perchè sia purificata. Gli hammin si uniscono ai festeggiamenti per la vittoria, così come tutti i partecipanti allo scontro. Anche gli djaredin approfittano della festa per recarsi al Monastero e presentare il nuovo Morgat del tempio. Viene celebrato dall'Ordine della Quercia il Rito di Belthane al circolo di pietre in cui si era tenuto lo scontro con Yesh, e dove il lich aveva officiato un malevolo rituale. Sono presenti all'evento Cavalieri, hammin, tremecciani e amoniani. Durante i fuochi propri del rituale per riunire le essenze generatrici della terra, il luogo, talmente intriso di malvagità, inizia ad eruttare mostri. Infine dopo lo scontro, come se la terra avesse spurgato, fa capolino l'elmo dell'armatura del non morto. Le vicende relative a Yesh continuano con i loro strascichi: una spedizione congiunta dei Cavalieri dell'Alba con l'Ordine della Quercia e la Fratellanza Ramjalar verifica l'esistenza della crepa nella realtà aperta da Yesh nel covo dei pirati non morti. Verso la fine del mese i tre circoli druidici si incontrano presso il villaggio di Timata Ora per discutere del varco e per trovare il modo di sigillarlo definitivamente. I Qwaylar si recano ad Ankor Drek per liberare la Grotta dei Naa'har dallo spirito malevolo che li ha posseduti. Scoprono che sul fondo della fonte situata al suo interno si trova un teschio antico da cui sembra provenire tutta la corruzione. Attraverso un rito sul teschio riescono ad esorcizzare Rig'Sha e a restituire lo spirito a Sakapta. A Tremec è tempo di ferventi attività: il sedicenne Setiawan della nobile e antica Tenda Udeen viene nominato Visir delle terre di Ywul mentre Hani al Qadir diviene Visir dei Bazaar. Si celebra la Festa della Rinascita, con la gara per pittori, vinta da Maebe Udeen, Marianne Heaney e William Holfgard, e il Palio di Tremec, vinto da Nadhir Kamal, che potrà così sottoporre alla Cerchia dei Visir i prezzi per la vendita della Raya. Cavalieri, hammin, lokenariani, rotinrim e ramjalar partecipano alla festa tremecciana. Si tiene ad Amon il tipico Madrigale amoniano, evento su più sere a cui partecipano anche alcuni membri dei Cavalieri dell'Alba, gli alleati tremecciani e alcuni hammin. Si tiene presso l'isola di Hoodimper l'annuale torneo combattivo. Nel frattempo nel continente elfico strani eventi si susseguono: nei pressi di Rotiniel una quantità anomala di arpie e goblin si scontrano tra loro. In territorio valinrim sono invece minotauri e fauni a scontrarsi in grandi numeri. A Valinor il Tulip cresce smisuratamente, divenendo il doppio in dimensione, mentre intanto vortici di petali odorosi invadono Valinor e Rotiniel, senza apparente spiegazione. Durante un incontro a Rotiniel, le Guide di Valinor dopo molti mesi riprendono un dialogo coi Druidi dell'Ordine della Quercia, rappresentati da Allart e dal Quenya Nienor, scorrendo dei fatti che riguardano i mutamenti del Doriath. Intanto nel sottosuolo gli djaredin tornano a combattere gli Illithid a Kard Dorgast. Nel tentativo di sottrarre alle creature ed ai loro servitori la miniera grande, un contingente di orchi li prende alla sprovvista e fa saltare in aria il ponte dinanzi alla Grande Porta. Per il decimo anniversario della costruzione di Nuran Kar gli djaredin di Kard Dorgast decidono di ripagare l'ospitalità di Durgin Vistacuta ricostruendo alcuni edifici del villaggio in memoria delle architetture della Gemma. Il Consiglio Reale di Hammerheim, ad Hulborg, porta avanti i negoziati diplomatici con i nordici di Helcaraxe per arrivare ad una tregua tra i due Regni. Intanto, la Sacra Chiesa d'Occidente rimuove il bando

per Eresia pendente su William Holfgard, riconosciuto come redento. Una delegazione hammin e un gruppo di Ramjalar partecipano alle celebrazioni in onore di Aengus tra i ghiacci di Helcaraxe. A chiusura del mese gli hammin omaggiano Sua Maestà Re Morgan da Silva nella ricorrenza della sua incoronazione.

Granaio – Allarme da Ankor Drek

Finiscono ad inizio del mese i festeggiamenti hammin. Si chiude la fiera commerciale con la premiazione dei vincitori dei giochi. L'evento ha un enorme seguito da tutta Arдания. A Loknar Lucian, Primo Maestro del Meriggio, viene nominato su volontà del Primo Consigliere Donegal Comandante delle Guardie di Loknar. La rinomata Accademia delle Arti Arcane di Loknar, dopo aver attraversato un periodo di crisi, viene assorbita all'interno della Compagnia del Meriggio, divenendo, quest'ultima, anche il polo culturale della magia del villaggio. I Cavalieri dell'Alba praticano nella piana di fronte a Forte Fenice il rituale di distruzione dell'armatura di Yesh. Partecipano il regno di Hammerheim, il regno di Amon, il sultanato di Tremec e l'Ordine della Quercia. Si un incontro diplomatico presso il Monastero fra il regno di Valinor e l'impero di Amon, con la mediazione dei Cavalieri dell'Alba. Giunge notizia di strani eventi nelle terre elfiche. I petali chiari e scuri che vorticavano per le città elfiche sono spariti. Valinor e Rotiniel decidono di partire in spedizione verso la Valle di Kelthra. Qui non solo scorgono drow e ragni in lotta tra loro ma anche un più piccolo Tulip. Alcune ombre di spiriti elfici, con effigi aracnoidi, salmodiano incessantemente; a terra vi sono alcuni tomi che parlano della cura di questo albero, datati anni prima, con riferimenti e nomi che fan pensare ai membri dell'Ordine delle Ombre. Gli elfi scopriranno poi che questo Tulip e quello custodito in Valle sono in qualche modo connessi. I tre circoli druidici decidono di recarsi nelle profondità del mare per chiudere definitivamente il Varco di Yesh. Nei giorni precedenti era stato studiato un rito congiunto che prevedeva l'intervento di tutti i circoli a seconda delle loro credenze e culture. Il rito ha successo ed il varco viene chiuso. Giungono notizie catastrofiche da Ankor Drek: creature dalle origini sconosciute, la cui padronanza degli elementi è superiore a qualsiasi essere conosciuto, invadono e flagellano le colonie ardane, le città di Vessa e di Krall e l'antico villaggio Qwaylar. Tutti i regni e gli ordini, chi per ragioni di studio, chi per difendere le proprie colonie, chi per portare aiuto agli abitanti del Nuovo Mondo, si recano sul continente. Duri scontri si susseguono per giorni e si registrano gesta epiche da parte di tutti tutti gli schieramenti. Alla fine gli attacchi vengono momentaneamente respinti, e vengono recuperati un certo quantitativo di lingotti di un metallo sconosciuto e libri incomprensibili. Verso la fine del mese si effettua un innovativo rituale di protezione magica della cripta della Fortezza del Sacro Verbo, a custodia delle reliquie da attacchi Illithid. In seguito analogo rituale viene effettuato presso Hammerheim dall'Arcimago Adrian Meir ed il Cavaliere dell'Alba Vostok: durante il rito si avvista una luce verde nel cielo e una sfera in rapido movimento a bassa quota, cui seguirà un attacco illithid.

Lithe – Accordi e cambiamenti

A Tremec Sejim Udeen, provato dalla battaglia di Yesh, decide di lasciare il Turbante da Gran Visir. All suo posto il giovanissimo Setiawan della Tenda Udeen diviene Gran Visir. Alcuni Teleri di Rotiniel si uniscono ai fratelli di Valinor nella celebrazione di una Fara Aer, una caccia sacra, a Valinor. Il Regno delle Westlands e il Regno dei Ghiacci di Helcaraxe firmano il "Trattato della Nuova Neve" che sancisce la fine delle ostilità tra essi. I reciproci bandi vengono rimossi. Per tutto il mese si registrano avvistamenti multipli in varie zone di Arдания di droni illithid a bassa quota, e si ipotizzano correlazioni con gli animali infetti ritrovati su cui i Guardiani del Tempio effettuano alcuni studi. Si procede con gli studi per la costruzione del telescopio della Fortezza del Sacro Verbo.

Antedain – Strani movimenti

Continuano gli avvistamenti e le attività degli Illithid. Fuori dalla città di Hammerheim, fanno la loro comparsa alcuni di questi esseri. I Martelli Dorati di ronda però li respingono e bruciano il bestiame infettato dalle malefiche creature. Le Westlands vengono messe in stato di allerta tramite un proclama di pubblica sicurezza. I Ramjalar presso il rifugio fronteggiano un'invasione di strane creature legate agli Illithid. Sempre ad Hammerheim si tiene l'annuale cerimonia in onore di Danu a cui segue la benedizione della flotta hammin e delle navi dei presenti, a cura del Sommo Sacerdote De Graaf e del Guardiano del Tempio Dwain. Segue una festa in locanda con hammin e Cavalieri dell'Alba.

Solfeggiante – Indagini sugli Illithid

Un nuovo incontro diplomatico avviene tra il Consiglio Reale e i Corsari Scarlatti presso Hammerheim. Anche Il Senato di Rotiniel incontra un contingente diplomatico dei Corsari, per discutere dei rapporti che intercorrono tra il regno e la ciurma, sino ad allora tesi ed altalenanti. Si giunge infine a sancire una completa neutralità. In previsione di studi da effettuare con l'Accademia delle Arti Arcane di Hammerheim, i Cavalieri dell'Alba attaccano con l'Ordine della Quercia il covo degli illithid ricavando campioni. Spedizioni di ricerca saranno effettuate anche insieme agli elfi di Valinor. Verranno poi condotti esperimenti congiunti, che permetteranno di scoprire importanti nozioni sugli Illithid. Durante uno di questi esperimenti ci sarà un attacco da parte delle creature, prontamente respinto. Sempre durante il mese Ramjalar si recano presso Nuran Kar per mettere a conoscenza i djaredin sull'attacco subito al rifugio dagli Illithid e dividerne le conoscenze, apprendendo le informazioni dei nani. Si tiene presso il Monastero la Fiera di Fine Estate, con grande afflusso di genti da ogni parte di Arдания. L'Ordine della Quercia celebra il rituale di Alban Heruin. A Tremec il Gran Visir Setiawan Udeen e la cerchia dei Visir aggiornano il Taslim della Raya e il suo prezzo, liberalizzando per la prima volta la vendita della cosiddetta Raya Rossa. Un Esploratore di Git Arn interrompe una riunione delle Barbe per mostrare ai cugini un nuovo cunicolo di collegamento con la superficie. Dopo attenti studi e lavori, sfruttando il cunicolo, viene inaugurato il sistema di carrelli meccanizzati che collega Nuran, Git Arn e Kard Dorgast. Intanto a Valinor si tiene la Cerimonia del nome per la nuova nata principessa, figlia dei reali elfici. Presenziano esponenti dei Cavalieri dell'alba e la Mellon Rubina dei Ramjalar. Seguiranno festeggiamenti anche ad Ilkorin, aperti anche ad umani tra cui un cospicuo gruppo di hammin. Sulla Perla Nera dell'Isola di Tortuga, sotto la supervisione dei Corsari Scarlatti, viene indetta dal Lord William Galsarri, originario di Vessa, un'asta privata di un di un articolo unico e prezioso. Grazie alle conoscenze di Vyn von Hagens con il Lord e al suo invito personale all'asta, Loknar si aggiudica il raro ritrovamento, una Fiala di liquido alieno, al prezzo di otto milioni di monete d'oro.

Orifoglia – Ritorno ad Ankor Drek

Continuano gli incontri per discutere dei misteriosi Illithid: si tengono diversi incontri tra le autorità hammin, amoniane, djaredin e delegazioni dell'Ordine della Quercia e dei Cavalieri dell'Alba. Durante un'animata riunione tra le tende viene nominato Gran Sahim Jasim Kyodrum, mentre Sejim Udeen viene Nominato Visir delle Terre di Ywul. La tenda Kamal subisce un Ismat da parte del Visir dei Bazaar Hani al Qadir. Il Capotenda Nadhir Kamal esegue una settimana di parsimonia e provvede a regolarizzare la situazione dei recinti. Nel giorno del compleanno del Re Morgan II Da Silva, i primi giorni del mese, viene indetto un ballo dove gli vengono presentate le tre dame aspiranti a diventare Regina. Quasi tutti i regni amici delle Westlands presenziano all'evento. Si tiene a Rotiniel, alla presenza dell'Aran e di molteplici invitati da tutti i regni d'Arдания, il torneo del Campione della Perla. Dopo scontri agguerriti sui quali gli spettatori piazzano scommesse, vince l'edizione il Cavaliere dei Mari Helmor Alassendriel. A Loknar la Compagnia del Meriggio indice la tradizionale Festa della Vendemmia 280. Numerosi delegazioni estere giungono sull'Isola, tra cui Valinor, Rotiniel, Tremec, i Ramjalar e alcuni djaredin, per assistere ai festeggiamenti di Loknar e partecipare ai giochi organizzati. L'Ordine della Quercia e gli aspiranti dell'ordine stabiliscono un accampamento nei pressi delle paludi a Ovest di Ankor Drek dove rimarranno per una decina di giorni, svolgendo delle ricerche per comprendere meglio i recenti eventi catastrofici e per cercare informazioni sulla sparizione del Gerofante Nubi. Presso il rifugio delle Terre Selvagge si tiene un'adunanza Ramjalar, ove i raminghi si riuniscono dai loro viaggi, discutono sulle questioni e gli eventi più importanti. Il ruolo di Prima Oratrice della Fratellanza passa da Hisilome a Rubina, mentre Lithe ne diventa tutti gli effetti un membro anziano. Si registrano strani avvistamenti e attacchi degli esseri legati all'invasione di Ankor Drek, gli esseri sembrano di nuovo in fermento. I regni tornano ad affacciarsi così in quelle lande. Loknar decide di operare una nuova massiccia

spedizione al fine di conquistare il fortino amoniano Montagna Oscura e strapparla alle creature alate che lo occupavano. Dopo lo scontro breve e intenso contro il contingente amoniano, dal quale Loknar esce vittoriosa, l'avanzata loknariana culmina con la conquista del forte. Anche Valinor si reca sul Nuovo Mondo, con l'intento di recuperare la vecchia colonia Imloth. E' lì che si scontrano con i tremecciani, intenzionati a recuperare il forte ora appartenente agli alleati amoniani. Gli uomini del deserto vengono scacciati e la Ninque Sàila emette un bando per quelle genti dal Doriath del Nord per alcune settimane, così come gli stessi tremecciani fanno verso i Valinrim. Rotiniel riesce a riconquistare il proprio Fortino della Giungla, infestato dalle creature. Hammerheim, dopo aver raggiunto e liberato il fortino di Silverheim, vengono raggiunti dall'armata djaredin. Gli hammin li accolgono ma inizia un'accesa discussione per la proprietà del fortino. I nani attaccano di sorpresa travolgendo gli umani. Ne scaturirà un'ostilità tra i due popoli con la rottura di qualsiasi accordo e trattato, e l'emanazione di un bando sugli djaredin. La Gemma stabilisce il suo primo avamposto su Ankor Drek. I Qwaylar e i Corsari Scarlatti affiancano Amon, conquistando un altro forte in precedenza appartenente ai manti cremisi. Tutti i forti vengono riconquistati dai regni ardani. Il mese termina con altri eventi. Si celebra a Rotiniel il "Canto dei Morti", tradizionale rituale funebre telerin, durante il quale la Matriarca di Earlann guida i fedeli nella preghiera per i dispersi in mare. Alla Fortezza del Sacro Verbo si tiene una fiera con Asta alla quale presenziano quasi tutti i regni di Ardania. Si tiene un inconcludente incontro diplomatico tra Kard Dorgast e Hammerheim, dopo ulteriori scontri sulle terre di Ardania. Il Popolo della Montagna resta sulla sua posizione e prepara le difese a Crag Grigor. Viene ritrovato morto nella sua Tenda Wadi Al Qadir Amir el-Feddhayn, capo dei Feddahayn.

Nembonume – I Deva arrivano su Ardania

Si tengono a Tremec i Funerali di Wadi Al Qadir, evento che attira gente da tutta Ardania. Iniziano intanto i primi studi loknariani condotti dal Meriggio sulla Fiala contenente liquido di origine Illithid comprata all'asta qualche mese prima. In occasione della prossima inaugurazione della prima Accademia Elfica di Stregoneria e Sapere di Valinor vengono proclamate delle giornate di arte e artigianato presso Ilkarin istituendo una mostra d'Arte permanente, dal tema "Scorci di Arda". Il mese dell'arte si protrae con la partecipazione di artisti da tutto il Doriath e non solo. Il vincitore, William di Rotiniel potrà in seguito visitare la Celata, premio unico concesso mai a un umano non Mellon. Il Concilio delle Due Stirpi emana le Talorn riviste, leggi ampliate con gli statuti dei due nuovi organi sociali: l'istituzione religiosa e quella magica e culturale. Velya Loteluin conferisce con l'Aran e lascia i suoi incarichi politici. Valinor rimane in mano al Conciliare Annunor Zaelwall in attesa che gli Arani designino i nuovi assetti politici. Si tiene a Rotiniel la Benedizione delle acque, tradizionale rituale Telerin che si celebra abitualmente alla chiusura della stagione dei commerci marittimi. Per l'occasione viene anche inaugurato il Museo Cittadino, riportato a nuovo splendore. Si terrà alcuni giorni dopo, in mare, anche il Rito delle Maree e della Magia, per celebrare i doni più potenti dei Valar patroni della Perla. Mentre gli hammin si preparano per una spedizione, giunge notizia di un attacco di banditi ad una carovana. Poco dopo a Nosper viene trovata la carovana che portava una delle aspiranti Regine e suo padre, assaltata dai briganti. Un martello di scorta alla carovana testimonia che la ragazza è stata rapita mentre il padre è stato ucciso. Gli hammin insieme ai Cavalieri dell'Alba riescono a seguire le tracce dei sequestratori. Dopo averli eliminati tutti, portano in salvo la ragazza a Palazzo Reale. Presso la baita delle terre selvagge viene celebrato il SamHain, comunemente conosciuto come capodanno druidico. Alla celebrazione prendono parte i Cavalieri dell'Alba, i Ramjalar, Loknar ed altri amici dell'Ordine della Quercia provenienti da altre città Ardane. Hamza Al Qadir diventa capotenda della tenda Al Qadir. La stessa tenda organizza pochi giorni dopo "Le Notti della Baia", torneo di Teatro che si tiene presso la Baia Dorata dalla Tenda Al Qadir. Sarà vinto da Thessala Mulder e Erian Larisen di Rotiniel. Sotto impulso del Gran Visir Setiawan Udeen viene ristabilita una antica tradizione, il "Sibaq bayn Alnnasl", corsa tra i lama. Il singolare torneo attira tutta Ardania e si contano tantissimi partecipanti, la vincitrice è Ivamar dei Cavalieri dell'Alba. Una nuova spedizione djaredin parte alla volta di Kard Dorgast. Bonificata la zona dei campi e messo in sicurezza il collegamento delle rotaie e dei carrelli, i cugini liberano la zona centrale della città da orchii e fomorian. Vengono inoltre piegate le difese dell'ultimo punto strategico in mano agli Illithid, la miniera Grande. Presso la Fortezza del Sacro Verbo, mettendo assieme tutto quanto appreso nei mesi precedenti, viene realizzato un telescopio portatile basato su nuovi principi. Viene installato in un osservatorio appositamente allestito sui monti del Monastero e si cominciano a effettuare osservazioni astronomiche. L'Ordine della Quercia si reca presso la Fortezza del Sacro Verbo per discutere dei recenti avvistamenti nei cieli Ardani. Alcuni astri sconosciuti e dal colore verdastro sono stati visti attraversare la volta celeste. Si tiene ad Amon la grande Asta di Autunno, che vede la partecipazione di popoli da tutta Ardania tra cui hammin e djaredin. Questi ultimi grazie alle rare merci portate riescono ad ottenere un guadagno superiore al milione di monete d'oro. I Deva, questo il nome delle creature che avevano attaccato Ankor Drek, approdano su Ardania e sembrano avere particolare interesse per l'isola di Sardaucas. L'Ordine della Quercia entra in possesso di un

antico tomo contenente un potente rituale di richiamo, anche se alcuni passaggi sembrano imperfetti. I Druidjah salpano per raggiungere l'isola ed una volta sbarcati iniziano i preparativi, che dureranno parecchi giorni. All'accensione della pira però, una strana presenza si percepisce ma è flebile e vaga. I partecipanti riescono tuttavia a percepire un nome che risulterà essere essenziale durante il rito: Wadlin. Inizia la complessa ricerca degli ingredienti per il rituale, che si protrarrà per tutto il mese.

Dodecabrullo – Scontri, incontri e una nuova pace

L'ordine della Quercia, gli aspiranti ed alcuni esponenti del Circolo del Nord si recano presso l'Isola di Sardaucas ed eseguono il rito per richiamare Wadlin, guardiano del luogo. Lo spirito rivela importanti informazioni legate alla storia dei Deva e dei loro scontri con le stirpi demoniache; accenna inoltre poche informazioni legate alle corti. Il rito viene però interrotto dall'improvvisa comparsa di alcuni nemici mutaforma già incontrati su Ankor Drek, prontamente sconfitti dai presenti. Il contatto con Wadlin tuttavia si indebolisce fino a svanire. A Rotiniel, dopo alcune indagini e un rituale che riguardano un cittadino posseduto da un'entità defunta i rotinrim elaborano un complicato esorcismo della casa infestata, sede dell'entità: i sacerdoti del Tempio, sostenuti dalle preghiere di tutti i fedeli, riescono a donare pace allo spirito tormentato, liberando così la casa dalla maledizione. Si tiene qualche giorno dopo l'Asta d'Inverno che, come di consueto, attira genti da tutta Ardania. Pezzi di gran pregio vengono battuti dopo rilanci esorbitanti, che divertono i convenuti tenendoli col fiato sospeso per tutta la serata. A Valinor il Beriardir, capo dell'armata, Annunor Zaelwall, dopo aver nominato mellon Ian De Graaf di Hammerheim e aver dato le ultime direttive, lascia il suo incarico. A Loknar, in seguito ai numerosi attacchi subiti dal fronte amoniano viene organizzata una spedizione punitiva nei territori della Guerriera. Lo schieramento loknariano incontra però un concilio riunito al Monastero dei Cavalieri dell'Alba. Si tratta di un incontro fra i Guardiani del Tempio, i rappresentanti della diocesi hammin, amoniana e dei sacerdoti di Tortuga, per discutere delle rispettive tradizioni religiose e porre le basi per future collaborazioni. Loknar, guidata dal Veterano Vyn von Hagens e dal Comandante Lucian, inizia uno scontro verbale teologico sul Ponte di Seliand contro le diocesi riunite, volto a far valere le ragioni della Chiesa di Vashnaar affinché tutti i Sette abbiano voce. Si rimanda la discussione a futuri incontri e i loknariani si ritirano senza spargimenti di sangue. Qualche giorno dopo si tiene anche un incontro fra i Guardiani del Tempio e le autorità di Helcaraxe sullo stato della fede nel regno del Nord. Amon riconquista il fortino Montagna Oscura su Ankor Drek, a seguito dell'abbandono da parte delle guardie loknariane. Una delegazione di Kard Dorgast guidata dall'Archon si dirige ad Amon per incontrare il Console. Vengono restituiti un paio di stivali a scoppio perduti da qualche cugino. A seguito del gesto vengono intrapresi accordi relativi alla fornitura di polvere nera per aiutare gli amoniani a perseguire scopi bellici contro la città di Loknar. Intanto continuano gli studi e gli incontri per discutere sulle comete e i vari fenomeni celesti. A Tremec il tempio di Akkron proclama il "Centazi Al Dayan", o Settimana della Parsimonia. Dopo anni di guerra e mesi di trattative, viene firmato un trattato di pace tra le Westlands e i Corsari Scarlatti. La firma avviene presso la Splendida e pone finalmente fine ad una sanguinosa guerra. Si terrà poi sempre ad Hammerheim la consueta cerimonia per i Sei Giusti di Dodecabrullo. Molti volontari prendono parte alla cerimonia portando doni ai propri Signori e ricevendone benedizioni in cambio.

2.7.19 Anno 281

Postapritore – Un travagliato inizio

Riti In una fase di tregua fra i continui dissidi e le minacce che assillano Ardania, le genti tutte approfittano per officiare i rituali dei propri culti: nei territori del continente umano si festeggia Crom con cerimonie, tornei e banchetti; l'Oasi apre le porte per la Festa della Fertilità; il Monastero ospita le celebrazioni per la Sacra Chiesa di Ardania; a Helcaraxe si celebra il consueto Jol alla presenza di cittadini e alleati del Nord ed infine, nel mese dedicato a Xochipilli, lo Spirito Qwaylar della festa e della memoria, vengono invitati Druidi e Nordici a Timata Ora e viene colta l'occasione per rinsaldare l'amicizia con i Ramjalar.

Eventi Nel Doriath si verificano alcuni fatti cruenti che vedono impegnati in esplorazioni gli elfi, alle prese con una minaccia proveniente dal sottosuolo: Formiche Giganti fino al momento sconosciute, giungono da un luogo ignoto attraverso gallerie fino alla Grotta dei Terzi. Le forze congiunte di tutta la collettività elfica riescono ad attaccare il nido richiudendo gli accessi da cui erano giunte. Sempre nel Doriath, la Flotta della Perla interviene salvando la figlia di una cittadina, rapita dalla Banda del Tasso e ciò fa decadere il patto di non belligeranza con questi briganti. Anche al confine fra deserto e

giungla la situazione desta preoccupazione nelle popolazioni confinanti ed antagoniste: i druidi dell'Ordine della Quercia discutono con i Cavalieri dell'Alba del recente allargamento del deserto ai danni della giungla, riferito dai Qwaylar di Timata Ora. La stessa Tremec osserva l'evolversi dello strano fenomeno che mette in discussione l'equilibrio fra i due ambienti e non solo. Il popolo della giungla osserva con estrema preoccupazione ciò che sta accadendo e con l'aiuto dei Corsari scarlatti riesce a rinvenire al confine tra sabbia e giungla degli strani semi, forse appartenenti ad un banano.

Incontri Sulla scorta degli eventi accaduti nel precedente anno su Ankor Drek e della comparsa su Ardanìa, nel Nembonume, delle creature denominate Deva, in tutti i regni si organizzano riunioni per fare il punto della situazione e valutare l'entità della nuova minaccia. Il Nord non fa eccezione anche se il fatto che desta maggiore interesse è la riconciliazione di Cormak Iceberg con il Clan Valdar, che ne diventa Jarl succedendo a Thorgad.

Forense – Echi lontani e vicini

Riti Si celebrano i festeggiamenti per Awen al Monastero ed Hammerheim. Quest'ultima, grazie anche al clima distensivo degli ultimi anni e forse all'influenza della stessa divinità, proclama di cessazione delle ostilità nei confronti del popolo di Kard Dorgast. In onore di Beltaine, a Ondolinde, viene organizzata una solenne cerimonia a cui partecipa una rappresentanza dei Cavalieri dell'Alba e la Mellon Rubina della fratellanza.

Eventi Occasionali esploratori del Nuovo mondo riportano in patria le inquietanti notizie che creature bellicose dall'aspetto insolito si ammassano in particolari zone, allontanando ogni essere vivente presente. Ad ogni resoconto fanno seguito riunioni a cui prendono parte, a seconda del diverso grado di collaborazione, i rappresentanti di Valinor, Rotiniel, Hammerheim ed i Cavalieri dell'Alba. In particolare quest'ultimi consultano il saggio Gartax e poi si recano presso la tana dei Demoni d'argento su Ankor dove scoprono la presenza di numerosissime creature umanoidi mai osservate prima. Tra le cose rinvenute sul luogo, c'è un lingotto di un misterioso metallo azzurro, analogo ad altri trovati da diversi esploratori. Si moltiplicano gli avvistamenti nel cielo ardano di strani fenomeni astronomici come scie luminose, apparentemente legate al transito di comete. Nel frattempo, Helcaraxe prosegue la sua sfida con il clan Bergtatt che continua le scorribande nei territori vicini a Hulborg. Helcaraxe decide di rapire la promessa sposa di Jorn Bergtatt imprigionandola a forte Stuflein ma in questa occasione viene totalmente alla luce il sospetto legame che il capoclan sembra avere con le creature demoniache: il forte subisce un potente attacco di demoni del ghiaccio che hanno la meglio, riuscendo liberare la prigioniera. Nelle Terre selvagge prosegue il processo di desertificazione della giungla ed i qwaylar di Timata Ora organizzano una riunione con amici ed alleati, quali Ramjalar, Ordine della Quercia, Corsari Scarlatti ed Helcaraxe, per comprenderne l'origine e trovare un modo per contrastarlo.

Macinale – Nessuna nuova, buona nuova

Riti In una fase di tranquillità apparente si moltiplicano gli eventi religiosi e non. Le genti ardane distolgono l'attenzione dai segnali minacciosi che giungono dal Nuovo Mondo con l'abituale ritualità della vita e dei rapporti quotidiani: i Qwaylar ed i Corsari Scarlatti, partecipano alla Festa dei Folli a Rotiniel vincendo il premio Miglior Maschera di Gruppo; i Ramjalar con i Cavalieri dell'Alba ed altri ospiti presenziano sull'isola dei draghi alla Cerimonia dell'Eostare, equinozio di primavera, officiata dall'Ordine della Quercia; i Cavalieri organizzano al Monastero un evento, assieme a tutte le genti di Ardanìa, per l'investitura di Erik Phoenixflame al massimo rango di Primo Cavaliere; l'Ordine festeggia i 14 anni dalla fondazione con un evento a cui presenziano delegazioni da tutta Ardanìa.

Atti ed incontri Scioglimento del Consiglio e nomina del Sommo Sacerdote Ian De Graaf a Primo Consigliere. Formazione del nuovo Consiglio composto dal Cancelliere Adrian Meir, Comandante Agrinot Von Harmis, Responsabile Accademia Desyree. I Cavalieri dell'Alba ottengono udienza dal gigante del nord Kolifer, fabbro personale dell'Anziano, ricavando importanti informazioni sul metallo azzurro. In successive riunioni allargate ad Hammin, Cavalieri, Raminghi e Rotrim, mettendo insieme le informazioni raccolte da diverse fonti, l'origine del metallo viene legata a fonti di energia individuate su Ankor in ogni raggruppamento Deva. I Raminghi riferiscono di un incontro tenuto a Vessa con Tiaromoth, un vecchio amico ivi residente, che ha assistito alla comparsa delle prime creature Deva. Riunione degli Hammin ad Amon ed Ilkorin per discutere sulle anomalie astronomiche rivelate dai rispettivi studiosi.

Eventi I guerrieri di Helcaraxe, con l'aiuto di alcuni infiltrati nel clan Bergtatt, riescono a irrompere nelle caverne di Zalhomen, uccidendo lo Jarl Jorn Bergtatt e interrompendo un pericoloso rito demoniaco. Si svolge una perlustrazione

della valle di Kelthra ad opera della Flotta di Rotiniel supportata da numerosi altri membri della comunità rotinrim. Si rivelano due inquietanti dettagli: una voragine imponente si è manifestata nella parte di Ceoris oramai perduta e sotto il controllo Drow. Grossi funghi violacei crescono sui bordi di questa cavità che mostra un passaggio verso il sottosuolo, dipanandosi in lunghi e bui cunicoli.

Adulain – Il nemico alle porte

Eventi Ciò che si temeva o che si sperava potesse essere scongiurato invocando la benevolenza degli dei, alla fine accade: un orda Deva (ormai è tristemente noto a tutti il nome con cui l'insieme di queste creature è stato definito) attacca le principali roccaforti ardane. Rotiniel, Valinor, Loknar ed Helcaraxe sono le prime ad esser messe sotto assedio dalle creature misteriose, sotto la guida di condottieri lucenti: a Rotiniel si riesce ad identificare un certo Rhada alla guida degli assalitori, mentre a Helcaraxe è Tauron. Gli attacchi mirano a seminare il panico ed a concentrare la difesa in singoli punti deboli. Si scoprirà in seguito che si trattava di espedienti per sottrarre i lingotti di metallo azzurro custoditi nelle città. Il Monastero ed Hammerheim vengono assaliti in successione da creature sotto la guida del Luogotenente Chandara. Quest'ultimo viene respinto e cade durante gli scontri in Hammerheim, affrontato da Cavalieri, Hammin, Amoniani e altri volontari. Dai resoconti provenienti dai diversi fronti si evince che l'armata Deva è composta da diverse creature, ciascuna adatta ad uno scopo: c'è la fanteria, composta per lo più da creature di piccola taglia, capaci di irrompere in massa per forzare le difese; ci sono i comandanti delle truppe, simili a guerrieri corazzati, dotati di una forza fisica eccezionale; scendono in campo anche i campioni dell'esercito aggressore, ciascuno dotato di poteri straordinari e che sembrano agire da soli; infine ci sono i generali, creature alate con capacità ad oggi ancora sconosciute. Mentre gli scontri si susseguono su molti fronti, qualcosa di insolito capita ad un gruppo di tremecciani attaccati dai demoni al confine tra deserto e giungla. Quando le sorti del combattimento sono ancora incerte, dal nulla compaiono un gruppo di Deva, comandati da un loro generale, che si frappongono fra i tremecciani ed i demoni. Dopo una breve discussione incomprensibile tra un grosso demone e il comandante Deva, quest'ultimo lo uccide, ordinando ai suoi di sbaragliare i restanti demoni minori. Il Deva si rivolge poi agli sbalorditi tremecciani affermando che il demone ucciso si trattava di Scramassax, suo antico rivale.

Atti ed incontri A Loknar viene destituita la Somma Sacerdotessa Shaelyn Lidorn e Vyn von Hagens viene incaricato di occuparsi della Chiesa di Loknar insignito del titolo di Araldo di Vashnaar. Viene eliminata la carica di Primo Consigliere, di cui si era auto insignita Bradhadair, e contestualmente avviene l'insediamento del nuovo Consiglio comprendente: Vyn von Hagens, Lucian e Bradhadair. A Tremec viene dichiarato ufficialmente, con un proclama del Tempio, l'ampliamento del deserto a scapito della giungla. Per l'occasione, viene dichiarato un giorno di pace con tutti i popoli nomadi Assid. Si tiene il primo grande incontro ardano presso il Monastero sul pericolo rappresentato dai Deva. Tutti i rappresentanti delle città, con l'esclusione di Loknar, fanno un resoconto degli eventi e discutono di eventuali strategie. Emerge il nome di un altro luogotenente, Anda, e si fa un conto dei lingotti di metallo superstiti. Loknar, dal suo canto, organizza un incontro con il medesimo scopo a cui partecipano Valinor, Rotiniel, Tremec e Ramjalar. Con l'occasione si celebra una messa per le Guardie cadute negli scontri. Vista anche l'emergenza, Loknar e Corsari scarlatti giungono ad un accordo e pongono fine alle ostilità, cogliendo l'occasione per festeggiare con un opulento banchetto a Tortuga.

Madrigale – Riordinare le forze

Eventi I Cavalieri dell'Alba effettuano con alcuni cittadini hammin un pellegrinaggio presso tutti i santuari del regno, chiedendo aiuto nella lotta contro i Deva. Alba, la spada consacrata dell'Ordine, viene ritemprata dal fratello Darnat Lisander. Tutti i Fratelli presenti ripetono il rituale originario lasciando una goccia di sangue nel bagno di tempra. La sera stessa si svolge il pellegrinaggio presso i santuari del Nord. Viene tenuto il grande rituale di evocazione preparato nel corso del mese precedente: il messo divino Sheol si presenta al Monastero e condivide importanti informazioni sui Deva e sulla forgiatura del metallo azzurro. Un accordo tra Tremec ed i Cavalieri, consente al Gran Visir di trasferire un lingotto dello strano metallo al Monastero. Helcaraxe subisce altre invasioni di Deva. Il clan chiede aiuto a Gartax di Picco dell'Aquila e al clan dei Giganti. In un momento di pausa degli scontri, si celebra il tradizionale sacrificio ad Aengus. Malgrado il rischio comune, la Guerriera non manda segnali cooperazione nella lotta contro i Deva, per cui delegazioni hammin e dei Cavalieri si recano in diverse occasioni ad Amon per discutere una linea comune. Approfittando di uno di questi incontri i Deva colpiscono il Monastero, facendo strage di diversi inservienti e rubando un lingotto. Analogamente anche Hammerheim viene colpita e subisce lo stesso furto. Il susseguirsi di eventi drammatici spinge vecchi rivali a più miti consigli: in terra elfica neutrale si tiene un primo incontro tra Cavalieri e Loknar per gettare le basi per un possibile

fronte unito contro il nemico. Dal canto suo Loknar esplora tutti i territori dove la non-morte è padrona, per verificare se esistono interferenze Deva analoghe a quelle registrate con le creature demoniache. Per rispondere ai malumori della popolazione Bradhadair nomina Valystor come suo facente funzioni, con la carica di Primo Maestro del Meriggio. Le visite da Gartax si moltiplicano e l'Ordine della Quercia riceve il consiglio di mettersi sulle tracce del Quarto Saggio.

Riti I Qwaylar celebrano Snu Snu, lo Spirito della procreazione, insieme ai Ramjalar. Festa della rinascita a Tremec e grande palio sui lama, vince William Holfgard. Nell'occasione viene dichiarata l'unificazione del tempio di Akkron e Lostris. I Ramjalar presenziano a Curulinde, festa dell'artigianato presso Ilkorin. Inaugurazione della settimana di festa per il quinto Anniversario dell'Incoronazione del Re ad Hammerheim.

Granaio – Il metallo azzurro

Eventi Risultando evidente l'interesse Deva nel metallo azzurro, molti regni si prodigano a studiarne la composizione con lo scopo di provare a forgiarlo in un'arma. L'impresa non è semplice perchè lo strano metallo tende a reagire al contatto con i più differenti materiali, conferendo a questi proprietà insolite. A causa della sua instabilità e malleabilità, che già a messo a dura prova la creazione di un contenitore adatto a custodirlo, i migliori fabbri ardani si rendono conto che le loro conoscenze non sono all'altezza: un primo tentativo viene fatto da alchimisti e studiosi hammin, tremecciani e appartenenti ai Cavalieri dell'Alba che riescono a mettere a punto la formula di un liquido capace di stabilizzare il metallo. L'Ordine della Quercia riesce ad incontrare il Quarto Saggio con l'aiuto di un misterioso individuo che li guida nel folto delle foreste di Nosper. Il Saggio, in cambio di alcuni oggetti rari da aggiungere alla sua collezione, condivide con i drudja poche ma utili informazioni sui Deva, che vengono condivise con Cavalieri ed hammin. Le voci di una possibile soluzione si rincorrono e nuove indicazioni giungono anche dal Saggio Hisie e persino da Loknar, dove è stato effettuato un rito che ha aperto uno spiraglio sull'oltretomba. Nel frattempo si verificano due grandi attacchi Deva: il primo ad Helcaraxe ed il secondo a Rotiniel. Nel corso di quest'ultimo tre rotrim riescono a seguire uno stormo di Deva in volo ed ad identificare in un'isola, a largo della costa nord del continente umano, la loro presunta base. Alla fine del mese si tiene alla Perla un grande allenamento congiunto a cui prendono parte 5 nazioni e nell'occasione, appare evidente a tutti che Amon risulta essere l'unico regno ad aver subito solo sporadiche incursioni. Approfittando dello scompiglio creato dai Deva Loknar annette 2 forti ad Ankor Drek: Forte Roccia e Miniera della Giungla.

Atti ed incontri I Cavalieri partecipano alla regata in onore di re Morgan II Da Silva e portano in dono una biografia aggiornata su Wayle Da Silva. Ad Hammerheim viene nominato Comandante, con il grado di Gendarme, Leon Storm. A Loknar, Bradhadair viene definitivamente sostituita da Valystor Glemm come Aedo del Meriggio; contestualmente Lucian nomina come suo vice Smeraldo. Dopo la visita di un messaggero naturale l'Ordine della Quercia riconosce il Gran Druido Dagoneth come nuovo Sommo Gerofante.

Lithe – Occhi al cielo

Eventi I Deva solcano regolarmente i cieli ardani provocando il panico fra le genti che si rifugiano presso le città. Nel frattempo si ha la certezza che stiano fortificando l'isola nota come "Isola penitenziario" a nord del continente umano ma nessun avventuriero ha avuto il coraggio o la follia di recarsi così vicino da poter capire cosa stia accadendo. In questa situazione drammatica, il Comandante supremo Deva, Generale Harjun, si presenta al Monastero chiedendo che i Cavalieri comunichino ad Arдания un ultimatum: tutti i regni hanno due mesi di tempo per la resa incondizionata, pena la distruzione totale.

Antedain – La tregua

Eventi In una delle estati più calde di cui le genti ardane hanno memoria, i Deva tolgono l'assedio alle città e le popolazioni fanno i conti con i danni: raccolti bruciati, villaggi saccheggiati, aumento della pressione di tutte le creature ostili ormai non più sotto il controllo delle milizie. Viaggiare lungo le strade Ardane è di nuovo diventata una impresa rischiosa. Nel cuore delle città si continua però ad organizzare la difesa e a lavorare alla forgiatura del metallo. Ad Helcaraxe è forte la preoccupazione per la scomparsa degli Jarl del Clan Kessel e del Clan Valdar e si teme che possano essere stati vittime di un attacco Deva. Le ricerche effettuate non consentono di scoprire alcun indizio.

Solfeggiante – La tregua

Eventi Una spedizione congiunta dei Cavalieri e dell'esercito hammin scopre nelle caverne dei demoni d'argento su Ankr Drek, fessurazioni che emanano una forte energia e da cui emergono forme elementali. Si ritiene sia un segno dell'avvicinarsi della congiunzione astrale letta da alcuni studiosi nei movimenti delle comete nei cieli. Viene subito convocata una riunione per informare tutte le nazioni, anche per dar notizia che l'Isola prigioniera è in mano ai Deva ed è pesantemente presidiata. Dopo un rituale per chiedere il favore di Mami Tata, Spirito della Montagna e della Terra, i Nani aprono un varco nella montagna che separa il villaggio di Timata Ora dalla zona abitata dai Corsari sull'isola di Tortuga. Il sovrano di Helcaraxe Kaek Valdar indice un grande banchetto a cui partecipa l'intera popolazione dell'isola, durante il quale agli Jarl dati ormai per dispersi vengono revocati i titoli affinché possano esserne nominati i successori.

Atti ed incontri Brin Kilanji, già indagato, viene condannato al bando per aver collezionato cuori umani a scopo di "sperimentazione". Festa per il compleanno del Gran Maestro presso il Monastero, con partecipazione di numerosi ospiti di tutta Ardania. Vindir Kervan supera la prova da Cavaliere e assume il titolo di Cavaliere dello Zaffiro. Valystor Glemm e Yoruba stipulano un accordo di cooperazione tra arcanisti Loknariani e Qwaylar.

Orifoglia – L'invasione

Eventi Notizie da tutta Ardania testimoniano la ripresa dell'offensiva Deva su scala globale: gli hammin respingono in una furiosa battaglia le truppe del Generale Deva Harjuun, aiutati dai Cavalieri e dall'Ordine della Quercia mentre ad Helcaraxe sono i nordici, aiutati dai nani, a dover difendere la Rocca dopo che il porto della città viene distrutto dalle fiamme. Anche alcuni avamposti nanici vengono attaccati e lo stesso accade agli insediamenti elfici nel Doriath e a Loknar, nelle Terre selvagge. Il pericolo comune ricompatta i regni al di là dei passati contrasti: un incontro tra Helcaraxe e Ordine della Quercia, su iniziativa del Gerofante Dagoneth e degli Jarl Bjolf e Viktor van Duvel, porta alla stipula di una tregua tra nordici e druidi per la durata della minaccia Deva, sancendo la temporanea rinuncia, da parte di Helcaraxe, a condurre spedizioni sull'isola dei Draghi. In molti scontri non è inusuale vedere schierati a difesa delle città gruppi antagonisti, quali loknariani e membri dei Cavalieri, hammin e nani ed addirittura, in qualche occasione, elfi e nordici. Durante gli interminabili concili di guerra non mancano però accese discussioni e rimproveri reciproci tra diverse fazioni, accusate di agire nel proprio interesse personale, fra queste Rotiniel, Tremec, Loknar ed i Corsari. Se l'esigenza comune di difesa riesce a ricomporre con difficoltà i dissidi, tutti sono apertamente schierati contro la Guerriera che sembra tergiversare riguardo al pericolo rappresentato dai Deva e che è tutt'ora immune dagli attacchi. In molti sospettano un patto segreto stipulato con l'invasore. In questo clima di tensione interna ed esterna, Rotiniel tenta la distillazione del liquido alchemico per poter manipolare i lingotti Deva: il tentativo riesce, ma l'alchimista Ilthorn rischia di morire e si salva grazie anche all'aiuto di una Ninfa di Earlann. Forti di questo risultato i teleri si recano dai Titani per la forgiatura e, dopo una lunga trattativa in cui Rotiniel promette di non fare più incursioni nelle terre dei titani, il loro Signore aiuta il fabbro Machival a forgiare una spada e una chiave. La necessità di quest'ultima era stata ipotizzata sulla scorta del primo attacco condotto dai Cavalieri dell'Alba e da Hammerheim contro la fortezza Deva dell'Isola Prigioniera. Viene infatti scoperto che l'isola sta mutando e che vi è un portale attivo attraverso cui si vede Baghavad, la città da cui sembra abbiano origine i Deva. Una visione del Sommo Sacerdote Ian De Graaf conferma che dovrà essere usata la chiave per fermare l'invasione.

Alla fine del mese, ad Hammerheim e a Rotiniel si verifica un fatto insolito: nella prima, la biblioteca viene invasa da libri infusi di magia e molto aggressivi, che sembrano esser usciti dalla sezione Popoli, Razze e Creature. Accade la stessa cosa nella biblioteca cittadina della Perla e la spaventata bibliotecaria Abel rivela che i libri animati sono apparsi varcando una misteriosa nube manifestatasi sul soffitto della biblioteca.

Riti ed atti Annullata la tradizionale Festa della Vendemmia a Loknar per i pericoli crescenti derivanti dai Deva. Durante il rituale a Xangò, Spirito del Fuoco, Yoruba viene investito della carica di Tlatoani, diventando Capo Tribù di Timata Ora. Aart Dreyfus nuovo Comandante dei Martelli. Il Clan Kessel riunito nomina Viktor Van Duvel come proprio Jarl. Lo stesso farà qualche settimana più tardi il Clan Valdar, che nominerà invece il giovane Bjolf. Smeraldo sostituisce Lucian come Comandante delle guardie di Loknar.

Nembonume – Frammenti di coalizione

Eventi L'unità che sembrava raggiunta per far fronte ai colpi assestati dalle forze di invasione, comincia a vacillare a causa di incomprensioni reciproche, attriti di vecchia data ed interessi personali di alcuni regni. Le pubbliche dichiarazioni di collaborazione sono smentite nei fatti ed i primi a farne le spese nordici, djaredin, druidi e Cavalieri che si confrontano con elfi e loknariani proprio davanti le mura della fortezza Deva. La tensione esistente fra le due fazioni trova un facile pretesto nell'uso della magia per esplodere ed a trarre vantaggio dal parapiglia che si crea sono i Deva che ricacciano in mare entrambi gli schieramenti con ingenti perdite. I rapporti si fanno tesi e si assiste ad azioni di rappresaglia come quella di Loknar nei confronti degli amoniani o dei nordici nei confronti di Loknar; nella prima, trovano la morte molte guardie cittadine della Guerriera. Per ricucire la situazione si tengono incontri bilaterali con mediatori: una delegazione di 11 uomini da Loknar viene ricevuta nella Caserma dei Martelli ad Hammerheim mentre al Monastero si discute con rappresentanti di Rotiniel della possibilità che alcune nazioni stiano supportando i Deva. Quest'ultimi però non perdono tempo in chiacchiere: Rotiniel viene assediata e la città resta isolata dal resto del Doriath e raggiungibile con difficoltà solo da mare. Un ulteriore assalto alle mura ovest di Hammerheim viene respinto ma le mura iniziano a presentare seri segni di cedimento e danni. Si decide di tenere una riunione globale presso il Monastero, presenti i rappresentanti di ogni nazione e gruppo con l'esclusione dei abitanti di Tortuga. Per la prima volta Amon è presente e il Console Lorelai sconfessa l'operato del predecessore, il Console Ishilwen De Jade, che sembra aver stipulato un patto con i Deva; a garn voce viene richiesto il pubblico processo dell'ex Console De Jade ma il Console Lorelai rivendica tale diritto per Amon. La sola nota positiva viene dal Gran Visir Setiawan che porta la notizia, avuta da fonti sicure ma riservate, di divisioni interne anche nel fronte degli aggressori Deva. Al termine della serata questi colpiscono pesantemente i convenuti che li respingono subendo gravi perdite. Il secondo incontro, dove si pianifica un attacco alla Prigione, ha però un epilogo drammatico quando Ishilwen De Jade si presenta al Monastero e viene proposto il suo arresto a cui si oppone una pattuglia di legionari guidati dal prefetto Leintart a cui si aggiunge il Console Lorelai che trattiene a tarda notte alcuni Cavalieri, fra cui il Gran Maestro ed il Cancelliere, accusandoli di mancato rispetto degli accordi delle Sacre Terre. Le minacce di processi e pene capitali, nonché aperte minacce di invasione, vengono ripetute nei giorni successivi. Il 27 una riunione di emergenza della Coalizione viene messa al corrente dei fatti e si discute un bando contro Amon ed una reazione congiunta nel caso questa attacchi il Monastero.

A margine di tutto ciò, i Qwaylar di Timata Ora invocano Mawu nella zona desertificata della Giungla e piantano un grosso seme di Banano ed altre piante. Immediatamente nascono dei germogli che crescono sotto le inattese ed incomprensibili cure di alcuni Deva dall'aspetto arboreo. Infine, si ripetono i misteriosi furti dei libri. Per due volte fa la sua comparsa nella biblioteca del Monastero un misterioso figuro, arcanista, che indossa una veste simile a quella dell'Accademia di Magia e che viene messo in fuga. Fatti strani cominciano a verificarsi in altre biblioteche ardane, compreso quella presso il Rifugio Ramjala, dove il medesimo individuo, scoperto a rovistare tra i libri degli scaffali, fugge attraverso un portale magico.

Riti I Ramjalar presenziano alla cerimonia di Samhain officiata dall'Ordine della Quercia presso la baita druidica delle Terre Selvagge All'interno del Villaggio di Timata Ora, la Vodun Kinyesi svolge un Rituale che porterà alla trasformazione dei primi Licanthropi che prenderanno il nome di Wendigo.

Dodecabrullo – Fulmini dal cielo

Eventi I Deva cambiano strategia, impiegando sfere luminose lanciate dal cielo per bombardare indiscriminatamente le città ardane. Le armi vengono sperimentate per la prima volta contro il Monastero ma successivamente viene attaccata anche Amon ed i Cavalieri portano soccorso alla città in fiamme. La Coalizione si prepara alla controffensiva con un piano ben congegnato ed attende il momento giusto per porlo in atto. La collaborazione con gli djaredin dà i suoi frutti e vengono creati primi prototipi di un congegno in grado di attirare i fulmini dei Deva. Parallelamente, in un momento di fragile tregua in quella che può essere considerata una guerra di posizione fra deserto e giungla, Il Tlatoani Yoruba incontra il Gran Visir Setiawan per discutere di come affrontare il problema dei Deva nelle loro terre e le dinamiche interne alla “Grande Alleanza”.

Riti L'ex Jarl Herger Skeldson dona al Tempio di Helcaraxe un arazzo riccamente tessuto, realizzato dal sacerdote Fanrik Arnolfsson, sul quale è raffigurata una scena di lotta tra il Dio Aengus e il serpente Sssi Rooch. Festa in onore dei Giusti presso la cattedrale di Crom ad Hammerheim. Freya De Leonard viene nominata Custode della Fede entrando a far parte del Sacro Concilio e Teodora Responsabile dell'Accademia.

2.7.20 Anno 282

Postapritore – La sconfitta dei Deva

Eventi Lo scontro finale contro i Deva è alle porte, tutti i regni e i gruppi di Ardania partecipano ad una lunga riunione presso il Monastero per definire accordi e strategie per l'offensiva contro gli invasori. Assenti gli amoniani estromessi per le azioni poco chiare del console Isilwhen de Jade che di fatto, per volere dell'Imperatore Valorium Darkbane, viene destituito da ogni suo ruolo e privilegio proprio a causa di decisioni prese ed azioni commesse che hanno messo a repentaglio la sicurezza della Guerriera e dell'intero continente umano favorendo i “Deva”; sospettati di aver in qualche modo favorito i nemici, vengono esclusi anche Corsari e Qwaylar. Intanto fervono i preparativi per il grande attacco finale contro la minaccia dei Deva, il 30 Postapritore tutti i regni di Ardania ad eccezione di Amon, Corsari Scarlatti e Qwaylar, combattono uniti per l'ultimo grande scontro sull'isola Penitenziario Umano dove i Deva hanno costruito la loro roccaforte. Lo scontro vede vincitore il popolo ardano nonostante le numerose vittime, tra queste il comandante delle guardie di Loknar Smeraldo Von Derit. I tremeciani, attraverso un complicato meccanismo di carrucole e lama riescono ad estirpare il Grande Banano precedentemente seminato nella giungla dalla tribù Qwaylar.

Atti e Incontri Dopo gli strani furti che hanno coinvolto varie biblioteche ardane e le numerose aggressioni da parte di folli stregoni che si facevano chiamare Maghi del Sangue, di strane creature magiche e Golem di Sangue, viene indetto e si svolge a Loknar un incontro aperto a molti regni per il reciproco scambio di informazioni. In seguito al furto della tullin Grontdrenge ad opera di parte della Ciurma Scarlatta, il popolo djaredin chiede un incontro ai Corsari presso l'avamposto nanico di Crag Grigor. Il Primo Ufficiale Kendra Aishtar e il Corsaro Iulian Skelter ammettono il furto della chiatta e di conseguenza, le alte cariche djaredin chiedono una punizione. Il Capitano Malasorte bandisce Kendra Aishtar e Iulian Skelter dalla Ciurma e pone su di loro il Marchio Nero, dando loro un termine per abbandonare l'isola. I due tuttavia, chiedono e ottengono nello stesso giorno un incontro col Governatore Edward Morgan, convincendolo a rimuovere il bando da Tortuga e a concedergli di fondare una nuova Ciurma. Kendra Aishtar e Iulian Skelter vengono banditi dal Regno di Djare. Il Capitano Malasorte decide di degradare i due a mozzì seduta stante e di lasciarli nell'avamposto. Dopo essere riusciti a fare ritorno a Tortuga, Kendra e Iulian lasciano la Ciurma Scarlatta. Durante la prima riunione della nuova Ciurma, i marinai decidono di darsi il nome di “Teschi”. Contestualmente, scelgono Kendra Aishtar come loro Capitano. Ace Tavington viene nominato Quartiermastro, Iulian Skelter Ufficiale d'Artiglieria e William Istarion Sicario nonché guardia personale del Capitano. Anche Valinor vede la nascita di un nuovo gruppo, viene infatti emanato un editto che annuncia e sancisce ufficialmente l'istituzione dei Machtar Yàron. Il Concilio di Valinor assegna a tale ordine la protezione e gestione di Ilkorin. La Sua guida e difesa è assegnata a Fingon Narquellie le cui attività saranno supervisionate dal Minya Angwar (Primo Grifone) nonché Drago della Cenere di Valinor, Kel'dhar del casato Ithylrae.

Feste e Cerimonie Mentre la minaccia Deva diventa sempre più pressante, in vari luoghi di Ardania si celebrano riti e commemorazioni: Ad Amon si festeggia il Postapritore cromita con tornei e celebrazioni, Ianril Tonan si fregia del titolo di Campione di Lotta Amoniana. La Tribù Qwaylar organizza una festa in onore dello Spirito Xochipilli, Gioia di Mawu e Spirito delle Storie. I Corsari Scarlatti e la neonata Ciurma del Teschio si riuniscono assieme alla tribù attorno al Grande

Fuoco per raccontarsi storie passate di ognuno dei gruppi. A Kard Dorgast viene commemorata Dera, in quest'occasione vengono bruciati tomi e artefatti magici. Nello stesso periodo, nel giorno dell'anniversario dell'Esodo, alla presenza del sovrano, il Djare Thorreg Gridopossente, vengono commemorati i Djaredin caduti.

Forense – La riconquista di Kard Dorgast

Eventi I Djaredin decidono di riprendersi Kard Dorgast, ormai da troppo tempo assediata dagli Illithid. Con l'aiuto di Khamzan l'esploratore e degli amici del Nord, scendono nei cunicoli pronti alla battaglia. Viene scavata e trasportata molta roccia fino a costruire una grande e alta muraglia finché la parte sud-est della città viene liberata mentre l'armata djaredin è in grado di mantenere il controllo della situazione. Ora è tempo di progettare la ricostruzione e riprendersi anche il resto. Intanto in superficie i membri della tribù qwaylar scoprono di fare tutti lo stesso sogno in cui un uomo nero corrompe le fonti d'acqua della jungla; cercando di decifrarlo si recano a Kaniga Wata dove Wanjala, il Wakan Pochteca, racconta quanto accadde anni prima nella Grotta Sacra di Naa'har. Grazie all'aiuto degli amici di Tortuga, Ramjalar e druidi della Quercia, i Qwaylar riescono a purificare la fonte della corruzione su un'isola corrotta dall'uomo nero dopo una lunga battaglia. Dopo la grande vittoria, Kinyesi si dichiara Tlatoani di Timata Ora e assume il nome di Spire Nere.

Atti e Incontri All'isola Sorella di Derit avviene un incontro molto teso tra Loknariani e Valinrim in cui i primi chiedono chiarimenti su alcune scelte effettuate a discapito di Loknar. Le spiegazioni non sono soddisfacenti così il rapporto tra i due popoli viene irrimediabilmente incrinato. Seguiranno schermaglie dei loknariani nei territori elfici e i Loknariani ottengono un bando da Valinor. Numerose riunioni e incontri si tengono tra tutti i popoli per scambiarsi le informazioni su quanto accade nelle biblioteche e poterne comprendere il significato. Amon assegna Cheshire e Bosco Vecchio alla supervisione dell'Ordine della Quercia a cui farà seguito un rituale di purificazione. Il nord emana un bando nei confronti di tutti i tortughesi.

Feste e Cerimonie I Deva sono stati finalmente sconfitti e in tutta Ardanìa si festeggia la pace ritrovata. Hammin e Cavalieri organizzano una cerimonia di ringraziamento agli dei seguita da un banchetto presso il Trivio. I druidi dell'Ordine della Quercia festeggiano il tradizionale Imbolc alla baita delle Terre Selvagge e lo Yule nel Doriath mentre a Tremec viene organizzata una caccia al tesoro in occasione della festa della Fertilità. Cavalieri e Guardiani del Tempio celebrano Awen mentre a Rotiniel si svolge la festa della Purificazione.

Macinale – Nuove alleanze

Eventi Gli strani accadimenti nelle biblioteche ardane continuano, anche gli Yuka sembrano interessarsi alla vicenda intrufolandosi nella biblioteca di HammerHeim e al Monastero. I tremecciani, vista la loro vicinanza agli Yuka, scelgono di investigare per conto proprio incontrandosi con gli stessi in cerca di informazioni. Nella jungla intanto, quel che resta del Grande Banano parla attraverso il suo spirito alla tribù qwaylar raccontando di come i tremecciani abbiano tentato di estirparlo. Nel mentre un gruppo di abitanti dell'Oasi sopraggiunge e si verifica uno scontro violento che vede i qwaylar vittoriosi. La tribù, con l'aiuto dei druidi dell'Ordine, compie un rito nella jungla con la speranza di invertirne il processo di desertificazione.

Atti e Incontri Valinor, preoccupata dalle scorrerie loknariane nei propri territori, cerca di contattare il saggio Hisie di Winyandor. Djaredin e Loknariani, incontratisi a Nuran Kar, stipulano un accordo verbale di neutralità mentre viene decretata, da parte dei Djaredin la fine dell'esodo. I rapporti tra Loknar e la Ciurma del Teschio divengono più stretti.

Feste e Cerimonie Finalmente sollevati dalla minaccia Deva, tutti i popoli ardani commemorano i propri defunti: la Chiesa Vashnaariana di Loknar, dopo la veglia funebre di Smeraldo Von Derit, organizza una cerimonia sul luogo della battaglia, nello stesso giorno i Cavalieri dell'Alba e gli hammin ne organizzano una parallela presso il Monastero. I druidi dell'Ordine della Quercia celebrano il tradizionale Eostare sull'isola dei Draghi, viene concessa la presenza ad alcuni ramjalar. Nella liberata Kard Dorgast si tengono i festeggiamenti per Berzale mentre il clan Freddalama viene riunito. A Helcaraxe si svolge il tradizionale Aengus Blot. Non mancano occasioni di festività mondane: a Rotiniel i tremecciani vincono molti premi per le migliori maschere della Festa dei Folli, mentre a Nosper si festeggia il compleanno del Generale Darius Aetides.

Adulain – Bagliori nel cielo

Eventi Gli hammin si recano in esplorazione al Tempietto di Damnogoth infestato dagli Yuka, sul posto anche i Cavalieri. Gli strani bagliori nei cieli, riconducibili secondo i loknariani ad attività Yuka portano Loknar con Timata Ora e Ciumra del Teschio, a ritrovarsi nello stesso posto. I loknariani ammettono di essere disposti a condividere le loro informazioni a patto che i Cavalieri lascino il posto, ne nasce una disputa seguita da un violento scontro che vede decimati i Cavalieri ad opera di Loknar, mentre gli Hammin assistono inermi. Gli stessi Yuka e gli Adepti del Sangue del Damnogoth vengono abbattuti dalla furia di Loknar. Durante la discussione successiva si ode un boato provenire dal covo degli Yuka: gli hammin, i loknar e tutti gli altri attraversano il portale per Nut dove distruggono il congegno che generava i fasci di luce.

Atti e Incontri La Ciumra del Teschio delimita la zampa a nord ovest della Tortuga con delle palizzate e delle trappole, prendendo di fatto possesso del territorio. Chiede quindi al Governatore di poter costruire un covo e dei moli in quella zona e Morgan acconsente, dando il via alla costruzione dell'edificio. I loknariani tentano di definire la natura dei loro rapporti con gli altri popoli ardani incontrandosi con Tremec per discutere il loro avvicinamento ai qwaylar e con Helcaraxe nella speranza di avere un confronto teologico che però non avrà seguito. L'Ordine dei Cavalieri dell'Alba intanto offre ufficialmente il proprio supporto armato a Valinor contro Loknar.

Feste e Cerimonie Festeggiamenti a Ilkorin per l'apertura della locanda "L'antro del Bosco". Sempre nel Doriath, a Ondolinde, l'Ordine della Quercia e Rotiniel vengono invitati ad una cerimonia presso la Sala dei Ricevimenti come ringraziamento per averli supportati contro Loknar. A Tremec si tiene il tradizionale torneo del Gran Babbuino che vedrà il babbuino più forte sedere a fianco del Sultano per proteggerlo fino alla morte. Fadil Kyodrum vedrà il proprio babbuino aggiudicarsi l'onore ottenendo così il titolo di Allevatore Sultanale. Intanto la tribù Qwaylar non dimentica i torti subiti si cimenta in uno dei riti più cruenti e vendicativi della sua tradizione: il rito di Kamatayan. Le teste dei Tremecciani, recuperate nello scontro avvenuto a Macinale, vengono usate nel rito per maledire le anime e i corpi dei loro proprietari.

Madrigale – La scomunica d'occidente

Eventi Mentre fervono i preparativi per l'annuale festa della Rinascita, nel Sahra'kbar viene avvistato un sauro allo stato brado inseguito da decine di Assid. I tremecciani riescono a salvarlo e riportarlo nelle stalle sultanali insieme con lo storico esemplare del Sultano.

Atti e Incontri In seguito alle vicende accadute a Damnogoth, i Cavalieri proclamano il disconoscimento della chiesa di HammerHeim.

Feste e Cerimonie Nel continente umano, per quattro giorni, lungo l'intero mese, Amon festeggia la stagione e il mese dedicato alla dea Althea con competizioni artigianali, la giostra amoniana, gare e tornei, fino alla serata conclusiva con un grande spettacolo pirotecnico ad opera dei Djaredin. Anche nel Doriath, in un luogo sicuro di Tindunan si celebra una festa accessibile solo agli Eldar, in onore del drago di Smeraldo. Nelle Terre Selvagge, a Tremec viene officiato il rito della Rinascita in onore di Lostris. Dopo la benedizione delle vestali si dà il via alla festa più pazzza dell'anno, centinaia di saltimbanchi, giocolieri, fachiri allietano la nottata all'insegna di spettacoli e droghe a fiumi. La cerchia dei Visir organizza il tradizionale Palio sui Lama che vede vincitore Nadhir Kamal, che potrà così fregiarsi del titolo di "Malik Al Mulal" Re dei Lama, e proporre il nuovo prezzo per la Raya. Tutti i tre continenti sono toccati dalla Benedizione Itinerante da parte dell'Ordine della Quercia ed eseguita dai tre Gran Druidi, la Festa conclusiva di Beltain si tiene nella baita delle Terre Selvagge. Infine, nella speranza di contrastare la desertificazione e di riportare la Jungla al suo posto, Najwa e la Tribù di Timata Ora compiono un grande rito a Mami Wata, Spirito dell'Acqua, affinché torni vita e vegetazione dove ora è solo sabbia.

Granaio – La conquista di Bosco Vecchio

Eventi L'isolamento politico seguito alle vicende dei Deva si fa più pesante per Amon mentre Loknar invade Bosco Vecchio. L'imperatore invia una truppa fidata che però non riesce a farsi valere, Bosco Vecchio diventa così territorio Loknariano. A Tremec intanto il Gran Visir emette una fatwa nei confronti dei Bakr che saranno d'ora in poi un Harais Assid bandita dall'Oasi e nemica del Sultano a causa del loro tradimento verso i figli dell'Oasi, prima drogati e poi catturati in una grotta nelle profondità del Kamikush.

Atti e Incontri I Cavalieri e la Chiesa di HammerHeim si incontrano per chiarire le questioni di Damnogoth. Il Capitano e l'Artigliere della Ciumra del Teschio si recano presso la Caserma di Hammerheim per incontrare il Consiglio Reale e chiedere di rimuovere il bando pendente su di loro, così da poter costruire un rapporto col Regno. In alternativa, i due minacciano velatamente ritorsioni da parte della Ciumra. Gli stessi riescono ad ottenere da parte dello Jarl di Helcaraxe Thorgad Valdarsen, la rimozione del bando dalle terre del nord. L'alleanza difensiva tra i Teschi e Loknar viene ufficializzata. Un altro bando decade e la Stirpe Nera dell'Oasi di Tremec potrà tornare a calcare le terre del Doriath del Nord.

Feste e Cerimonie HammerHeim omaggia Oghmar e Danu con due cerimonie in loro onore che vedono numerosi fedeli partecipare. Ospiti anche gli Elfi di Valinor e i druidi dell'Ordine.

Lithe – Calma apparente

Atti e Incontri Mentre i CdA offrono il loro aiuto ai sacerdoti di Althea di Bosco Vecchio, nello stesso si tiene un incontro tra Loknar e lo Jarl. Si gettano le basi per una tregua dopo la lunga guerra per le Augak. Loknar riconosce l'autorità di Helcaraxe sulle isole in cambio del libero accesso alle stesse. Ha fine così il bando dei Loknariani dalla Baronia e dalla città. Solo i Chierici di Vashnaar non potranno accedere all'interno della città. Alla luce dei nuovi confini geografici con la conquista di Bosco Vecchio, Loknar incontra HammerHeim e Rotiniel per chiarire la propria posizione.

Antedain

Atti e Incontri Una missiva da parte del Primo Consigliere di Hammerheim Darius Aetides comunica al Capitano che il Consiglio Reale delle Westlands ha rigettato la richiesta della Ciumra di rimuovere il bando pendente su Kendra Aishtar e Julian Skelter.

Solfeggiante – La ripresa di Amon

Eventi Il Grande Banano è ormai irrimediabilmente distrutto dai Tremecciani, per dare una nuova casa al suo Spirito, la tribù di Tiamata Ora costruisce un enorme Totem in cui ogni spirito è rappresentato e che ora si erge a difesa di tutto il villaggio. Gli hammin, durante una spedizione nella valle dei Drow, si imbattono in uno strano albero pulsante oscurità che debilita chiunque si trovi nelle sue vicinanze accecandolo. Nel corso di un'altra spedizione hanno inizio le schermaglie con la Ciumra del Teschio.

Atti e Incontri Ad Amon la civis Victoria Ek viene incaricata dal Senatore Sten di porre attenta valutazione circa l'adeguatezza, nel moderno scenario Sociale et Politico dell'impero, dello Statuto Templare corrente ed eventualmente proporre al Senato adeguamenti. Viene nominato il Legionario Merkaba come unico referente dell'Impero per le recenti questioni legate alle azioni della popolazione Juka e loro misteriose alleanze arcane.

Feste e Cerimonie In uno dei mesi dedicati a Danu si celebrano molte feste in tutto il continente umano: ad Amon si organizza la Festa del Mare e delle Stelle, ad HammerHeim si celebra Danu nel suo Tempio. Helcaraxe festeggiano la Fruhav celebrando la Signora dei Flutti con una regata. Lo Spirito della sacra montagna e della terra Mami Tata viene festeggiato a Timata Ora dalla Pochteca Najwa. Al Monastero viene offerto un grande banchetto in occasione del compleanno del Gran Maestro Hickaru Phoenix Flame.

Orifoglia – Il crollo della Splendida

Eventi Un violento terremoto colpisce HammerHeim. I Martelli Dorati, celeri sotto gli ordini dei propri superiori, ordinano alla cittadinanza di abbandonare ogni cosa e lasciare la città per recarsi sulla terraferma. Un manipolo scelto, guidato dal Comandante Aetides, corre in soccorso delle Guardie Reali a scorta di Sua Maestà, per assicurare Re Morgan in un alloggio di fortuna approntato presso la locanda del Grifone d'Oro. Il Consiglio Reale chiede ai cittadini in forze di aiutare la ricostruzione. Legname e pietra si rivelano necessari per erigere una tendopoli, oltre alla previsione di una messa in sicurezza di alcune parti della capitale. Viene aperta la miniera di Forte Zefiro per le operazioni. Nei primi giorni di emergenza, aiuti da parte dell'Oasi di Tremec, dei Cavalieri dell'Alba e della Guerriera giungono alla tendopoli, portati dai rispettivi rappresentanti e simpatizzanti. Dopo le sconfitte subite a Damongoth, gli Adepti del Sangue cercano una nuova strategia. Avvicinano i Ramjalar offrendo informazioni interessanti in cambio di un loro aiuto nel ritrovamento di un tomo magico di fondamentale importanza per le loro ricerche, finito nelle mani dei Djaredin. I rapporti tra Djaredin e Qwaylar si inaspriscono in seguito all'accusa da parte di questi ultimi, di essersi persi un lupo mannaro sequestrato dagli Illithid, nonostante sia stato poi recuperato e affidato alle cure di Pamba Naa.

Atti e Incontri Nuovi accordi tra Amon e la compagnia dello Scrigno d'Oriente, in seguito alla regolarizzazione della posizione di quest'ultima viene sancito lo svincolo dell'associazione mercantile da ogni appartenenza all'Impero costituendo di fatto, una compagnia esterna. Cavalieri e Hammin discutono una strategia contro Loknar e la Ciurma del Teschio. Con uno scambio di missive coinvolgono anche i Djaredin accordandosi contro i pirati. I Djaredin intanto concedono ai Tremecciani l'affitto di un tratto terminale del cunicolo ad Ungor Dum. Hammin e druidi dell'Ordine si incontrano per definire i loro rapporti e discutere di un certo cristallo. Gli stessi druidi incontrano i Ramjalar per rinsaldare la loro amicizia con racconti di vecchie storie attorno al focolare. I Qwaylar invitano i Cittadini di Loknar a passare tre giorni al Villaggio di Timata Ora in cui si organizzano feste e giochi. Al termine di queste tre giornate, viene sancita l'alleanza tra Timata Ora e Loknar che prenderà il nome di "Patto Nero".

Feste e Cerimonie A Ondolinde delegazioni dalla Perla, del Monastero e rappresentanti dell'ordine della Quercia commemorano insieme ai valinrim l'Argur Airina in occasione dell'inaugurazione del suo ritratto che verrà esposto nel museo. Il Doriath vede anche l'inaugurazione della locanda "La Regina Ubriaca" a Rotiniel in occasione della "Limpe Runya" ("Nettare Ambrato"), la festa della birra Telera. Nella stessa sera si svolge il torneo di lancio dei pugnali che viene vinto dal Mezz'Elfo Aegon Athelas della Perla. Mentre a Loknar si svolge la consueta Festa della Vendemmia con giochi e cacce al tesoro, Cavalieri e Amoniani cercando di infastidire distribuendo strani volantini satirici sulla festa. I druidi dell'Ordine festeggiano l'Alban Elued presso la baita delle Terre Selvagge, in tale occasione si svolge la gara di pigiatura vinta dal valinrim Thauron.

Nembonume – La ricostruzione della capitale

Eventi HammerHeim concentra i suoi sforzi sulla ricostruzione della città, un potente aiuto viene da parte dei maghi dell'accademia. Gli sforzi congiunti della cittadinanza e degli ordini, sublimati nelle figure della Sacerdotessa Freya De Leonard e dell'Apprendista arcano Zellentaron DeShain, culminano nella scrittura ed esecuzione di un duplice rito, dapprima divino (invocando i Giusti, ma in particolar modo Oghmar) e poi arcano, utile a imprimere il progetto del costruttore Jacques in un manipolo di Elementali della Terra evocati tramite il flux. Le evocazioni, a rito ultimato, si affretteranno verso la capitale e cominceranno immediatamente i lavori. Mentre i Djaredin esaminano il tomo magico ritrovato e confermata la sua natura insidiosa, i Ramjalar chiedono un incontro per carpirne qualche informazione per poi decidere come utilizzarla. Nonostante i tentativi di condurre il discorso sull'argomento da parte dei raminghi, i nani non lasciano trapelare nulla circa il tomo che sta cercando il Conclave del Sangue.

Atti e Incontri Valinor, ancora sotto la minaccia delle schermaglie loknariane, subisce svariati attacchi da figure che si accompagnano ad arcanidi confermando i sospetti che il culto dell'Invidioso non sia mai stato del tutto debellato. Ad Amon viene riaperta l'Oghmalia, luogo di studio e di ricerca. Nella sera della riapertura il Legionario ed Arcanista Merkaba dona e mette a disposizione di tutti un prezioso telescopio per studiare gli astri del cielo.

Feste e Cerimonie La famosa locanda "La Tana dei Leoni" viene riaperta ad Amon. Nelle terre innestate si svolge il Torneo del sangue, mentre nell'assolata Tortuga la Ciurma del Teschio organizza un'asta in Piazza della Misericordia alla quale partecipano molti popoli di Ardania. I druidi dell'Ordine celebrano il Samhain e partecipano al rituale anti-desertificazione della jungla dei Qwaylar. In seguito al terremoto occorso nella capitale, la Sacerdotessa Freya De Leonard

riunisce il popolo in una preghiera per i caduti, presso la costa a nord della tendopoli; viene bruciata una pira simbolica per tutti i morti che non sono stati potuti estrarre dai crolli.

Dodecabrullo – Il dolore di Valinor

Eventi Gli attacchi ai Valiririm da parte di Loknar e di seguaci di Luugh non accennano a diminuire, viene realizzata una cinta muraria a protezione del villaggio di Ilkorin. Il Ninqe Sàila Hatanien organizza una riunione di emergenza per discutere su quanto accaduto. Prima che la riunione abbia inizio al villaggio di Ilkorin, il Beriadir Kel'dhar Ithylrae insieme ad un gruppo di Machtar Yàron e valinrim, hanno pubblicamente dichiarato di non voler più seguire le leggi e i dettami di Valinor, bruciando il sacro Valin davanti agli occhi esterrefatti di molti elda e del Bianco Saggio stesso. Nei giorni successivi viene proclamato il Bando per i traditori e la dichiarazione dello Stato di Allerta. Un ulteriore dispiacere per tutta Valinor è la scoperta che il traditore Kel'dhar prima di abbandonare le bianche mura ha trafugato la sacra lama Karani, spada che si tramanda tra i Beriadir della Splendente. L'Aran scioglie il gruppo dei Machtar Yàron riportando il villaggio di Ilkorin sotto l'egida di Valinor e dell'Armata. Ad HammerHeim si concludono i lavori per la ricostruzione, la popolazione può tornare a camminare fra le strade della capitale in sicurezza, senza il timore di ulteriori crolli o danni. Gli ordini guideranno il processo di ritorno alle case. Vigè ancora in divieto per gli stranieri di calcare il suolo della capitale.

Atti e Incontri Dopo diversi tentativi diplomatici inconcludenti, Loknar decide di porre un Ultimatum ad HammerHeim per ottenere il libero transito da Bosco vecchio al guado di Denead. L'Ultimatum viene respinto e si apre l'ostilità tra i due regni. Un Forte di HammerHeim viene assediato da Loknar, mentre i Cavalieri accorrono in aiuto degli hammin.

Feste e Cerimonie Il Doriath alle prese con le schermaglie contro i Loknariani si riunisce il ventunesimo giorno di dodecabrullo sotto le fronde del Tulip, il Sommo Sole Thauron officia una cerimonia ai Valar affinché possano concedere maggiore protezione. Anche i toronin della Perla prendono parte alla cerimonia. Più tardi a Rotiniel si gioca il Torneo dei Regni che vede ancora una volta vincitrice Tremec rappresentata da Kalel degli Al Qadir e Jasim dei Kyodrum. A Loknar invece viene celebrata la cerimonia per l'ufficializzazione della Teocrazia Loknarian nel nome di Vashnaar. Da questo momento, in onore dell'Oscuro, la tunica di Loknar sarà di colore nero. A Tortuga i Corsari Scarlatti organizzano una caccia al tesoro aperta a tutti mentre i Teschi celebrano la "Rinascita del Mare", un rito ideato dal Quartermastor Ace Tavington in onore alla Dea Danu, presso la sua statua sulla spiaggia di Tortuga, nel corso del quale ogni membro della Ciurma viene spinto con la testa sott'acqua fino a perdere i sensi. Solo chi sopravvive rinasce come Teschio. Questo diviene il rituale d'ingresso nella Ciurma. Al Monastero si svolge una festa in aiuto dei bisognosi mentre l'ordine della Quercia celebra Yule.

2.7.21 Anno 283

Postapritore – I giochi risolti

Eventi Il nuovo anno vede la pace tra i popoli di Arдания allontanarsi sempre di più: nel Doriath i Machtar Yaren seminano paura e discordia, nel continente umano continuano gli attriti tra loknariani e Amon, quest'ultima costretta a fronteggiare ancora una volta la minaccia degli orchi. Anche nelle Terre Selvagge si assiste a diversi scontri nel deserto tra tremmecciani e tribù Qwaylar. Una delegazione hammin viene invece abbordata dalla ciurma del Teschio, quest'ultima vedrà proclamato un bando a suo carico da tutti i territori delle Westlands. Ciò nonostante, le attività continuano frenetiche nella capitale, viene proclamata la riapertura della biblioteca e del museo mentre il Consiglio, accompagnato dall'Ordine della Quercia e dai Cavalieri dell'Alba, viene condotto al cospetto di un antico drago di cristallo sull'isola di Sardaucas per ottenere spiegazioni in merito all'utilizzo di un cristallo.

Accordi e Incontri Nel Doriath si riunisce il sesto Concilio delle Due Stirpi: oltre ad essere approvate alcune modifiche alle leggi di Valinor e il nuovo regolamento del villaggio di Ilkarin, viene deliberato l'inizio del percorso di mellonato per Mantasse, sacerdote dei Cavalieri dell'Alba. Gilthor, a nome del sesto concilio, riesce ad ottenere una tregua con gli atani di Loknar in cambio della restituzione di alcuni oggetti e della pena per Sustzam Esperion.

Cambiamenti ai vertici nel continente umano: Victoria Ek, ad Amon, viene insignita del grado di Senatrice come guida dell'Ordine Templare.

Anche nel sottosuolo, a Kard Dorgast, data la prolungata assenza di Togrim Musonero, Druing Spezzaorchi assume la carica di Archon.

Nell'isola di Tortuga, tra le fila dei Corsari Scarlatti, il Capitano Malasorte cede il Capitanato a Malandrino mentre Vento viene promosso a Secondo Ufficiale e Doblone riprende il suo ruolo di Quartiermastro. Nella Ciuma del Teschio Iulian Skelter prende il posto di Quartiermastro mentre William Istarion diviene Ufficiale d'Artiglieria.

Feste e Cerimonie Ad Amon viene indetto il consueto Torneo Oscillante e Risplendente in onore di Crom, Mantasse e Jaren Dreisen si classificano al primo e secondo posto.

Feste della Fondazione a Rotiniel, HammerHeim e nelle fila della Ciuma del Teschio che organizza il Boucan festeggiato insieme alla celebrazione del rito di Xochipilli con gli amici di Timata Ora. L'ultimo giorno del mese si festeggia a Valinor la vigilia della festa del quarto anniversario dell'unione delle stirpi elfiche che vede Elvyr Eowol trionfare nella famosa corsa di cavalli.

Presso la Fortezza del Sacro Verbo, i Cavalieri dell'Alba effettuano un cerimoniale di riconsacrazione della runa protettiva del Monastero.

Anche Kard Dorgast celebra Dera, ma i festeggiamenti più sfarzosi si tengono a Tremec in onore del decimo anno di sultanato di Waqii Udeen. Tutti i popoli di Ardania amici dell'Oasi sono invitati nelle Porte Sublimi, compreso il popolo dei ghiacci con la speranza di una distensione tra i rapporti, Helcaraxe ricambia invitando Tremec al consueto Jol, i tremecciani riconquistano così il primo posto alla gara Testa di Troll. Nel corso dei festeggiamenti a Tremec, dopo il nostalgico discorso del Sultano si tiene il Grande Palio dei lama vinto da Kelthor.

Forense – Terrore nel Doriath

Eventi Un macabro ritrovamento nelle terre del Dotiath. In cima ad un palo che si erge al centro di un pentacolo di sangue, è issata la testa di Aerandir Seregon, Mezz'elfo di Rotiniel. Alla base viene rinvenuto un tomo inneggiante a Luugh e al suo culto. Iniziano anche alla Perla, quindi, le investigazioni sui seguaci di Luugh in seguito a preziose informazioni ricevute ad un incontro in terre umane. Le ricerche vengono ostacolate da una copiosa invasione di insettoidi; rotinrim e valinrim, seguendone le tracce scoprono dei cunicoli infestati da queste creature e dalle loro uova, che conducono quasi fino a Ilkorin. In terre umane, intanto, l'apparizione di un pappagallo fantasma conduce un gruppo di Cavalieri dell'Alba presso le rovine di Eldor dove spiriti di mezzelfi chiedono di essere ricordati.

Accordi e Proclami Ad HammerHeim il Comandante Darius Aetides viene investito del grado di Generale mentre il grado di Comandante viene assegnato al Primo Gendarme Snaer Bjorn, successivamente vengono presi accordi commerciali con Kard Dorgast. A Valinor viene rimosso il bando per i druidi dell'Ordine della Quercia in seguito ad una riunione tra i due a Ilkorin.

Feste e Cerimonie Nel Doriath si festeggiano gli anniversari della fondazione di Valinor e di Rotiniel, in quest'occasione la Somma Sacerdotessa del Tempio, Fanie Miriel, officia il rito di purificazione delle acque. Il mese dedicato ad Awen viene festeggiato ad HammerHeim e presso la fortezza del Sacro Verbo; durante la celebrazione, Mantasse dichiara il Gran Maestro Hickaru PhoenixFlame, Sommo Pontefice dell'Antica Dottrina nonostante i precedenti accordi sulla questione non avessero raggiunto una conclusione chiara e all'insaputa della stessa. Nelle Terre Selvagge si celebra l'Imbolc presso la baita druidica mentre a Tremec la Ciuma del Teschio si aggiudica la vittoria del secondo gioco risoluto, il lama d'azzardo.

Macinale – Insediamento di Ankor Drek

Eventi Prende il via un grande progetto dei druidi dell'Ordine della Quercia per l'edificazione di una baita ad Ankor Drek, viene allestito un grande accampamento dove druidi, cavalieri e raminghi si mettono al lavoro ispezionando e progettando; vengono coinvolti anche i Corsari Scarlatti per la costruzione di un piccolo molo. Non c'è pace invece su Ardanìa dove Amon, aiutata dagli amici djaredin, continua a fronteggiare gli orchi, il popolo di Kard regala tomi e materiali di ricerca sui clan orcheschi. Anche Hammerheim si trova coinvolta in una battaglia nel covo dei vegetali mutanti contro la ciurma del Teschio aiutata dai Qwaylar e dagli alleati Loknariani, rifiutando di consegnare le armi, gli hammin vengono sterminati.

Nell'altro estremo di Ardanìa un gruppo di mezz'elfi, fondato da Aegon Athelas, Earon En'Deryon e Gerath en'Eldor, chiede asilo al regno di Rotiniel che concede loro ospitalità nel vicino villaggio di Ceoris. Nel corso di un rituale nella foresta sacra, la tari è veicolo di un messaggio da parte di un oracolo che avvisa di un pericolo imminente, in effetti in una esplorazione successiva vengono rinvenute grosse voragini nel sottosuolo e un'antichissima runa.

Ad Amon l'Imperatore Valorium Darkbane nomina Sten Console Militare e Viktoria Ek Console Templare, rimettendo così il biconsolato alla guida della Guerriera. E' questa 'occasione per proclamare l'inizio delle 21 Lune dell'Onore in Macinale per onorare la Grande Guerra del 191.

Feste e Cerimonie Grandi guadagni a Nuran Kar per gli djaredin, la prima festa della Birra Gran Riserva vede una grande asta con rarità del sottosuolo: funghi scottati, polvere nera e zolfo, molti popoli da tutta Ardanìa accorrono all'evento che vede anche una competizione di bevute vinta da Nimue, appartenente all'Ordine della Quercia. Nello stesso mese si celebra Berzale con riti sacri a lui dedicati. Opulenti e lussuosi festeggiamenti a Tremec dove la Gran Sacerdotessa Maebe Udeen va in sposa come prima moglie al Gran Visir Jasim dei Kyodrum, l'evento è allietato dal terzo gioco risoluto in onore del Sultano Waqii Udeen che vede i partecipanti sfidarsi con dei costumi, vincitori della competizione i druidi dell'Ordine della Quercia mascherati da orchi e alberi.

Nel continente umano ad Amon vengono celebrate le antiche tradizioni degli Auspicia, la lettura delle stelle secondo le conoscenze del clero danuita. La volta celeste viene interrogata dal Templare Victoria Ek per scorgere presagi per l'impero tutto e sul futuro dell'Imperatore Valorium Darkbane.

Adulain – Antichi ritrovamenti nel Doriath

Eventi Violente scosse di terremoto scuotono Rotiniel, dagli squarci del terreno che si aprono in più punti nella città emergono sciami di formiche giganti. Seguendo le loro tracce, i Rotinrim giungono nei pressi della vecchia Casa Stregata dove viene scoperto un passaggio tra le fondamenta dell'edificio che conduce ad un vecchio rifugio di briganti con delle rovine Luinquendi, in cui vengono rinvenuti un'antica stele ed un diario, i quali saranno presi in custodia dai Rotinrim. Cavalieri e druidi dell'OdQ iniziano una collaborazione che ha il fine di studiare e indagare sulla forma non morto dei dracolich. Nel deserto di Tremec, Usul sembra organizzarsi per catturare il Sauro del Sultano, l'Oasi si prepara ad un contrattacco.

Accordi e Proclami I rapporti tra Qwaylar di Timata Ora e Djaredin restano tesi nonostante si cerchi di allentare le tensioni, gli djaredin ammettono di aver commesso dei crimini, i qwaylar richiedono il recupero di un resto del lupo mannaro come ricordo per il museo. Valinor e Rotiniel stringono accordi per un'alleanza.

Feste e Cerimonie Giunge il tempo della festa più amata tra le celebrazioni rotinrim, la Festa dei Folli. Come di consueto la Perla accoglie molti popoli di Ardanìa per la festa in maschera e giochi a tema. A Valinor si commemora la Bereth i'Nuir Arabella e l'Aran Finwerin Eldamar. Il rito di Eostare segna un nuovo ciclo della natura a Meadhan, allo stesso modo Tremec festeggia la rinascita. Sempre a Tremec si commemorano i dieci anni dal ritorno dell'esilio. Il quarto gioco risoluto ha grande successo con la corsa fra i lama.

Madrigale – Tempo infame

Eventi Insolite perturbazioni climatiche che perdurano per quasi tutto il mese, impediscono lo svolgimento delle normali attività. I Valinrim effettuano una spedizione nella perduta Tiond scoprendo dei muri di magia a protezione di una zona da cui fuoriusciva un liquido verdognolo prontamente raccolto per essere analizzato. Al Varr Nadarrun un gruppo di uomini sprovveduti visita il posto con una tunica Illthid, questo artefatto attiva subito i mostri all'isola prontamente respinti dagli djaredin che scortano lontano i forestieri.

Accordi e Proclami Da molto tempo ormai si sente a Kard l'assenza dell'Archon, viene indetta un'assemblea straordinaria e gli djaredin acclamano Surgur come nuovo Bund Bortrox facente le veci di Archon nell'attesa che si palesi un meritevole per ricevere la nomina dallo Djare. Ad Hammerheim il comandante Snaer Bjorn viene investito del grado di Generale diventando Consigliere del Re. Darius Aetides copre il ruolo di Cancelliere restando Primo Consigliere di Sua Maestà. Il nuovo generale ha uno scambio epistolare con il capitano della Ciumra del Teschio Kendra Aishtar, nonostante le difficoltà e la posizione di debolezza, gli hammin non intendono negoziare la pace con i Teschi per cui i rapporti restano invariati e il bando valido. A Valinor Sustzam Esperion si ritira a vita privata provvedendo a nominare alla guida dell'Armata degli Araldi la seler Helendyeen.

Feste e Cerimonie A causa del maltempo che rende difficili i raccolti e l'allestimento di preparazioni e banchetti da dedicare ad Althea nel consueto Madrigale amoniano, le celebrazioni avvengono in forma semplice e riservata. La cittadinanza hammin invece celebra la Rinascita con un pellegrinaggio al Ventre di Danu con piantumazione di un albero simbolico fuori le mura.

Granaio – Il peso della pirateria

Eventi Mentre ad Ankor Drek proseguono i lavori per la costruzione della baita druidica, a Kard vengono finalmente ultimati i lavori di ristrutturazione della città. Il continente umano continua ad essere teatro di scontri tra Loknariani e Hammin aiutati dai Cavalieri dell'Alba. Si incrinano anche i rapporti tra tremecciani e il popolo della montagna reo di aver citato il dio Korg entro le mura dell'Oasi, successivamente ad uno scambio di messaggi derisori da entrambe le parti, cessa ogni rapporto commerciale tra i due popoli. Nel Doriath proseguono le ricerche nei sotterranei della Casa Stregata dove viene rinvenuto un liquido verdastro come quello rilevato a Tiond, ne viene prelevato un campione per confrontarli. Intanto il Ninqe Sàila Hatanien affida a Saeros la delicata e segreta missione di trattare coi traditori per recuperare la spada sacra Karani trafugata da Kel'dhar. La missione avrà successo e Valinor torna in possesso della spada in cambio di risorse minerarie e di un tomo contenente un antico rituale magico.

Accordi e Proclami Dopo mesi di trattative e revisioni vengono finalmente firmati gli accordi di alleanza tra Rotiniel e Valinor.

Hammerheim emette delle taglie su ogni testa della ciumra del Teschio, di rimando la Ciumra emette delle taglie sui consiglieri reali di Hammerheim. Ad Amon il Console Victoria Ek, affiancata dal Legato Imperiale Worras Thein, riprende la contrattazione per il rinnovo dei trattati di alleanza commerciale e militare con Tremec. L'Oasi intanto vede la nomina di Kalel dei Kyodrum come Amir.

Feste e Cerimonie Per celebrare la fine dei lavori alla Gemma e in corrispondenza con le festività in onore del Padre Korg, viene organizzata la festa della Gran Riserva alla quale sono invitati molti regni. La birra scorre a fiumi, gli invitati si sfidano in una durissima gara di bevute che vincerà il mastro birraio Gror. Si tiene la tradizionale Gara del Piccone, vinta dalla squadra dei Funghi Velenosi, composta dai cugini Surgur Norogkorl e Gror Barbalenta. Mentre a Valinor si festeggia la Calamerya, la festa della luce, a Tremec si svolge il tradizionale Jan che vede vincitrice la coppia Yruel Udeen e Jasim Kyodrum.

Lithe – Il duro lavoro degli Djaredin

Eventi Alcuni djaredin estraggono, con l'aiuto di cariche esplosive e delle piccozze speciali di un cugino minatore, un grande monolite dal cuore dei cunicoli a seguito della richiesta dei Nordici che volevano farne un monumento funebre. Il menhir è quindi trasportato attraverso le gallerie fino a Nuran Kar, anche grazie all'aiuto di un grosso ariete portato dai Nordici per i tratti più larghi. La pietra è quindi trasportata via mare fino alla Forgia di Aengus dove viene lavorata e fissata al suolo.

Nel nuovo mondo, Amon si impadronisce del Forte delle Rovine strappandolo ai selvaggi, viene ribattezzato come Colonia Astris, dedicandolo a Danu. Una spedizione congiunta dei Teschi con i Qwaylar di Timata Ora vede la conquista di un altro fortino.

A Valinor continuano le schermaglie coi Guerrieri del Sangue.

Accordi e Proclami Cambio di cariche in molti luoghi ardani. A Valinor, in seguito al canto del Tulip per il Nínque Saila Hatanien, viene nominato Saeros, questo senza esitare nomina Helendyeen come nuova Beriadir en'Rim e Lhaewon Myrn come rappresentante della Stirpe Sindar. Il settimo Concilio delle Due Stirpi prende vita. Anche ad Amon, a causa di un momento di cagionevole salute del Console Militare Sten, Victoria Ek prende le redini dell'Impero come Console Templare e Vicario Militare. Le prime azioni del Console sono la divisione di alti compiti e titoli agli uomini più fidati dell'Impero, di entrambe le vie. A Kard Dorgast, Dakkar Felekdam viene nominato Ankor Norva del Regno. Al Bund Surgur Norogkorl, già facente funzioni, è formalmente affidata per acclamazione la carica di Archon. I due cugini giurano davanti allo Djare e alla Triade. Nella capitale delle Westlands Freya De Leonard viene proclamata Somma Sacerdotessa della Sacra Chiesa d'Occidente. Lady Marianne Heaney viene proclamata Custode della Fede. La Sacra Chiesa d'Occidente, a seguito di nuove prove e testimonianze, ripudia l'operato di Dremos Hild e riammette fra le proprie fila Padre Xen. A Tortuga, infine, per volontà del Governatore Morgan, l'alleanza fra la Ciuma del Teschio e Loknar viene sciolta, allo scopo di mantenere la neutralità politica sull'isola di Tortuga. Permane fra i due gruppi un profondo legame d'amicizia.

Feste e Cerimonie In vari luoghi del continente umano vengono officiate celebrazioni al Grigio Oghmar.

Antedain – Ceoris torna alla vita

Eventi La calura estiva non ferma le forze loknariane che si fanno più pressanti ai confini fino a spingersi impudentemente nei territori della Guerriera. Gli amoniani li respingono con qualche perdita mentre un profondo orgoglio adamantino si fa strada nei loro spiriti battaglieri.

Mentre a Ceoris iniziano i lavori per la ristrutturazione del villaggio, i Guerrieri del Sangue continuano a rendere pericoloso il transito nel Doriath, a farne le spese questa volta l'artigliere della Ciuma del Teschio Istarion e il Qwaylar Khewe.

Accordi e Proclami La storica alleanza di Amon con Tremec viene riconfermata con nuovi trattati economici e militari.

Solfeggiante – Le torri di magia

Eventi Una misteriosa torre magica compare improvvisamente ad Amon, contemporaneamente nelle maggiori città di Arдания, Rotiniel, Tremec, HammerHeim e Loknar ne compare una identica. HammerHeim dispone repentinamente lo stato di emergenza e tutti gli studiosi accorrono per analizzare la struttura. In soccorso degli studiosi di magia arrivano gli Osservatori, una confraternita di maghi capeggiati da Oronis, che vivono in un luogo magico chiamato Falil Garil. Oronis spiega ai molti maghi giunti nel luogo che le torri e gli attacchi subiti dalle città sono opera di Hamanu, un membro della confraternita che ha tradito gli ideali della stessa e il cui scopo è studiare e accrescere il suo potere su Arдания. Oronis aggiunge che l'unico modo per fermarlo è compiere un difficile rituale e che l'Ordine degli Osservatori avrebbe insegnato loro. Molti maghi cominciarono a frequentare assiduamente il luogo ed esercitarsi per il rituale.

I cugini Freddalama si svegliano trovando d'improvviso enormi stravolgimenti a Nuran Kar: le normali abitazioni, le botteghe, tutto è stato sostituito da imponenti strutture in massiccia pietra, dalla lavorazione raffinata e piene di intarsi in rari minerali. Un edificio centrale sventa fino a sfiorare le nubi, rendendolo visibile da tutte le Terre del Nord. L'agitazione fra gli abitanti è tanta, ma non risultano feriti né sparizioni. Nessuno ha però memoria dell'accaduto. Una nebbia bluastra

ricopre la sommità della collina dove sorge il villaggio. Strani eventi mistici, pericolosi, si sono verificati sollevando preoccupazioni anche a Kard Dorgast. L'Archon Norogkorl dispone una quarantena per il villaggio di Nuran Kar e l'evacuazione della popolazione alla Gemma in via precauzionale. Un gruppo di genieri si reca, con le protezioni ordinate dallo Djare e la massima cautela, a Nuran Kar e raccoglie vari campioni di rocce, pavimenti, muratura, acqua, terreno e piante che vengono sigillate e consegnate in Corporazione al cugino Hark MenteBrillante affinché possa studiarli.

Accordi e Proclami Il Tribunale di Rotiniel alla presenza dell'Aran, della Somma Sacerdotessa e di Valinor si tiene il processo per Eresia nei confronti del gruppo dei Machtar Yaren; è presente anche il gruppo di Mezz'Elfi autonominatosi "Figli di Eldor", che testimoniano contro i Machtar a seguito dei molti agguati subiti. Gli stessi Machtar Yaren, conosciuti nel continente umano col nome di Guerrieri del Sangue ospitano a Nolwe, nel loro rifugio, i Teschi e la tribù di Timata Ora in seguito all'offesa subita. La situazione invece di portare ad un accordo, degenera inasprendo ancora di più i rapporti. Loknar stipula un accordo commerciale con Rotiniel, ma si deteriorano i già precari rapporti con Tremec per via dell'alleanza con Amon. Un incontro tra i consiglieri loknariani e Tremec termina con una dichiarazione di ostilità.

Feste e Cerimonie Durante il mese di Danu, Amon festeggia la Dea del Mare e delle Stelle con un'imponente festa al porto, voluta dal Sommo Templare Victoria Ek, benedicendo la flotta e ospitando amici ed alleati sulla nuova Fregata e sul Galeone Imperiale.

A fine mese il Senato dichiara l'inizio delle 21 Lune dell'Onore celebrando la scomparsa di Re Agravain e dei 50 Legionari di Frontiera.

Anche nella capitale si celebra Danu, per l'occasione viene festeggiata l'istituzione della Marina Reale.

A Tremec continuano i giochi risoluti con la Corsa dei Cocchi, vincitori i druidi dell'OdQ

Orifoglia – La scoperta di Hesruga Beil

Eventi Una nuova minaccia mette in pericolo la collettività elfica. Creature riconducibili alle razze dei goblin e che-lonomorfi sembrano intenzionati a prender piede e marciare verso i territori elfici. I Valinrim muovono nel covo dei Goblin dove ritrovano una pietra verde dalle particolari caratteristiche e proprietà e un documento scritto nella lingua della medesima razza. L'Alleanza elfica si riunisce in un'unica armata e facendo tesoro di quanto scoperto dalle lettere sottratte al nemico si dirigono nel covo dei pelleverde distruggendo ogni creatura presente in quel luogo. Ucciso il loro leader e affrontato il grande aracnide che proteggeva la verde pietra gelosamente custodita da quel popolo, questa viene distrutta annientando ogni intento espansionistico delle verdi armate.

Il nuovo Mastio, simbolo del potere assoluto di Amon, rispecchia il nuovo assetto solido che Amon manifesta nelle terre umane, così come alcuni lavori di ristrutturazione e riqualificazione della città. Gli orchi sono la priorità dell'intero Impero, soprattutto quando si accorgono che troppo spesso questi attaccano oltre gli Orquiriann. Vengono catturati due orchi, uno sciamano per interrogarlo e un guerriero. L'interrogatorio all'Orco Sciamano, da parte dell'Ordine Templare, fa scoprire ad Amon nuove sfaccettature della vicenda e di tre reliquie importanti per questo clan che vuole usurpare il potere a Zanna, Re degli Orchi.

Goromir il Forgiaspade risponde alla chiamata dello Djare e torna alla Gemma per studiare le strutture di Nuran Kar. A lui si unisce il cugino Hark MenteBrillante a cui erano stati affidati dei campioni da studiare provenienti da Nuran. Grazie al contributo dei due viene confermato che la fortezza è molto antica e di foggia Djaredin, MenteBrillante suppone che le nuvole possano essere di origine spirituale e non magica. I sacerdoti presenti iniziano a percepire delle voci e sussurri che si rivelano essere di spiriti inquieti che abitano le antiche sale. Recandosi nelle antiche catacombe sotterranee si rinviene un grande complesso di tombe monumentali molto antiche profanate da orride bestie e un drago di pietra che vengono presto sgominati dalla carica Djaredin. Individuate le tombe degli spiriti i nani tornano a Nuran Kar e li liberano, ottenendo da loro la verità: il mago blu ha strappato la fortezza da un tempo molto antico, risalente al Patto della Forgia, e i fantasmi appartenevano a djaredin che furono sconfitti dagli Elfi. Il vero nome della fortezza era Hesruga Beil, e gli spiriti mettono in guardia i nani sul pericolo posto dal mago, che deve essere eliminato. Gli spiriti si avviano finalmente verso il Grande Mare, portando con sé le pericolose nubi e lasciando agli Djaredin la fortezza. Viene rimossa la Quarantena da Nuran Kar e i Freddalama iniziano il rientro nella nuova fortezza.

Il gruppo di Mezzelfi stabilitosi a Ceoris, su concessione del Senato e dell'Aran, intraprende una spedizione tra le rovine di Loknar per comprendere quanti profonde siano le caverne scavate dai Grimlock e trovare una via per raggiungere Eldor.

I cittadini di Rotiniel inorridiscono alla vista di Fiamme Nere che avvolgono la statua dell'Aran Isilmathar, tra il fuoco si intravede una pergamena su cui si possono leggere parole di un presagio oscuro.

La Ciuma tiene presso la propria zampa un'asta pubblica, alla quale partecipa gran parte dei popoli ardani. Il pezzo forte dell'asta è un anello, reliquia di Loknar che si credeva fosse andata perduta e che il Governatore aveva fatto avere al Capitano per venderla. Tuttavia, durante la serata un uomo chiamato Harrison Jones interrompe l'asta entrando in scena a bordo di una macchina volante, tenuta a galla da un pallone pieno d'aria. Jones rivela a tutti i presenti che l'anello in realtà è un falso e che il Governatore Morgan è stato quindi truffato.

Accordi e Proclami Gli eldar di Valinor si incontrano con i traditori conosciuti con il nome di Guerrieri del Sangue per condividere le informazioni in proprio possesso sulla minaccia decadentista. Si inizia ad ipotizzare una loro suddivisione in gruppi. Iniziano le ricerche dei loro covi. Nonostante le varie diversità le due fazioni cercano di mantenere i rapporti distesi per orientare le proprie forze sulla minaccia principale. A Rotiniel, dopo numerosi incontri e trattative con gli uomini della Baronia, viene sancita una tregua tra i due popoli e viene revocato alle genti del nord il bando dalla Perla.

Bilbin Elmodoro e Tarja Giramondo che vengono entrambi nominati Primi Rodolan, rispettivamente di Korg Bilbin e di Berzale Tarja. I nuovi Primi Rodolan prestano nuovo giuramento davanti alla Sacra Fiamma.

I Guerrieri del Sangue vengono invitati a Tortuga per un incontro diplomatico, nel corso del quale la Ciuma chiede agli elfi un risarcimento per il tentato omicidio dell'Artigliere e per aver imprigionato il pirata Kevorin. In caso di diniego da parte degli elfi, i Teschi minacciano ritorsioni. I Guerrieri decidono di negoziare e, in seguito a trattativa, consegnano 800.000 monete alla Ciuma.

Feste e Cerimonie Al Monastero viene celebrata la festa di Aengus con una gara di scavo che vede vincitori gli djaredin. Nella capitale si tiene il torneo della Marina "Palla e Ramazza", alla locanda Aquila dei mari viene festeggiato il compleanno di Re Morgan. Anche il nord vede i festeggiamenti dell'Hulborgord, ma il dissenso degli alleati djaredin per la presenza di elfi rotinrim li spinge a lasciare rumorosamente la festa per protesta. A Kard viene riaperta la locanda della Quercia Gelata, il console Sten vince la gara di bevute. Nelle Terre Selvagge si celebra il rito Alban Elued mentre a Tremec si gioca il settimo gioco risoluto.

Nembonume – Dissapori al nord

Eventi Gli studiosi di Valinor e di Rotiniel si confrontano sui liquidi verdastrì ritrovati a Tiond e nella Casa Stregata, le due sostanze sembrano avere in comune solo il colore essendo diversamente reattivi alla magia e con differenti temperature. Recatisi presso il muro che circonda Tiond con la presenza dei Machtar Yaren, presto nascono disaccordi che culminano con l'uccisione dei rotinrim da parte dei traditori. I Rotinrim trovano conforto al Tempio di Suldanas, dove la Reminiscenza di un sacerdote li conforta. Nel tentativo di recuperare l'antico potere ivi custodito, gli eldar di Valinor ed i Guerrieri abbattano il muro, ne fuoriescono i Deva che invadono tutto il Doriath del Nord, Rotiniel viene protetta dai Sacerdoti di Earlann che si sacrificano per spegnere le fiamme nere. Dopo il tradimento, Valinor cerca il modo di riavvicinarsi a Rotiniel.

Nelle terre umane gli amoniani, conclusa l'operazione militare e politica con l'orco sciamano Shagat che sembra guidare il clan Narku, intensificano le ronde della Legione Imperiale alla fine dei cunicoli. A Forte Agravain l'Ordine Templare inizia l'attività di costruzione di un tempio per Aengus, con trattativa diplomatiche e incarichi anche al popolo Djaredin.

Una delegazione di Djaredin guidati dall'Archon si reca al Monastero, per incontrare i Cavalieri che si sono impegnati a mediare un incontro fra il Popolo della Montagna ed i Giganti, col fine di informarli della realizzazione da parte dei nani di una nuova strada che collegherà Nuran Kar ed il passo dell'Orus Maer. Dopo aver aiutato i Cavalieri a liberarsi di un piccolo folletto verde dispettoso il gruppo si reca in Baronia. I giganti ben accolgono le parole dell'Archon e accettano con piacere i doni di fieno e birra portati a loro. La serata si conclude con il primo passo della nuova strada, il crollo effettuato dai genieri del piccolo passo che collegava Nuran al Sud. La mastodontica esplosione fa tremare la terra e causa alcuni feriti, ma il lavoro è preciso e ben fatto.

Un'invasione di Naga ed Elementali dell'acqua a Var Nadarrun rivela agli Djaredin un complotto più ampio dei cosiddetti Marid, a complicare tutto la presenza di elfi ed umani. Accordirati nel luogo da una voce mistica ed il lume del faro di Varr. Con la partecipazione di tutti, i Marid vengono sconfitti e alla prigioniera Kalya, la principessa Naga catturata dai Marid, resa alla libertà con la promessa dell'aiuto della sua gente in future battaglie a tutti i partecipanti.

Accordi e Proclami L'ex Jarl di Helcaraxe Thorgad giunge a Kard per fornire chiarimenti ed essere ascoltato riguardo gli ultimi dissapori tra il Popolo della Montagna e il Nord, parlando a nome di entrambi gli Jarl, di cui è portavoce. Dopo aver spiegato precisamente i termini dell'accordo fatto dai nordici con gli elfi di Rotiniel a insaputa degli Djaredin – fonte dei recenti contrasti – egli riporta la volontà del proprio regno di bandire il cugino Bilbin Elmodoro per presunte offese allo Jarl Bianco alla festa ad Hulborg, senza apparente possibilità di contestare la decisione. Il Popolo della Montagna reagisce con orgoglio e furore ponendosi al fianco di Bilbin come un unico blocco di roccia, e viene deciso per acclamazione che finché durerà il bando per il cugino nessun Djaredin calcherà le nevi di Helcaraxe, protestando con voce contro la scellerata decisione degli Jarl che spinge i rapporti tra i due regni ai minimi storici. Alla fine l'Archon Norogkorl decide di sfruttare un vecchio favore per la rimozione del bando dell'Elmodoro. Nordici e Djaredin si danno un mese di tempo per valutare se proseguire o meno l'alleanza. Durante questo periodo le parti si impegneranno in incontri commerciali e in eventi condivisi per rinsaldare i rapporti.

Colpito da scrupoli di coscienza, il marinaio Golkarg Ekerson chiede al Capitano di poter incontrare il Gran Maestro Hicaru PhoenixFlame per convincere i Cavalieri dell'Alba ad arrendersi e pagare la Ciumra del Teschio per essere lasciati in pace. I due si incontrano presso il Monastero, ma i Cavalieri sono decisi a non arrendersi.

Feste e Cerimonie Ad Amon si concludono le commemorazioni per Le 21 Lune con un'imponente caccia cerimoniale nelle terre orchesche, dopo momenti di preghiera e ricordi per il Re e i 50 Legionari di Frontiera.

I Corsari organizzano una nuova grande edizione della Festa del Grog, dove invitano tutta Ardania. Si organizzano giochi, sfilate e una caccia al tesoro, con ricchi premi e succulenti banchetti.

La tradizionale festa della Vendemmia a Loknar è allietata da uno spettacolo pirotecnico allestito da Torgrim Musonero e Bogardan.

Dodecabrullo – Ritrovo di Falil Garil

Eventi La minaccia dei Lantar e dei Deva logora Rotiniel. I Rotinrim Aegon Athelas, Yoridyon e Laith En'Loke e Taras Di'Hor, continuano ad essere infiltrati presso il Covo del Tasso, scoprendo informazioni vitali per cercare di respingere l'invasione. I Decadentisti sono divisi in quattro gruppi ed è necessario recuperare delle chiavi per raggiungere il nascondiglio della Matrona. Rotiniel intraprende delle missioni per cercarle, ad alcune di esse si uniscono anche i Valinrim. Dopo l'ultima missione di recupero, Rotiniel e Valinor si riuniscono per discutere sulle mosse successive.

Dopo mesi di studio e preparazione a Falil Garil, i maghi ardani sono pronti per il rito che distruggerà le torri magiche. Per la grande occasione HammerHeim apre le porte a tutta ardania consentendo l'ingresso in città anche ai lknariani. Il rito ha inizio e la Torre può essere assediata, dopo estenuanti combattimenti, Hamanu viene sconfitto e tutti i partecipanti accolti da Oronis a Falil Garil.

Ad Amon, il Velite Morgan Priston studia un rituale arcano che garantisca la sicurezza nei cunicoli, ed eventuali crolli, da affiancare all'attività di demolizione della chiesetta oscura che l'Impero intende abbattere, nelle terre oschersche. Il rituale, affiancato dai Templari, ha successo, ed iniziano i lavori per la costruzione di una torre militare di avvistamento.

Grandi lavori anche al Monastero per la creazione delle nuove statue degli dei mentre continua la costruzione della strada che dall'Orus Maer condurrà a Nuran Kar.

A Tremec, intanto, l'allevatore sultanale Azael Kamal con Jamakh Al Qadir, riesce dopo anni di tentativi, nell'impresa di far accoppiare il sauro del sultano. Nasce così un destriero dei deserti a cui verrà dato il nome di Cavalcadune.

Accordi e Proclami Il popolo della montagna, scosso dai recenti dissapori con Helcaraxe cerca di rinsaldarne l'amicizia affrontando insieme una spedizione. Una malattia diffusa dal barone Von Kessel indebolisce i presenti, e la disorganizzazione generale della truppa nordica porta ad una feroce sconfitta che lascia sul campo morti e feriti. L'esito della caccia inasprisce ulteriormente i rapporti. Anche i rapporti con i Corsari tendono al peggio, accorgendosi della mancanza di una Tullin Kir, infatti, gli djaredin si recano a Tortuga dove trovano la barca ancorata. Sembrano migliorare invece, i rapporti con la ciumra del Teschio nonostante il bando di Kendra e Iulian dai territori degli djaredin sia ancora pendente.

Feste e Cerimonie Gli eldar di Valinor, quelli che vengono salvati dalla morte accorsa nelle profondità di Tiond, cercano il perdono dai Valar e dai propri fratelli per quanto accaduto nella Sacra Foresta. Numerose cerimonie vengono indette

a tale scopo. i Valinrim si recano a Rotiniel per svolgere una cerimonia insieme ai propri fratelli per riottenere la loro benevolenza e supporto.

2.8 Voci di Ardania

2.8.1 Anno 283

Il ritorno del culto di Vashnaar

Da anni ormai il culto di Vashnaar è tornato ad attecchire nelle Terre Umane. La riscoperta degli usi legati all'antico Culto dei Morti è stato un processo costante, in crescita. In molti luoghi, soprattutto quelli più rurali e distanti dai grandi centri di potere religioso, non erano mai scomparsi del tutto.

Nei miei viaggi trovo spesso candele nere accese sulle finestre per ricordare i propri defunti, trovo tombe fresche onorate con doni e offerte, marchiate da occulti simboli del Dio, sento di famiglie che celebrano, in certi casi festeggiando e banchettando, la dipartita dei propri cari. Vi sono poi rituali di sacrificio, perlopiù piccoli animali, o sedute per convocare gli spiriti inquieti, affinché trovino la pace, o affinché possano aiutare i familiari ancora vivi con la loro sapienza, un'ultima volta. Quando occorre, presto il mio sapere per tutto questo. Pochi lo nominano esplicitamente, ma è tutto compiuto nel nome di Vashnaar. Non tanto per diffondere la sua gloria, quanto per attirare la sua benevolenza. Sono atti comuni, osservabili nella vita di tutti i giorni ormai. A patto di non essere un vistoso esponente di un regno, o di una chiesa, ovviamente. Succede ovunque, anche nei sobborghi o nelle zone meno controllate delle capitali.

Spesso chi compie questi atti non ha paura di ripercussioni. Cosa potrebbe succedere ad un povero contadino che sacrifica un coniglio, peggio di quel che gli capita quando la guerra arriva ai suoi campi o i gendarmi passano a riscuotere le tasse? Chi potrà perseguire l'artigiano che offre un piccolo tributo per esser certo che l'anima della figlia morta trovi la pace? Certo si cerca la discrezione, ma esistono zone grigie in ogni sistema di leggi. In fin dei conti su un'offerta non c'è mica scritto il nome del destinatario, un po' di sangue può uscire sempre se qualcuno si taglia mentre lavora, una candela nera illumina quanto una bianca, e costa meno.

La rinascita di Loknar come regno consacrato al Culto dei Morti ha fatto un bel po' di clamore, in molti si sono sentiti più in pace con la propria spiritualità. Anche le violente azioni nei regni umani hanno suscitato emozioni contrastanti: molti popolani si sono ritratti intimoriti, mentre altri, in minor numero, più giovani e combattivi, si sono infervorati. Menzioni speciale merita Bosco Vecchio. Da quando è passata sotto il potere di Loknar, tutti i suoi abitanti, i più reietti tra i reietti, i più liberi tra gli oppressi, hanno preso a venerare Vashnaar apertamente. Che male c'è ad avere la benedizione di un dio in più, pensano. Probabilmente il tempio di Althea farà spazio per un altro sacerdote, ma nessuno ne avrà turbamento.

Dagli appunti di Sinder "Mezzavoce" Becket, predicatore del Vecchio Culto

Le Sei Torri - Solfeggiante 283

Quello che stava accadendo su Ardania era ormai sulla bocca di tutti. Sei torri, in tutto e per tutto identiche nell'aspetto, avevano fatto la loro brusca apparizione nel centro di Hammerheim, Amon, Ondolinde, Tremec, Rotiniel e Loknar. Di tanto in tanto, sulla cima delle torri era possibile avvistare una figura vestita di azzurro, un arcanista di qualche tipo intento in strani incantesimi di natura sconosciuta. E ad ogni sua apparizione, i problemi non avrebbero tardato a seguirlo.

La Città Fantasma - Fine Solfeggiante 283

Le voci si spargono rapidamente, dapprima al Nord, riportate da avventurieri e mercanti, poi gradualmente in tutto il Continente Umano. Kard Dorgast, ovviamente, è la prima a rendersene conto.

La mattina del 17 Solfeggiante i nani di Nuran Kar si sono svegliati in una diversa città. Le normali abitazioni, le botteghe, tutto è stato sostituito da imponenti strutture in massiccia pietra, dalla lavorazione raffinata e piene di intarsi in rari minerali. L'edificio centrale sventa fino a sfiorare le nubi, rendendolo visibile da tutte le Terre del Nord.

L'agitazione nel clan Freddalama è stata tanta, ma non risultano feriti né sparizioni. Nessuno ha però memoria dell'accaduto. Alcuni persino hanno ripreso la vita di tutti i giorni, trovando una bottega per il proprio mestiere, o qualcosa che ci somigliasse. Stranamente questi provavano un senso di familiarità.

Ora una nebbia bluastra ricopre la sommità della collina dove sorge il villaggio. Strani eventi mistici, pericolosi, si sono verificati sui primi nani della Capitale che si sono spinti ad esplorare l'accaduto. Infine, qualcuno giura di aver avvertito voci e sussurri tra le pietre emerse. [/COLOR]

La Minaccia Dormiente - Orifoglia 283

Bardi e vagabondo portavano una storia dal Doriath.

Tutto iniziò con brevi avvisaglie, un sonno turbato di un re, movimenti tra le fronde dei boschi, sussurri nelle città di pietra e legno.

Vennero poi i ritrovamenti nel riscoperto sotterraneo, lì vicino al mare.

Poi ci furono le fiamme al Sacro Albero, riflesso di uno sconsiderato assalto. Giunse il sapere portato da visioni nel fumo.

Arrivò il sapere della Madre degli elfi a dipanare i dubbi, per bocca di una regina. Questa condusse i suoi figli al bosco morente, lì gli spiriti del luogo. Il sangue dei silvani li attirava. Udirono le voci parlare del potere che riposa nella terra, che era pericolo e opportunità. Vennero allora le lame e le fiamme nere per rapirla, bramosi del suo sapere, ma vennero respinte.

Gli elfi tornarono al bosco morente, la pietra li chiamava. Tentarono di udire le voci delle schiere, offrirono sacrifici. Queste risposero, ma le voci erano sempre lontane. Lontane anche per i silvani, che soli le udivano. Di nuovo tornarono nel luogo, questa volta la risposta fu forte, e la via verso il passato fu aperta.

Anche elfi dai manti vermigli si mossero, ma un'altra forza spingeva il loro agire. La loro ricerca li portò nello stesso bosco, ma quel che fecero, e il perché, solo le foglie lo sanno.

Nella calda stagione le ricerche cessarono, ma le lame e le fiamme nere incalzarono. I sentieri degli elfi più sicuri non erano.

L'autunno si accostò. Nuove minacce giunsero coi loro enigmi. Le lame e le fiamme allora svanirono. Nessuno ne fu sollevato, poiché la minaccia solo dormiva.

Politica e strategie Ardane - Orifoglia 283

Si registrano movimenti nell'economia ardane in questo periodo. Ci troviamo in un periodo fervente, dopo tante difficoltà i mercati, i punti di raccolta delle risorse, le botteghe artigiane sono tornate in piena attività! I carri si preparano per trasportare le mercanzie, grandi proventi si prevedono per tutti i regni. I centri più ferventi in questo periodo, secondo quel che mi raccontano i miei amici mercanti, sono Rotiniel, Helcaraxe, Kard Dorgast, Tremec, Valinor, Amon. Se avete qualche interesse lì, è il momento giusto di smuovere gli ordini cittadini per convincerli ad allestire un bello scambio con le vostre merci!

Dal fronte militare, segnaliamo strani movimenti. I neri contingenti di Loknar si stanno muovendo verso Bosco Vecchio, tende e palizzate vengono issate. Che sia il preludio di qualcosa di preoccupante? Legni della Ciurma del Teschio e drakkar di Helcaraxe si sono visti girare pericolosamente attorno al nord Doriath, come in cerca di un bersaglio!

Franz Kokos - Apprendista storiografo - Appunti per il gazzettino delle Westlands (in cerca di finanziatori)

La Savana - Orifoglia 283

“Non so bene cosa sia successo, ma è stato un processo graduale e costante. Era sempre esistita una piccola linea di confine tra la giungla e deserto, ma nessuno ci poneva grande attenzione, nemmeno gli davamo un nome. Poi è accaduto qualcosa, la sabbia avanzò all'improvviso. Qualcosa altro accadde, e la giungla rifece capolino. Poi, gradualmente, il terreno a cavallo delle due zone lentamente si ingrandì, come se ci fosse una lotta tra diverse energie. Una danza imprevedibile. Venti spostavano la sabbia, le dune avanzavano in certi punti e arretravano in altri, lasciando il suolo e le rocce scoperti. Piante ed erbe attecchivano in quei terreni, e le sporadiche piogge lasciavano delle pozze. Animali venivano ad abbeverarsi, portando altri semi e altro concime. Ogni volta che passavo nei miei viaggi di lavoro, tra Tremec, Rotiniel e Loknar, qualcosa era cambiato. Così, dopo mesi e mesi, c'è una striscia ben distinta, un ambiente nuovo, con regole e creature tutte sue. La chiamano savana.”

Testimonianza di Agram Arotir, maestro carpentiere errante

Un messaggio tra le nere fiamme - Fine Orifoglia 283

Erano giorni inquieti quelli nel Doriath. Stormi e branchi di animali selvatici si muovevano in maniera anomala verso le coste ed i confini del continente elfico, quasi stessero fuggendo da qualcosa di ignoto; gli animali addomesticati erano visibilmente nervosi, perennemente nervosi, pronti a snudare i canini al minimo rumore o disarcionare i propri padroni rifiutandosi di procedere. Gli stallieri lamentavano scocciati di cavalli impazziti, gli allevatori mostravano disperati le botti di latte acido prodotto dalle loro mucche. Ovunque nelle foreste il canto degli uccelli ed i versi abituali degli animali avevano lasciato posto ad un inquietante silenzio.

Erano giorni di preghiere nel Doriath, innalzate con devozione e cupa determinazione dinanzi agli altari dei Valar. Erano giorni di raccoglimento e riflessione, nei quali si cercava di ricostruire le dinamiche che avevano reso possibile un simile evento e si interrogava il Sempre Saggio nella speranza di un indicazione, un segnale. Erano giorni di silenziosa rabbia, perché l'equilibrio nella Collettività era nuovamente messo a repentaglio ed i figli del Caran Carch erano pronti a ristabilirla con la moneta che meglio conoscevano, la Vendetta. Erano i giorni dell'odio, i giorni della preparazione, perché il Dolore non era solo semplice retribuzione, era insegnamento e purificazione per gli stolti che avevano osato sfidare i figli del Perfetto. E così il Doriath vedeva nere fiamme senza luce fare nuovamente la loro comparsa, quasi simultaneamente, in luoghi dove non era minimamente giusto, né atteso che fossero. Come un insulto. E quell'insulto era accompagnato, nelle fiamme, da qualcosa di ancora più sinistro, un proclama, una promessa: [https://themiracleldr.com/forum/vi ... 2990#p2990](https://themiracleldr.com/forum/vi...2990#p2990)

La rabbia antica ora ruggisce nel Doriath - Fine Nembonume 283

Sciami di creature, potenti e colossali, si sono riversate nelle terre del Doriath. L'antico Bosco di Earlann, epicentro della crisi, sembra vivo come non mai, colmo di fronde e chiome che avanzano e sciamano. Ilkorin è cinta d'assedio, l'avanzata è giunta fino alle porte di Valinor, pochi sentieri restano percorribili. Il Doriath del Sud sembra per ora più sicuro, anche se diverse creature si sono spinte oltre il guado di Ilkorin. Quanto durerà ancora? Intanto alcune voci si insinuano in tutte le città del Doriath, sussurrata dapprima con malizia, poi con consapevolezza: il piano dei Decadentisti si sta compiendo! Una trappola è stata tesa, le azioni degli elfi l'hanno fatta scattare. I messaggi nelle fiamme contenevano ingannevoli menzogne? Purtroppo i fatti ed i resoconti sembrano confermarlo.

Inconsuete mareggiate su porti e spiagge Ardane - Fine Nembonume 283

Da alcuni giorni strane mareggiate, con crescente intensità, si abbattono sulle coste cittadine, spiagge e moli. Non vi sono danni né particolari impedimenti alla navigazione, ma a detta di qualsiasi esperto di mare non è un evento stagionale né particolarmente naturale. Alcuni semplici oggetti vengono portati dalle onde, come spesso accade, attirando curiosi e mendicanti. Chiunque si precipita sul luogo, subito dopo una mareggiata, prova per pochi istanti un senso di tristezza, ed un altro, appena accennato, di una debole ma imminente ostilità.

La fine della Torre Lampeggiante - Dodecabrullo 283

“Le Torri sono sparite! Il misterioso mago è stato sconfitto!” Questa era la voce che correva tra le città. Quella sera di Dodecabrullo nelle città gli astanti avevano visto qualcosa fremere attorno alle torri, e poi quest’ultime svanire nel nulla, come se non fossero mai esistite! Il vento aveva scompigliato capelli e cappelli, mentre l’aria era stata risucchiata nel luogo dove la costruzione prima si trovava, emettendo strani suoni.

Solo in una città, Hammerheim, le cose non erano andate così. Infatti lì la torre era rimasta, ancora un po’. Lì era cominciato tutto, si diceva. Alcuni maghi dai tanti colori e dalle tante insegne avevano fatto un rituale, con gli eserciti pronti a difenderli. Maghi e eserciti erano entrati nella torre, rompendo la barriera. Erano usciti ore dopo, in varie parti di Ardania, e anche l’ultima Torre non c’era più. O forse era solo una? Tante le dicerie, tante le voci sulle sorti della battaglia. Ma solo chi l’ha combattuta sa davvero quel che è accaduto.

2.8.2 Anno 284

Burgess il Sarto - Forense 284

Si narra che un individuo molto singolare si stia aggirando in questi giorni per le Città e i piccoli borghi di Ardania. Non si sa per quale ragione ma pare vada chiedendo del sarto del paese in ogni luogo che visita. Si dice che questo individuo - tale Burgess - provenga da Ankor Drek. Alcuni giurano di averlo visto una ventina di anni fa intento a presentare alcuni spettacoli circensi eracliani. Di lui si notano subito l’abbigliamento sublime, l’esasperata ostentazione di ricchezza e una innegabile scaltrezza. Muovendosi tramite portali arcani è difficile individuare i suoi spostamenti e la sua attuale fissa dimora - se mai ne abbia una - tuttavia ciò che è certo è che sia in cerca di ispirazione per i suoi lavori di tessitura.

E’ un esperto sarto, ma si faccia attenzione a non chiedergli lavori di conciatura di pellame - ancora si narra di quella volta che iniziò una furibonda lite, fitta di urli androgeni e dissennate imprecazioni, per un cliente che gli chiese una armatura borchiate. Da quel giorno decise di vivere di rendita, ormai era talmente ricco da poter smettere di lavorare.

Si diletta nella nobile arte della progettazione di nuovi capi d’abbigliamento e nello studio di accostamenti originali ed eleganti. Spesso deluso, è quasi impossibile che un altro sarto possa stupirlo o anche solo soddisfarlo. E osservandolo è facile comprenderne la ragione, la sua arte stilistica è probabilmente la migliore mai vista.

Strategie Ardane - Forense 284

Dopo alcuni mesi di relativa pace, che hanno visto tanti regni prosperare e tanti nuovi grandi lavori compiuti (tra cui scavi, templi, strade, avamposti), giungono notizie degli ultimi scontri. Tanto ha fatto parlare di se la Ciurma del Teschio, che dopo aver intimorito elfi, affondato una nave di determinati e coraggiosi Cavalieri dell’Alba, riescono a razzare senza colpo subire niente meno che le rotte e le terre del popolo di Helcaraxe. Nessun uomo o donna dei Valdar o dei Kessel si è schierato in difesa delle proprie proprietà, rifuggendo lo scontro.

Si registrano attività commerciali importanti, almeno per questo mese di Forense, dell’Ordine della Quercia, di Rotiniel e Valinor, nonostante le difficoltà con, mi dicono, alberi giganti che camminano, Ramjalar, Timata Ora, Lokna, Tremec e Kard Dorgast

Franz Kokos - Apprendista storiografo - Appunti per il gazzettino delle Westlands (sempre in cerca di finanziatori)

L'ultima battaglia contro gli Antichi - Forense 284

Nonostante le voci della caduta dei Decadentisti e delle loro perfide guide, i Deva continuano ad imperversare avvicinandosi sempre di più alle città e agli avamposti. Ormai l'attacco finale sembra imminente. Chiunque può rendersi conto che o gli eserciti agiranno a breve, o sarà troppo tardi: lo scontro giungerà dentro gli insediamenti, con grande perdite di vite. Il tempo dell'azione per gli elfi è ora, non vi saranno altre occasioni di salvezza.

Messaggio sulle bacheche del Nord - La Rifondazione - Forense 284

Dopo la recente sconfitta e resa, Kaek ha capito che gli attuali clan e le forze a disposizione, almeno così come sono organizzati, non sono in grado di difendere il suo regno. Una grande rifondazione sta per arrivare.

“Figli del Nord e dei ghiacci, Helcaraxe, città del clan uniti e regno dei ghiacci stridenti, vi richiama perché torniate a difendere le sue mura ed il suo popolo. Da oggi, per i prossimi tre mesi, qualsiasi figlio del Nord che si stato dichiarato Nidhing potrà presentarsi al cospetto del Konungur senza che nessuno possa opporsi e potrà chiedere il perdono per essere reintegrato, tornando ad indossare il manto di Kurdan, o anche solo per conciliarsi con il Regno dei Ghiacci Stridenti per poi poter proseguire la propria vita, altrove, senza acredine alcuna con Helcaraxe e i suoi abitanti. Così ha sancito Kaek, Konungur di Helcaraxe.”

La rabbia antica ora è svanita - Metà Forense 284

Giunge notizie dal Doriath della fine dell'emergenza che attanagliava i regni elfici. Gli alberi animati che sciamavano in tutti i boschi, nelle strade, fin contro le solide mura, sono stati sconfitti. Prima respinti, poi annientati. Le voci della spedizione degli elfi narrano di una grande impresa, della strada creata con il sangue, le armi e la magia, di alleati silenziosi e implacabili. Narrano di una discesa in un'antica caverna, di spiriti risvegliati e di un potere ritrovato.

Nani all'attacco del Continente Elfico - Macinale 284

Nemmeno il tempo di festeggiare la recente vittoria contro i Deva, il continente elfico vede giungere un nuovo pericolo. I nani di Kard Dorgast sono infatti sbarcati a nord del continente, vicino l'avamposto elfico di Falmalonde. Vedette di Valinor li hanno avvistati nei paraggi, subito un continente valinrim, coadiuvato dagli alleati di Rotiniel, sono corsi in difesa dell'avamposto. Lo scontro è stato duro e teso, ma alla fine i nani hanno prevalso, arroccandosi a Falmalonde.

Ora la loro posizione è consolidata, e molti combattimenti si susseguono tra le pattuglie dei due schieramenti. Anche altri attori non sono rimasti, e non rimarranno, a guardare. Il rancore sopito e antico ora è esplosivo. L'orgoglio del retaggio, e il dovere verso ciò che è sacro, reagisce.

Le grandi mosse dei regni Ardani - Macinale 284

Appunti, completamente sporchi di farina e impasto, giacciono sparsi sul tavolo di una modesta stanza nei sobborghi di Hammerheim

Pare che Kaek il canuto abbia attuato una grande riforma al nord, nuovi e vecchio ordini sono stati stravolti. Vedremo finalmente orde di nordici razzare i villaggi nemici?

Kilt rossi e neri vengono indossati da diversi nordici. Un nuovo clan è stato riconosciuto ad Helcaraxe, gli Uruznidir, coloro che si definiscono “figli della forza”. Non mi sembra proprio un nome da studiosi o da aspiranti coltivatori.

A Tortuga si stanno chiamando parecchi costruttori, mentre gira voce che la Ciurma del Teschio attaccherà presto Hammerheim. Giù al porto giurano di aver visto le loro bandiere. Il mercante non sembrava preoccupato! Forse perché aveva tasche rigonfie di soldi e veniva dalla loro isola?

Nuovi clan orcheschi stanno facendo risuonare il loro nome nella valle. Litigano tra loro o si preparano ad attaccare il continente? Le azioni di Amon c'entrano qualcosa? Si parla di interazioni con questi clan, di nuove costruzioni al confine, chiese e grandi templi!

Un mezz'elfo che veniva da Doriath mi assicura che anche lì stanno costruendo fortificazioni. Lo credo bene, con i nani alle porte! Parlava di un rifugio di elfi sanguigni.

Grandi lavori si preannunciano a Loknar e ad Hammerheim, ma non ho molti dettagli.

Franz Kokos - Apprendista storiografo, attualmente costretto a lavori di fortuna - Appunti per il gazzettino delle Westlands (in cerca di finanziatori)

Un inquietante avviso ai popoli ardani - Adulain 284

Messi provenienti dall'Arcipelago Perduto si affannano a raggiungere tutte le città e gli accampamenti civili di Arдания. Indossano vesti tipiche delle genti eracliane, ricercate. I loro modi sono sbrigativi, ma gravi e solenni. Raccontano di strani accadimenti nel sotterraneo dei demoni. Il loro numero sta crescendo a dismisura, e spie riferiscono di preoccupanti preparativi. Poco prima che l'ingresso venisse sigillato, alcuni coraggiosi avevano compreso l'esistenza di manovre di ampia scala in corso. Un esercito si raduna, per la prima volta unito. Timore diffuso è che qualsiasi regno potrà esserne bersaglio. Qualsiasi, o forse tutti. L'unica speranza, secondo questi messi, è una offensiva preventiva, prima che la mattanza demoniaca cali su Arдания.

Premonizioni di distruzione - Madrigale 284

L'isola dei Demoni era un campo di battaglia a perdita d'occhio. Schiere di demoni schierati e frementi, in attesa di fare a brandelli altre vittime. La terra resa deforme dal potere demoniaco aveva rigettato fiamme infernali e sinistre sculture d'ossa. Persino il mare aveva espulso dai suoi abissi speroni fossili, modellati dai demoni come grottesche effigi. L'esercito dei demoni si preparava a invadere Arдания, flagellando città come un insensibile bambino stacca le zampe ad un insetto. Allora gli eserciti di uomini, elfi e nani li colpiscono. Il sangue bagna la terra, il sangue di tutti. Caddero i demoni anziani, caddero i generali. L'esito era incerto.

L'esito è ancora incerto. La battaglia non è mai avvenuta, non ancora almeno. Un lampo di quello che sarebbe potuto accadere ha attraversato le menti di alcuni abitanti di Arдания, mentre l'energia caotica e sanguinaria si diffonde nel mondo come una coltre di foschia sanguigna. Una premonizione, forse? O un subdolo tentativo dei demoni di seminare dubbio e terrore?

Nel frattempo gli esseri abietti continuano, sempre più trincerati, a rinforzare le proprie schiere. Il momento del confronto giungerà presto.

Kur-Nughul - Madrigale 284

Notizie terribili giungono dall'accampamento di Samsara. I demoni guidati dai loro nuovi signori si stanno riorganizzando. Gli sconvolgimenti dell'ultima guerra hanno lasciato tremende cicatrici sull'isola sud dell'Arcipelago Perduto, e i servitori demoniaci sciamano su queste terre ormai insanabili. Esploratori, scampati a malapena a terribili sorti, riportano testimonianze inquietanti su una struttura che si inoltra negli abissi sotterranei. Una nuova fortezza sta nascendo, questa è la convinzione. Le prime gallerie, ormai concluse e stabilmente pattugliate da demoni mai visti prima, sono concluse. I livelli più profondi sembrano inaccessibili, ma forse è l'unica buona notizia di tutta la faccenda. Poche le informazioni raccolte: pare che ogni "girone" (gli esploratori hanno chiamato così queste gallerie circolari, che scendono sempre di più), sia assegnato ad una stirpe demoniaca, e che ciascuna di questa sia guidata da un potente luogotenente. Un nome, colto dalla lingua dei demoni, è stato riportato da alcuni sventurati prima di impazzire per il terrore: Kur-nughul, l' "L'Abisso Senza Ritorno".

La scoperta della Valle Dimenticata - Nembonume 284

Estratto dei diari di Harrison Jones - Parte 1

E' ormai il trentesimo giorno della spedizione. Le maestranze cominciano ad innervosirsi, già il percorso ha reso inquieti Abu e Khalim per le fiere, Leon ha trovato un cammino secondario appena apertosi e tutti temono di ritrovare la già impervia via del ritorno del tutto inagibile per il magma fuoriuscito. Gli strani insettoidi possiamo controllarli, questo no. Per ora il livello sembra stabile, ma bisogna accelerare la decodifica dei simboli. Sono riuscito a rinvenire reperti con su incisi alcuni simboli presenti sul monolite. Il testo è incompleto ma le parti sembrano coincidere, una di seguito all'altra, per formare un unico ammonimento o un'antica profezia. Per quale motivo essi sono stati posti sul monolite e qual'è la sua funzione? Il simbolismo richiama alcuni termini in uso fra gli uomini prima di Dolort, di cui ho potuto esaminare iscrizioni nella pietra molto simili. Questa potrebbe essere la più grossa scoperta da che ho cominciato ad indagare i tempi antichi e l'idea di perdere quest'occasione mi atterrisce. Non resta che attendere le spedizioni negli angoli più sperduti di Ardanìa e sperare di completare il testo che ci permetterà finalmente di svelare anche questo mistero.

Estratto dei diari di Harrison Jones - Parte 2

Sono ormai passate sei settimane dall'inizio della spedizione e sento che siamo incredibilmente vicini alla meta. Abbiamo fatto più scoperte negli ultimi cinque giorni che in tutti i precedenti, grazie soprattutto ai ritrovamenti portati dalle genti di Ardanìa. Divento tuttavia più impaziente ogni giorno che passa e i miei più stretti collaboratori condividono con me questa sensazione. Sappiamo di essere vicini allo svelare i segreti del monolite, sembra che manchino davvero pochi ideogrammi da decifrare. Se solo potessimo mettere le mani su qualche osso in più so che potremmo venirne a capo. L'eventualità che ci si possa arrestare a questo punto è per me assolutamente intollerabile. Credo che sia questa consapevolezza ad aver spinto Leon a partire per una spedizione in solitaria ed è questo stesso spasmodico bisogno di spingersi oltre che ha fatto sì che tornasse in questo stato pietoso. I perlopiù incomprensibili farfugliamenti che è stato in grado di balbettare dal suo ritorno lasciano intendere che abbia dovuto affrontare qualcosa capace di creare una grande confusione nella sua mente solitamente così affilata ma nessuno è riuscito a capire granché. E quei continui riferimenti a mostruosi tentacoli...

Estratto dei diari di Harrison Jones - Parte 3

Lo sento, sento il profumo della scoperta. Questa fragranza inebriante che dà un sapore inconfondibile all'attimo in cui tutti i tasselli si uniscono e in cui ciò che prima ci era celato si manifesta in tutta la sua magnificenza davanti ai nostri occhi. Non ho memoria di quante scoperte abbia avuto il privilegio di fare nella mia vita, quanti misteri abbia avuto l'onore di svelare, ma ho la ferma convinzione che ciò che questa porta ci impedisce di raggiungere rimarrà ben impresso nei miei ricordi finché avrò vita. E sono anche convinto che le ultime difese del monolite siano destinate a cedere a breve, schiudendo dinanzi a noi le meraviglie che finora ci ha nascosto. Le genti di Ardanìa si sono profuse con tutte se stesse, questa volta per una causa comune, non per difendere il nostro stile di vita da qualche fantomatico nemico ma per arricchirlo di nuove scoperte, e i loro sforzi hanno prodotto incredibili ritrovamenti. Abbiamo messo insieme quattordici ossi, tutti grossomodo di simile fattura. Quattro di questi recano sia incisioni che raffigurazioni, mentre gli altri dieci riportano solo delle incisioni scritte. L'aspetto più importante di tutto ciò è che in ognuna di queste dieci incisioni compare uno dei simboli del monolite. È qui, la chiave del monolite è davanti ai nostri occhi. Quello che posso dire dopo un'analisi preliminare è che le iscrizioni sembrano frasi tronche, parti sconnesse di un'unica incisione più complessa, che andrebbero a formare se messe in qualche modo una dopo l'altra. Le altre quattro ossa non riportano i simboli del monolite ma saranno utilissime per arrivare a una traduzione complessiva di tutti i simboli, una sorta di dizionario che devo iniziare subito a preparare, così da assistere gli studiosi di Ardanìa nella risoluzione di quest'ultimo mistero. Posso farcela, due giorni dovrebbero bastare per tradurre singolarmente ogni simbolo, poi il mistero sarà ancora più vicino alla sua risoluzione.

Missiva ai Regni Ardani:

Il tempo è giunto! Grazie al contributo che abbiamo ricevuto da voi e gli altri popoli ardani, gli antichi simboli sono finalmente stati decifrati. Come in questi ultimi giorni, stiamo lavorando alacremente per riuscire a

sbloccare il monolite che avete potuto vedere con i vostri occhi, e siamo disponibili ad accogliere nel nostro campo chiunque voglia contribuire in quello che ora sembra l'ultimo e più importante passo. Il codice è qui, a disposizione vostra e di chiunque provi interesse nello svelare i segreti di questo remoto passato.

Harrison Jones

Estratto dei diari di Harrison Jones - Parte 4

La decodifica dei simboli è conclusa, resta solo da ricomporre il testo e comprendere l'ordine preciso in cui premere i simboli. Cosa succederà dopo? Cosa è celato dietro questo passaggio? E le mani mi tremano solo perchè ormai siamo ad un breve passo dalla soluzione o stiamo giocando con qualcosa che farà sembrare il bagno di magma un epilogo ben più piacevole? Il tempo per esitare è già alle spalle, ora che il nostro lavoro ha fatto il giro di Arдания. Anche se il solo decifrare questo antico linguaggio può considerarsi un grandioso traguardo, nessuno degli archeologi o degli abitanti dei quattro angoli del mondo che ci hanno supportato sarà disposto a fermarsi.

Perturbazioni nel Flux

Qualcosa turbò l'imperturbabile bolla di quiete che avvolgeva quel luogo mistico. Per un istante tutto vibrò contorcendosi ed espandendosi, era come se la materia magica che costituiva ogni cosa venisse tirata in tutte le direzioni, allungandosi e risuonando in una lunghissima vibrazione elastica. Una vibrazione che crebbe in intensità per un lunghissimo attimo, prima di smorzarsi e perdersi in un tremito ancora più basso. La sostanza prese ad ondeggiare in forme sinuose, deformandosi fino ad assottigliarsi. Poi tutto si fermò in quel nuovo stato di quiete, pochi istanti, ed il tutto tornò a vibrare nel senso opposto. Come una sfera gommosa la materia impattò contro sé stessa e si ritirò, tornando alla sua forma originale. Gorgoglii gutturali e placidi ribollimenti si alzarono tutto attorno, prima di perdersi per sempre in quella nuova situazione di ritrovato equilibrio.

Questa volta il consiglio non rimase chiuso come era solito fare per giorni interi, non c'era spazio per congetture e dilazioni, anche i membri più prolissi e saggi espressero in maniera succinta le proprie preoccupazioni. Qualcosa aveva turbato nel profondo gli equilibri e le protezioni di quel luogo di pura essenza magica. Se Falil-Garil era stato scosso nel suo animo più recondito significava che il flux stesso ribolliva di nuove forze, forze in grado di mutarne forse per sempre l'essenza. Quello stesso flux che come un enorme micelio affondava le proprie radici ancorandole ad Arda tutta, e che quindi costituiva un pericolo per tutti i suoi abitanti. Arдания era in pericolo, nuove forze si erano miscelate all'ordine primordiale, qualcosa fermentava creando un pericoloso squilibrio e gettando scompiglio nel disegno ancestrale.

Emissari vennero inviati in ogni angolo di Arдания, uomini e donne dagli enormi poteri e dall'infinita saggezza intrapresero il viaggio planare, giungendo presto nel luogo assegnatogli e prendendo a raccogliere quante più informazioni possibili. Da giorni gli osservatori tenevano d'occhio l'evolversi degli eventi su Arдания, quella grande caccia doveva aver risvegliato un antico potere. I primi regni ad essere raggiunti furono quelli impegnati in prima linea, poi pian piano venne il turno di tutti gli altri. I regni che abdicavano la magia avrebbero fatto come in passato, affidandosi a sciamani, sacerdoti o a chiunque avrebbe potuto fornire qualche risposta.

I loro poteri sarebbero bastati per plasmare quella fiumana di potere che sgorgava libera da chissà dove, soffiando su Arдания tutta con la furia impetuosa di un vento impregnato del cambiamento?

Conseguenze della Valle Dimenticata - I Falò e la sparizione degli incantamenti - Dodocabrullo 284

Canna da pesca in spalla e con in mano un secchio di esche, Rashid si apprestava a posizionarsi come suo solito in quel lembo di sabbia che si confonde tra deserto e spiaggia, per quello che era uno dei momenti preferiti della sua giornata. A Rashid piaceva la sua vita tranquilla: del pescato la mattina presto, un po' per sé e un po' per la vendita, un giro nel bazar di ritorno verso la sua tenda e della buona erbabipa la sera insieme agli altri anziani della città.

Eppure ormai non c'era più nulla di tranquillo. I popoli ed i regni tutti erano in subbuglio e persino un uomo come Rashid se ne era reso conto. La scoperta di quel luogo, peraltro molto vicino all'Oasi, li aveva proiettati in una nuova e febbricitante corsa all'oro. Aveva sentito vociferare di gente da ogni dove che si riversava nella Valle, cacciando le creature che la popolavano ed impiegando i materiali ricavati dalle carcasse quale nuova merce di scambio.

La sete di avventura ed il bisogno di ricchezza erano fumo negli occhi, Rashid ne era certo. Quel luogo era stato accolto come un filone d'oro in una vecchia miniera, tutti vi si sono gettati sopra incuranti delle conseguenze e bramosi di nuove ricchezze. Con furia piretica hanno iniziato a colpire quella vena d'oro, spolpandola colpo dopo colpo della sua essenza. Non importava se la miniera stessa sarebbe crollata, ciò che importava era estrarre quanto più oro possibile. Tuttavia nulla viene concesso senza pretendere qualcosa in cambio, Rashid lo sapeva bene.

Chissà quali poteri, ormai liberi di vagare tra i luoghi, erano stati sprigionati con l'apertura di quella Valle. Forze ancestrali, rimaste isolate da tempi immemori, sarebbero ora state in grado di ricongiungersi dando vita a pericolose reazioni di assestamento? E quel falò in una remota radura della Valle, di cui i viaggiatori narravano, non era esso stesso il segnale evidente di qualche immenso potere non più sopito?

Rashid era un semplice pescatore, ma la sua semplicità era una scelta di vita e non gli impediva di ascoltare le voci dei mercanti e i lamenti dei visitatori. Ardania già stava subendo l'influsso di forze mistiche di dubbia origine, gli artefatti sembravano perdere il loro potere e giorno dopo giorno le cose sembravano peggiorare. L'Oasi tutta parlava sottovoce di quello strano individuo, un Mastro Incantatore diceva di essere, il quale sosteneva di essere un emissario portatore d'aiuto e di conoscenze, utili a ricavare dagli artefatti la loro essenza mistica e lasciando che i poteri in esso infusi si cristallizzassero in un materiale mai visto.

Non prometteva nulla di buono. Il mondo è sempre stato un caos, certo, ma era un caos ordinato e in cui bene o male Rashid aveva imparato a vivere serenamente. Sconvolgimenti di questo tipo non potevano che cambiare gli equilibri e l'Unico solo sa quanto Rashid temesse una cosa del genere.

Si concesse un ultimo respiro prima di affrontare l'ultima duna del deserto, superata la quale la sabbia sarebbe diventata spiaggia e avrebbe potuto sedersi in tranquillità a pescare. Si sorprese di quanto il mattino fosse avanzato, un azzurro chiaro illuminava già il cielo nonostante fosse partito come sempre nel pieno della notte. Qualche passo ancora, poi la cima della duna smise di nascondere alla vista ciò che prima le sue curve celavano.

Rashid rimase lì, immobile, osservando l'enorme falò di luce azzurra che illuminava la notte e che sembrava divorare il panorama dinanzi a lui. Prima si domandò se qualcun altro su Ardania stesse osservando quelle stesse fiamme innaturali, se anche altri cieli oltre quello che copriva il deserto fossero squarciati da quei fuochi. Poi, semplicemente, cadde in ginocchio.

Gli emissari avevano ormai raggiunto tutti i Regni e giorno dopo giorno, con maestria e perizia, si adoperavano senza sosta cercando di contenere le spasmodiche variazioni di quell'immenso potere che aveva trovato libero sfogo. Sotto lo sguardo attonito degli abitanti di Ardania gli artefatti venivano scaricati della loro stessa essenza che, a causa del nuovo stato raggiunto dal potere, si cristallizzava stabilizzandosi in materia solida. Il loro lavoro frenetico tuttavia non era certo sufficiente a fermare quel miasma di potere che ribolliva agitato, i loro sforzi erano mirati unicamente ad evitare che quegli artefatti contribuissero ulteriormente all'invisibile scontro che si stava combattendo, inasprendo ancor più la già precaria situazione.

Mentre i mastri lavoravano senza sosta, altri raggiungevano i falò di potere, enormi fiamme di pura essenza che danzavano in forme mai viste crepitando nei cieli di Ardania. Alcuni emissari vennero inviati nella Valle dove il più grande e potente dei falò esplodeva in zampilli accecanti. I falò di potere rendevano impossibile a chiunque di avvicinarsi ma non erano le uniche manifestazioni di quel terribile scontro che andava consumandosi ovunque. Bolle di potere presero a salire in superficie, fluttuando nell'aria e portando scompiglio ovunque i venti inferociti da quei cambiamenti le soffiassero. I mari

ribollirono con furia e così la terra, che tremava ondeggiando in un equilibrio prossimo a disintegrarsi. Questo tumulto era invisibile agli occhi dei più ma non passava inosservato a chi era in grado di percepire il flux.

Coloro che osservavano avevano iniziato ad agire ma non evitarono quello che fu il punto di rottura, nel freddo mattino del 25 Dodecabrullo. Quello che alle loro orecchie era finora stato un costante rumore sottofondo eruppe in una potente esplosione. Per un lunghissimo istante tutto si concentrò in un unico luogo e ovunque allo stesso tempo, fu sopra e sotto, vuoto e pieno, luce ed oscurità. Nello stesso attimo il potere assunse tutte le forme immaginabili, mutò in tutte le sue essenze, si scompose e si unì, fu tutto e nulla nello stesso momento. Il potere risuonò, come un enorme tamburo, ma le onde non trovarono mezzo con cui propagarsi e rimasero lì, sospese tra l'impossibile. Tutto il potere che da giorni si librava ovunque, crepitò, bruciando come un fulmine ed imprimendosi in ogni cosa. Il tutto durò un battito di ciglia, nemmeno il tempo di capire cosa stava succedendo che terminò in un ultimo movimento di assestamento.

I falò sprofondarono nella terra, sparendo e lasciandosi dietro unicamente uno zampillo di potere. Tutto aveva ribollito per giorni, contorcendosi e combattendo una battaglia senza precedenti, poi aveva toccato l'apice, scaricando tutta la sua essenza in ogni granello di Arдания e cristallizzandosi in chissà quale forma.

2.8.3 Anno 285

DARKHOLD SI RIPOPOLA

Un giorno o l'altro racconterò la storia di Brad, l'accattone un po' svitato che gira in questa zona, ma ho tanto lavoro da fare da quando l'area sta tornando a ripopolarsi. Questa gente non sa leggere né scrivere, ma sa bene come usare il piccone e qui si ritrova a lavorare indisturbata senza dover pagare permessi e guadagnando quel tanto che serve per il sostentamento della famiglia. Così in cambio di poche monete o di qualche minerale lavorato, mi adopero per leggere le missive che ricevono e per scrivere quelle che vogliono spedire. Non che abbiano una corrispondenza fittissima, specie adesso che molti si sono trasferiti qui con la famiglia. Dalla zona abbandonata che era, dopo la sciagura della peste scarlatta e della venuta delle armate del Re Nero, oggi quest'area sta tornando a vivere come prima del disastro, quando, dopo la secessione di Amon, molti minatori si erano insediati qui. Hanno recuperato alcune vecchie casupole fatiscenti e le hanno rimesse in sesto, adesso insieme al picconare sulla roccia, si sentono anche gli schiamazzi dei bambini e un buon odore di stufato proviene dalle cucine. Qualcuno ha pensato bene di avviare una piccola attività commerciale e così questa povera gente ha tutto quel che gli occorre.

Talvolta, alcuni di loro mi ricordano che uno scrivano dovrebbe star chiuso in una biblioteca, ma a me è sempre piaciuto qui; conoscere le storie di questa gente semplice, osservare alcuni strani movimenti dopo il tramonto, essere amico di strani figuri che di tanto in tanto passano da qui, mi fa sentire più vivo e utile che non chiuso tra quattro pareti. Tutto questo è fonte di grande ispirazione per me... e poi non rinuncerei al sidro di Robi per niente al mondo.

Zita, lo scrivano di DarkHold.

Olle il Musico

Parte I

Il bardo strimpellava distrattamente le note del liuto, più attratto dalle pietanze che uscivano dalla cucina che dalle note emesse dal suo strumento. Tutto intorno un vociare costante ma non invadente coloriva l'atmosfera di un'anonima locanda della costa. Al passaggio dell'ennesimo sformato, caldo e profumato, il brontolio di stomaco che ne seguì fu troppo forte per poter essere ignorato e il ragazzo decise di prendere in mano la serata nella speranza di condividere la tavola imbandita con gli altri clienti, forte delle monete che sapeva di poter guadagnare con la storia che si accingeva a raccontare. Con un balzo saltò sulla sedia e alzò la voce per farsi sentire da tutti.

“Amici commensali, fratelli di tavola, posate il cucchiaino e alzate lo sguardo dal piatto. Posatelo su Olle il Musico poiché ho da raccontare una storia che vi solletterà l'appetito.”

Alcuni sguardi si alzarono, incuriositi o adirati, ma il bardo continuò come se niente fosse.

“Oggi vi narro di Meren, il dio pescatore, nato uomo e asceso a divinità. Oh no, no! Gettate i vostri simboli santi, suvvia, e non prendete un giovane musico troppo sul serio! Non sto scomodando la nostra amata Danu e nessun suo simile. Meren è umano, come me e te, ma la sua leggenda supera lo spazio e sconfigge il tempo poiché egli solo riuscì nelle sei prove del mare, ora conosciute come prove di Meren.”

La sala, principalmente frequentata da pescatori, iniziava a guardare il cantastorie con più attenzione.

“Di umili origini, come me e te. Una rete come culla e una canna come giocattolo, Meren ha vissuto tutta la sua vita con un occhio rivolto al mare.

- Olle, non andare mai in luoghi dove non puoi vedere il mare -, così mi disse quando lo incontrai, Crom punisca la mia lingua forcuta se dico falsità! Fu in quella occasione che mi raccontò delle sei prove di Meren, delle sfide riservate solo ai pescatori più abili, tramandate tra i pionieri dell’arte come simbolo ultimo di perizia e capacità, e utilizzate negli anni per individuare tra i tanti l’unico che si potesse definire, al di sopra degli altri, come il MIGLIOR PESCATORE D’ARDANIA!”

Alzò di nuovo la voce per adescare anche l’ultimo dei distratti. Soddisfatto del risultato, decise di avviarsi alla conclusione del suo racconto.

“Volete davvero diventare i pescatori migliori di Ardania? Volete che il vostro nome venga ricordato al pari di quello di Meren? Ebbene solo Olle può rivelarvi che il vecchio pescatore ha appeso l’amo al chiodo ed è alla ricerca di un erede a cui passare il titolo per cui ha tanto combattuto. Trovate Meren miei prodi, ascoltatelo e preparatevi a scalzarlo dal trono del MIGLIOR PESCATORE D’ARDANIA!”

Concludendo con un profondo inchino, il bardo allunga il proprio cappello verso il centro della sala in attesa denaro. Il tintinnio di alcune monete e il rumore di passi che si affrettavano a uscire dalla locanda, suggerirono al musico che il suo racconto, dopotutto, aveva lasciato il segno. La voce si sarebbe senz’altro sparsa.

Cara, con permesso, uno sformato per il buon Olle.

Parte II

Erano passate un paio di settimane dalla precedente performance in quella stessa locanda e il bardo sapeva di avere l’opportunità per spennare qualcun altro tornando su quell’argomento che aveva in precedenza così intrigato la clientela. Forte di quel successo, non si fece trattenere dall’indecisione e, non appena la sala si riempì a sufficienza, attaccò subito a suonare.

“Amici ospiti, gentili commensali, prestate le orecchie al vostro amico musico poiché ho altro da raccontare sul famoso Meren e sulle sue prove!”

Come previsto, gli uomini nella locanda dedicarono la propria attenzione al cantastorie molto più rapidamente rispetto alla volta precedente.

“Ricordate il grande pescatore, rammentate le prove con cui ha sfidato i suoi contemporanei. Ebbene oggi non canto solo di lui ma canto anche di colui che per primo si è mostrato degno della sua attenzione. Non canto di un uomo, non canto di una donna. Non gli elfi silvani sono i protagonisti di questa mia storia. Le prove di Meren hanno un nuovo protagonista, dalla lunga barba e la corta statura.”

Il bardo lasciò che la notizia si depositasse nelle menti già piuttosto rallentate degli ospiti della locanda e riprese a cantare.

“Gork è il suo nome e forte è il suo braccio. Gork Fortebraccio, se mi concedete l’ardire. Egli ha primeggiato sopra un nutrito gruppo di ardimentosi pescatori, che uno dopo l’altro hanno omaggiato Meren con la propria abilità, cimentandosi nelle prove da lui ideate. Gork Fortebraccio, il primo a riconsegnare al vecchio pescatore le prede tanto agognate. Si parla di creature degli abissi, di pesci dalle enormi dimensioni e di forme di vita di ogni sorta. Leviamoci dunque in coro per Gork Fortebraccio, il miglior pescatore d’Ardania!”

La sala proruppe in urla da stadio, chi per celebrare il vincitore chi per palesare il proprio disappunto. Il bardo non si fece interrompere e proseguì nel suo racconto.

“Ma non fermiamoci a celebrare l’ardore del solo barbuto pescatore, concediamoci invece di inneggiare a tutti i partecipanti, i valorosi che hanno esplorato i più reconditi anfratti di Ardania per portare a termine le sei prove di Meren, molti dei quali ne hanno sicuramente già risolte molteplici. Non facciamolo, suavia, perché Meren stesso, così mi ha detto, non intende farlo. La pesca è una competizione che vede innanzi tutto affrontarsi pescatore e preda, prima ancora che pescatore e pescatore, o almeno così il sommo tiene sempre a ricordare. Perdonatemi, perdonatemi. A volte il vostro musico si perde in complessi giri di parole. Ma voi siete persone pratiche, quindi andrò al punto. Solo io posso confidare a tutti voi che, a prescindere dall’aver vinto oppure no le sei prove, il vecchio Meren ha ancora qualcosa in serbo, qualcosa che richiede la presenza di una nutrita ciurma di portentosi pescatori. Se dunque vi siete distinti nelle sue sei prove, controllate la vostra cassetta delle lettere, perché una missiva dall’odore nauseante di merluzzo potrebbe presto esservi recapitata. Nel frattempo le prede sono ancora lì, catturate per il vostro orgoglio o per esporre un bel pesce a casa vostra e impressionare qualche donzella!”

Il cantastorie, giunto ormai al termine del racconto, raccolse un’ultima volta il fiato e tuonò:

“Ma nel frattempo un boccale di birra per il prode Gork Fortebraccio e un altro per tutti i pescatori!”

2.8.4 Anno 286

Voci

Le voci si sono inseguite di vicolo in vicolo, di radura in radura, attraversando fiumi, montagne e deserti. Voci in principio nate come grida, bestiali come quelle di un animale ferito, disperate come quelle di un uomo perduto.

Queste voci sono state udite in luoghi diversi, da persone diverse. Ciononostante, tutti i racconti riportano dei dettagli comuni: creature ibride, portamento da umano ma fattezze rettili, la capacità di parlare e l’aspetto di un drago che si regge eretto su due zampe. E poi il dolore. Un lacerante e insopportabile dolore che alla fine di ogni incontro conduceva inesorabile alla pazzia, alla perdita di controllo. Il terrore per i propri cari, gli abitanti di Vessa e i minatori di Krall, i membri della tribù della giungla, la paura di non rivederli o, peggio ancora, di rivederli nelle loro stesse condizioni.

Fintanto che riuscivano a mantenere la lucidità, questi esseri riportavano più o meno le stesse notizie. Parlavano di una malattia, qualcosa che ha rapidamente cambiato i loro connotati trasformandoli in orrendi mostri. Una malattia implacabile che stava decimando gli abitanti dei villaggi da cui queste persone erano partite nella speranza di trovare una salvezza.

E poi quei continui riferimenti alla valle maledetta, la valle nel deserto, abitata da lucertole malvagie e aggressive e considerata la fonte di questo morbo.

Infine, un ultimo punto in comune: l’incrollabile certezza che a questi villaggi non rimaneva molto tempo e che nel giro di una settimana tutto sarebbe andato perduto.

Il Demone Mutaforma - Riepilogo ed eventi di Postapritore 286

[-Nome illegibile-] è un demone mutaforma che si nutre delle emozioni delle sue vittime. Nessuno conosce la sua vera forma ma è solita presentarsi come una giovane umana dai modi affabili ma decisi e dalla voce suadente. E’ un demone ambizioso, molto scaltro e “ribelle” anche alle gerarchie della sua stirpe; agisce per i suoi soli scopi personali nel più generale contesto di malvagità, corruzione e caos che portano avanti gli altri demoni. Viene spesso associata a Shamusiel, il signore dei Demoni Seduttori (attualmente ritenuto morto).

[____] si nutre di emozioni negative ed in particolare di quelle suscitate dalla paura. Durante la sua lunga vita ha sperimentato sin da subito l’intensità del terrore causato dalle apparizioni di quelli delle sua razza, ma con il tempo ha affinato la sua arte ed ha scoperto il piacere che può derivare da un senso di insicurezza e angoscia collettiva, che può sfociare in eventi drammatici che riguardano una moltitudine di genti. Ha iniziato quindi ad agire sotto mentite spoglie allo scopo di influenzare coloro che, di volta in volta, si son trovati a prendere decisioni, le cui nefaste conseguenze, hanno cambiato la storia ardana.

Qualcuno la collega, ad esempio, alla decisione di Leanna da Silva di prendere in sposo Zarquon nel 69 C.I., che pare fu dovuta alle capacità di persuasione della migliore amica e confidente della regina, Roxane Villegre, di cui però si persero le tracce poco dopo le nozze. Quando Zarquon salì al trono e, come la storia insegna, in nome dell'Oscuro lasciò le terre umane in preda alla minaccia orchesca. Altri la collegano, nel 266 C.I., al furto della Sacra reliquia al Picco dell'Aquila che fu il pretesto per dar sfogo alle tensioni accumulate tra regni elfici ed umani in quella che verrà ricordata come la Grande Guerra. Nel 269 C.I. si diffonde la Draconite, a partire dal lago di Rotiniel, le cui acque si scoprono avvelenate e portatrici del morbo. Studiosi e altri popoli coinvolti si muovono per trovare una soluzione.. L'oracolo drow Canlin sembra avere una cura, così riluttanti i popoli vi si rivolgono, per poi abbandonare il percorso a fronte delle richieste crudeli e caotiche della drow. La cura giunse per altre vie, ma anni dopo testimonianze degli stessi studiosi indicano come l'oracolo drow Canlin fosse proprio [], *la mutaforma, e l'intera piaga, iniziata con l'avvelenamento del lago, un suo piano. Infine, più recentemente, alcuni teorici sostengono che sia stata* [], nei panni di un illustre esponente amoniano, a dare il via alla guerra che ha visto Amon conquistare il Monastero dei Cavalieri dell'Alba.

Il Demone ha subito una grave sconfitta, dopo l'evento di Amon, nel 277 C.I., per mezzo di un cristallo catalizzatore in un epico scontro con druidi e ramjalar presso il lago di lava sul grande vulcano delle Terre selvagge. Creduta morta definitivamente, [] si è celata al mondo, e ha leccato le proprie ferite, fino alla recente ricomparsa che l'ha vista tentare di diffondere una nuova piaga draconica prima su Ankor Drek, riuscendoci in parte, e poi su Arдания. L'intervento dei popoli ardani ha fermato i suoi piani, sebbene sia riuscita a riprendere abbastanza potere dallo sgomento e dal caos creato per tornare ad essere una minaccia.

La mutazione dei draconici sembra ormai aver creato una nuova razza di abomini, che continuano ad abitare gli antichi luoghi che abitavano le prime ignare vittime degli esperimenti. Chissà che nei resti del laboratorio non si celi ancora qualche informazione utile...

La Giungla della Morte - Ostilità Kard Dorgast - Timata Ora - Fine Postapritore 286

Due mercanti si incontrano a Seliand.

“Alcuni viaggiatori delle Terre Selvagge mi hanno detto che c'è stato un qualche tipo di grosso scontro nei giorni precedenti. I miei contatti nelle Terre del Nord mi parlano di nani coinvolti. Sai cos'è successo?” “Ah. sì. Senti qua. Pare che a seguito degli eventi del Torneo di Hoodimper i Nani abbiano lanciato gravi accuse di codardia al Patto Nero. Quindi Timata Ora insieme a Loknar, per difendere il proprio onore, hanno invitato i nani ad una specie di competizione sacra.” “Cioè?” “La Giungla della Morte, si chiama. Pare sia un'antica e violenta sfida cerimoniale praticata dalle tribù della Giungla come forma di guerra o risoluzione di contese. Timata ha deciso di rispolverare la tradizione, adattandola. Ne hanno parlato e i nani hanno accettato di parteciparvi. “Image “Insomma, per stabilire chi sono i guerrieri più forti.” “Esatto. Lo scopo della sfida era quello di recuperare un totem per dimostrare non solo forza, ma anche strategia e conoscenza del territorio. Infatti pare abbiano vinto i Qwaylar, sebbene di misura. Dicono che i barellieri abbiano passato una brutta nottata, un sacco di lavoro!” “E finisce qui?” “No pare che i nani proporranno un altro scontro, con loro regole, in un territorio più familiare. Più classico!” “Uhh, aspettiamo altre notizie allora!”

L'assedio di Nolwe - 9 Macinale 286

Da mesi ormai il rifugio conosciuto come Nolwe era stato abbandonato. Molti tra i suoi custodi – conosciuti come Guerrieri del Sangue – si erano dispersi per Arдания, alla ricerca non si sa di preciso di cosa. Alcuni dei vecchi abitanti di Nolwe sostengono che i custodi siano partiti alla ricerca di un antico rito sacro che gli avrebbe permesso di ottenere potere illimitato. Altri, invece, sostengono si siano diretti alla ricerca di terre lontane ormai perse. Qualsiasi sia stata la loro destinazione, il risultato non cambiava: Nolwe ormai era un villaggio semi deserto. I pochi rimasti si cullavano nell'idea che nulla sarebbe cambiato. Nolwe sarebbe sempre stato un rifugio per coloro che nel Doriath non ne avevano uno. Un rifugio, per coloro che tanto si erano sacrificati per il bene della collettività. I rimasti si crogiolavano in storie di un passato che non sarebbe mai potuto tornare, storie di una comunità unita che ormai era soltanto un ricordo, trascritto solo negli annali e che mai sarebbe potuto tornare. Fu così per molto tempo... finché antichi rancori, messi a tacere per troppo tempo, tornarono a farsi sentire.

“DROW! DROW ALLE PORTE DI NOLWE!”

L'assedio di Nolwe, se così si può chiamare, durò una sola notte. L'esercito viola, sotto la bandiera del casato Jaerle, non incontrò una vera resistenza. L'avanzata non fu fermata. L'esercito Drow entrò attraverso le mura della città e si fece strada tra le vie di Nolwe, distruggendo e incendiando tutto ciò che vi si opponeva davanti. I pochi abitanti ancora dentro le mura si trovarono totalmente sopraffatti. Pochi riuscirono a fuggire, alcuni furono imprigionati, molti uccisi... ma ci fu qualcuno che subì qualcosa di peggio della morte: sulla torre più alta di Nolwe, un Drider guardava lontano, verso il Regno di Valinor. Quel Drider, non era altro che Reese, quello che un tempo fu il Mastro Incantatore di Nolwe. Aveva opposto resistenza, e la sua punizione fu il l'antico Anatema della Figlia. Fu trasformato in un servo ad 8 zampe, contro la sua volontà, in modo da servire per l'eternità quelli che sarebbero stati per sempre i suoi nuovi padroni.

Quelli che prima erano stendardi rossi come il Sangue, ora erano Viola come l'antico Veldrin. Quello che prima era un rifugio per coloro che desideravano difendere il Doriath, ora era una valle di morte e oscurità, da cui stare alla larga. Quella che prima era una terra ottenuta con sangue e sudore, adesso non era nient'altro che una fortezza conquistata.

Questa era probabilmente l'ultima possibilità per i Jaerle, l'ultima possibilità di far tornare il proprio nome all'antica grandezza.

Dagli appunti di Padre Bartolomeus, il cappellano:

“Vi è molto fermento in questo periodo nella capitale, avvenimenti antichi e recenti si combinano lasciando presagire ai più un imminente pericolo; non ho abbastanza elementi per confermare queste previsioni, ma è innegabile che gli eventi attuali smuovano gli animi recando apprensione, timore, confusione. Alcuni ecclesiastici che ho consultato al tempio di Crom sostengono che l'Oscuro Signore abbia posato il suo sguardo sul regno, non posso dire con certezza se sia così, ma molti popolani che finora rivolgevano le loro preghiere solo ai Giusti, ora cercano di ingraziarsi il dio della morte per sfuggire a quella che parrebbe essere una nera minaccia. Così proliferano, più di quanto sia accaduto negli ultimi anni, altarini votivi e sacrifici come nelle più antiche tradizioni rurali legate più a scaramanzia che ad una vera e propria fede.

Giungono voci di misteriose presenze nella vecchia Edorel, di cui non si comprendono le intenzioni. Le terre arse pullulano di potenti non morti che le rendono ancora più letali di quanto siano mai state.

Si racconta anche di uno strano individuo, un cantastorie che risponde al nome di Tasso. I suoi indovinelli sembrano voler comunicare qualcosa, rimandano a luoghi nefasti e alla nostra storia, forse quel tale è più di un cantastorie e sa più di quel che dice.

L'avvenimento più sensazionale che sta smuovendo studiosi da ogni dove, è il ritrovamento di un antichissimo santuario che sembra risalire a diverse migliaia di anni orsono. Le esplosioni, dovute ad una battaglia con quei briganti sciagurati, hanno fatto crollare parte della collina che lo nascondeva. L'entrata era murata, forse dagli anni del Bando Da Silva, forse da prima ancora. Nel piccolo tempio sono affiancate le icone dei sei Giusti e dell'Oscuro ma solo i più giovani potrebbero sorprendersene, poiché fino a neanche 70 anni fa tutti i Sette erano venerati apertamente. Ciò che invece è di grande valore e degno di essere considerato, sono le iscrizioni che accompagnano le statue, esse contengono i primi, autentici comandamenti che quasi 9500 anni fa la profetessa Dolort ebbe direttamente dai messi di Crom, insegnamenti che col tempo sono andati perduti, alcuni dimenticati. È mia opinione che dovremmo tenerli in considerazione per avvicinarci maggiormente ai Giusti e avere il loro favore nell'eterna lotta contro il male oscuro.”

La maledizione delle maledizioni - Granaio 286

Strane creature, esseri incorporei e profondamente maligni, sono emerse apparentemente dal nulla e hanno attaccato gli ardani negli ultimi giorni. Ogni luogo ha registrato almeno un avvistamento. In alcuni casi l'assalto è stato più intenso, in altri meno, ma in tutti ha lasciato diversi effetti secondari, come se la maledizione si stia diffondendo, simile ad un'infezione.

Viaggiatori riportano avvistamenti più massicci nei pressi della Catena meridionale dell'Orus Maer, verso est, ma saggiamente se ne sono tenuti alla larga.

La maledizione delle maledizioni - La scoperta della Trasmutazione - Granaio 286

Si diffonde la notizia di un Concilio di sapienti ardani, tenutosi entro le montagne solitamente invalicabili del Regno di Valinor, sotto l'egida e per volontà del sovrano quenya Makindur Eldamar e del Bianco Concilio.

Le voci si spargono rapidamente dopo il rientro degli invitati, parlano di una grande “riscoperta” di una conoscenza elfica. “Antica Tecnica” o “Tessitoria”, i nomi usati per descrivere questo tipo di approccio artigianale e non legato apparentemente all'arcano. I testimoni parlano di un prodigio in grado di trasferire il potere di antichi artefatti in altri oggetti, gioielli e abiti, a scelta dell'utilizzatore del Cristallo di Trasmutazione.

Quello che si sa per certo è che la Tecnica venne messa a punto da un sapiente quenya di nome Nimrothiel, vissuto per breve tempo tra gli umani prima del culmine del Falò senza Luce. Pare che la creò per contrastare una minaccia scoperta nei corsi dei suoi studi e che temeva si sarebbe prima o poi materializzata. E sembra che il sovrano di Valinor abbia dato il via alla cerca che ha portato gli elfi a scoprire il laboratorio di Nimrothiel, spinto da sogni e antichi ricordi di esperienze spirituali. Il resto si lascia alla curiosità di storici e cacciatori di misteri.

La minaccia si è poi verificata, e presto sarà debellata a quanto si dice. “Per una volta prima che si giunga ad una crisi apocalittica...” sussurrano tra loro gli avventurieri più navigati. Intanto alcuni tra gli ospiti degli elfi sono stati già liberati dal loro “problema”.

Gli Elfi di Valinor hanno messo a disposizione di tutta Arдания sia la conoscenza del processo alchemico per creare il Cristallo, che quella basilare su come creare il reagente. Tutte le botteghe di arcanisti e commercianti specializzati si stanno rifornendo!

IL MONITO DI DEANAD

Le voci si rincorrono leste, amplificandosi ed espandendosi in un crescendo di angoscia e paura. Nelle taverne, nelle piazze, nei mercati, nelle case, tra i campi, finanche nei bordelli non si parla d'altro ponendo quesiti che non trovano risposte:

Sta veramente per giungere la fine?

Saremo davvero castigati per aver obbedito all'Imperatore Julian?

Miasmi mortali e impenetrabili sovrastano Deanad e, grazie ad un'operazione congiunta tra hammin e loknariani, sono stati scoperti i responsabili: la Congrega delle Ombre capeggiata dalla Grande Ombra, al cospetto della quale perfino il Trio dei Lich mostra deferenza.

“La mia sarà la mano che rimedierà al fallimento di Surtur”

“Deanad sarà ovunque”

“...nulla potrà salvarsi questa volta”

L'eco di queste e molte altre minacce risuona beffarda e lancinante tra la popolazione, basterà la fede a salvare il continente umano?

2.8.5 Anno 287

La devoluzione dell'Erbarossa - Oscure voci e strani eventi - Adulain 287

In tutta Arдания, sussurri e voci si diffondono come una nebbia silenziosa riguardo strani avvenimenti che hanno colpito le piantagioni di Erbarossa e le famigerate pozioni da esse derivate. Si dice che molte di queste pozioni siano diventate inerte e scolorite, mentre le piante siano mutate in una versione diversa. Secondo alcuni alchimisti sembra ricordare la descrizione di una progenitrice arcaica, dal colore più variegato e priva di alcune proprietà alchemiche.

Le voci sulle cause di questi eventi bizzarri sono sussurrate con cautela nelle taverne e nelle botteghe degli alchimisti. Alcuni narrano che i Qwaylar, una tribù selvaggia e misteriosa, abbiano maledetto la pianta e i suoi prodotti per un'ennesima

ritorsione contro i loro storici rivali. Altri sostengono che gli Alti Elfi abbiano usato la loro antica magia per fermare l'abuso delle pozioni e rimarcare la loro superiorità sugli elementi di Ardania.

C'è chi crede che gli stessi Dei del Sultanato, abbiano riportato la pianta alla sua purezza originale e tentato di liberare il mondo dai suoi sottoprodotti nefasti. Alcuni temono che il fatto che la pianta sia tornata alla sua forma arcaica possa essere un presagio di un nuovo pericolo ancestrale, forse legato ai demoni.

Si mormora addirittura che il recente risveglio di una famigerata roccaforte di non morti, possa aver esteso la sua corruzione oltre i confini di Ardania, causando queste trasformazioni.

Di fronte a queste voci, gli abitanti di Ardania sono sconvolti, disorientati e cercano risposte. Tuttavia, queste voci rimangono solo voci, e la verità resta ancora avvolta nel mistero. Mentre i curiosi e i cacciatori di misteri continuano a cercare indizi, gli arcani segreti dietro questi eventi rimangono celati nel caos.

Il mistero del Grande Silente

In una notte oscura, il Grande Silente, temuto capo dell'associazione criminale nota come le Lane Silenti, scomparve nel nulla. Nessuno sapeva cosa fosse accaduto, ma il suo improvviso silenzio generò un'onda di incertezza tra i suoi fedeli affiliati.

I membri delle Lane Silenti, abituati a seguire le implacabili direttive del Grande Silente, si trovarono improvvisamente senza guida. La sua scomparsa gettò il loro mondo nell'ombra dell'incertezza, mentre le voci e le speculazioni circolavano tra loro come serpenti velenosi.

Qualche giorno dopo, un informatore anonimo rivelò la posizione di un rifugio segreto utilizzato dal Grande Silente. Le Lane Silenti, desiderose di scoprire la verità dietro la sparizione del loro capo, si precipitarono sul luogo indicato. Trovarono il covo in uno stato di caos: macchie di sangue sporche di colpevolezza macchiavano il pavimento, e documenti compromettenti erano sparsi ovunque come testimoni silenziosi di tradimento e intrighi.

Senza la presenza del Grande Silente a comandare, l'associazione cadde nel disordine. L'assenza di un capo forte portò a una lotta per il potere tra i membri più ambiziosi. Le alleanze furono spezzate, e nuove alleanze si formarono rapidamente in un intricato gioco di inganni e tradimenti.

Nel caos che seguì, alcuni cercarono di mantenere l'ordine, proponendo un nuovo leader per le Lane Silenti. Molti, invece, videro l'opportunità di rompere definitivamente con il passato e intraprendere nuove vie.

Nel mentre, il destino del Grande Silente rimaneva avvolto nel mistero. Aveva lasciato il suo segno, ma la sua sparizione aveva scatenato una serie di eventi imprevedibili che avrebbero plasmato il futuro delle Lane Silenti e della stessa Ardania. In un mondo di oscurità e segreti, il vuoto lasciato dal Grande Silente avrebbe inflitto una cicatrice indelebile nella storia criminale di Ardania.

2.8.6 Anno 288

Era bellissima! - Madrigale 288

I due cacciatori stavano cucinando la selvaggina attorno al fuoco.

“Te lo giuro sul sedere di mia nonna!”

Il più anziano stava preparandosi l'erbapipa e guardò il giovane con aria di sufficienza.

“Una donna nuda alata eh? E ti avrebbe avvicinato come una prostituta al bordello?”

Il giovane posò il ramo con cui stava ravvivando le braci.

“Come ho detto! E mi ha detto di cercare le chiavi per aprire i bauli!”

Il vecchio trattenne una risatina.

“Sì e dove si trovano queste chiavi?”

Il ragazzo sbuffò leggermente fissando la lepre che si arrostita lenta.

“Ha detto <> o qualcosa di simile.”

L'anziano espiò una boccata di fumo.

“Certo, certo, come dici tu!”

Arcipelago Magister - 6 Granaio 288

Darleen si sventola pigramente il viso, distesa sull'erba all'ombra di una palma da cocco. Tutt'intorno, un discreto numero di uomini è intento a scavare una grande fossa, allargando l'arena già esistente.

“Quel buco era decisamente troppo piccolo per i nostri piani. Dobbiamo riuscire a finire in fretta, prima della data stabilita... e prima che Aguadar ci mangi vivi.” Douglas ferma la pala per un momento e si appoggia al manico, asciugandosi la fronte madida di sudore e pulendosi la mano sulla camicia già sporca di terra. “Hey, ma quella è birra nanica?!”

Darleen gli porge una bottiglia semi vuota, il liquido all'interno ormai caldo. Douglas non sembra farci troppo caso e se la scola tutta d'un fiato.

“Tranquillo, siamo a buon punto...” Darleen lancia un'occhiata agli uomini che continuano a scavare, visibilmente affaticati. Tuttavia, continuano a lavorare di buona lena, come se non si accorgessero del sudore che inzuppa i loro abiti e della luce che gli brucia il collo e le braccia. “I miei uomini hanno sparso la voce ovunque, vedrai che avremo successo.”

“Lo sai che non mi preoccupano le faccende organizzative.” Douglas segue lo sguardo di Darleen e fissa il gruppo di lavoratori per qualche istante, dalla sua espressione traspare una certa ansia. Gli uomini hanno un'aria assente, lavorano senza fiatare. “È necessario... è assolutamente necessario che lui sia soddisfatto.”

Darleen sospira a lungo, poi rivolge a Douglas un sorriso rassicurante. “Abbiamo mai fallito? Non stare lì a rimuginare, finiamo in fretta il lavoro. Voglio tornare a Tremec prima di sera, con tutta questa polvere avrò proprio bisogno di farmi un bagno.” Mentre Douglas torna ad aiutare gli altri, Darleen stappa un'altra bottiglia di birra e sistema più comodamente la schiena contro il tronco della palma.

2.8.7 Anno 289

TRA IERI E DOMANI, LA VOCE DEI QWAYLAR

Non sapevo cosa aspettarmi, eppure, quando mi persi nella giungla e mi ritrovai improvvisamente circondato da guerrieri che avevano l'aspetto di ombre, il cuore mi balzò in gola. Tre lance puntate contro di me, nessuna via di scampo. Pensai subito al peggio: nel migliore dei casi, sarei morto. Nel peggiore, avrebbero scuoiato la mia pelle e si sarebbero nutriti di me. Paralizzato dalla paura, l'unica cosa che riuscii a balbettare fu la verità: “La mia nave è stata distrutta, e l'unica cosa che sono riuscito a fare è nuotare fino alla costa. Non sapevo fosse la vostra terra.” Fu tutto ciò che dissi, un'ammissione di debolezza, che speravo avrebbe suscitato un briciolo di pietà. A mia sorpresa, non ci fu nessuna reazione brutale. I guerrieri si scambiarono uno sguardo, poi, senza dire una parola, mi fecero cenno di seguirli. Non sembrava una richiesta, ma un ordine tacito che non avrei potuto rifiutare. Così, con tutta la mia forza di volontà, riuscii a far muovere il mio corpo stremato e li seguii attraverso la giungla, fino a Waka Nui.

La città dei Qwaylar si trovava nascosta tra gli alberi e circondata da alte montagne, l'ingresso era sorvegliato da una creatura mastodontica con una maschera d'ossa e lunghi tentacoli neri a farle da corona. Una volta entrati scoprii qualcosa che mai avrei immaginato di vedere nella Jungla: le loro abitazioni erano di pietra, ricoperte in parte di oro splendente, eppure si immergevano perfettamente nella natura selvaggia e incontaminata che li circondava. Un enorme fuoco divampava davanti all'imponente capanna del Capo Tribù, e lì passai la maggior parte delle mie giornate, lì ascoltai i loro racconti, le loro leggende e la loro storia, per tutto il tempo che mi fu concesso di restare. Il primo qwaylar che mi parlò fu il Grande Abma Kmè, mi minacciò un paio di volte con la sua ascia ma notai che aveva gli occhi vispi e buoni, mi disse che era il più anziano tra i qwaylar, aveva visto nascere e morire molti di loro e la storia della Tribù evolversi nel tempo. Nominò

molti Tlatoani, da Wekesa Kofi, Rana, Kauppap, Yoruba, tutti erano stati saggi e importanti per preservare la storia e le tradizioni della loro tribù ma uno solo, tra tutti, aveva avuto il coraggio e la forza per rendere Waka Nui la potenza che ora vediamo: Spire Nere.

Nei giorni seguenti ebbi la possibilità e l'onore di parlare con molti altri membri della Tribù, spesso davanti al grande fuoco situato nel centro della città. Incontrai l'Hawakan, Khewe, un uomo alto e forte, che prima di essere un guerriero era un Djemba, un musicista. Mi raccontò molte storie sul suo popolo, in particolare quella di Mami Wata e L'uomo nero, un pericolo che mise a repentaglio la Jungla tutta. Sempre accompagnato da Mbuni Mweupe, il suo ostia, era insieme a Zannargento un anziano del villaggio e in quanto tale braccio destro della Tlatoani. Insieme a lui conobbi la Wakan Pochteca, Zannargento, una qwaylar su cui aleggiava un rigore mistico che mi incuteva soggezione, mi raccontò come la Tribù lottò contro la desertificazione della Jungla voluta dai Tremecciani e di come i Qwaylar scacciarono l'avanguardia nemica nel loro deserto, salvando lo spirito del Grande Banano che, insieme ai numerosi rituali rivolti a Mawu, li aiutò a ristabilire l'equilibrio sul perimetro dei due territori, dando vita alla Savana che oggi rappresenta l'eterno conflitto tra i due regni e che, all'epoca, fu l'inizio della riconquista di ciò che era stato tolto al Popolo di Mawu.

Abolire la schiavitù e ridare dignità ad un popolo superficialmente giudicato inferiore, non fu un processo semplice ma, un passo alla volta, cominciare a colpire sempre più duramente ogni forma di sfruttamento. A cominciare da Pamba Naa, una schiava nata a Tremec, comprata dai Nani e liberata, sì, ma con il solo scopo di prendersi cura di un uomo lupo legato presso le loro stalle. I qwaylar la riportarono a casa e le insegnarono cosa volesse dire essere davvero liberi. Poi fu la volta di Kwatoko, un possente Qwaylar, che mi raccontò come la Tribù combatté con il Popolo di Helcaraxe per massacrare sul campo di battaglia degli elfi adoratori di ragni, colpevoli di aver acquistato alcuni Qwaylar per schiavizzarli e costringerli a costruire il loro villaggio. Un altro Qwaylar, estremamente alto ed esile, si mise a ridere sentendo questa storia, era Hun'Polok che mi narrò anche come la Tribù, con un abile trucco di Oxossi, riuscì a uccidere ancora una volta quegli elfi all'interno delle grotte dei Gazer, scoraggiando fortemente qualsiasi altro interesse a sfruttare nuovamente gli schiavi qwaylar, o a comprarne ancora. E in fine, venne il momento di colpire i veri nemici, Tremec, i qwaylar erano ormai abbastanza forti e temuti per poter puntare le loro lance direttamente ai responsabili dei loro sacrifici. Fu lo Stregone Hakar, un qwaylar ossuto e con delle inquietanti dita sottili come fili di ragnatele, che mi narrò di grandi sortilegi, le Macumbe, che la Tribù compì contro i Tremecciani, che misero alle corde tutta l'Oasi fino a costringerli ad arrendersi, senza neanche colpo ferire, e riconsegnare tutti gli schiavi Qwaylar che avevano sottratto a Mawu, abolendo definitivamente la schiavitù all'interno delle mura di Tremec.

Tra i Qwaylar, c'era anche chi veniva considerato un eroe: Kuthzo, un qwaylar mingherlino e agile, si poteva fregiare di questo titolo. Innumerevoli le sue gesta da cacciatore ma in particolar modo quello che mi colpì furono i suoi racconti su come la Tribù riuscì a farsi alleate tutte le Tribù della Jungla per dare infine battaglia allo Stregone Serpente e Nukubame, coloro che regnavano su Waka Nui prima di Spire Nere. Proprio lei, una qwaylar non più grande di una ragazzina minuta ma con lo sguardo di un serpente pronto a mordere, mi raccontò di come la Tribù sconfisse gli usurpatori del Villaggio. Come lo Stregone Serpente si diede alla fuga di fronte alla furia della Tribù di Mombata e di come il Tlatoani Nukubame, chinò il capo a Spire Nere lasciandole il posto sul trono di Waka Nui.

Girare per quel villaggio era al contempo incantevole e terrificante, molto spesso i rumori del masticare, o forse dovrei dire divorare, che arrivavano da Wuzy, il grande e grosso sacerdote di Mawu, e il suo enorme dinodonte Kirb mi facevano raggelare il sangue. Tutt'ora non so ancora se stessero mangiando un cinghiale o un altro essere umano. Da loro si tenevano molto lontano Kii e la sua capra, per paura di essere mangiati a loro volta. Kii, lo stregone dalla lingua appuntita, era solito girare per il villaggio raccontando quello che scopriva nei suoi viaggi tra i bianchi, perennemente accompagnato dalla sua capra Bokena, inseparabile compagna o forse amante. Alcuni Qwaylar erano molto eccentrici, uno fra tutti amava vestirsi di colori appariscenti e brillanti: Kujo Becco Fiero era il suo nome, anche se spesso i suoi vestiti si trasformavano in piume e prendeva il volo verso i monti con le sembianze di un tucano. Questo mi porta anche alla mente come alcuni Qwaylar, specie i più anziani tra la tribù, avevano la capacità di trasformarsi in ciò che loro chiamavano Spirito Guida: una figura animale che li consigliava nel loro cammino. Questo Spirito poteva avere molte forme: ho visto Qwaylar trasformarsi in gorilla, serpenti, ragni giganti, alligatori, cinghiali, lupi, tucani, rane e qualsiasi animale popolava la Jungla. Era incredibile anche il modo di scoccare degli arcieri della Tribù. In particolar modo, Kina Koo e Vudo il Rosso, colpirono la mia attenzione per la loro abilità. Imparai che il terrore delle loro frecce aveva attanagliato i cuori degli amoniani e tremecciani alleati, durante molte battaglie al fianco di Loknar. Molte volte mi fermavo fino a tarda notte a parlare con Woljin Scagliaverde, un qwaylar coriaceo come la sua pazienza e gentilezza. Egli mi raccontò anche come il popolo della Jungla aveva stretto forti legami con noi bianchi, come accadde con i Corsari, i Teschi e i Loknariani, con cui la Tribù fu amica per molti anni. Tuttavia, un altro Qwaylar di nome Boko Kiboko, grosso come un armadio e dai modi

bruschi, mi disse che tutti questi presunti amici finirono prima o poi per tradire il popolo della Jungla. I Corsari che per anni si erano dichiarati amici, benefattori, salvatori di Timata Ora, si erano dimostrati manipolatori e opportunisti; i Teschi, che i qwaylar avevano visto nascere e ne avevano supportato la crescita, per delle misere monete scesero in guerra contro la Tribù, mentre i Loknariani, che più di tutti avevano rappresentato una forma di condivisione e di legame profondo, scelsero di dimenticare chi li aveva aiutati in molte occasioni a difendere il loro diritto ad esistere, la loro libertà, preferendo in fine un'alleanza con gli stessi Regni che li avevano ripudiati per anni, che numerose volte aveva versato il loro sangue, nella vana speranza di riconquistare una minima importanza agli occhi di chi li aveva esiliati.

E forse è anche per questo che tutti loro, quando lasciai il Villaggio, mi salutarono con un addio. Non avevano più bisogno di noi "civili", non avevano più alcun interesse ad affacciarsi in un mondo che li aveva delusi così profondamente e la gloria di Mawu, che ora li abbracciava, era più importante di ogni altra cosa. La Jungla, sarebbe tornata ad essere l'unico luogo che valesse la pena calpestare, le profezie del Saggio Mombata, le uniche a dover essere seguite, e i qwaylar, l'unico popolo per cui combattere.

Ed ora? Vi chiederete perchè sto raccontando tutto questo. Sento il bisogno di condividere con voi questo mio viaggio e la storia di coloro che abitano Waka Nui perchè probabilmente per molto tempo non sentiremo più parlare di loro. Le loro vite, le gesta e le leggende che ho avuto il piacere di ascoltare e di vedere nei fumi del Grande Fuoco, resteranno impresse nella mia memoria e, spero, in quelle di chi avrà voglia di ascoltarmi. La mia speranza è che un giorno torneranno a condividere con noi i segreti che nasconde la Jungla e le loro tradizioni occulte e controverse che sempre danno colore al nostro mondo. Ma ormai sono vecchio e stanco e solo gli dei sanno se avrò la fortuna di incontrarli ancora.

DIVINITÀ IN ARDANIA

3.1 Il Culto della Madre

Generalmente per “Madre” non si intende un’entità fisica e distinta, e neppure una entità divina secondo la comune concezione. La Madre è per i suoi adoratori l’emanazione stessa della vita: è la terra, la natura, l’universo. E’ l’energia vitale che permea ogni cosa vivente e non vivente; più che una divinità può essere considerata un principio. La Madre dunque non è un essere senziente, nel modo in cui vengono concepiti gli dei nelle altre religioni: non ha uno “scopo” inteso come ambizione, non dispone di servitori che la onorino direttamente, non ha avversari che la osteggino. I suoi fedeli non credono all’esistenza di tali dei, per lo meno non nel senso che i religiosi attribuiscono loro. Per un devoto alla Madre la divinità, intesa come essere superiore che soprintende in modo assoluto a determinati aspetti del creato, semplicemente non esiste. Possono piuttosto esistere entità che interpretano un simile ruolo, che comunque sono solo “parte” della Madre e dunque non meritevoli di una adorazione particolare. Il devoto alla Madre non ne venera gli aspetti specifici, quanto piuttosto il disegno complessivo, un disegno che non ha altra finalità che se stesso. In un certo senso possiamo considerare la Madre come un pantheon a sé stante: chi non venera la Madre non considera nemmeno la sua esistenza, mentre chi la venera crede che tutto ciò che è al mondo è sua creazione, anche quello che comunemente viene attribuito alle altre divinità. Per queste ragioni il culto della Madre si discosta nettamente dalle altre religioni su Arдания. Lo stesso atto della preghiera, comune a qualsiasi altro culto, per un devoto della Madre ha un diverso significato e può risultare superflua: ogni azione che segue il disegno della Madre è infatti un atto di devozione, che sia consapevole o meno. Da queste premesse si comprende anche il disinteresse che hanno i seguaci di questo culto per la religione organizzata, sia nella struttura gerarchica che nel dibattito teologico: entrambe le cose infatti sono ritenute superflue, semplici costruzioni e speculazioni astratte che non hanno nessuna aderenza alla realtà delle cose. Differentemente da quello che accade con le divinità dei vari pantheon, La Madre non viene solitamente rappresentata con una forma ricorrente, e l’iconografia che la riguarda è molto varia. La molteplicità dei significati e dei principi racchiusi nella figura della Madre non può essere trasfigurata in una rappresentazione univoca e trasversale a ogni cultura. Anche il nome “Madre” è solamente uno dei nomi riconosciuti; il Grande Spirito venerato dagli sciamani qwaylar è un’altra rappresentazione del medesimo principio.

Trovate maggiori dettagli sulle limitazioni per i seguaci nella Madre nella sezione del Druido.

3.1.1 Seguaci non druidi

Il culto della Madre non è solo appannaggio dei druidi. Tutti coloro che vivono a contatto con la natura possono aver sentito più facilmente il suo richiamo o percepito la sua essenza nelle cose, pur non raggiungendo i livelli di empatia e comprensione del druido. Il culto può prendere forme di venerazione diversa a seconda dei luoghi, delle razze, delle esperienze di vita. Ognuno è quindi libero di pregare la Madre e diverse culture possono aver ospitato luoghi di devozione, dove solitamente un druido accoglie i viandanti e dà rifugio alle creature bisognose.

Nota bene GDRoff: non è possibile scegliere di giocare in fase di creazione del personaggio un seguace della Madre che non sia druido. Arдания è un mondo quasi totalmente politeista, è davvero difficile riuscire a credere in un principio totalizzante senza averne i derivanti poteri.

3.1.2 Rapporti con il mondo circostante

Chi non crede nella Madre ha una considerazione dei druidi, i maggiori esponenti del culto della Madre, in ragione della propria cultura e fede. Specialmente chi vive in città, e pratica culti non direttamente legati agli aspetti naturali, nutre una certa diffidenza per questi seguaci e non ne comprende lo stile di vita e talvolta l'operato. Invece chi vive a contatto con la natura riesce a comprendere meglio lo stile di vita di questi personaggi, ma non la dottrina. Il druido comunque è di norma accettato, ma solo se le sue azioni saranno ritenute consone nella cultura di cui è ospite, e ciò vale ancora di più per i semplici seguaci. In alcune culture la Madre è vista come una entità separata dal Pantheon corrente. Viene quindi riconosciuta, ma è spesso considerata una forza neutrale e caotica, che si può mostrare benevola o distruttrice senza un apparente motivo. E' considerata come una forza che sfugge alla comprensione dei mortali e pertanto è temuta e rispettata. Chi invece crede specificamente nella Madre vede nelle altre divinità adorate dagli abitanti di Ardania la trasfigurazione di alcuni limitati aspetti della loro religione. Per cui gli adoratori della Madre generalmente accettano e rispettano qualsiasi altro culto, cercando di inglobarne i significati all'interno piuttosto che contrapporli alle loro credenze. E' questo il motivo che ha portato alla nascita di un culto così diffuso.

3.1.3 Il culto per gli Elfi

Il culto della Madre tra gli elfi è presente da "sempre" secondo i suoi adoratori. Gli elfi che venerano i Valar e che vengono in contatto con il culto della Madre tendono a farla coincidere con il Tulip. Essi considerano quindi i propri fratelli adoratori della Madre come curiosi soggetti, allontanatisi dalla tradizionale venerazione dei Valar per adorare direttamente la fonte primigenia del tutto. Il poco interesse (percepito e pratico) che nutrono verso gli dei tradizionali, data la profonda religiosità elfica e la rigidità di questa società, fa in modo che gli elfi devoti alla Madre siano spesso ai margini della Collettività, vivendo spesso come eremiti immersi nella Natura, tanto nei pressi quanto lontano dalle comunità. D'altra parte, la già fortissima venerazione del Tulip come entità principale da parte degli elfi tradizionali, ha permesso che questi elfi della Madre venissero sempre più o meno accettati. L'episodio di integrazione più famoso è quello di Terlaj il Dotto ad Ondolinde. Lui ed il suo gruppetto di seguaci della Madre/Tulip è stato riconosciuto quasi un millennio fa. Tale gruppo, pur non facendo ufficialmente parte di Ondolinde e non avendo le dimensioni per essere considerato un vero circolo, risiede nelle terre della Celata e fornisce aiuto ad altri seguaci del culto o a chi ne fa richiesta. In casi eccezionali, il Bianco Concilio si è rivolto agli Eldar en Terlaj per raccomandazioni e consigli, ma normalmente si tengono in disparte, preferendo non interferire, per non intaccare il delicato equilibrio che consente loro la coesistenza con gli inflessibili Ondolindelore. Un discorso a parte merita la considerazione che gli elfi devoti ai Valar hanno degli umani adoratori della Madre. Per chiarire questo aspetto va premesso che questo culto è comunque considerato dagli elfi come qualcosa di estraneo alla religiosità tradizionale, di conseguenza la sua pratica da parte degli umani è vista come qualcosa di non dissimile dall'adorazione delle altre divinità del pantheon umano. Tuttavia gli umani adoratori della madre ed in particolare fra questi i Druidi, sono percepiti come soggetti molto più illuminati degli altri membri della loro razza, perché più in armonia con l'essenza delle cose. Si tratta tuttavia di un sentire spesso individuale, che non dà però adito a regolamenti o pratiche contrastanti con il naturale agire delle comunità elfiche.

3.1.4 Il culto per Umani e Nani

A differenza di quella elfica, la teologia umana è slegata da un concetto di entità primigenia forte, e dunque il culto della Madre tende ad apparire molto più separato. In passato sembra ci siano state addirittura persecuzioni verso i seguaci del culto della Madre, ma alla fine la natura pacifica e spesso saggia di questi seguaci, in particolare dei druidi, ha permesso che questo culto venisse tollerato e spesso anche rispettato. La mancanza di un clero rigidamente organizzato è vista spesso come una minaccia da parte dei sacerdoti dei culti tradizionali. Seppur non perseguitato apertamente, il culto della Madre tra i tremecciani è visto con diffidenza e, così come per tutti i culti diversi da Akkron, il suo esercizio e la sua propaganda sono vietati nelle terre di Tremec. Per quanto riguarda i rari tremecciani che studiano il credo della Madre essi tendono comunque a ricondurre alcuni suoi insegnamenti al culto di Akkron, soprattutto per quanto riguarda la tutela dei territori che Tremec considera sacri. Sono in molti a dire che i Qwaylar sono l'unico popolo che ha sempre creduto nella Madre. In effetti la religione Qwaylar venera un unico Grande Spirito, detto spesso Mawu, alla base di tutto e questa visione è per molti aspetti simile a quella della Madre. Il Grande Spirito è considerato come lo spirito "supremo e molteplice", che incarna tutti gli aspetti del mondo, e da cui nascono come un fiume gli spiriti minori della

giungla. Tutto è quindi considerato emanazione e parte di Mawu, e per un druido qwaylar la definizione di seguace della Madre o del Grande Spirito è priva di senso perché il suo credo è un tutt'uno con gli spiriti e la natura di cui fa parte. Non stupisce la presenza di un circolo druidico anche tra i Qwaylar. Il tipo di venerazione della Madre al Nord appare ad occhi esterni come una contaminazione tra cultura nordica e tradizionale culto druidico. In realtà è un culto ben strutturato che verte sulla venerazione di Jurth, l'essenza generatrice del creato, e della sua manifestazione fisica, il sacro albero chiamato Yggdrasil, che dà il nome al circolo druidico. I Gael, i druidi del Nord, ritengono inoltre che le divinità umane tipicamente venerate nelle proprie terre esistano e non siano che frutti del sacro albero, e quindi di Jurth. Integrano pertanto la tradizionale religione al proprio culto, riuscendo a divenire riferimento accettato da tutta la popolazione. Mentre i maghi sono condannati in quanto incapaci di manovrare le energie della natura in modo equilibrato, i Gael invece sono visti con rispetto proprio perché i loro poteri sono all'opposto una manifestazione di perfetta sintonia con la natura. Il concetto di Madre è quasi sconosciuto per i Nani, anche se esiste qualche rara leggenda o storia di nani che si sono legati a strane "energie" che scorrevano nelle profondità della terra, in grotte ove crescevano funghi e muschi rigogliosi. Storie a parte i nani sono estremamente diffidenti verso i druidi e il loro culto, principalmente a causa della rigidità della loro società e della loro mentalità conservatrice.

3.2 Divinità Umane

3.2.1 Cosmogonia

Della nascita dell'Universo, o Cosmogonia

Le seguenti righe rappresentano una piccola sintesi dei culti e degli Dei venerati dalle popolazioni insediatesi nell'Impero dalla sua fondazione fino ai giorni nostri. La trattazione non vuole essere esaustiva, tant'è che lo scopo di questa "guida" è dare un'ampia veduta generale su quanto viene studiato nella teologia senza troppo addentrarvi, mirando all'utile invece della completa onniscienza.

Paavo Varaanen, Arcivescovo di Awen Ernest Draynel, teologo imperiale Astandir Enderel, Anziano dell'Accademia delle Arti

All'inizio vi era il nulla, il grande abisso primordiale. Per miliardi di anni rimase così, immutato; si suddivise poi in due parti distanti e contrapposte: una parte torrida e secca, conosciuta come Flagra, e una gelida e ghiacciata, conosciuta come Algera, entrambe totalmente prive di qualsiasi forma di vita. Fino a quando un soffio del caldo vento proveniente dal Flagra fece sciogliere parte dell'eterna brina di Algera. Dall'acqua in cotal modo disciolta nacque la prima creatura, un essere ermafrodita a otto zampe conosciuto con il nome di Arkè, che diede la vita a Nyp e Restda, rispettivamente fratello e sorella. I due, dal frutto del loro amore incestuoso, crearono tre degli attuali dei venerati: Crom, Althea e Vashnaar. Solo in un secondo momento Crom e Althea si sarebbero uniti in matrimonio, dando vita a Danu, Awen e Aengus. Grande discordia vi era tra i due essere primordiali Nyp e Restda e la loro stirpe, grandi furono i litigi che segnarono l'odio tra le due parti, litigi che col passare del tempo si fecero insostenibili. Fino a quando Vashnaar convinse Crom con l'inganno a muovere guerra contro i genitori. Lo scontro non si poté evitare, l'odio e il rancore ormai avevano riempito l'intera essenza degli Dei, mentre Vashnaar gioiva in cuor suo del male commesso, pregustando l'annullamento totale e il dominio incontrastato. Non andò come Vashnaar sperava, ma il suo inganno non fu comunque scoperto.

Lo scontro durò millenni, fino a quando Nyp cadde colpito da un cristallo di Algera e Restda rimase indifesa; Restda fu allora catturata e esiliata ai confini di Algera. A Nyp toccò invece una sorte differente: egli venne massacrato ed i pezzi del suo corpo donati alla progenie di Crom e Althea, nata proprio durante il conflitto, poiché li usassero per dare forma al mondo. Dalle carni Aengus creò la terra, con il cranio Danu fece la volta celeste, e con il sangue l'oceano, il suo cervello fu gettato in aria e ne compose le nuvole, e con i capelli Althea creò le foreste e la vegetazione. Dalle sue carni nacque anche un verme che viene ricordato col nome di Sssi Roach, il quale crebbe grasso e potente cibandosi dell'odio e del rancore che causarono la morte di Nyp. Egli venne poi allevato da Vashnaar, il quale lo fece strumento dei propri piani. La pace tornò finalmente ad esistere su questo mondo, cosicché Althea e Crom poterono dedicarsi, assieme alla loro discendenza, alla creazione delle forme di vita che popolano i mari, i cieli e la terra. Così venne creato l'uomo, mescolando una goccia di sangue di ogni divinità maschile e una lacrima di ogni divinità femminile. L'uomo racchiude perciò una parte del carattere di ogni dio, e una parte del potere, tanto da elevarsi su tutto il creato come dominatore; purtroppo ha

anche ereditato l'invidia, la gelosia, la cattiveria e tutti i vizi, ecco perché come fra gli dei non esiste mai la pace, nemmeno gli uomini possono ottenerla. Fu proprio la razza umana, con il suo comportamento, a portare l'astuto Vashnaar e i suoi perfidi seguaci in lite con il nobile Crom e i suoi guerrieri. Una lotta durata migliaia di anni, che modificò l'aspetto del mondo, plasmandolo e ricostituendolo in un'altra forma e secondo altre leggi. Althea volle porre fine alla guerra, e vi riuscì, tessendo una tela di inganno fra i due, creata utilizzando i capelli dei bambini morti senza colpe. Per testimoniare la pace che si era stabilita, prese il cristallo che uccise Nyp e lo conficcò nella corteccia di un'enorme quercia. Da essa nacque, come un germoglio di primavera, Oghmaar, figlio di Althea e della terra stessa. La pace non durò a lungo, poiché Sssi Rooch, mandato in perlustrazione da Vashnaar, incontrò il veloce Saetta (il cavallo da battaglia di Crom) e, cogliendolo a tradimento, lo inghiottì in un sol boccone. I conflitti ripresero e così continueranno fino al Gotterdammerung, giorno in cui l'universo cesserà di esistere, ritornerà il nulla primigenio e anche il tempo cesserà di scorrere.

Della fine dell'universo, Gotterdammerung

La fine del mondo, non si conosce precisamente quando avverrà, le leggende dicono solamente che il giorno nefasto verrà annunciato dalla caduta in sette differenti sorgenti di sette differenti gocce di pioggia, ma nessun anello increscerà la superficie. E all'alba il saggio Oghmar sarà ucciso dall'invidioso Aengus, facendo credere alle altre divinità che Oghmar sia stato schiacciato dalla sua stessa sapienza. Awen non cadrà nel tranello e percepirà la menzogna contenuta nel racconto di Aengus, mettendo in subbuglio tutti gli altri Dei, i quali, mossi dalle astute e maligne parole di Vashnaar, cominceranno a combattere tra loro spinti dai rancori reciproci mai sopiti. Intanto Sssi Rooch, sospinto da Vashnaar, si ciberà del sole, della luna e delle stelle, facendo sprofondare il mondo in un'oscurità paralizzante, in cui ogni uomo vedrà i propri demoni e ascolterà soltanto le proprie paure. Ognun divinità radunerà i propri seguaci per la battaglia, ma quando gli eserciti saranno schierati il terreno sprofonderà sotto il loro enorme peso e cederà facendo finire tutto in un nero abisso, nel quale le leggi della fisica cesseranno di esistere, e tutto l'universo verrà risucchiato dentro. Solamente allora si crede che le due parti primordiali Flagra e Algera si ricongiungeranno, tornando allo stato in cui tutto iniziò. E il Tempo cesserà di scorrere.

Albero Genealogico

Arkè | Nyp — Restda | Vashnaar Crom — Althea | Awen Danu Aengus Oghmar

3.2.2 Cosmogonia Nordica

Cosmogonia per i popoli nordici

“All'inizio dei tempi non vi era nulla di quanto oggi possiamo vedere intorno a noi. Non c'era la terra né in alto si vedeva il cielo; non c'era il mare bordato di spiagge e non v'erano piante né altre creature viventi. Dovunque si spalancava un immenso abisso, un baratro infinito, vuoto, oscuro e senza forma. Esso era il Ginnungagap.

Nel nulla si fece volontà Yggr, signore del Tutto. Per ere Yggr rimase a contemplare il nulla oltre se stesso che costituiva il Ginnungagap ed infine la sua volontà si fece materia. Creò quindi un luogo di terra e fuoco, detto Aengin, dove poter dare forma ai propri pensieri, e creò un luogo di acqua e vento, detto Danahim, dove immergere le sue creazioni affinché vi entrasse la vita. Decise poi di creare un altro luogo dove riporre ciò a cui aveva dato vita, e creò quindi un mondo selvaggio, detto Altheid, dove la vita potesse crescere rigogliosa e senza freni. Tuttavia, poiché non tutto ciò che aveva creato era giusto ed in armonia con il resto, creò un luogo di declino e sofferenza, detto Awaider, dove riporre i suoi errori.

Infine, nella sua imponenza, Yggr decise di creare un luogo detto Ardahin su cui piantare il seme della sua più maestosa creazione: il grande albero a cui diede il nome di Yggdrasil. Nel seme introdusse parte della sua energia vitale, facendolo sbocciare, e la gemma si fece fusto e dunque foglia. Fu allora che Yggr comprese che la sua più grande creazione non poteva esistere senza di lui. La strinse quindi in un abbraccio donandole interamente la propria essenza e da quel momento iniziò ad esistere il tempo e l'albero crebbe a dismisura, le sue radici attraversarono Ardahin e si propagarono nel vuoto, mentre rami si innalzarono dal suo fusto raggiungendo i quattro luoghi dapprima creati. Ciò che Yggr aveva avvolto nel

suo abbraccio ora avvolgeva lui, immenso e possente. Il grande albero ora lo circondava e tratteneva, costringendolo a una meravigliosa ma indissolubile unione. Questo significa Yggdrasil, ossia “custode di Yggr”.

Dall'interno dell'Yggdrasil, Yggr decise di riporre su Ardahin le creazioni che riteneva degne e che si erano distinte negli altri mondi da lui creati. Arrivarono ad esempio Alvar da Altheid e Dverg da Aengin. I primi erano creature esili che appresero come rubare l'energia dell'Yggdrasil per imporsi sul mondo appena creato, ottenendo così la prima forma di magia. Al contrario, i Dverg si mostrarono saggi e onorevoli, portando con sé la conoscenza della forgia e della metallurgia.“

Come ultima creazione, Yggr creò i Mann, detti uomini, i quali iniziarono a popolare e dividersi nelle regioni di Ardahin. Quelli che si spinsero a sud si avvicinarono agli Alvar e impararono da essi la magia. Attraverso di essa, iniziarono ad usare impropriamente le energie dell'Yggdrasil, indebolendolo alle radici e consumandolo dall'interno. Altri Mann si rifugiarono invece nelle terre più settentrionali, avvicinandosi ai Dverg ed apprendendo da loro l'arte della forgia e della guerra. Furono questi ultimi a vedere per primi la maestosità dell'Yggdrasil iniziando da subito a venerarlo e, inconsapevolmente, ad onorare Yggr attraverso di esso. L'eterno Yggr, che tutto aveva visto poiché tutto aveva creato, per la prima volta si commosse e la sua commozione scese su Ardahin sotto forma di neve, la quale andò a imbiancare le terre di quegli uomini che ormai considerava prediletti, per rinforzarne lo spirito e fortificarne la tempra.

Il tempo scorreva e le generazioni si susseguivano, ma la morte ancora non era contemplata tra le sorti di questi popoli. Così accadde che bugie, sospetto, rancore e odio crebbero diffondendosi alla stessa velocità con cui si diffondeva la vita su Ardahin. I popoli allora scesero in guerra, chi con la magia chi con l'acciaio, e combatterono battaglie destinate a durare in eterno poiché, come detto, non vi era morte nell'universo generato da Yggr.

Egli diede quindi forma a quattro nuovi luoghi, due di essi posti nelle regioni più lontane del Ginnungagap, celati nell'oscurità delle radici dell'Yggdrasil, Oghdain e Vashaneir, e altri due posti in cima all'albero, sui rami più alti, dove splendono le gemme che crescono tra le fronde e che molti chiamano astri o stelle, i quali vennero chiamati Cromdahil e Valhalla. Decise quindi di dare la mortalità alle sue creazioni e separarle nella morte, destinando i defunti in questi quattro luoghi.

Oghdain venne creato per custodire i ricordi dei defunti, affinché tale sapere non venisse dissipato dal tempo. Chi spirava nel sonno o indebolito dalla malattia giungeva in questo luogo rimanendovi prigioniero, così come chi con la magia credeva follemente di poter attingere dal sapere presente in questo mondo, finiva per perdere la propria mente in quel luogo di follia, mentre il corpo in vita restava a vagare per Ardahin. Vashaneir fu destinato agli animi empi, ai defunti disonorevoli e a coloro che in vita non si erano mostrati degni di una vita oltre la morte tra i giusti. Yggr avvolse questo mondo in una fitta nebbia per celarne la vista agli altri mondi e per imprigionare in esso chi veniva destinato a vagare per l'eternità tra le sue lande grigie. Al regno di Cromdahil decise di affidare invece la memoria di coloro che avevano vissuto nel giusto. Egli volle creare un mondo di pace in cui venissero accolti i defunti che in vita erano stati dei fulgidi esempi per i propri simili, coloro che si sono distinti per valori inattaccabili, così che quel luogo risplendesse della loro magnificenza.

Infine, nella sua grandezza Yggr volle premiare l'operosità e la caparbieta degli abitanti dei nove regni. Creò quindi il Valhalla, un enorme palazzo dalle mille sale dorate dove portare chi in vita aveva brillato per via delle proprie capacità materiali. Esso ospita grandi guerrieri e formidabili artigiani, che vengono premiati da Yggr con il privilegio di poter proseguire per l'eternità nell'attività che li ha distinti in vita, fino a che il Gotterdammerung non sopraggiunga.

Terminata la creazione dei nove regni, Yggr guardò quindi il cosmo da lui creato, ammirandone la sua colonna portante, sua più magnifica creazione e al tempo stesso suo inseparabile completamento. L'Yggdrasil univa tutti i mondi con i suoi rami e le sue radici e fu in quel momento che Yggr si accorse che questi passaggi erano incustoditi, cosicché su Ardahin convergevano le energie di tutti i luoghi, nutrendo il frassino ma portando di sovente con sé le creature ad essi appartenenti. Decise quindi di partire nuovamente dalla sua più grande creazione e con una goccia del suo sangue bagnò le candide radici del sacro frassino. Fu così che, improvvisamente, l'Yggdrasil fiorì, producendo un fiore come non ne erano mai sbocciati nell'intero cosmo da quando era solo Ginnungagap e come non ne sarebbero più sbocciati fino al Gotterdammerung. Dal fiore ebbe vita Hejldam, il quale fu incaricato di vegliare sulle porte tra i mondi. Ad egli fu dato il dono di controllare le energie di Ardahin, conosciute ai Mann con il termine flux, e con esse il potere di trascendere il tempo e lo spazio, così da essere in ogni momento e in ogni dove.

Il Gotterdammerung

La leggenda narra che ciò che è stato cesserà di essere e giungerà il tempo in cui il pozzo di Urðr nel regno di Oghdain si colmerà dei pensieri dei folli, traboccando. Il potere insito in questi pensieri prenderà forma e dal pozzo emergerà una creatura mostruosa, un verme senza nome che inizierà a cibarsi dei mondi di sotto, liberando le anime perdute di Oghdain e quelle senza onore che fuggiranno dalle lande grigie di Vashaneir. Hejldam per primo interverrà, ferendo ma non uccidendo il verme, rimanendo ferito a sua volta. Il sangue di Hejldam, bagnando le radici dell'Yggdrasil, creerà un nuovo germoglio, non portatore di vita come quello che generò Hejldam stesso, bensì portatore di morte, il quale marcendo dall'interno porterà l'Yggdrasil ad appassire e infine a morire.

I rimanenti sette regni collaseranno gli uni sugli altri e in questo evento si terrà la grande battaglia dove i degni combatteranno sulle terre spezzate contro gli indegni, tra fuoco e ghiaccio, sferzati da venti incessanti, e tutto avrà fine. Allora Yggr si desterà dal torpore del grande abbraccio della sua prigione e nuovamente sarà Ginnungagap, con lui solo a contemplarlo.

Il mondo nel mezzo

Ardahin (“terra al centro”), chiamata anche Ardania, è il regno popolato dalle razze mortali, Nani, Elfi e Uomini. Leggenda vuole che in origine Ardahin fosse popolata solo da uomini e che Elfi e Nani giunsero su questo regno da altri. Il Regno di Ardahin è un luogo unico in tutto il creato, fulcro dell'Yggdrasil dove le energie degli altri mondi si connettono e si uniscono. Ardahin infatti possiede il Flux, conosciuto anche come Jurth, che rappresenta la forza e l'energia del mondo e vera linfa dell'Yggdrasil. Esistono vari modi di attingere dalle energie di Ardahin: vi sono i Gael, che attingono direttamente dalla fonte, vi sono coloro che intercettano i sussurri dei diversi regni, donando loro la capacità di manifestarne su Ardahin la forza; vi sono infine alcuni che usano metodi grezzi, come la magia, la quale altro non è che la manifestazione su Ardahin del potere dei saperi presenti su Oghdain, un potere che non è controllabile da creature mortali e destinato a condurre alla follia chi ne fa uso.

I quattro mondi intorno all'asse

Aengin (“terra delle fiamme”) è il regno del fuoco e della terra, dove si dice che le forge delle armi siano sempre accese e all'opera. È la dimora dei Giganti del fuoco e del loro capo, Gnarm. Il regno di Aengin è più vicino ad Ardahin durante il periodo che va dalla fine di Granaio alla fine di Solfeggiante e si narra che in questo periodo dal regno giunsero nelle terre settentrionali di Ardahin i Dverg, i quali insegnarono ai Mann i segreti della forgia e della guerra.

Danahim (“lande ghiacciate”) è il regno dove venti gelidi sforzano su mari ghiacciati e tutto è immutato ed è la dimora dei Giganti del ghiaccio e del loro capo, Ysskigr. Esso si avvicina di più ad Ardahin durante il periodo che va dalla fine di Dodecabrullo alla fine di Macinale e leggenda vuole che cavalcando enormi draghi marini, i figli di Danahim giunsero in questo periodo nel remoto Nord di Ardahin ed insegnarono i segreti della navigazione ai popoli di quelle terre, costruendo per gli uomini delle navi di forme simili ai draghi da loro cavalcate in grado di spezzare il ghiaccio sopra i mari.

Altheid (“la selva pura”) è il regno delle fiere e delle messi. In queste lande la vita si rigenera continuamente e una gran moltitudine di creature calca le vastità dei boschi e dei prati che ricoprono questo regno. Ogni primavera, dal periodo che va dalla fine di Macinale alla fine di Granaio i venti gelidi di Danahim passano per questo regno, scaldandosi e sollevando i pollini che vengono portati su Ardahin, facendo rifiorire e nascere nuovamente la vita alla fine del lungo inverno. Si narra che i Draghi e gli Alvar (elfi) siano giunti su Ardahin da questo mondo.

Awaider (“terre penitenti”) è il regno del declino in cui si narra che Yggr abbia lasciato le creazioni di cui si vergognava e dove sofferenza pervade tutto. È credo comune che nel periodo che va dalla fine di Solfeggiante alla fine di Dodecabrullo, quando Awaider è maggiormente vicino ad Ardahan, il vento gelido di Danahim torni a soffiare portando via lentamente il calore che giunge da Aengin e, passando per le terre penitenti, porti con sé il flebile rumore di catene, come un lontano fruscio. Proprio in questo periodo, il contatto fra i due mondi è tale che le lacrime di coloro che abitano questo regno riescono a scendere fino ad Ardahin sotto forma di rugiada, portando con loro la sofferenza che tutto uccide. Resta quindi un mistero chi o cosa lo abiti ma è certo che tale regno sia simile ad una prigione.

I mondi di sopra

Cromdahil (“Mondo di luce”) è uno dei luoghi dell’oltre-vita, creato solo successivamente da Yggr affinché i meritevoli venissero accolti al termine della loro esistenza. Il regno di Cromdahil è distinto dal regno del Valhalla ma è ad esso fortemente connesso e collegato tramite i rami del sacro frassino. Le credenze vogliono che coloro che in vita siano stati riconosciuti come uomini dal valore inattaccabile, dall’età del giuramento fino in punto di morte, solcheranno per l’eternità questo mondo di luce. Abitano Cromdahil gli uomini che si sono distinti per la propria saggezza, per essere state guide ed esempio per i propri popoli, coloro i quali hanno incarnato le principali virtù del genere umano.

I grandi saggi e re degli umani abitano le sale di Cromdahil, e tra gli abitanti dell’oltre-vita sono quelli che più di chiunque altro mantengono una forma “viva”, poiché essi rivivono costantemente nei ricordi degli uomini di Ardanhim e negli insegnamenti che hanno dato in vita e che continuano a essere tramandati. Il regno del Valhalla è vicino a Cromdahil, anche da un punto di vista ideologico. Le sue sale dorate sono abitate dagli uomini che hanno vissuto una vita attiva e produttiva, sia dal punto di vista lavorativo che dal punto di vista bellico. Rispetto a Cromdahil, dove vengono premiate le virtù immateriali, nel Valhalla siede chi in vita si è contraddistinto per le proprie doti pratiche, magnifici artigiani o eccelsi guerrieri, che in questo regno possono continuare a creare e combattere fino all’arrivo del Gotterdammerung.

Sono in pochi a poter descrivere questo regno, uomini morti per pochi istanti e poi tornati a respirare. Essi narrano di una grande porta dorata, intarsiata con figure di battaglie che sembrano animarsi al posarsi dello sguardo. Oltre di questa si possono udire urla di gioia e fervore e intravedere uomini e donne intenti a festeggiare in banchetti e risse. Un luogo senza riposo e senza oscurità dove le anime si armeranno delle migliori spade ed asce e, indossate le più lucenti armature, combatteranno nel Gotterdammerung quanto tutto avrà fine.

I mondi di sotto

Oghdain (“terra della follia”) è il luogo destinato a coloro che si sono persi nel sonno. Gli uomini che si spengono nella vecchiaia dei loro anni, oramai in seno alla follia che giunge quando le membra non riescono più a sorreggere l’anima, giungono nel regno dei dimenticati. Questo regno è un luogo dove la mente si perde e le leggi che regolano Ardahin cessano di avere significato. Si vocifera che in queste lande si trovi il pozzo di Urðr, un pozzo senza fine dove vengono custoditi i ricordi di coloro che vagano per queste terre nebbiose. Il pozzo pare essere fonte di una conoscenza infinita, tale che nessun essere vivente è realmente in grado di reggerne il gravoso peso. Coloro che tentano in questa impresa spesso ne cadono vittime, divenendo folli tra i vivi, uomini i cui corpi solcano Ardahin ma le cui menti sono prigioniere su Oghdain. Gli esiliati in questo regno non avranno possibilità di scendere in guerra durante il Gotterdammerung, in quanto la loro follia li priverà della capacità di scegliere.

Vashaneir (“le lande Grigie”) è il regno destinato alle anime immeritevoli. Coloro che in vita si sono macchiati di disonore e non sono riusciti a rimediare alla loro onta, sono destinati a vagare senza pace nelle sue lande grigie. Qui ogni cosa è morta, non vi sono colori, né luce, né speranza. Questo regno è fatto di terre oscure, private della luce di Nut e delle stelle, dove le anime vagano ripercorrendo le occasioni di valore sprecate in vita, in attesa che giunga la fine dei giorni e possano riscattarsi nell’ultima battaglia, il Gotterdammerung. In questa occasione sarà loro concesso riscattarsi e schierarsi con i degni o perseguire in morte come in vita, nel disonore.

3.2.3 Cosmogonia tremecciana

Cosmogonia e Religiosità di Tremec

Il popolo tremecciano è estremamente legato alla natura ed alla tradizione e ciò ovviamente non ha potuto fare a meno di condizionarne la cultura, gli usi ed i costumi. L’ambito che più mette in risalto tale legame è senza ombra di dubbio quello religioso. Il culto praticato a Tremec è legato alla centralità di un’unica divinità. Si tratta quindi di una religione monoteista. Il dio Akkron, è la classica figura di divinità centrale. Egli è il padre della Stirpe Nera, Sultano del Mondo, inizio e fine di ogni cosa e unico conoscitore di tutte le verità, assieme alla sua Ancella Lostris siede al Grande Banchetto.

Da uno stralcio del Tremano, libro sacro dei tremecciani: ...E il giovane Shamal chiese: “Tu che hai conferito con il Perfetto Architetto, come fu che costruì questo mondo?” E Tremec rispose: “Nel principio era la

Verità, ed Akkron e la Verità erano una cosa sola e null'altro vi era se non l'Unico e la sua volontà. Egli, nella sua grande saggezza, decise di popolare il grande vuoto che lo circondava, così mise la Verità e la Volontà nel suo respiro e questo fu Maat. Soffiò poi il Maat tutto intorno a sé e nel nulla fiorirono gli astri. Vide che al contrario del nulla essi erano splendenti e chiamò Nur (luce) questo splendore. Vide poi un astro che gli era vicino e osservandolo attentamente vide che altro non era che luce pulsante e turbato di aver creato solamente un opposto al nulla che, essendo ogni cosa, non era ancora nulla, decise di plasmare l'astro. Egli gli diede un nome, Ardahan, e gli diede un sopra e un sotto, un inizio e una fine, poiché era necessario. Poi lo osservò ancora e ciò che vide lo soddisfece, così separò l'acqua dal fuoco e la terra dall'aria e creò spazi e confini tra essi, mise il fuoco sotto la terra e l'aria sopra. Quindi guardò Ardahan e si commosse, poiché era un luogo di meravigliose forme e desiderò che ci fossero creature in grado di goderne. Soffiò ancora il suo Maat su Ardahan e in ogni luogo nacquero creature di incredibile bellezza e potenza e perfezione, che erano interi e comunque ancora parti dell'Unico, poiché fatti del suo Maat, ed Egli li chiamò Djiin. I Djiin si mossero sulla terra e dentro l'acqua, nel fuoco e nell'aria e presero a governarne i moti e i mutamenti, e l'Unico vide che essi erano necessari. Presto i Djiin si resero conto della loro potenza e i più stolti se ne vantavano dicendo: "siamo noi i tuoi figli? non siamo forse magnifici? non possiamo noi ogni cosa?" Akkron adirato ricordò loro " Voi siete solo Maat, mia volontà, miei mezzi! Se volessi ora non sareste più e mai e poi mai sareste ancora. Voi siete i miei servi da usare come desidero!" I Djiin si prostrarono e riconobbero che erano creature legate alla Verità per sempre. L'Unico disse poi: "Desidero creare Verità diverse da Me e da voi che siete Me, che siano indipendenti su Ardahan e generino altre Verità" e così fece. Prese un sorso d'acqua e soffiandolo popolò gli abissi di creature guizzanti, prese un pugno di terra e vi soffiò, e questo subito fu un seme e mise radici, soffiò nell'aria e i cieli furono tutti un frullio d'ali, prese a soffiare nel fuoco delle viscere della terra e ne scaturirono creature di scaglie, ali e terribile alito di fiamma. Poi osservò il suo creato e vide che era necessario e dunque giusto che vi fosse un essere più complesso, dotato del pensiero, ma privo del potere dei Djiin. Così prese la terra e la bagnò con l'acqua, poi la plasmò e la mise nel fuoco, quindi l'espose all'aria e vide che era una forma necessaria, con mani per afferrare e piedi per camminare, occhi per vedere e ventre per generare. Allora la copiò e copiò molte volte, finché non ebbe molte forme, certe maschi e certe femmine, poi soffiò il suo Maat ed essi vissero. Osservarono meravigliati Ardahan e le sue creature e l'Unico disse loro: "Voi siete le mie creature, mai ne ho fatte con tanta cura. Sono custode della vostra anima, sono colui a cui tornerete." Fu così che i primi uomini e donne camminarono su Ardahan e godettero dei suoi frutti, si cibavano delle carni delle sue bestie, si vestirono delle loro pelli e piume e squame e generarono molti altri come loro, che non fecero che prendere senza ringraziare, come ospiti orribili. Essi avevano dimenticato il loro creatore, così Akkron decise di punirli e con un gesto la verde valle dove i suoi figli vivevano divenne un cocente deserto di rocce aguzze; prima loro mancò l'acqua e poi furono colpiti da tremende malattie, così molti impudenti, che non credevano di meritare la punizione dell'Unico, partirono verso altre terre, ma altri restarono e quelli siamo noi, che prima di conoscere tutto questo, veneravamo ancora il Dio dei Deserti, potente, terribile e vendicativo, senza nulla intendere di come fu che s'adirò, ma per nostra immensa fortuna, Egli ora ci dona nuova fiducia, nuova speranza di venire accolti al Suo Grande Banchetto, nella vita che viene dopo la vita."

3.2.4 Crom

Con punta di Lancia e forza di Scudo combatterà l'eterna battaglia il Giusto Signore, finché di Equilibrio non sarà lucente e migliore ogni cosa."

Nomi:

“Il Giusto”, “Dio guerriero della Giustizia”, “Dio del Valore in battaglia”, “Padre degli dei e degli uomini”.

Simboli sacri:

una bilancia bianca con i piatti allineati a rappresentare la giustizia e l'inflessibilità, i suoi colori araldici sono il bianco puro e l'azzurro.

Festività:

A Crom viene dedicato PostApritore, il primo mese dell'anno e, come giorno settimanale, la domenica.

Descrizione:

Crom viene descritto come un possente guerriero dall'aspetto severo, muscoli forti e volto pulito, i capelli dorati e luminosi. Viene spesso rappresentato mentre impugna la sua arma Oscillante e lo scudo Risplendente forgiati dal figlio Aengus, il fabbro degli dei.

Storia e leggende:

Fratello di Vashnaar e Althea e padre di Aengus, Danu e Awen. Secondogenito di Nyp e Restda con la sorella Althea, mosse guerra contro i genitori per poter procedere alla creazione del mondo. Si racconta che il suo posto sia nel Salone dei Valorosi o Scoglio degli Uccisi, ove si dice che attenda coloro i quali sono morti in battaglia con valore.

Caratteristiche:

Dio della Giustizia, dei guerrieri e della battaglia. Crom non ha donato all'uomo un destino ben tracciato, ma gli ha lasciato la libertà di fare delle scelte e per queste di essere poi giudicato, libertà che ha in comune con gli dèi da lui generati, rendendo l'uomo perciò di fatto vicino alle divinità stesse. Giudica le azioni dei mortali con imparzialità, decidendo della sorte delle loro anime. È da sempre considerata la “Massima Divinità” tra gli uomini, a lui si deve giustizia, durezza dello spirito, imparzialità e forza interiore. Crom è considerato il Padre a cui rivolgere invocazioni e a cui tutto fa ritorno in un costante equilibrio fatto di esatte azioni e giuste conseguenze. Spesso è in lotta con il fratello Vashnaar al quale, comunque, al pari delle altre divinità, sempre riconosce il suo diritto alla dominazione sugli uomini e sul suo regno.

Aspetti positivi:

Giustizia – Obiettività – Onestà

Aspetti negativi:

Superbia – Intolleranza – Arroganza

Seguaci:

Il dio guerriero è fonte d'ispirazione per combattenti valorosi, difensori della giustizia e nemici del male, implacabili nella lotta contro gli avversari, costanti e fermi nei loro intenti, alla ricerca di gloria e giustizia, ma contrari a spargimenti di sangue incontrollati. Crom è visto dai suoi seguaci come un padre severo che non tollera la disonestà, la corruzione e la scorrettezza, perciò, chi lo venera con maggiore fervore, cerca di seguire onestà e rettitudine, combattendo con onore e senza sosta chi infrange i dettami di Crom e le regole, sia morali che spirituali, proprie delle istituzioni, chi trama nell'oscurità e tesse trame, ricatta, nonché chi commette crimini. La violenza, mai fine a se stessa, è considerata utile strumento laddove serve a contrastare l'evolversi e l'accrescersi di corruzione, inettitudine e disordine. Si invocano i suoi favori su condottieri, guide politiche e militari, giudici e formatori, affinché giustizia, equità, forza e determinazione si infondano nelle loro gesta.

Clero:

Il clero di Crom vigila sempre sul bene e sulla giustizia punendo con severità i disonesti; è frequente trovare tra loro giudici e magistrati che giudicano con rigore e obiettività applicando i dettami del proprio dio. I paladini di Crom sono spesso guerrieri e combattenti implacabili, onorevoli e fermi nelle loro azioni. Il Clero di Crom diffonde i valori del Padre tra le genti, innalzandolo e lodandolo come massimo esempio di virtù e come protettore delle cause giuste. A volte possono essere intransigenti, ferrei, spesso intolleranti, ma rimangono equi nel giudizio, considerando accuratamente ogni caso e situazione. Forti in battaglia, nel fisico o nello spirito, sanno sostenere i guerrieri o promuovere essi stessi la lotta con armi consacrate, parole, e principi.

Atti di devozione:

Ripristinare la giustizia e l'ordine. Eliminare le disuguaglianze. Difendere le genti da qualsiasi minaccia. Giudicare con obiettività e saggezza punendo le ingiustizie.

Crimini gravi:

Ingannare, rubare, raggirare. Essere faziosi e/o omertosi. Condannare un innocente. Mostrare indulgenza verso i malfattori.

Rapporto con Vashnaar e i suoi seguaci: Diffidenza

I fedeli di Crom riconoscono il potere di Vashnaar e i suoi diritti al pari del fratello, temendolo, spesso, per il suo enorme potere. Nella stessa maniera, gli riconoscono il dominio sul regno dei morti, ma, non condividendo i suoi metodi e i suoi valori, restano molto diffidenti nei confronti del suo clero. Ciononostante, ligi ai valori del Padre, giudicano l'operato dei vashnaariani dalle azioni di ciascuno e mai per pregiudizio. A seguito della riscoperta degli insegnamenti della suprema sacerdotessa Dolort e del ritorno degli Eterni, tra Cromiti e Vashnaariani potrebbero instaurarsi cooperazioni nel contrastare la manifestazione o l'espansione delle eresie o dei culti pagani nei domini dei Sette. In genere, tuttavia, i primi prediligono ricorrere allo strumento della conversione, imposta anche con la forza, mentre i secondi ritengono spesso più appropriati la persecuzione o addirittura lo sterminio.

Visioni in particolari aree geografiche:

Divinità principale di Amon dove è tradizione credere che domini i Campi Elisi, infiniti campi di grano dove Crom attende le anime dei guerrieri che hanno saputo condurre una vita secondo giustizia e retti valori. Nelle Terre Selvagge, Crom è visto al pari degli altri dèi e non gli viene riconosciuta la “massima divinità”. Egli viene comunque rispettato e venerato per i valori che rappresenta.

Personaggi storici fedeli:

Ametraal Da Silva, il primo Re di Hammerheim, che ufficializzò il suo culto. Ulrich Farsyu, definito il Giusto per eccellenza, ed il suo allievo Magnus la cui arma era un martello chiamato “Giustizia” ancora oggi conservato all’interno della Fortezza del Sacro Verbo. Ben più infelice è invece la storia di Rengard, custode della storica Flamberg, divenuto antipaladino col nome di Kirowon dopo aver ucciso Ocelon, Paladino di Aengus, a seguito di una confusa vicenda. Il culto dei Sette venne fondato dalla sciamana Dolort nel -9173 C.I., a seguito dalle rivelazioni ricevute da Crom. Ella si proclamò sua suprema sacerdotessa, avviò la diffusione tra gli Uomini della fede nei loro veri Creatori e bandì i culti pagani che all’epoca dilagavano.

Informazioni GDR Off per chierici e paladini: Regni: Hammerheim e Amon. Loknar solo 1 e con forti limitazioni alle cariche.

3.2.5 Vashnaar

“Onora i tuoi morti ed il loro Custode e non avrai nulla da temere dal loro ritorno.” “Persegui il tuo scopo ma non dimenticare che esso deve servire alla causa del tuo Signore.”

Nomi:

“l’Oscuro Signore”, “Dio delle Tenebre”, “Dio dalla Morte”, “Guardiano dei cancelli dell’Abisso”, “Padrone delle anime”, “Signore dell’Inganno”, “Il Primo Nato”.

Simboli sacri:

Molti fedeli lo rappresentano con una bilancia nera, talvolta con i piatti non allineati. Può essere associato al serpente, che ricorda il suo alleato più potente e temuto, il grande ‘Sssi Rooch. I suoi colori araldici sono il nero della notte ed il rosso sangue.

Festività:

Il giorno dedicato a Vashnaar è il venerdì.

Descrizione:

Viene descritto con forma umanoide, coperto di squame come un serpente, in alcuni casi con zoccoli equini, ma comunque sempre con il volto in ombra o celato da copricapi di ogni foggia.

Storia e leggende:

Vashnaar fu il primo a essere generato da Nyp e Restda. Fratello di Crom e Althea, ha contribuito alla creazione degli uomini versando la sua goccia di sangue. Si racconta che abbia al suo fedele servizio Sssi Rooch, un serpente creatosi dalle carni del padre Nyp, ucciso dagli stessi figli. Sssi Rooch pare cibarsi dell'odio e del rancore provati dagli dei e dagli uomini. Si racconta che Vashnaar abbia la sua sede in un piano chiamato Radici Interrate e che questo comunichi con i luoghi abitati dalle divinità orchesche e demoniache sulle quali esercita un assiduo controllo.

Caratteristiche:

Dio della Morte, dell'oscurità e dell'ignoto. Vashnaar è la divinità a cui era stata originariamente affidata la custodia del Regno dei Morti. Come tale, è considerato tuttora il nume tutelare che presiede ai riti funebri e al trapasso delle anime. Il suo potere è esteso alle anime dei peccatori i quali non hanno in vita rispettato i precetti delle proprie divinità, oltre che a quelle dei Suoi fedeli che trovano nell'oltretomba il naturale compimento della Sua volontà. Vashnaar è considerato anche il dio dell'Inganno e del Caos, mezzi di cui si serve per raggiungere i suoi obiettivi che mai sono chiari né ai mortali né agli dèi, per questo motivo viene identificato con il nome di Oscuro Signore. Certo è che per poter conseguire i suoi traguardi ha sempre necessità di ampliare il suo potere che resta, così, il suo scopo principale. Vashnaar è un tiranno crudele e spietato e pertanto è temuto sia da coloro che gli affidano la propria anima, sia dai seguaci delle altre divinità. Egli esige obbedienza e sacrifici propiziatori e ama mettere alla prova i mortali confondendoli, inducendoli in tentazione o torturandoli affinché i più forti siano temprati e i più deboli distrutti o soggiogati. Le sue punizioni e i suoi malefici possono essere terribili tanto in vita quanto dopo il trapasso e, se in vita sarà possibile scontare la propria colpa attraverso la sofferenza, dopo la morte, la dannazione sarà eterna.

Aspetti positivi:

Scaltrezza – Lungimiranza – Perseveranza Aspetti negativi: Opportunismo – Caos – Inganno

Seguaci:

I seguaci di Vashnaar erano originariamente persone legate al culto dei morti, individui con una profonda sensibilità verso i trapassati. Dopo il Bando di Re Julian Da Silva (A.I. 218), costretti ad abbandonare le loro terre e soggetti a persecuzioni serratissime, molti fedeli si sono organizzati per destabilizzare e minare la sicurezza del continente umano per rivalsa e nel tentativo di imporre la loro fede. Oggi sono individui dalla dubbia moralità e agiscono utilizzando tutti i mezzi per raggiungere i propri obiettivi e il proprio tornaconto. Consapevoli che da una grande conoscenza scaturisce un grande potere, i seguaci dell'Oscuro spesso si interessano di varie questioni, soprattutto politiche e militari, ma anche religiose e soprannaturali. Essi cercano, con le loro azioni, di compiacere il dio per godere dei privilegi che ne riceverà in cambio, non soltanto dopo la morte, ma anche in vita.

Clero:

Il Clero di Vashnaar antepone sempre, in maniera più marcata e evidente rispetto agli altri sacerdoti, la volontà del proprio dio. Ogni scelta, ogni decisione, ogni azione, sono sempre finalizzate al compiacimento del proprio Signore. Anche se il ramo di competenza riguarda il culto dei morti attraverso riti funebri che allevino il trapasso a tutti i deceduti, i sacerdoti dell'Oscuro perseguono in maniera capillare e con astuzia, tutti gli obiettivi del proprio dio cercando di interpretarne la volontà. I sacerdoti vashnaariani oltre ad officiare i riti funebri, tenderanno sempre ad agire per portare seguaci al proprio signore agendo spesso nell'ombra per raggiungere il propri obiettivi e accrescere il loro potere; essi insinueranno sempre il dubbio nella mente degli uomini al fine di destabilizzarne le certezze ed avere terreno fertile su cui agire. Altresì sono propensi a castigare quanti ritengono indegni e irrispettosi degli dèi.

Atti di devozione:

Onorare i morti. Punire i peccatori. Creare disordine e discordia.

Crimini gravi:

Deturpare tombe e cimiteri. Essere indolenti, arrendersi, lasciarsi andare. Essere indulgenti con i peccatori.

Rapporto con i fedeli di altre divinità:

Pur riconoscendo l'autorevolezza della altre Divinità Umane e rispettando le loro prerogative, i fedeli di Vashnaar ritengono il proprio Dio il più potente e il più temibile. Ritenendo la conoscenza una fonte di potere, trovano particolare affinità con gli Oghmariti e con loro cooperano frequentemente. Sia contro governi indesiderabili che in seno alle organizzazioni malavitose, è comune che le tendenze sovversive dei Vashnaariani e le tendenze anarchiche dei Danuiti conducano ad alleanze più o meno durature. A causa delle profonde differenze negli ideali e nelle priorità, la vicinanza prolungata tra i Vashnaariani e i Cromiti può facilmente essere fonte di contrasti a livello politico, sociale e personale, anche se la cooperazione dei rispettivi patroni nel giudizio e nel castigo dei peccatori li costringe di frequente ad accordarsi forme di rispetto utilitaristico. Inoltre, l'avversione di entrambi i cleri per le eresie e i culti pagani potrebbe condurre a cooperazioni finalizzate ad arginare l'espansione nei domini dei Sette o a sradicali del tutto. A differenza dei Cromiti, che su questo fronte prediligono favorire o imporre conversioni, i Vashnaariani spesso adottano nei confronti dei devianti la via della persecuzione o dello sterminio.

Visioni in particolari aree geografiche:

A causa del bando emanato da Julian Da Silva, che rimase in vigore dall'A.I. 218 ai primi mesi dell'A.I. 287, il culto di Vashnaar rimase prospero esclusivamente nelle Terre Selvagge, pur non mancando nel Continente Umano sette segrete, cellule anarchiche o bande criminali che lo praticavano illegalmente. A partire dall'A.I. 287, venne reintrodotta anche nelle capitali e nei maggiori centri abitati del Regno delle Westlands e dell'Impero di Amon ma esclusivamente nella sua versione promossa dall'Ordine degli Eterni, priva delle pratiche necromantiche e delle alleanze demoniache che lo caratterizzavano in passato. Queste vecchie usanze, tuttora considerate eretiche da tutti i cleri dei Sette, sopravvivono segretamente tra fuorilegge, necromanti e demonisti residenti ai margini della società o lontano dalla civiltà.

Personaggi storici fedeli:

Prima del bando del culto di Vashnaar nell'A.I. 218, molti suoi seguaci si distinsero come sovrani fieri e spietati, aristocratici machiavellici, ecclesiastici votati a flagellare i peccatori o signori del crimine avidi e sanguinari. Figure del genere, vissute in epoche più o meno remote ma in alcuni casi tuttora in circolazione grazie alle loro arti oscure, sono il Re Nero Surtur, il Pontefice Yesh, il sovrano di Hammerheim Zarquon Locrydan, il Sommo Primarca di Edorel Tormod Wardrop e Lord Saren Valraun dell'Impero unito.

Info GDR Off per chierici e paladini: Regni: Loknar. Hammerheim massimo 2 e Amon solo 1, in entrambi i casi con forti limitazioni alle cariche.

APPROFONDIMENTO

STORIA ANTICA

In base alle scoperte avvenute nell'A.I. 286, nel corso della crisi provocata dalla Congrega delle Ombre, la storia della Chiesa di Vashnaar potrebbe essere suddivisa in diverse epoche.

In principio, nei millenni dimenticati, il culto dell'Oscuro era amministrato dall'Ordine degli Eterni, una potente istituzione ecclesiastica a cui tutti i seguaci del Dio dovevano obbedienza, pena la morte. Gli Eterni promuovevano l'idea che la prosperità dell'Umanità necessitasse il dominio incontrastato dei migliori e dei più ambiziosi, affiancato dall'arginamento dell'influenza dei deboli, degli incapaci e dei corrotti dal peccato. Al tal fine si occupavano di perseguire i blasfemi, i miscredenti, gli idolatri e i profanatori dei siti sacri, sterminavano i pagani che inquinavano i domini dei Sette, praticavano i sacrifici per placare l'ira degli Dei, e dispensavano torture e morte ai peccatori per conto di tutti gli altri cleri. Infine presiedevano ai riti funebri, contrastavano le insidie degli spiriti inquieti e mediavano tra i vivi e i morti. A quei tempi nessuno osteggiava la venerazione di Vashnaar, anche se la coesistenza tra Cromiti e Vashnaariani anche allora era travagliata e spesso conflittuale. Sebbene non appartenesse alla Chiesa dell'Oscuro del Continente Umano, il Re Nero Surtur fece la sua comparsa a quei tempi, in un momento sconosciuto.

Attorno al -300 C.I., la scoperta della sua esistenza durante le prime esplorazioni delle Terre Selvagge suscitò in molti la convinzione di poterne emulare i poteri per ergersi ad una statura analoga alla sua. Le reali finalità di quelle facoltà tuttavia all'epoca restarono un mistero e, come tali, vennero fraintese. Accecati dalle promesse della necromanzia, molti Vashnaariani accolsero in sé l'oscurità per vederle soddisfatte. Due divennero i loro obiettivi: liberarsi dal giogo dei loro superiori e regnare incontrastati sui comuni mortali. Si organizzarono quindi nella Congrega dell'Eclisse e diffusero le loro idee tra le schiere dei fedeli dell'Oscuro che gli Eterni mantenevano sottomesse. In breve le adesioni alla nuova arte dilagarono perché il potere che prometteva era più facile da ottenere rispetto a quello fornito dalle complesse pratiche degli Eterni. Diventati prevalenti nella Chiesa, i necromanti insorsero contro i loro precedenti maestri e, cogliendoli di sorpresa, li sterminarono. Lo scorrere dei secoli trasformò l'eresia della Congrega dell'Eclisse nella nuova ortodossia della Chiesa di Vashnaar e il nome dell'organizzazione cadde in disuso, perché non esisteva più nessuno da cui i suoi adepti potessero distinguersi. La pratica della necromanzia inasprì i rapporti tra il clero dell'Oscuro e gli altri ma i suoi esponenti continuarono ad operare nei centri abitati, svolgendo gran parte delle mansioni che in precedenza erano svolte dagli Eterni, come i riti funebri e le torture. Fu in quest'epoca che alla guida di tutto il clero dell'Oscuro del Continente Umano ascese il Pontefice Yesh, già Sommo Sacerdote di Edorel, che sarebbe diventato uno dei più potenti necromanti e demonisti di tutti i tempi.

Nei primi due secoli dopo l'inizio della Conta Imperiale, figure temibili devote a Vashnaar come Zarquon Locrydan e Tormod Wardrop salirono rispettivamente sui troni di Hammerheim e Edorel, mentre nelle terre in cui in seguito sarebbe sorta Amon vivevano famiglie di necromanti di antica discendenza. In questo periodo, la partecipazione dei Vashnaariani alla società dei propri regni non veniva ostruita e le confraternite religiose devote all'Oscuro erano generalmente rispettate per timore. Tuttavia, gli eccessi dei tiranni incapaci di governare non avevano lunga vita e in genere causavano la loro caduta per mano altrui. In quest'epoca, tra Vashnaariani e Cromiti intercorrevano accese rivalità, come quella tra Esekraas Nuravion, la guida della Confraternita degli Eburnei di Edorel, e Santa Hildelith di Amon. Tuttavia, senza l'inatteso contributo della figlia del primo, la necromante Alagard Nuravion, i Quattro Santi di Amon non sarebbero mai riusciti a creare la Teriaca dei Miracoli che curò la Peste Scarlatta in tutto il continente.

L'avvento del Re Nero nell'A.I. 191 e la Grande Guerra che ne conseguì determinarono il principio della decadenza della Chiesa di Vashnaar di ispirazione eclissiana. Alcune fazioni che le appartenevano, come i Necroviri di Amon, si schierarono con Surtur e vennero in gran parte sterminate. Quelle che restarono neutrali, come gli Eburnei di Edorel, subirono sanguinose rappresaglie causate dall'avversione che le azioni delle prime avevano procurato anche a loro. Altri, nonostante fossero rimasti fedeli a Re Julian durante il conflitto, vennero reclusi o giustiziati a causa del bando del culto di Vashnaar che egli emanò nell'A.I. 218. Solo nell'A.I. 286 emerse che quel provvedimento aveva la finalità di reprimere le proteste della Chiesa di Vashnaar per l'esilio imposto dal sovrano all'intera casata dei Valraun. Il suo Signore, Lord Saren, era un membro della corte imperiale segretamente vashnaariano e aveva scoperto e denunciato che lo sterminio della popolazione di Deanad nell'A.I. 193 era stato attuato dai soldati di Hammerheim per evitare la secessione del villaggio dal regno. Ciò dimostrava che la colpa di quelle morti e delle conseguente diffusione della Peste Scarlatta, di cui i trucidati erano infetti, non era di Vashnaar ma gli era stata addossata dal sovrano per coalizzare i suoi sudditi contro le forze di invasione del Re Nero. La presunta morte dell'Imperatore nell'A.I. 221 non impedì alle persecuzioni religiose di proseguire durante la reggenza di sua moglie Alyndra Arnoux e durante il successivo regno di Morgan Da Silva. Nel corso di quei decenni, la maggior parte dei seguaci dell'Oscuro vennero costretti a rinnegare la propria devozione o finirono uccisi. I più tenaci tuttavia sopravvissero sotto mentite spoglie, organizzandosi in sette segrete o lasciando la civiltà in favore delle Terre Selvagge. Alcune potenti organizzazioni, come la temibile alleanza di Lich conosciuta come Congrega delle Ombre, sorsero e si consolidarono nei primi decenni del dopoguerra, mantenendosi nascoste in luoghi remoti o inavvicinabili.

L'ETÀ DEI FLAGELLI

Nell'A.I. 266, l'Impero si disgregò nei regni di Hammerheim, Amon ed Edorel. Il bando del culto di Vashnaar sopravvisse all'evento, poiché i maggiori ecclesiastici del continente lo ribadirono durante il Concilio delle Chiese Unite. In linea con le distorsioni volute dall'Imperatore Julian, nella stessa sede venne stabilito che i funerali dei seguaci di Crom, Althea, Aengus, Danu, Awen e Oghmar venissero celebrati dai sacerdoti della Divinità a cui ciascun defunto era stato più devoto. A seguito di queste decisioni, legioni di Demoni e Nonmorti guidate dall'Antipaladino Kirowon flagellarono tutti i regni, al fine di reintrodurvi il culto dell'Oscuro attraverso la forza e il terrore. Infine, la scoperta che Surtur era stato la causa di tutte le tragedie della sua vita convinse Kirowon a unirsi ai suoi nemici contro il proprio mandante. La sfida al Re Nero risultò in un duello che si concluse con la morte del suo ex-campione e nella fine della sua crociata. Il ventennio seguente fu il più sanguinoso dai tempi della Grande Guerra e viene definito da alcuni storici l'Età dei Flagelli. Nel giro di pochi anni infatti gli avversari di Vashnaar subirono la crociata dei Generali dell'Abisso, la comparsa della Torre Nera, la Guerra degli Spiriti, la crisi delle anime causata dal Re dei Lich Volker, il ritorno di Tormod Wardrop, la Piaga delle Westlands e il risveglio di Yesh. Guidati dalla brama di vendetta, da nuove ambizioni ispirate da Demoni e Nonmorti e dal dovere morale di combattere chiunque impedisse il culto di Vashnaar, molti dei suoi seguaci emersero dalle ombre e scatenarono un'epoca di violenza senza precedenti. Sacrifici umani, sortilegi nefasti, roghi di eretici e scontri armati devastarono i regni. Nell'A.I. 268, alcuni Vashnaariani scelsero una via diversa, unendosi a un'ondata migratoria di oppressi in cerca di libertà. Sulle coste orientali delle Terre Selvagge, in prossimità di pericoli che avrebbero scoraggiato i più, parteciparono alla costruzione della città di Loknar e la resero prospera e influente. Nell'A.I. 278, rifondarono la Chiesa di Vashnaar e trasformarono la città in una teocrazia oscura. Ciò provocò l'ostilità degli altri regni e scatenò innumerevoli conflitti. Nonostante la fine ufficiale della teocrazia nell'A.I. 284, Loknar continuò a dover prevalere con le armi su tutti quelli che ne minacciavano l'esistenza. Attraverso molteplici vittorie militari e successi diplomatici, i suoi abitanti si garantirono la possibilità di tornare a frequentare i vecchi regni, mentre l'indebolimento degli oppositori di Vashnaar nel Continente Umano portò a una riduzione delle persecuzioni e alla comparsa di nuove comunità di fedeli che professavano più apertamente la loro devozione. Dopo decenni di impiego esiguo e principalmente superstizioso, riapparvero candele nere nei pressi di alcune tombe e tra le rovine dei luoghi di culto di Vashnaar, come era usanza prima del bando dell'A.I. 218.

IL RITORNO DEGLI ETERNI

Nell'A.I. 286, la Torre Nera venne reclamata dalla giovane setta dei Custodi, alcuni malviventi di Hammerheim fondarono il culto degli Immacolati, tra i Corvi di Darkhold apparvero i misteriosi Sacerdoti della Notte e nell'Impero di Amon si verificò l'insurrezione dei Leoni Neri. A favorire l'ascesa di molte di queste organizzazioni fu la Congrega delle Ombre, che nello stesso anno riemerse dal suo occultamento decennale. Nell'intento di rimediare al fallimento di Surtur e punire chi aveva assecondato il bando del culto di Vashnaar, risvegliò molti Imperituri ostili dei tempi antichi; destabilizzò i regni continentali servendosi dei Leoni Neri e dei criminali di Darkhold; sfruttò i caduti dei conflitti tra Amon, Hammerheim, Helcaraxe e Kard Dorgast per assemblare costrutti di carne e veicolare infezioni; infine invase Deanad e le terre limitrofe con sterminate orde di Nonmorti. Nel corso delle ricerche di un metodo per fermare le Ombre, i più oscuri segreti dell'Imperatore Julian tornarono alla luce, si apprese che Crom gli aveva imposto la condizioni di Imperituro come punizione per aver osato bandire il culto di un Dio e si scoprì che i Valraun erano stati sigillati in una prigione di ignota origine, che era definita Tomba degli Antichi Dei. La sua apertura il 21 Dodecabrullo 286 svelò che Lord Saren e i suoi familiari erano sopravvissuti grazie alla facoltà degli Eterni di trasformarsi in Imperituri. Infatti, all'insaputa di tutti i loro contemporanei, essi erano gli ultimi esponenti ancora in attività del loro Ordine, dopo il suo sterminio di secoli prima. I Valraun, nell'A.I. 218, si erano già scontrati con il nucleo originario della Congrega delle Ombre ed erano gli unici a disporre di capacità in grado di contrastare le difese letali che impedivano agli eserciti di combatterla. Il Regno delle Westlands, l'Impero di Amon e la città di Loknar siglarono allora un'alleanza con i membri dell'antica casata per garantirsi la loro assistenza in battaglia. In cambio, Hammerheim e Amon accettarono la loro richiesta di riaprirsi al culto di Vashnaar praticato secondo la loro dottrina, mentre Loknar accettò di abbandonare la sua ispirazione eclissiana e convertirsi integralmente. A quel punto, la notte del 7 Macinale 287, le forze congiunte di Hammerheim, Amon, Loknar, Tortuga, Cavalieri dell'Alba, Accademia, Uruznidir e Druidi attaccarono la sede della Congrega delle Ombre nascosta tra le montagne di Deanad e distrussero tutti i suoi innumerevoli schiavi nonmorti. I Lich, tuttavia, riuscirono a fuggire sfruttando una rete di portali. Da quel momento, di loro non si ebbero più notizie certe.

SVILUPPI RECENTI

Negli ultimi anni, tra i seguaci di Vashnaar di tutti i regni devoti ai Sette la dottrina e le usanze insegnate dai Valraun sono diventate prevalenti, anche grazie ai trattati che non consentono la diffusione di forme alternative di culto. I loro discepoli stanno a loro volta istruendo nuovi sacerdoti e paladini dell'Ordine degli Eterni e ai più promettenti tra questi viene garantito il privilegio di essere ricevuti alla Tomba degli Antichi Dei per attingere direttamente alla sapienza dei Valraun. Il nuovo clero di Vashnaar gradualmente ha riguadagnato le sue antiche prerogative, come il castigo dei peccatori, la celebrazione dei riti funebri e la custodia dei segreti. Tuttavia, lontano dai maggiori centri abitati persistono covi di Nonmorti e cultisti ancora dediti alla necromanzia e al demonismo. I nuovi Eterni operano al fine di snidarli e sterminarli ma prevalere definitivamente contro forze del genere potrebbe richiedere decenni, ammesso che le tentazioni che generarono gli adepti dell'Eclisse possano mai abbandonare del tutto i mortali.

3.2.6 Althea

“Non recar danno a ciò che la Signora sa plasmare godi di germogli e frutti, cercala al susseguirsi di stagioni, beati di colori e odori, dormi nel grembo della sua verde protezione.”

Nomi:

“Dea delle messi, della prosperità e della fertilità”, “Custode delle foreste”, “Madre delle Madri”.

Simboli sacri:

spighe di grano a ricordare le messi e i prodotti della terra, i suoi colori araldici sono il verde ed il giallo.

Festività:

Alla Dea viene dedicato il mercoledì ed il mese di Madrigale.

Descrizione:

Rappresentata con candido e vellutato incarnato e una lunga coda di capelli argentei.

Storia e leggende:

Sorella e moglie di Crom, dal cui grembo sono nati Awen, Aengus e Danu. Si racconta che abbia creato la fauna e la flora dai capelli di Nyp. Althea pose fine alla guerra tra i due fratelli e generò Oghmar conficcando il cristallo che aveva ucciso Nyp nel tronco di un'enorme quercia dal cui germoglio si generò il dio. Anticamente Althea veniva venerata seguendo quattro diversi aspetti, legati alle altrettante quattro stagioni: ognuna di essa ricalcava i volti della Dea che mutano in base al ciclo naturale della terra stessa. Così la Althea veniva chiamata e conosciuta con quattro nomi differenti ed a lei dedicato un rituale ad ogni cambio di nome, all'inizio di ogni stagione: Maecinalea in Primavera, Estrela durante l'Estate, Foliaris in Autunno e Niivae nella stagione d'Inverno.

Caratteristiche:

Dea della vita, della natura, dell'equilibrio.

Althea è una divinità moderata e in perfetto equilibrio tra bene e male così come lo sono i cicli naturali. Ella plasma e conserva la vita ogni giorno, è l'entità dalle cui mani ogni creatura ha avuto inizio, per questa ragione è anche protettrice delle partorienti e delle madri. Althea è Madre e Custode, si dice che il suo sguardo segua ogni nascita e doni alla terra i cicli delle stagioni che fanno fiorire gli alberi in primavera ed ingiallire le foglie in autunno regolando, così, l'essere ed il divenire, inesorabilmente, fin dall'inizio della vita sui continenti conosciuti. Althea è dotata di enorme potere potendo, se lo volesse, dominare e condurre qualunque forma di vita secondo il suo volere. La dea preferisce osservare il conflitto tra i due fratelli agendo affinché tra i due vinca sempre l'equilibrio e intervenendo, a favore dell'uno o dell'altro, soltanto se questo ne fosse minacciato.

Aspetti positivi:

Equilibrio – Salute – Fertilità

Aspetti negativi:

Indolenza – Vanità – Intransigenza

Seguaci:

La Madre di tutte le Madri è la guida dei coltivatori, di chi segue i cicli della natura, di viaggiatori di ventura, cacciatori e addestratori, nonché levatrici, balie e artigiani dei prodotti agricoli. A lei vengono offerti i migliori frutti e dedicati i più bei fiori. Le madri si rivolgono a lei affinché protegga i propri figli e le guidi nella cura dei pargoli. Chi ne segue il credo rispetta le creature, i cicli della vita, nascita e morte, contemplando e non distruggendo ciò che la dea crea. Osserva ogni forma di vita e potere naturale come sua presenza traendone ciò che di meglio può offrire, senza mai alterarli. Le più giovani e le mogli dedicano alla Dea preghiere e rituali in attesa di un figlio o di una buona unione, e ad Althea vengono inoltre rivolte le preghiere degli orfanelli e dei solitari affinché lo sguardo materno li conforti e li protegga. I seguaci di Althea si riconoscono dai loro modi equilibrati e senza eccessi. Si trovano a loro agio nei boschi e nelle campagne piuttosto che nelle grandi città dove, se costretti a viverci, cercheranno sempre di rifugiarsi in parchi e giardini. Di indole aperta e positiva preferiscono la compagnia alla solitudine circondandosi spesso di creature animali. I fedeli di Althea sono spesso cerusici, erboristi, allevatori, contadini, guardaboschi.

Clero:

I sacerdoti di Althea sono famosi per la loro esperienza nel campo ostetrico e medico, loro vera e propria vocazione e missione di vita. Le levatrici sono spesso sacerdotesse di Althea o da esse addestrate. I ministri del suo culto seguono i cicli naturali delle stagioni scandendo attraverso essi rituali e preghiere, spesso coltivano i campi per entrare in miglior comunione con la dea o scoprirne tutti i poteri dati attraverso la terra stessa ai suoi frutti. Non è raro scorgere giovani sacerdotesse, adornate solo di fiori e foglie, compiere rituali di iniziazione legati alle abitudini contadine, consumati in campi di grano maturo, o celebrare la fertilità del grembo delle giovani nelle ricorrenze primaverili. I sacerdoti altheiani sono anche acerrimi nemici di chi altera la vita o non ne rispetta i cicli, di chi dispensa morte senza che essa serva al sostentamento o al mantenimento delle forze vitali e naturali; vengono chiamati per benedire messi e semine, divenendo anche spesso consiglieri preparati e fidati di contadini e degli allevatori.

Atti di devozione:

Preservare l'equilibrio naturale e la vita. Accudire gli infanti. Generare e far prosperare la vita.

Crimini gravi:

Deturpare la natura alterandone l'equilibrio. Uccidere le creature di Althea per fini che non siano il sostentamento. Far del male a malati, bambini o donne incinte, causare malattie.

Rapporto con Vashnaar e i suoi seguaci: Neutrale

I fedeli di Althea si pongono con un atteggiamento di totale neutralità nei confronti del conflitto tra Crom e Vashnaar. Il loro scopo è quello di far sì che mai uno possa prevalere sull'altro limitandosi ad osservare ed intervenendo solamente quando l'equilibrio sembra essere compromesso.

Visioni in particolari aree geografiche: Il culto di Althea è diffuso in tutte le terre umane, con maggior concentrazione nei piccoli centri rurali, più che nelle grandi città. A Nosper così come a Seliand o a Cheshire, comunità agricole e contadine, la dea ricopre un importante ruolo per tutti gli abitanti che vivono dei prodotti della terra. Molti Eracliani seguono con dedizione tale culto, ritrovandosi nella sua neutralità e nella semplicità della vita naturale, spesso raminga, regolata dai cicli stagionali.

Personaggi storici fedeli:

La regina Leanna aveva per Althea grande amore e alla dea dedicava celebrazioni e festività, perciò il 10 Madrigale, anniversario della morte della Regina, vengono dedicate ad Althea commemorazioni e rituali ed in questa occasione è usanza scambiarsi piccole piante grasse i cui rari fiori ricordano le bellezze del creato di Althea.

Info GDR Off per chierici e paladini: Va ricordato che la neutralità e l'equilibrio auspicati da Althea sono riferiti rispettivamente alle diatribe tra Crom e Vashnaar e alla natura. Il Chierico di Althea non si ergerà mai a giudice dell'operato dell'uomo per preservare un equilibrio politico da un punto di vista soggettivo e non interverrà mai in modo subdolo. Per tale ragione non sono ammessi, da parte di chierici e paladini che godono dei favori di Althea, azioni come taglieggi e omicidi o pvp che non siano per difesa.

3.2.7 Aengus

“Bagnata di fuoco la mia arma risplenderà della sua arte, non cenere ma fiamma che forgia, Potenza e Perfezione dalla roccia del cuore della sua Montagna.”

Nomi:

“Dio del fuoco e della roccia”, “Il Fabbro degli Dei”, “Il Dio degli Artigiani”.

Simboli sacri:

un Martello da fabbro, talvolta una Forgia, o alte Montagne lambite dal Fuoco. A seconda del luogo può essere rappresentato con altri tipi di attrezzi da lavoro, come un piccone o un mantice; generalmente tutte le raffigurazioni presentano motivi fiammeggianti e colorazioni tendente al rosso.

Festività:

Comunemente a lui viene dedicato il martedì e il primo del mese di Madrigale.

Descrizione:

Viene raffigurato come un uomo dalla corporatura tozza ed una lunga barba di fuoco, le mani possenti e ferme, temprate e salde come quelle dei fabbri, i capelli sono crespi, i lineamenti marcati e duri, mentre la pelle è lucida e annerita dal lavoro e dal fumo.

Storia e leggende:

Figlio di Crom ed Althea e fratello di Danu e Awen; si tramanda che egli creò, dalle carni di Nyp, la terra, le rocce e le montagne di lava che controlla con fermezza. Al dominatore del fuoco viene attribuita la sacra forgiatura delle due armi di Crom, Oscillante e Risplendente; si crede che la sua fucina sia da qualche parte nel cuore di un vulcano delle isole del Sud di Ardania e che lì dia vita ad armi, destinate solo agli Dei, dai poteri magici e incommensurabili. Si narra che solo i più abili artigiani e fabbri dopo la morte possono avere l'onore di essere accolti da lui nella sua fucina per poter lavorare accanto a lui, forgiando instancabilmente per l'eternità artefatti leggendari e straordinari oggetti. Ad Aengus è legata la leggenda del drago Niflhel che si racconta sia stato creato dal dio dallo stesso cristallo di Algera che uccise Nyp.

Caratteristiche:

Dio del fuoco, dell'artigianato, delle tradizioni e dell'onore. Aengus è il protettore di ogni artigiano, in special modo di coloro i quali lavorano metalli e creano leghe, dunque anche orafi, maniscalchi, stagnini. Il Dio del Fuoco protegge gli instancabili lavoratori e dona loro le migliori abilità soprattutto se si tratta della lavorazione dei metalli. I laboratori artigianali e le forge vengono consacrati a lui, armi e armature vengono benedette in suo nome affinché chi ne fa uso possa beneficiare della sua forza e della sua veemenza. L'inalterabile roccia è simbolo di forza, così anche Aengus domina con l'irruenza e la passione che la caratterizzano divenendo, quindi, emblema di potenza, tenacia e abnegazione. Il fuoco è elemento purificatore, così Aengus lo utilizza per depurare ogni forma di imperfezione, errore o colpa.

Aspetti positivi:

Abnegazione – Coraggio – Forza

Aspetti negativi:

Ira – Violenza – Grettezza

Seguaci:

Non è difficile trovare fedeli di questa divinità in ogni regno umano, villaggio o comunità, essendo protettore dei lavoratori e di chi instancabilmente produce artigianato. Aengus mette a nudo il cuore della roccia e per la sua abilità riesce a costruire armi, armature ed oggetti di pregevole fattura, perciò ogni artigiano auspica la sua protezione ed i suoi favori. Lavorare i metalli nel migliore dei modi, scavare fin nel cuore dei monti, è il miglior modo per onorarlo e sperare di assumere in sé le sue abilità. Lavorare con meticolosità è, per i seguaci di Aengus, un modo per purificare se stessi attraverso il fuoco e avvicinarsi al divino attraverso la perfezione delle loro opere. La loro ambizione è essere ricordati dai propri discendenti, comunità e persino regni, per le egregie opere che portano il loro marchio; per questa ragione, frequentemente, sulle tombe dei più grandi artigiani fedeli al dio della forgia vi è scolpito, generalmente in metallo, un busto raffigurante il volto del deceduto, affinché egli non venga mai dimenticato. I seguaci di Aengus, avendo dedicato gran parte della loro vita al lavoro e all'allenamento, non si sono dedicati molto allo studio e al pensiero, pertanto i loro modi risultano spesso rudi e poco raffinati e denotano una ristrettezza di vedute dovuta all'acquisizione di dogmi su cui raramente si interrogano. Sono spesso sanguigni e preferiscono la forza al dialogo. Sono frequentemente di natura rissosa e chiassosa e amano vantarsi delle loro imprese. Molto sviluppato in ciascuno di loro è il senso dell'onore, non si rimangerebbero mai la parola data considerandolo un affronto verso il proprio dio e andrebbero incontro alla morte pur di mantenere una promessa fatta. Di

indole conservatrice, i seguaci di Aengus sono molto legati alle tradizioni che rispettano sempre e vogliono far rispettare. La costante ricerca della perfezione nella creazione dei loro artefatti, li porta frequentemente ad estendere tale ricerca anche al di fuori del loro lavoro.

Clero:

I sacerdoti di questa divinità sono molto spesso artigiani e fabbri, esperti di armi ed abili lavoratori di metalli. I rituali che gli vengono rivolti sono poco sfarzosi, intimi e riservati a suggellare l'unione che questi umani percepiscono col proprio dio dopo ore di lavoro faticoso e spesso solitario all'interno di miniere e sui monti. E' diffusa la credenza che solo chi lavora per molto tempo col fuoco e il metallo rovente può comprendere la solennità dei loro rituali. Spesso riservato oppure vivace come fiamme, chi diffonde il credo di Aengus benedice gli artigiani e le attività lavorative dei vari regni invocando la protezione della sua divinità. Molti sacerdoti di Aengus non si limitano a benedire le forge e i luoghi di lavoro e a consacrare armi e armature, ma si impegnano attivamente nella formazione e nell'equipaggiamento degli eserciti combattendo essi stessi con coraggio ed onore. I paladini di Aengus servono con impeto il loro dio lanciandosi senza timore contro i nemici impugnando armi benedette da loro stessi.

Atti di devozione:

Raggiungere la perfezione nel lavoro artigianale. Consacrare al dio armi e armature. Rispettare le tradizioni. Difendere e proteggere i lavoratori.

Crimini gravi:

Oziare. Essere codardi. Offendere il lavoro e i lavoratori.

Rapporto con Vashnaar e i suoi seguaci: Diffidenza

I seguaci di Aengus non riescono a comprendere fino in fondo le motivazioni che portano Crom e Vashnaar in conflitto, ma, se obbligati, sceglieranno di unirsi alla causa del Padre sostenendolo con la forgiatura di armi e armature oppure schierandosi accanto a lui in una eventuale battaglia.

Visioni in particolari aree geografiche:

Nelle terre nordiche, prima della riscoperta dell'Antica Via nel 285, Aengus era il dio maggiormente venerato. Egli incarnava ideali di eroismo in battaglia e avrebbe guidato i deceduti in battaglia verso le grandi sale del Valhalla.

Personaggi storici fedeli:

Oltre allo splendente Ocelon, paladino di Aengus e grande in bellezza e nobiltà, un altro paladino ricordato è Drell Van Reld il Grande Fabbro, che forgiò un'argentea corazza per proteggere la vita di Ulrich nella battaglia contro Kirowon: il bianco splendore contro la nera lama d'ombra.

3.2.8 Danu

E di onde e increspati flutti bagnerai le terre, Tempesta e Burrasca a consumare la storia, impetuosa sarà la notte e placido il mattino al sorriso della Marea.”

Nomi:

“Dea delle Stelle e dei Mari”, “Signora delle Maree”, “Dea della Luna”, “Protettrice dei marinai”.

Simboli sacri:

un effigie della luna in una delle sue diverse fasi, le onde del mare, le stelle. Il colore simbolico per eccellenza è il blu scuro

Festività:

Il giorno a lei dedicato è il lunedì. I mesi dedicati alla dea sono lithe e solfeggianti. Antedain è il mese dedicato alla luna.

Descrizione:

Viene rappresentata come una donna con lunghi capelli neri, l’incarnato etereo e pallido come luna, avvolta in un manto blu risplendente di mille gemme.

Storia e leggende:

Figlia di Crom ed Althea, Danu è la creatrice degli astri, delle nuvole e del mare delle cui creature che lo abitano, la madre Althea le ha affidato il controllo. Alcuni teologi e storici ritengono che nei tempi antichi fosse conosciuta con il nome di Antedha, spesso rappresentata come una dea guerriera armata di uno scudo con glifo di luna, il cui nome è stato storpiato per il mese di Antedain, dedicato proprio alla luna Nut. Esistono numerose leggende che la vedono come protagonista: Una delle più diffuse racconta dell’animo gentile di un pescatore che un giorno incontrò sulla riva del mare una fanciulla ferita. L’uomo ne ebbe cura finché un mattino scomparve nel nulla. Si dice che da allora non ci sia mai più stato un solo giorno in cui il pescatore abbia fatto ritorno a casa a mani vuote tanto da sembrare che il mare stesse gli facesse dono dei pesci migliori. Alcune leggende riguardano le conchiglie, assunte come fiori dei Giardini Marini di Danu, di cui è formata l’armatura del Guardiano dei Mari. Questa leggenda narra di un guerriero che, perduto un braccio in battaglia, si gettò col suo cavallo da uno scoglio affidando la sua sorte alla Dea. Danu, colpita da tanta sofferenza e devozione, lo coprì di conchiglie incrostando la sua armatura, gli donò arti tentacolari e possenti muscoli, mutò il suo destriero in un regale cavalluccio marino e lo rese immortale guardiano dei suoi oceani. Secondo la tradizione Danu dimora su un enorme carapace, il Paravone, che affiora dalle acque una volta ogni 100 anni e rimane a galla per un anno intero, il medesimo in cui Danu dispensa i suoi migliori doni. Alcune credenze invece la vorrebbero abitante dei fondali più bui e ricchi di creature marine. Si narra che abbia respinto fratello Awen, invaghitosi di lei, per amore della libertà.

Caratteristiche:

Dea del mare e degli astri, della speranza e della libertà. È padrona indiscussa degli oceani e delle sue profondità e ha il completo dominio su tutte le creature che lo abitano. Dispensatrice di luce attraverso la luna e le stelle, è a suo agio anche nell'oscurità degli abissi marini e non manca, talvolta, di oscurare la volta celeste con nuvole da lei stessa create e di scatenare tumultuose tempeste. Danu è una dea forte e indipendente, ma può essere anche vendicativa se dovesse sentirsi trascurata, raggirata o dovesse subire un torto. Danu sa essere generosa dispensando speranza, fortuna e doni, ma il suo temperamento mutevole e a volte capriccioso, la rendono anche foriera di discordie e ripicche. Spesso ama mettere alla prova i suoi seguaci testandone la devozione e la fedeltà. Mentre Althea protegge il lato materno di ogni donna, aiutandole nel parto e nella maternità, Danu ne predilige, sostenendolo, l'aspetto più indipendente e progredito.

Aspetti positivi:

Libertà – Speranza – Generosità – Indipendenza

Aspetti negativi:

Egocentrismo – Vendetta – Volubilità

Seguaci:

Tutti coloro che si rispecchiano nelle caratteristiche della dea avranno sempre cura di onorarla e omaggiarla. I seguaci di Danu sono spesso individui che vivono o hanno vissuto nelle vicinanze del mare imparando a temere e rispettare il suo regno. Chi prende il mare sa che deve ossequiare e temere la dea, non mancherà mai farle un dono simbolico prima di salpare e di ringraziarla una volta approdato. I fedeli di Danu sono spesso persone volubili e legate alla propria indipendenza. Per loro, il diritto alla propria libertà viene prima di ogni cosa e il mare, enorme e sconfinato, li rappresenta. Combattono con passione ogni forma di oppressione e sottomissione. Vedendo nella dea il simbolo femminile per eccellenza, hanno sempre un occhio vigile nei confronti di tutte le donne che incarnano le caratteristiche danuite. I loro modi sono spesso spiccioli, alle volte schietti fino al punto da risultare sgradevoli, non sono mai disposti a sottomettersi a qualcuno e difficilmente si affiancheranno a chi non rispetta i loro ideali. Se offesi o oltraggiati tendono a essere vendicativi.

Clero:

Pensare ai sacerdoti di Danu semplicemente come coloro che intercedono con la dea per propiziare le lunghe traversate marine è riduttivo, essi operano anche affinché la Signora della Maree venga compiaciuta rendendo le genti libere da ogni forma di catena. Il Clero di Danu sarà sempre pronto ad intervenire qualora il diritto alla libertà di chiunque sembri essere minato, particolare attenzione presterà alle donne vigilando perché nessun sopruso possa loro essere perpetrato. I sacerdoti di Danu sono persone libere e indipendenti, anche se affiliati ad una qualsiasi istituzione, essi agiranno sempre secondo i loro ideali appoggiando o contrastando le altrui scelte, a prescindere dalla divinità seguita.

Atti di devozione:

Prodigarsi con audacia per i mutamenti. Combattere per la libertà individuale e dei popoli. Vendicare i crimini contro la dea.

Crimini gravi:

Ostacolare i cambiamenti e il progresso. Offendere le donne e la femminilità. Privare un innocente della propria libertà.

Rapporto con Vashnaar e i suoi seguaci: Disinteresse

I seguaci di Danu sono del tutto disinteressati alle diatribe tra Crom e Vashnaar e si pongono nei confronti degli uni e degli altri con totale disinteresse fin quando essi rispettano gli ideali in cui credono.

Visioni in particolari aree geografiche:

La popolazione maggiormente affine a Danu è quella di Tortuga, popolo di corsari, pirati e navigatori. La dea rappresenta tutti i loro ideali e a lei si rivolgono sempre con ammirazione, rispetto e devozione. Il mare che per i Tortughesi è fonte di vita e guadagno, assume grande importanza nella vita di ognuno di loro, per tale motivo non mancano mai di ringraziarsi e omaggiare la dea prima di solcarlo, né di benedire ogni imbarcazione. Il rispetto per la dea e le sue caratteristiche si manifesta anche nei confronti delle donne che la rappresentano, essi, infatti, sono spesso ammaliati dalla loro sensualità, ma anche intimoriti da quelle che dimostrano un carattere fermo e volitivo. Prima della riscoperta dell'Antica Via, il popolo nordico faceva di Danu la seconda divinità per importanza dopo Aengus, a lei e al mare venivano affidati i drakkar con le spoglie dei defunti, ardenti delle fiamme di Aengus. Molti nordici che non hanno accettato il ritorno all'Antica Via, sono ancora influenzati da una visione della dea di stampo nordico.

Personaggi storici fedeli:

Wayle Da Silva, re di Hammerheim attualmente sepolto con i suoi cavalieri nel Tempio dedicato alla dea.

3.2.9 Oghmar

“Lontani echi di conoscenze perdute precedono il suo passo, vaga Grigio che di occhi chiusi guardi il mondo, e di saperi antichi adombri le menti bramosi al tuo passare.”

Nomi:

“Il Cieco”, “Il Dio Veggente”, “Il Grigio Sapiante”.

Simboli sacri:

un libro con iscrizioni arcane, un tomo vecchio e consumato, più raramente un cristallo sferico. Il suo colore è il grigio.

Festività:

Non ci sono giorni a lui dedicati ma si attribuisce alla sua figura il mese di lithe.

Descrizione:

Il suo aspetto è quello di un vecchio dalla lunga barba argentea, nonostante sia il dio più “giovane” secondo la creazione divina. Il volto è consumato da segni e pensieri, lo sguardo è corruciato e malinconico: sembra in eterna meditazione, completamente assorto dal suo desiderio di raggiungere la piena onniscienza, sebbene sappia che la ricerca sia vana.

Storia e leggende:

Oghmar nacque alla fine della guerra tra i due fratelli Crom e Vashnaar, a testimonianza della pace ristabilita. Il cristallo che uccise Nyp venne conficcato da Althea nella corteccia di un'enorme quercia e da essa nacque, come un germoglio di primavera, Oghmar, figlio della dea e della terra stessa. La tradizione tramanda che il suo cervello sia sempre in movimento: si dice che dopo il Gotterdammerung l'unica cosa che resisterà alla distruzione sarà il pensiero di Oghmar, che pervaderà l'intero universo. Alcuni sostengono che egli non sia cieco dalla nascita, bensì si sia cavato da solo gli occhi e li abbia gettati nel gelido pozzo di Barak Thor in cambio della possibilità di poter leggere nelle righe del Tempo e conoscere il futuro. Famosissimo è il libro magico Dar Art, di cui non si conosce origine né autore, e che si crede sia la prima testimonianza scritta di formule e riti arcani, la sua stesura viene attribuita ad Oghmar in persona. Una copia sembra sia custodita nella biblioteca centrale dell'accademia di Hammerheim, ma da almeno cinque generazioni essa non vede la luce.

Caratteristiche:

Dio della Sapienza, della Saggezza e della Tolleranza. Protettore dei maghi, degli studiosi e di chi cerca l'illuminazione spirituale, su molte copertine di libri antichi e in molti arazzi delle biblioteche umane si può trovare una sua immagine. E' l'essere più saggio che sia mai esistito, colui che conosceva sempre la risposta a ogni domanda. Oghmar osserva e si interessa di ogni fenomeno e ad ogni azione dei mortali lasciando a Crom il compito di giudicarne l'operato. Egli non è interessato alla guerra o al potere e, spesso confuso tra i mortali, preferisce l'esplorazione che conduce alla conoscenza in qualsiasi campo. Ha un rapporto fraterno con Awen con cui condivide la dimora tra un viaggio e l'altro e spesso ne condivide gli ideali di amore e di pace.

Aspetti positivi:

Conoscenza – Saggezza – Tolleranza Aspetti negativi: Ambiguità – Ambizione – Lassismo

Seguaci:

Maghi, cartomanti, divinatori e studiosi di ogni genere spesso gli rivolgono le loro preghiere sperando che il Cieco illumini loro la via. Fermarsi troppo su situazioni o concetti rende statico il pensiero che deve spaziare e muoversi così come il cervello di Oghmar, perciò non è raro vedere alcuni fedeli preferire la vita raminga, talvolta solitaria. Esplorando il mondo, i seguaci di Oghmar cercano di comprenderne le leggi e di studiarne i fenomeni. E' anche comune che i suoi fedeli seguano anni di studi per accrescere il sapere rimanendo nello stesso luogo consultando i tomi nelle vaste biblioteche. Frequentemente i luoghi di ricerca e studio, biblioteche, circoli arcani, sono guidati da fedeli oghmariti o dai suoi ministri religiosi. E' inoltre importante per il fedele la cura e lo sviluppo della memoria e delle capacità mentali. La conoscenza e il sapere, per il seguace di Oghmar, sono fini a se stessi e un omaggio al proprio dio, sono bisogni innati ai quali non riescono a rinunciare. Altresì la divulgazione di quanto appreso fa parte della loro missione, desiderando che i fatti e i fenomeni possano essere osservati con obiettività e di stimolo ad altri per ulteriori ricerche e approfondimenti. Non useranno mai la loro conoscenza per ampliare il loro potere e la loro ambizione si ferma al primeggiare negli studi, a guidare gli altri nel loro percorso di apprendimento o a gestire luoghi di sapere. La vasta conoscenza, l'innata curiosità e l'elasticità di pensiero fanno sì che il seguace di Oghmar osservi senza esprimere giudizi, egli comprende l'esistenza di diversi punti di vista e le molteplici sfaccettature della verità che non è mai assoluta e mai detenuta da un comune mortale. Per questa ragione, i seguaci del Grigio sono le persone più tolleranti di Ardania. Ad Oghmar si rivolgono i mistici in

generale affinché li illumini, sacerdoti per ricevere “suggerimenti” e far riaffiorare ricordi, studiosi, maghi, e tutti coloro che in un momento della propria esistenza necessitano dell’aiuto della conoscenza in sé.

Clero:

I sacerdoti di Oghmar passano l’intera vita ad ampliare le proprie conoscenze sulle arti, sui saperi, ricercando e credendo in questo modo di poter aiutare il proprio Dio il quale, quando l’anima si separerà dal corpo mortale, potrà leggervi dentro e continuare la propria ricerca. I rituali a lui dedicati sono misteriosi e poco diffusi, il rapporto tra i ministri di Oghmar e il dio è molto mistico e poco descritto, a lui vengono dedicate cerimonie particolari sia per invocare il suo favore su maghi e studiosi, sia per raccomandare la sua benedizione su biblioteche e luoghi di cultura. I cerimoniali sono poco diffusi e spesso sfociano nella divinazione, in trance mistiche ove alcuni riescono a ricevere visioni e predizioni.

Atti di devozione:

Acquisire e diffondere sapere e conoscenza. Studiare i fenomeni e gli eventi con curiosità. Approfondire fatti storici e presenti accaduti.

Crimini gravi:

Diffondere false conoscenze. Essere intolleranti, violenti, prepotenti. Censurare testi di divulgazione storica, magica o scientifica e religiosa.

Rapporto con Vashnaar e i suoi seguaci:

Oghmar e gli oghmariti guardano a Vashnaar come a ciascuna delle altre divinità, con rispetto e curiosità. Essi non giudicano, ma osservano ogni cosa fiduciosi che ogni esperienza insegni qualcosa di nuovo e li porti a comprendere sempre di più.

Visioni in particolari aree geografiche:

Il culto oghmarita è egualmente diffuso e praticato in ogni luogo abitato da umani. Ciononostante i seguaci preferiscono le aree che possano stimolare il pensiero e la mente quindi città progressiste e all’avanguardia come Hammerheim o libere come Loknar. I luoghi di culto sono spesso preposti all’archiviazione di saperi o alla riunione di studiosi: posti ove tomi, idee, conoscenze, vengono conservate, diffuse e scambiate.

Personaggi storici fedeli:

Uno dei suoi storici fedeli fu Archibald Durathor, Primo Consigliere della regina Leanna, fondatore dell’Accademia di Edorel governata da lui e dai suoi Primarchi, dediti allo studio delle arti alchemiche, arcane, devoti ad Oghmar.

Info GDR Off per chierici e paladini: La tolleranza e l’assenza di giudizio da parte di Oghmar non devono portare all’idea che ad un chierico di Oghmar tutto sia consentito. L’unica aspirazione per i suoi seguaci è conseguire la conoscenza attraverso lo studio, l’osservazione e la ricerca. Non è interessato al potere, al denaro, all’affermazione personale, è distaccato dalle questioni politiche e combatte solo per difesa di se stesso, del proprio regno o comunità. Non è consentito, quindi, di unirsi a gilde praticanti brigantaggio né accanirsi per pregiudizio contro alcuno. L’oghmarita non ha pregiudizi, è sempre disposto ad imparare e non perderà occasione per scrivere tomi e trattati su quanto appreso facendo in modo di insegnare e divulgare il sapere a chiunque, ma sempre con saggezza assicurandosi che questo non rechi danni.

3.2.10 Awen

“Invoca il suo sguardo benevolo e le sue braccia amorevoli, a curare lo strazio e il silenzio di chi si dona con amor alle genti che da lui son amate.”

Nomi:

“Dio dawenell’Amore e della Pietà”, “Dio degli amanti”, “Il Protettore dei deboli”.

Simboli sacri:

una rosa rossa, due mani intrecciate, una corda di tessuto prezioso e lucente intrecciata in uno o più nodi, o dei fiocchi di stoffa dorata, o comunque di colori cangianti. Il suo colore è l’oro.

Festività:

A causa delle leggende delle sue apparizioni in un giorno preciso, a lui viene dedicato il sabato di ogni settimana, così come il mese di Forense.

Descrizione:

Ha sembianze umane maschili ma tratti molto delicati, portamento aggraziato che ricorda le movenze femminili.

Storia e leggende:

Figlio di Crom ed Althea, contribuì alla creazione del mondo donando l’armonia e la bellezza alle opere dei fratelli e della madre. Ad Awen si devono, ad esempio, la bellezza di panorami suggestivi, lo splendore delle costellazioni, l’armonia del canto degli uccelli. Sempre desideroso di pace e armonia, pare che sia stato lui a convincere la madre ad intervenire nel conflitto tra Crom e Vashnaar e ad accogliere presso la propria dimora, nella Casa senza Notte, Oghmar il ramingo insegnandogli l’amore verso il genere umano. Le leggende dicono che in tempi antichi egli era solo il Dio della pietà e che sarebbe diventato la Divinità dell’Amore dopo aver perso il senno per la sorella Danu, la quale lo respinse. Awen soffrì profondamente per il rifiuto, pianse per più di mille anni in una caverna solitaria, da cui si dice sia nato un fiume. Affinché a nessuno mai più toccasse una pena così crudele decise di donare agli uomini e a tutte le creature un sentimento che egli chiamò amore. Un’altra leggenda legata al dio narra del Fiore di Awen, un dono che in molti continuano a ricercare con profonda fede. Il fiore potrebbe essere stato chiamato così non solo per il suo particolare colore, ma anche perché si dice che Awen stesso lo avesse donato in epoche lontane a coloro che per prime lo veneravano con devozione: fanciulle nel fiore della giovinezza che, ogni notte di luna piena, si riunivano attorno ad un fuoco e lì ballavano e cantavano per ottenere la benevolenza del Dio dell’Amore. Un sabato del mese di Forense Awen finalmente si manifestò al loro cospetto e premiò la loro devozione facendo dono ad ognuna dell’abilità che da allora noi conosciamo come “seduzione”. Alla più bella delle ragazze donò questo fiore leggendario rivelandole, anche, come da esso fosse possibile estrarre un potente afrodisiaco. Si dice che la giovane ragazza lo usò per creare un filtro d’amore con cui conquistò il cuore di un re. Il fiore, rarissimo e di colore porpureo, si dice cresca solo nelle terre selvagge.

Caratteristiche:

Dio dell'Amore, della Pietà e del Sacrificio. Il suo credo è molto diffuso poiché rispetta ideali di bontà e di vita comune; esso predica l'amore incondizionato e la ricerca di sentimenti sempre positivi, mai di disunione o di prevaricazione. In nome dell'amore e per esso, Awen è disposto a sacrificare se stesso. Non tollera il dolore, la brutalità, la disarmonia, per tale motivo è sempre mosso da compassione verso coloro che ne sono vittime. La ricerca del vivere armonico, dell'appagamento dei sensi e il culto della Bellezza e delle arti sono attività comunemente considerate affini a questo Dio.

Aspetti positivi:

Compassione – Amore – Sacrificio – Arte

Aspetti negativi:

Lussuria – Possessività – Ingenuità

Seguaci:

Colui che ha fede in Awen è consapevole della forza che risiede nell'amore, accetta l'amore in ogni sua forma e crede che esso sia in grado di vincere su tutto. Per chi gode della benevolenza di questa divinità non esistono amori impossibili, esiste l'amore a tutti i costi e gli incontri voluti dal fato non sono fantasie ma il volere del Dio che si manifesta spesso in modo folgorante e inaspettato. I suoi fedeli predicano riconciliazione, pietà, ma anche benevolenza e comprensione; tengono lontane le dispute, non amano il predominio, preferiscono elargire attenzioni e cure piuttosto che insegnamenti o regole ferree. Delicati nei modi e nelle parole, i fedeli di Awen sono l'antitesi di quelli di Aengus, pacati, sempre aperti al dialogo e pronti ad accogliere ogni novità e rinnovamento con ottimismo, convinti che il benessere, l'appagamento e la soddisfazione degli uomini porteranno gli stessi lontani dai conflitti. Spesso tra i suoi seguaci si annoverano artisti di varia foggia: cantori, pittori, teatranti o scultori, viene infatti considerato guida per coloro che ricercano Armonia e Bellezza, in ogni forma.

Clero:

I sacerdoti di Awen sono il punto di riferimento di ogni comunità, essi sanno prendersi cura dei fedeli di qualunque divinità elargendo sempre una parola di conforto e guidandoli sulla giusta via. Il clero awenita si prodiga per la pace tra le genti e tra i popoli sapendo sempre come porsi nei confronti del prossimo e acquisendo, quindi, grandi doti diplomatiche. I luoghi frequentati dai sacerdoti sono sempre riconoscibili per la bellezza e l'armonia che li caratterizza. All'interno di ogni comunità, i sacerdoti di Awen si adoperano nella celebrazione di matrimoni, portano conforto ai deboli e ai malati, intervengono per portare la pace, proteggono e aiutano i bisognosi.

Atti di devozione:

Prendersi cura dei più deboli. Amare il prossimo. Dedicarsi alle arti e alla bellezza.

Crimini gravi:

Nuocere al prossimo. Deturpare la bellezza. Distruggere o danneggiare un'opera d'arte eccezionale. Essere astiosi, litigiosi o rancorosi.

Rapporto con Vashnaar e i suoi seguaci: Neutrale

I seguaci di Awen si pongono in maniera neutrale nei confronti dei fedeli di Vashnaar intervenendo soltanto al fine di correggere le loro azioni, qualora evidentemente nocive, attraverso il dialogo cercando, con amore e dedizione, di condurli sulla retta via.

Visioni in particolari aree geografiche:

Nelle terre selvagge viene maggiormente predicato l'aspetto del sacrificio per amore. Nel villaggio di Loknar viene celebrato in ricordo del sacrificio di Elok per amore degli esuli. L'aspetto relativo all'amore assume una connotazione maggiormente carnale.

Personaggi storici fedeli:

Durante gli anni della Sacra Chiesa Unita la Matriarca di Awen, Melshir, portò i precetti del dio ed i buoni sentimenti a lui legati tra le genti succedendo a Padre Aral nella guida dei religiosi ardani. Ella fu conosciuta come la Voce degli Dei, Papessa e guida spirituale dei regni umani.

3.2.11 Yggr

“Creatore del cosmo, dei nove mondi e del sacro frassino, Yggr è considerato dai nordici come colui che ha plasmato tutto ciò su cui l'occhio si posa.”

Nomi:

“Il Signore del Tutto”, “Il Creatore del Cosmo”, “Il nato del Nulla”.

Simboli sacri:

Dei rametti bianchi o della corteccia in legno artico. Il suo colore è il bianco nuvola.

Descrizione generale

Creatore del cosmo, dei nove mondi e del sacro frassino, Yggr è considerato dai nordici come colui che ha plasmato tutto ciò su cui l'occhio si posa. Egli è nato nel Nulla del Ginnungagap ed è il signore del Tutto, che ha iniziato a creare dal momento in cui si è generato. Trattandosi di una divinità venerata esclusivamente tra le più antiche tribù del Nord, dedite alla narrazione orale e poco avvezze all'utilizzo di materiale scritto, non esiste una sua descrizione precisa. Yggr è generalmente rappresentato come unito all'Yggdrasil in un comune abbraccio che li tiene costantemente l'uno avvinghiato all'altro, inseparabili e indivisibili. Il suo volto è immerso nella corteccia del frassino e per questo non è mai visibile; il suo corpo è avvolto dall'intreccio di rami dell'Yggdrasil e le sue braccia si fondono con essi per raggiungere tutti i nove mondi.

Dettami di Yggr

Ardahin è uno dei nove mondi creati da Yggr ma è quello in cui Egli ha deciso di piantare l'Yggdrasil, la sua creazione più perfetta. All'interno di Ardahin, inoltre, le popolazioni del Nord sono quelle che maggiormente incontrano il suo favore, per via della venerazione che da subito mostrarono all'albero, e i nordici che tutt'oggi si professano fedeli di Yggr vivono con grande fervore la loro fede. Non vi è un aspetto della vita che secondo i nordici caratterizzi particolarmente Yggr, nel senso che non gli vengono attribuiti significati specifici. Egli è il Creatore, l'artefice di ogni cosa, colui che ha dato vita al mondo e generato il Nord scegliendo di concedergli tra tutti il suo favore, perciò qualsiasi caratterizzazione specifica, e come tale parziale rispetto alla totalità del creato, sminuirebbe la sua grandezza. Yggr non simboleggia il Bene o il Male in quanto ha creato entrambi, così come ha creato i mondi di sopra e i mondi di sotto dedicati a coloro che nella vita hanno seguito più una sfera che l'altra. Yggr fornisce quindi prima di tutto un principio ispiratore ad agire in vita in modo che dopo la morte sia assicurato un posto su Cromdahl o nel Valhalla. Venerare Yggr significa quindi condurre la propria vita in modo da onorare i valori cardine del Nord, contribuendo alla prosperità delle proprie terre.

Clero di Yggr

Yggr è di fatto venerato da tutte le donne e gli uomini del Nord che in lui riconoscono l'ideatore del cosmo. Fra questi, i fedeli più assorti sono uomini e donne che meglio di altri comprendono che la totalità del creato è diretta espressione di Yggr, il che tuttavia non significa che venga meno la centralità del Nord all'interno del cosmo. Al contrario, le terre settentrionali di Ardahin sono quelle che Yggr ha scelto come sue favorite. Il fedele di Yggr comprende che ogni creazione dei nove mondi esiste perché da lui voluta e ha un ruolo nella vita di ognuno, ossia in quel personale percorso che è per tutti i fedeli finalizzato al raggiungimento dei regni di Cromdahl e Valhalla quando la morte sopraggiunge. Ciò non deve essere frainteso con il rispetto dell'equilibrio inteso come principio superiore, poiché il fedele di Yggr non idealizza l'equilibrio assoluto; lo scopo ultimo di ogni fedele è quello di meritarsi un posto nei mondi di sopra attraverso la comprensione, e quindi l'utilizzo a vantaggio proprio e del Nord, di tutto quello che Yggr ha creato.

Venerazione tra gli umani

Il culto di Yggr è stato per secoli relegato ai soli membri del Clan Huatbàn, i quali meno di ogni altro nordico hanno subito le contaminazioni religiose meridionali. Isolati nelle grotte dell'isola di Grandinverno, essi si sono fatti carico di tramandare le leggende sulla nascita del cosmo e i dettami di Yggr di generazione in generazione, mentre il resto dei nordici ne ignorava l'esistenza. La città di Helcaraxe fu fondata da sei tribù nordiche che dalle terre innestate del continente salparono alla ricerca di terre più ospitali. È plausibile che si fossero già verificate frequenti interazioni tra i membri di quelle sei tribù e le genti del Sud, motivo per cui il culto di Yggr non si diffuse, e anzi passò totalmente sotto traccia, forse anche per via dell'inimicizia che da subito si creò tra i nordici della neonata Helcaraxe e il clan Huatbàn.

3.2.12 Hejldam

“...è forse per questo che nelle leggende egli è sempre descritto come un giovane nordico, con la barba e i capelli lunghi e incolti, che stringe nel pugno il possente Mjollnir, il martello che usa per sorvegliare, e all'occorrenza chiudere, i passaggi tra i regni.”

Nomi:

“Il Guardiano dei Mondi”, “Il Generato”, “L’osservatore dei nove regni”.

Simboli sacri:

Un piccolo drago in legno, un martello, un’occhio. Il suo colore è il rosso chiaro, come il sangue che si mischia alla neve.

Descrizione generale

Identificato come il guardiano dei mondi, Hejldam è stato generato da Yggr attraverso l’Yggdrasil e da esso è sbocciato come un fiore. Hejldam non deve intendersi come una divinità a parte, il suo culto è perfettamente integrato in quello di Yggr, essendo l’intero cosmo espressione di quest’ultimo. Nell’osservare i nove regni del cosmo da lui creati, Yggr si accorse di non poter sorvegliare in modo appropriato i passaggi tra questi, immobilizzato com’era all’interno dell’Yggdrasil, rischiando in questo modo che le creature di ogni regno circolassero indisturbate tra i vari mondi. Decise quindi di far cadere una goccia di sangue sulle bianche radici dell’Yggdrasil e dalla fusione tra il sangue di Yggr e la linfa del frassino germogliò un fiore, che sbocciando diede vita a Hejldam, il guardiano dei mondi. Anche nel caso di Hejldam scarseggiano le rappresentazioni visive, scritte o raffigurate, a cui si sono invece sostituiti racconti tramandati attraverso le generazioni. Hejldam è una figura molto amata dai nordici, specialmente i più giovani, poiché ritenuta più accessibile e più vicina rispetto all’irraggiungibile Yggr. È forse per questo che nelle leggende egli è sempre descritto come un giovane nordico, con la barba e i capelli lunghi e incolti, che stringe nel pugno il possente Mjollnir, il martello che usa per sorvegliare, e all’occorrenza chiudere, i passaggi tra i regni. Alla figura di Hejldam è spesso accostata quella di Nifhlel, una creatura mitologica che si dice essere stata creata da Yggr per permettere a Hejldam di muoversi rapidamente nel cosmo. Narra la leggenda che quando il fiore contenente Hejldam sbocciò, Yggr volle affiancargli un compagno che lo aiutasse a raggiungere ognuno dei nove regni nel minor tempo possibile. Prese quindi dall’Yggdrasil l’estremità di un ramo e due foglie, che unì insieme con un soffio gelido e a cui diede la vita. Le foglie divennero ali e il ramo divenne corpo, e Nifhlel nacque, con le sembianze di quelli che i Mann chiamano draghi.

Dettami di Hejldam

Il culto di Hejldam non è assolutamente distinto da quello di Yggr. La principale caratteristica che gli permette di distinguersi è che al guardiano dei regni vengono attribuiti valori più spiccatamente materialisti, trattandosi di una divinità che fa della difesa dei regni la propria ragion d’essere. A partire dal ruolo che Hejldam detiene nel cosmo, i suoi fedeli traggono ispirazione quando si tratta di difendere ciò che Yggr ha creato, in quell’ottica di prosperità del proprio popolo che ogni nordico deve perseguire per garantirsi un posto a Cromdahil o nel Valhalla. La benevolenza di Hejldam è quella che viene maggiormente richiamata in battaglia, poiché il nordico combatte per difendere i propri valori e i propri terreni, al pari di Hejldam che combatte mille battaglie per la protezione di tutti i nove regni. Ogni nordico è costantemente in guerra per la sopravvivenza propria, del proprio clan e delle proprie terre. Le condizioni di vita estreme a cui i nordici sono costretti, poste da Yggr affinché fortificassero il suo popolo prediletto, costringono i nordici a uno stato di continua resistenza, il che porta ogni uomo e donna del Nord a identificarsi con Hejldam che, al pari dei nordici, vive un’esistenza di perenne conflitto.

Clero di Hejldam

Non esiste un vero e proprio clero di Hejldam poiché ogni nordico è prima di tutto un fedele di Yggr e la sfera religiosa nella cultura delle popolazioni del Nord verte principalmente intorno al creatore dei nove regni. Esistono tuttavia persone che, pur in un'ottica generale di devozione a Yggr, fanno proprie caratteristiche che tendono più specificatamente a descrivere Hejldam. È il caso di sciamani dediti alla difesa delle tradizioni e degli ideali nordici che portano avanti questo principio lontano dalle sale di retorica e teologia per condurlo più pragmaticamente nei campi di battaglia. All'atto pratico, ogni nordico venera a modo suo il culto di Hejldam, se non altro in quanto creazione di Yggr e poiché unica altra figura divina facente parte del cosmo generato dal creatore dei nove regni. Alcuni hanno in più un'indole che li porta a seguire più spiccatamente i dettami e gli scopi di Hejldam.

Venerazione tra gli umani

Come per Yggr, il culto di Hejldam è stato appannaggio dei soli membri del clan Huatbàn, unici depositari delle antiche tradizioni. Quando le principali tribù giunsero per fondare Helcaraxe, non erano mai entrate in contatto con l'Yggdrasil, situato vicino al ghiacciaio posto all'estremità Nord dell'isola. Le divinità che veneravano, frutto delle contaminazioni con le genti del Sud, hanno fatto sì che il culto di Hejldam, al pari di quello di Yggr, non si diffuse in alcun modo e fu anzi inconsapevolmente represso attraverso la repressione del clan Huatbàn.

3.2.13 Akkron

Ospitalità, poichè Ospitalità è amore per le persone e per la proprietà, Parsimonia, poichè Parsimonia è amore per la proprietà che verrà e per la proprietà che è stata, Vigore, perchè è amore per ciò che si è stati e per ciò che si sarà in futuro, infine Fedeltà, che è amore per l'amore e permea l'attimo di tutte le cose, in essa sono contenute tutte le virtù e l'amore che le rende manifeste! “

Nomi:

“L'Unico”, “Custode dell'Eden oltre la Vita”, “Sultano del Grande Banchetto”, “Custode della Stirpe Nera”.

Simboli sacri:

Non ha un simbolo preciso, né colori, poiché i suoi stessi fedeli ritengono che rappresentarlo con qualcosa vorrebbe dire già di per sé limitarlo o escludere il resto, essendo Akkron tutto ed ogni cosa. Tuttavia gli viene attribuito un numero, sacro e ritualistico, il quattro, numero dei Sacri Pilastri.

Descrizione generale:

Unico dio delle stirpi Tremecciana e Assid, Akkron è considerato il padre dell'intero popolo nero, colui che tutto ha creato e plasmato, che custodisce in sé ogni aspetto della vita, attraverso le sue mutevoli manifestazioni e forme. Questo dio è ritenuto dai suoi seguaci come colui che detta gli eventi del mondo e che, se venerato nel giusto modo, porta alla non paura della morte. Ciò non significa che chi lo venera non rispetti la vita, anzi essa va difesa ed incoraggiata con ogni azione e mezzo. Secondo il Tremano, testo sacro del culto, Akkron apparve al profeta Tremec come un uomo dalla pelle d'un bianco abbacinante e occhi bronzei. Indossando un'armatura splendente in avorio e metallo, un turbante d'oro e grandi orecchini di pietra nera, brandiva, con una mano sola, un'enorme scimitarra di fuoco. La sua mano aveva solo 4 dita poiché priva dell'anulare e per ogni dito rimasto portava un anello d'argento ed uno d'oro. Sebbene si abbia questa descrizione, è comunemente considerato irrispettoso, blasfemo o comunque di cattivo auspicio, tentare rappresentazioni del dio, che vengono scoraggiate dai suoi sacerdoti, così come evitate per superstizione dagli artisti e artigiani dell'Oasi.

Dettami Akkroniti:

I fedeli assumono Akkron come unico e possibile dio, non basano la propria morale su bene e su male bensì sulla vicinanza alla perfezione, propria di chi si fregia delle virtù rappresentate dai Sacri Pilastrì: Ospitalità, Parsimonia, Vigore e Fedeltà. Attraverso la Via dei Pilastrì, insieme di regole ferree che permettono la vita nelle difficili terre desertiche ove il culto è predominante, i fedeli di Akkron aspirano a giungere, dopo la morte, al Grande Banchetto, ristoro semperiterno alla presenza del dio e dei degni. Chi si allontanerà dalla via dei Pilastrì o si macchierà di gravi colpe, alla morte, sarà invece condannato ad una reincarnazione in una creatura inferiore, come un lama o uno schiavo Qwaylar, o alla maledizione della non-morte. Tremec viene considerata la città dono del dio alla stirpe nera ed è d'obbligo per i fedeli tornarci almeno una volta l'anno. I seguaci gli rivolgono quattro preghiere giornaliere, scandite dai cicli del giorno, da soli (le faradh) o insieme ai sacerdoti (le saradh). All'età di dieci anni, come le dita delle mani, quando nella tradizione nera l'individuo raggiunge la piena padronanza di sé, si riceve il battesimo che sancisce l'iniziazione al culto vero e proprio.

Clero di Akkron:

I religiosi di questa divinità possono essere sia uomini che donne ed anche se non manifestano particolari o evidenti doni divini. Il loro principale scopo è guidare e rammentare al popolo delle sabbie l'unicità di Akkron come dio e come colui al quale tutto si deve ed indicare ai fedeli la Via Dei Pilastrì. La maggiore carica, l'Ezzedin, viene identificato come discendente diretto del Profeta Tremec, che ebbe il dono di giungere al cospetto di Akkron stesso e di fondare la sua città, nonché di diffondere il suo volere alla stirpe nera. Egli, oltre ad officiare le maggiori funzioni, benedice il Sultano, nomina i sacerdoti e accetta i novizi al tempio, oltre a presiedere il Consiglio Tohan, espressione della casta sacerdotale dell'Oasi. I sacerdoti seguono gli aspetti più ritualistici del culto, ma è anche loro usanza emettere i Verdeti (Ismat), ovvero condanne di tipo anche penale laddove esercitano il loro potere religioso. Tra i più devoti fedeli di Akkron, è impossibile non nominare Abu Nasr della Tenda Shamal, che dedicò gran parte della sua vita a copiare, tradurre e riassemble le insieme di testimonianze riguardanti la vita del Profeta Tremec e le sue predicazioni, note col nome di Tremano, testo sacro di questo culto per eccellenza.

Venerazione tra gli umani:

I tremecciani e i beduini sono il ceppo di razza umana che più venera Akkron. Il culto nel deserto, che si può ritenere monoteista, scandisce vita, politica, cicli naturali e sistemi sociali all'interno dell'Oasi di Tremec ove i dettami fondamentalisti sono più tradizionali e ricchi di dogmi e doveri. Le popolazioni nomadi delle sabbie, gli Assid, hanno una visione differente di questo dio che viene percepito come colui che punisce e da temere, una divinità che giudica e castiga.

3.2.14 Lostris

“...Poi all'improvviso udii voci gentili intrecciarsi creando un unico mormorio con il vociare del vento e di lì a poco le vidi: bellissime e leggiadre ninfe dalla pelle d'ebano vestite di soli veli. Danzavano leggere, sottili, quasi evanescenti e con loro sembravano danzare tutte le lucciole del bosco, le fronde degli alberi e le stelle del cielo...”

Nomi:

“L'Ancella di Akkron”, “La Prediletta”, “Signora dell'Oasi”.

Simboli sacri:

Non ha un simbolo distintivo, anche se a volte viene rappresentata da un'anfora colma d'acqua. Il suo numero ritualistico è il tre, come gli elementi che domina per volere di Akkron: acqua, aria, terra.

Descrizione generale:

Prima creatura femminile di Akkron, Lostris racchiude in sé la perfezione e l'emblema della donna nel popolo tremeciano. Viene spesso raffigurata come una fanciulla bellissima dalle vesti e i capelli bagnati, che regge un'anfora traboccante d'acqua pura e limpida, a rappresentare il doppio significato dell'elemento a lei più vicino, l'acqua, come fertilità e vita. Non è considerata una divinità vera e propria, né un'alternativa al culto di Akkron nel deserto, ma parte integrante di esso. Lostris ha una storia molto affascinante e colma di significati e di simbolismi, Akkron stesso le diede gli insegnamenti su come servirlo e il potere di dominare l'aria, la terra e l'acqua; perciò a lei il popolo delle sabbie attribuisce la fertilità delle terre, la ricchezza dell'acqua e l'abbondanza dei frutti nell'oasi. Si narra sia stata una donna realmente esistita, talmente bella e perfetta che perfino Akkron se ne compiacque ed alla sua morte, avvenuta circa a trent'anni, decise di farla ascendere fino a sé come sua ancella. Lostris mantiene l'equilibrio in una concezione molto naturalistica del culto, ove bene e male si contrappongono per preservare l'essere delle cose, è benevola ma anche terribilmente vendicativa quando riceve offese. Se Akkron è il custode dell'oasi di Tremec, Lostris ne viene ritenuta la Signora.

Dettami del culto di Lostris:

Sebbene fedeli ad Akkron ed ai suoi dettami, i devoti a Lostris attribuiscono ad essa la fertilità della terra e la riuscita del loro lavoro. Rappresenta la donna come generatrice di vita ed in virtù di questo i suoi seguaci provano profondo rispetto per la figura femminile della loro stirpe e per la terra, che viene associata all'acqua per fertilità e prosperità. Si prodigano nell'offrire ospitalità agli stranieri e cure amorevoli ai bambini come agli animali e alle coltivazioni ed accettano anche gli eventi più spiacevoli, come un lutto, come parte del ciclo naturale e necessario della vita stessa.

Clero di Lostris:

Si narra che fu proprio la dea ad insegnare alla sua prima sacerdotessa come rendere prospera l'Oasi di Tremec. Solo le donne divengono sacerdotesse di questa divinità ed il sistema gerarchico, all'interno delle popolazioni delle sabbie, è rigoroso e ben strutturato. Per tradizione le bambine vengono portate al tempio all'età di dieci anni, affinché vengano cresciute nel Giardino di Lostris, luogo segreto conosciuto solo dal culto, laddove vengano ritenute adatte e degne. Sono ministre del culto dai sedici ai trent'anni, ovvero dalla maturità all'età in cui Lostris ascese al fianco di Akkron, periodo durante il quale possono elevarsi da Ancelle a Vestali, a seconda della loro devozione, dedizione e potere spirituale. Solo le Vestali infatti vengono istruite nei Canti della Vita, capaci di dominare gli elementi associati a Lostris. La Gran Sacerdotessa, vertice dell'ordine, fa parte del Consiglio Tohan insieme ad altri componenti della casta sacerdotale dell'Oasi e può, in casi particolari, emettere Ismat, ovvero un verdetto di tipo penale. Le sacerdotesse di Lostris sono temute e rispettate dalle popolazioni del deserto, manifestazioni della dea stessa ed inviolabili. Il loro culto impone di compiere ogni giorno un'azione che tenda a far prosperare la vita, sia essa la cura di un fedele o di una pianta nell'Oasi. Essendo la dea della vita e della fertilità, le sue sacerdotesse vengono chiamate per seguire ed accudire le nascite e le migliori levatrici tra esse rimangono a servire il Tempio per questi scopi anche oltre l'età dei trent'anni, prendendo il nome di Sacerdotesse Anziane. Ricordata con amore dalla popolazione e come esempio tra le sacerdotesse del culto è Asiya, giovanissima Vestale e in seguito Gran Sacerdotessa, che fu sposa nella Tenda Udeen, miracolosa guaritrice ed autrice di diversi tomi di memorie. Alcuni vengono tenuti segreti poichè descrivono la sua vita nel Giardino di Lostris, altri diffusi tra le giovani dell'Oasi come testi di formazione edificanti.

Venerazione tra gli umani:

Il culto di Lostris è diffuso in predominanza tra gli umani di stirpe tremecciana. Viene invocata dai contadini affinché renda fertili i terreni aridi dell'oasi di Tremec, affinché custodisca l'acqua nell'oasi e come protettrice di sposi e partorienti. Tra le popolazioni nomadi Assid, Lostris viene considerata come una leggenda o una donna realmente esistita ed amata da Tremec il Profeta, tuttavia non le si attribuisce alcun potere o culto religioso.

3.2.15 Mawu

La religione qwaylar è influenzata da una visione animistica del mondo: oltre alle normali creature viventi, ogni elemento della natura, anche apparentemente inanimato, è governato in realtà da uno spirito che vi risiede e che gli dona vita. Da ciò deriva la concezione di Grandi Spiriti che si manifestano in equilibrio nel mondo e in modo diverso, pur essendo tutti emanazioni diverse di un'unica entità: il Grande Spirito, o Mawu.

Da ciò si evince l'importanza del rispetto supremo che il qwaylar ha abitualmente nei confronti della natura e dei suoi diversi elementi, tutti vivi grazie alla presenza in ognuno di essi di Spiriti che li governano. È così che l'imponenza di una montagna, ad esempio, o il calore del fuoco, l'impeto delle onde, la furia di un fulmine, il dolore della malattia, la forza di un'arma, sono tutte testimonianze che Mawu esiste, manifestandosi in forme svariate e terrene.

Per un qwaylar la religione si fonde con la vita quotidiana. Ogni azione o evento è dettato da Mawu e dagli Spiriti. Dalla caccia alla medicina, dall'accendere un fuoco all'estrarre un dente malato, per ogni gesto un pensiero va a loro. Ruolo fondamentale nella religione di un qwaylar è la musica, la danza e i colori, utilizzati come tramite per comunicare con gli spiriti. Il Grande Spirito è lo spirito "supremo", è la molteplicità: egli è "tutte le cose", in lui risiede e sono presenti ogni cosa, ed è manifestazione di ogni particolarismo e spirito, sorgente da dove tutte le cose nascono e tornano.

Questa la lista degli Spiriti Maggiori venerati dal popolo qwaylar di Waka Nui:

- Mami Wata, spirito del fiume: colei che disseta la giungla; molti qwaylar pensano sia il sangue di Mawu. Viene spesso raffigurata con sembianze femminili;
- Hebieso, spirito dei fulmini: colui che scende dal cielo, voce tonante e messaggero del Grande Spirito;
- Sakapta, spirito delle malattie, della morte e del dolore: colui che porta le anime; si dice che sia il giudice del supremo Mawu. La leggenda narra che Sakapta abbia un corpo da serpente ricoperto da squame e piume;
- Xangò, spirito del vulcano e del fuoco: colui che urla di odio, la bocca fumante di Mawu. Viene raffigurato come un'entità incorporea fatto di fuoco e lava;
- Mami Tata, spirito della sacra montagna e della terra: colei che si erge imponente, la corazza di Mawu;
- Oxossi, spirito dell'antico cacciatore: colui che vaga solo in cerca dei traditori, punendo coloro che osano deturpare la giungla. La leggenda narra che il Grande Spirito lo trasformò in uno spirito custode della Giungla;
- Tonatiuh, spirito del cielo, sia del giorno che della notte: colui che vede tutto, "Occhio di Mawu"; Snu snu, spirito della procreazione, della famiglia e della protezione: colei che porta doni, il ventre materno di Mawu;
- Gu, spirito dell'antico guerriero: colui che avanza con lancia insanguinata, facendola turbinare fischiando e sollevando i venti; la furia del Grande Spirito;
- Xochipilli, spirito dell'antico sciamano: colui che porta festa, custode dei sentimenti e dei ricordi; la gioia di Mawu;

Vi sono anche Spiriti Minori, che sono frutto di interazione tra gli Spiriti Maggiori, e non dirette manifestazioni di Mawu: è il caso di spiriti quali Shoixal, lo Spirito del Sole, e di Lhiuxan, della Luna; piuttosto che degli spiriti che lo stregono stesso può evocare sotto forma di creature semi-terrene, emanazioni degli Spiriti Maggiori.

Infine, ad un livello più terreno, vi sono i cosiddetti Figli di Mawu: si tratta, oltre ai qwaylar stessi, anche di piante e animali, i cui spiriti sono molto venerati dai qwaylar, al punto da ritenere che vi sia un legame spirituale con qualcuno di essi, e che va oltre la semplice empatia: il coгуaro, il gorilla, la pantera, l'alligatore, il serpente, il cinghiale, il rospo e il lupo. Può capitare che uno di questi spiriti invii segni della sua presenza al giovane qwaylar che sta per raggiungere

la maturità. Sarà un giorno fortunato per il giovane, perché, da quel giorno, se si dimostrerà degno, quello stesso spirito diverrà il suo spirito guida, che veglierà su di lui, continuando e testimoniare la sua presenza attraverso segni tangibili.

Discorso a parte ricoprono le creature leggendarie, esistenza delle quali è testimoniata solo da racconti trasmessi oralmente di padre in figlio, come nel caso del Serpente Arcobaleno, piuttosto che del Grande Albero della Vita “Kuu Maisha”.

3.2.16 Altri elementi del mito umano

Altri elementi appartenenti alla mitologia del continente umano

I quattro venti

Essi rappresentano la personificazione dei venti che soffiano sul nostro continente. I nome derivano dalle direzioni da cui essi provengono, seguendo le denominazioni dei punti cardinali: Austri, Vestri, Sudri e Nordri. Essi governano il tempo atmosferico, e sono indipendenti dal controllo di altri dei, sebbene alcune divinità credano di poterli dominare.

Oscillante

L'arma con cui il dio Crom scende in battaglia, essa ha una propria intelligenza e se scagliata in mischia seguita a colpire il nemico fino alla morte dello stesso.

Risplendente

Lo scudo con cui il di Crom scende in battaglia, è tutto dorato e risplende di luce propria (da cui il nome). Si crede che nella lunga notte del Gotterdammerung illuminerà il passaggio di Crom come fossero mille torce, facendo da guida alla sua armata.

Sssi Rooch

Il serpente di Vashnaar, suo animale da compagnia nonché propria cavalcatura, è in grado di paralizzare con lo sguardo. Bestia enorme, dalla potenza devastante e dal movimento saettante, è in grado soffiare fuoco.

Paravone

Il carapace sul quale dimorerebbe Danu, il quale affiora dalle acque una volta ogni 100 anni, e rimane a galla per un anno intero, anno in cui Danu dispensa i propri doni.

Saetta

Il cavallo da battaglia di Crom, le leggende dicono sia in grado di cavalcare il vento alla velocità del pensiero. Saetta fu inghiottito in un sol boccone da Sssi Rooch dando inizio al secondo conflitto tra Crom e Vashnaar.

3.3 Divinità Elfiche

3.3.1 Cosmogonia

Introduzione

Molto scarse sono le conoscenze possedute dagli studiosi dell'Impero sulle religioni e le divinità venerate dal popolo elfico. Questo trattato racchiude le informazioni pervenuteci da mercanti, carovanieri, letterati e teologi che hanno avuto contatto con la razza elfica.

La devozione del popolo elfico verso le proprie divinità riempie sempre di stupore chi per la prima volta ha dei contatti con questi esseri. La religione ha una componente molto importante nella loro lunga vita, viene usata per scandire gli anni, i riti sono momenti in cui radunare la collettività e celebrare la fratellanza di ogni elfo, non distinguendo provenienza né classe sociale. Nella società elfica la casta sacerdotale ha l'incarico di presiedere e celebrare i riti e amministrare tutto quanto possa riguardare il culto. Essi custodiscono le conoscenze sacre di astronomia e filosofia, essi conoscono la potenza e il volere degli dei immortali e con il loro immenso sapere consigliano i regnanti e i potenti nei momenti cruciali. Alcuni manoscritti antichi, risalenti ai tempi in cui elfi e uomini erano molto più "vicini", ci danno una visione di insieme della mitologia e della genesi elfica.

La nascita degli dei

In un tempo indeterminato, in un mare sconosciuto, emerse un albero chiamato Tulip. Era alto parecchi piedi e aveva una circonferenza di milioni di pollici. Dalle radici nacque la terra nuda e spoglia, nulla vi viveva se non lo stesso Tulip. Da Tulip nacquero anche, come avviene per i frutti, tre esseri perfetti: un essere femminile, uno maschile ed uno ermafrodita. Essi fra loro si denominarono rispettivamente Beltaine, Suldanas e Luugh. I primi due si amarono e per molte ere giacquero abbracciati; nulla poteva nascere vivere o crescere data la mancanza di spazio, per cui per molto tempo il mondo rimase un ameno deserto battuto dai venti.

Finché Luugh, accecato dalla gelosia, creò l'odio e lo concentrò contro i due: la terribile forza riuscì a separarli dall'amoroso abbraccio. Allora Suldanas inventò la Vendetta. Essa fu spietata e Luugh fu cacciato da Tulip, andandosi a rifugiare sotto le radici dello stesso. Nel frattempo Beltaine era rimasta incinta e dopo la separazione aveva partorito due figli. Il primo giorno diede alla luce serenamente Earlann; il secondo, tra terribili doglie, partorì una femmina: Morrigan.

Si racconta che gli elfi siano nati dalle lacrime di gioia (della nascita dei figli) sparse da Beltaine e che essa si sia innamorata subito di queste creature perfette e rassomiglianti a lei e Suldanas. Per compiacerli creò le foreste utilizzando le foglie di Tulip. Earlann dalla linfa dell'albero creò i laghi e i fiumi. Morrigan dai magnifici fiori splendidi che crescevano sugli alberi creò la luna e le stelle. Suldanas infine creò gli animali e li pose a difesa degli elfi e del creato. Ma anche Luugh, caduto e sprofondato sotto la terra nuda e spoglia aveva procreato e partorito un essere terribile, Kelthra: immondo essere dalla forma per metà di ragno e per metà umanoide, essa aveva tre paia di gambe nere, era avvolta da una peluria scura e affilata ed era in grado di iniettare un veleno terribilmente tossico e che provocava indicibili sofferenze, prima di portare all'oblio eterno. Luugh usò Kelthra per i suoi scopi abominevoli. Grazie a Luugh, infatti, il terribile essere aracnoide partorì, in quei recessi dimenticati, tutti quegli essere spregevoli e maligni che infestano il mondo, dal suo fetido alito nacquero le pestilenze e le malattie, il suo pensiero aberrante corrompe l'anima dei giovani esseri primigeni, creando i vizi, la malvagità, la cattiveria.

Spesso Luugh si impossessa degli spiriti di esseri inferiori e li spinge a compiere atti spregevoli verso i figli degli Dei (intendendo gli elfi). Gli spiriti di essi dopo la morte vengono giudicati e spediti sotto terra... e Luugh li prende e li sottopone a terribili torture.

Venne il giorno che i giovani Dei decisero di regnare sugli elementi del creato. Earlann, che era divenuto il più saggio tra gli Dei, decise di regnare sulle acque e i suoi abitanti; Morrigan dall'alto dei cieli aveva creato la magia, la quale alcune volte viene donata ai piccoli elfi alla nascita; ella inoltre creò i sogni e gli inganni, come sprone al miglioramento. Beltaine dalla cima del secolare albero osserva e protegge gli elfi mentre Suldanas li giudica e li ammette in Tulip.

Un giorno anche Tulip morirà, e con esso gli Dei e il mondo non avranno nessun rifugio, e così il tutto finirà, ritornando nel nulla dal quale era nato.

Ernest Droynel, teologo imperiale Astandir Enderel, Anziano dell'Accademia delle Arti

3.3.2 Suldanas

“Non v'è Equilibrio senza Giustizia, non v'è Giustizia senza Vendetta; se seguirete i suoi principi Egli guiderà la vostra mano, lame e frecce caleranno implacabili sui nemici degli Elfi.”

Nomi:

“Padre degli dei”, “Dio dello Spirito Animale, della Furia della Foresta e delle virtù della natura”, “Dio della Vendetta”, “Dio Cacciatore”.

Simboli Sacri:

Il colore associato a Suldanas è il rosso, colore di fiamme e sangue. Portare indosso la parte di un animale selvaggio, da un ossicino ad una pelliccia è considerato un tipico omaggio al Padre degli Dei.

Descrizione generale:

Egli viene venerato come Padre degli elfi e degli Dei da essi venerati: il mito infatti vuole che esso sia il genitore di Morrigan e Earlann, divinità a cui gli elfi sono profondamente legati. Eterno nemico di Luugh, Suldanas incarna le virtù e la forza della natura; egli ne governa ogni legge, e si adopera affinché il ciclo della vita continui imperturbato. Egli non combatte per il bene o per il male (in senso assoluto tali termini hanno poco senso nella cultura elfica), ma fa in modo che tutto “vada come deve andare”, che ogni cosa segua il proprio destino e il proprio corso naturale. Suldanas è inoltre il signore delle fiere, dato che pose lui gli animali nel creato.

Egli viene presentato come un elfo alto e dalla possente ma asciutta muscolatura, con capelli del colore di foglie autunnali ed occhi d'ambra, dal piglio autoritario; quest'ultimi, quando il Vala si adira diventano come fiamme ardenti, mentre i capelli si sollevano assumendo una tonalità più rossiccia. Generalmente il “Dio Vendicatore” viene raffigurato con armature di pelle rosso scuro, con grezze ma complesse rune elfiche pitturate con una sorta di inchiostro nero e verde; ha sempre un mantello nero con un cappuccio che a volte viene alzato lasciando i suoi occhi ardenti visibili. Il suo lungo e massiccio arco è famoso ed in Sindar viene detto “Acharn” (Vendetta): è fatto di una specie di legno sul quale scorrono, a spirale, rosse luminose scritte elfiche; sembra che queste scritte siano i nomi delle persone alle quali il Vala deve servire la sua implacabile vendetta, e che un nuovo nome compaia ogni qualvolta un elfo giuri vendetta invocando questo Vala (e sparisca quando la vendetta è compiuta). Un'altra forma con la quale Suldanas è stato descritto è quella di Caran-Carch, Zanna-Rossa: in questa temibile forma il Dio si dice compaia come un grosso lupo dalla pelliccia rossiccia e con denti affilati come rasoi. Sembra che in questa forma inseguia chi ferisce la foresta per consegnare giustizia bagnando le sue zanne nel sangue dei profanatori. In certe raffigurazioni, infine, Suldanas scende in battaglia cavalcando il Drago di Smeraldo.

Dettami suldaniti:

Suldanas sprona i suoi figli all'Equilibrio: l'equilibrio tra l'ambiente, dono degli Dei, e i suoi abitanti, equilibrio tra vita e morte, imprescindibili elementi di ogni ciclo. In qualche modo il Tulip che ha generato i Valar ha generato un equilibrio e il Dio Cacciatore si assicura che esso non venga infranto. Luugh, che dovrebbe occuparsi semplicemente delle anime degli elfi dannati, invece continua a corrompere le anime dei mortali con le sue lusinghe perverse, e questo l'ha reso elemento di squilibrio, ed eterno nemico di Suldanas. Via privilegiata e sacra, per tutti gli elfi, per ristabilire l'equilibrio tra la collettività e i suoi nemici è spesso la Vendetta: tale sentimento è interpretato in maniera molto profonda e oggetto di particolare venerazione. Importante messaggio di Suldanas è il rispetto per gli animali, sia quando sono prede, che compagni di lavoro o di vita: l'elfo deve dare e prendere alla foresta con equilibrio.

Clero di Suldanas:

I sacerdoti e i predicatori di Suldanas sono in stretta simbiosi con la natura e gli animali in particolare: studiano gli elementi naturali, sono ottimi astronomi e interpretano il volere di Suldanas e degli altri Dei attraverso le stelle. I sacerdoti del Padre sono spesso quelli con un'inclinazione più cacciatrice e guerriera e questo li porta spesso ad essere coinvolti facilmente nelle guerre degli elfi. La cerimonia più nota è la cerimonia del Drago di Smeraldo: durante questo evento, che ha luogo solitamente a Tiond, le scaglie del Drago di Smeraldo vengono usate per benedire la popolazione elfica ed augurare buon anno. Tipica dei quenya è invece la cerimonia del Giudizio Infuocato, tenuta per ispirare rettitudine nei [governanti](#). Il gruppo religioso di Suldani più famoso è quello dei Lupi di Fuoco, con tradizionale sede nelle foreste di Tiond, la cui attività si estende però in tutto il Doriath.

Venerazione tra le stirpi elfiche:

I Sindar sono sicuramente coloro tra i quali questo Dio è più diffuso; per gli elfi silvani Egli incarna perfettamente il desiderio di armonia che essi hanno con la foresta e le creature che ci vivono. Tra i Quenya c'è meno seguito, anche se è comunque consistente; sono soprattutto gli aspetti di Giustizia ed Armonia ad essere molto sentiti ad Ondolinde. I Teleri non sono molto legati a Suldanas ed è invocato di solito per benedizioni di caccia o guerra.

3.3.3 Beltaine

“Protegete la Vita, la Creazione, e vostri fratelli, onorate il Passato, servendo così la futura Discendenza. Unitevi e Generate, rinnovando la Creazione.”

Nomi:

“Dea della Vita e delle foreste”, “Regina della Luce”, “la Grande Madre”.

Simboli sacri:

Il colore di Beltaine è il Verde, il colore delle foreste. Portare un fiore o ghirlande di fiori tra i capelli è un classico omaggio in onore a Beltaine.

Descrizione generale:

Incarna l'essere femminile perfetto. Sposa di Suldanas e Madre di Earlann e Morrigan, rappresenta la vita ed ogni nascita è da lei voluta. E' la creatrice delle foreste, e la madre di tutti gli elfi. Si racconta che gli elfi siano nati dalle lacrime di gioia versate da Beltaine per la nascita dei figli e che essa si sia innamorata subito di queste creature perfette e rassomiglianti a lei e Suldanas. Per compiacerli creò le foreste utilizzando le foglie di Tulip. Essa è spesso definita Dea della Luce, creatrice del Sole e luce di Ardanìa.

Viene descritta come una splendida elfa dall'aspetto maturo e materno, con capelli di puro oro colato che ricadono in una complessa acconciatura di trecce e nodi. I suoi occhi sono verdi, con intensi riflessi luminosi, o talvolta proprio sorgenti di luce splendente. Sulle sue guance le famose lacrime hanno lasciato il segno: dagli occhi fino al mento vi sono delle antiche rune luminose che paiono ricordare lo scorrere del gioioso pianto. Il suo corpo è sensuale e femminile, e i suoi seni hanno il tipico aspetto di quelli di una donna in procinto di allattare; i suoi abiti sono un intreccio di foglie che col variare delle stagioni cambiano colore. Nei rari casi in cui debba combattere, si narra che dal terreno faccia emergere una spada ricurva e luminosa, con l'elsa di splendido bianco legno intarsiato, da cui sembra che continuamente crescano foglie e germogli.

Nell'antichità, si narra che Beltaine comparisse come una possente Cerva bianca con un manto bianco luminoso; ai giorni d'oggi è frequente la rappresentazione sotto forma di un maestoso cigno bianco dai riflessi cangianti, simbolismo ancora più comune nell'iconografia Sindar. Il volo di un cigno su un territorio significa grande fertilità e benessere in arrivo; leggenda vuole che la Dea compaia proprio sotto questa forma.

Dettami beltainiti:

Beltaine rappresenta la vibrante e possente energia della fertilità e della creazione, ed è a volte considerata quasi la regina degli dei. I seguaci della Grande Madre predicano l'armonia, e ritengono l'amore come una manifestazione fondamentale del volere della loro Dea. L'amore, la perfezione, la luce, la bellezza e la fertilità sono elementi fondamentali per i Beltainiti, come anche, in alcune sottoculture, l'eleganza e la "regalità". Anche il culto dei morti, gli spiriti e le anime erranti, rientrano tra le sue sfere. Altresì importanti sono gli aspetti della conservazione del tradizioni e del passato, che per gli elfi rappresenta un importante patrimonio, quasi inestimabile. Non meno rilevante, infine, è la venerazione e la protezione delle foreste e dei frutti della terra: la natura vegetale è la massima espressione della potenza vitale e della fertilità della Dea della Vita e delle Foreste.

Clero beltainita:

L'importante clero Beltainita ha diverse peculiarità. Da un lato c'è la continua ricerca della bellezza e dell'armonia in ciò che Beltaine ha creato, e non a caso gli elfi e le elfe di Beltaine sono d'aspetto ricercato e ricercano la perfezione del corpo: le sacerdotesse accentuano la loro femminilità con abiti raffinati, adornandosi talvolta di foglie e fiori appena colti. Dall'altro lato viene predicata la difesa di ciò che la Dea ha creato, dunque se gli stessi elfi e le foreste ove vivono vengono messe in pericolo, la furia di questi sacerdoti è implacabile come quella di una fiera con chi minaccia i suoi cuccioli. I ruoli dei sacerdoti e delle sacerdotesse di questa Dea sono molteplici: guaritori, levatori e levatrici, guardiani delle foreste, responsabili delle coltivazioni; inoltre si prodigano per mantenere uniti i vari rami della collettività in unica grande famiglia sotto l'egida della Dea Madre.

Si officiano due tipi di cerimonie di Beltaine: nelle feste pubbliche si compiono gioiose celebrazioni della vita, della natura e dell'amore, in tutte le loro forme, mentre in quelle segrete si dice che si cada in uno stato di trance (causato probabilmente dall'utilizzo di piante allucinogene) in cui si predice il futuro, ci si mette in contatto con gli spiriti dei defunti e con anime senza meta. Esistono infine anche alcuni misteriosi riti del fuoco celebrati in radure solitarie, per pochi adepti e lontano dagli occhi di estranei, ancestrali riti legati alla fertilità.

Ad Ondolinde si trova la più grande congregazione del clero di Beltaine: l'Ordine delle Madri; coloro sono custodi degli antichissimi e spesso segreti rituali della Dea; loro è la tradizionale Cerimonia della Vita che si tiene ogni sei mesi.

Venerazione tra le stirpi elfiche:

Beltaine è molto diffusa tra gli elfi; la stirpe maggiormente devota a Beltaine è quella quenya, la quale la venera come divinità primaria per la forza generatrice, l'armonia, bellezza, la purezza luminosa ed il suo legame con le radici elfiche. Tra i Sindar è la seconda divinità più venerata, soprattutto per il suo legame con le foreste e per la regina Arabella che Le dedicò una festa, e non di meno per la sua influenza sugli spiriti naturali. Tra i Teleri è meno diffusa ma è molto rispettata anche per il legame con le antiche tradizioni quenya che il suo clero conserva, e insieme ad Earlann le sono dedicati rituali per le anime dei dispersi in mare.

3.3.4 Earlann

“Ascoltate, comprendete, imparate e tramandate. Così come il fluire dell'acqua lentamente genera, il fluir d'ogni arte e conoscenza inesorabilmente sarà forza.”

Nomi:

“Dio delle Acque e della Meditazione”, “Signore dei Mari”, “Il Sempre Saggio”.

Simboli sacri:

Colore dedicato a Earlann è il blu, colore del mare di cui è signore. Portare addosso una conchiglia è un tipico modo per venerarlo.

Descrizione generale:

Figlio maggiore di Suldanas e Beltaine, frutto del loro amore e fratello di Morrigan, Earlann è il più saggio tra tutti gli Dei.

Earlann dalla linfa di Tulip creò i laghi e i fiumi. Egli vede e conosce tutto ciò che accade attraverso le acque, come fossero uno specchio su tutto il mondo, mentre la pioggia torna quotidianamente a riferire quanto viene detto e pensato. E' il Dio degli ambiziosi, che come un ruscello vogliono arrivare al mare, è il Dio degli Studiosi, che come un pesce di acqua dolce vogliono arrivare alla foce del fiume, è il Dio degli eremiti, soli e lontani da tutto come le isole in oceano aperto. Earlann inoltre è il padre creatore delle Ninfe del mare, “Patrono delle Arti” (di cui tratteremo più avanti).

Il Dio delle Acque e della Meditazione si dice compaia ai mortali come un elfo anziano dalla carnagione azzurrina e lunghissimi capelli bianchi; in alcune raffigurazioni sul collo ha due file di branchie, e quasi in tutte ha strane orecchie lunghe che ricordano delle affusolate pinne trasparenti, dai riflessi iridescenti; i suoi occhi sono dell'azzurro colore delle acque. Le sue vesti sono sempre lunghe tuniche azzurre adorne di conchiglie e di antiche pergamene aperte che paiono fondersi e scorrere nel tessuto stesso, trasformandolo in un continuo movimento di parole e frasi. I movimenti del Sempre Saggio sono lenti e calcolati e si narra che la sua voce abbia una strana, profonda sonorità che induce alla pace dei sensi, che richiama lo scrosciare di una cascata o l'infrangersi delle onde. Le leggende narrano che quando Earlann è adirato i suoi occhi divengano di freddo colore perlaceo, ed Egli estragga il suo antico tridente Orme Falmalion (quenya per “Furia delle Onde”), che pare fatto di pura madreperla ed è cinto da vortuose onde sempre in movimento.

L'animale nel quale generalmente Earlann sembra trasformarsi è un delfino, e tale rappresentazione è comune sia tra i sindar che tra i teleri; per questo la vista di delfini è sempre di ottimo auspicio per i marinai elfici. Alcune leggende invece narrano che assuma la forma di una gigantesca balena azzurra (l’Aran Tumno” il Re del Profondo) che porta, alla sua semplice apparizione, bel tempo e venti favorevoli; si dice anche che sia foriera, con i suoi soffi, di importanti rivelazioni per chi avrà l'attenzione di ascoltarle.

Dettami Earlanniti:

Earlann ispira nei fedeli molteplici qualità: da un lato è la Divinità suprema della conoscenza, e spinge gli elfi allo studio, alla comprensione ed alla lungimiranza, dall'altro è anche il Dio del mutamento, dell'evoluzione e spinge i suoi fedeli a scoprire cose nuove e rinnovarsi grazie a conoscenze sempre maggiori. Earlann instilla anche venerazione e rispetto per l'acqua in ogni sua forma, in quanto "mantenitrice di vita". Viene considerato, soprattutto dai quencya, il dio della Saggezza per eccellenza: spesso per importanti decisioni che riguardano i popoli, le guide rivolgono a Lui accorate preghiere affinché li consigli e li supporti.

Grazie alle sue figlie, le ninfe, Egli è associato anche alle raffinate arti elfiche: la musica, l'artigianato, la scultura e la pittura, e qualsiasi altra attività che permetta l'esprimere a pieno delle doti degli elfi, sono null'altro che un simbolo del continuo perfezionamento a cui il fedele dovrebbe aspirare; spesso a lui sono consacrati laboratori, biblioteche, e in generale centri artistici e culturali.

Clero di Earlann:

Non è raro vedere elfi meditare sotto una cascata o sulla riva di un fiume: essi sono i sacerdoti di Earlann. Infatti la meditazione, secondo le loro convinzioni, sviluppa una potenza spirituale senza pari; grazie a questo potere puntano al raggiungimento della massima espansione dell'anima, la quale dona potenza fisica e lungimiranza dell'intelletto. I sacerdoti di Earlann inoltre sono spesso custodi degli arcaici saperi elfici e tramandano conoscenze orali e scritte antichissime. Alcuni si innamorano del mare che il loro Dio ha creato e scoprono il mondo navigando. La diffusione dell'arte è un'altra responsabilità tipica di molti sacerdoti di Earlann, che sono spesso loro per primi raffinati artisti.

La Cerimonia più diffusa è il Rito di Purificazione dei teleri, ove i fedeli vengono mondati dalle acque del fiume di Rotiniel. Sempre a Rotiniel si trova l'ordine di Earlann più importante, le Onde Dorate. Famosa è anche la "Parola Celeste" di Ondolinde, nota per le sue gare di scrittura.

Venerazione tra le stirpi elfiche:

La stirpe che nutre più venerazione per questo dio è sicuramente quella dei Teleri, che ne venerano molti aspetti, soprattutto il legame con il mare e la spinta ad evolversi ed imparare dal creato. I Quencya per secondi sono grandi veneratori del Sempre Saggio, anche se più sul suo aspetto di studio e tradizione. I Sindar venerano molto meno questo dio, evidenziandone l'aspetto di "mantenitore di vita" con le sue piogge e le acque fertili.

3.3.5 Morrigan

"Siate vigili contro i nemici degli Elfi, figli dell'odio e dell'invidia. Magia ed Astuzia siano le armi in questa sacra lotta, ed i Sogni e le Stelle vi suggeriranno la via."

Nomi: "Dea della Magia e della Dissimulazione", "Signora degli Inganni", "Regina delle Stelle".

Simboli sacri:

Una moneta incastonata in un ciondolo per la sua doppia faccia, la Luna stessa. Colore dedicato a Morrigan è il giallo, colore della Luna, per la sua doppia faccia come quest'ultima: essa ha infatti un lato oscuro nascosto dietro a quello virtuoso.

Descrizione generale:

Ultima figlia di Suldanas e Beltaine, nata da un doloroso parto, Morrigan creò i sogni come tramite tra le divinità e gli elfi: gli unici a poter interpretare i sogni infatti sono i Sacerdoti e Sacerdotesse a lei votati. Morrigan dai magnifici fiori splendenti che crescevano sul Tulip creò anche la luna e le stelle. Questa dea inoltre è nota per aver dato agli elfi (ingannando gli altri dei) la Magia, come grandissimo Dono.

Si dice che la Dea compaia generalmente in sogno, e secondo l'iconografia elfica indossa sempre la metà di una maschera, che può essere bianca con intarsi d'oro o nera con gemme color ambra: nel primo caso la metà scoperta del volto è descritta come quella di una ridente elfa, con capelli color rosso ramato, vispi occhi verdi e labbra rosse e carnose; nel secondo caso invece la Dea dell'Inganno appare con capelli scuri, occhi gialli da felino, venature dorate sulla pelle, e labbra viola dal sorriso malizioso. Il suo corpo è sempre quello di una giovane elfa; le vesti sono aderenti e sensuali, piene di complesse decorazioni in seta nera e filo d'oro, riportanti antiche iscrizioni arcane. Pare che la Dea della Magia e della Dissimulazione indossi la maschera bianca con la luna crescente e quella sinistra con la luna calante. Non vi sono rappresentazioni né descrizioni che la raffigurano senza maschera.

Leggenda vuole che quando Morrigan deve combattere, se indossa la metà dorata della maschera, impugna un lungo, antico ed arcano bastone che si conclude in una falce di luna argentata dal quale fuoriescono continui sussurri di incantesimi; se indossa la metà nera allora estrae un pugnale dalla lama serpeggiante d'oro con strani riflessi viola, che genera un inquietante silenzio attorno a sé, quando viene estratto.

L'animale in cui questa dea compare sembra essere invariabilmente un grosso felino, di solito un qualche tipo di lince o pantera: si dice il potere divino di tale bestie è visibile nella mezzaluna luminosa che si vedono nei loro occhi. Comune tra i sindar è l'appellativo di "Puma" per tale Dea.

Dettami Morriganiti:

Morrigan non è né buona né malvagia. Dotando i suoi seguaci di grandi poteri come quello della Magia, li lascia anche liberi di usare questi nel modo che ritengono più opportuno. Essa infatti, attraverso la grande astuzia di cui è dotata, è capace di muoversi sempre sul filo che divide benevolenza e malvagità, scegliendo la via che più si adatta alla situazione. L'ambiguità che la caratterizza le permette quindi di non mostrare mai completamente il suo vero volto e se necessario, di usare qualsiasi mezzo per arrivare allo scopo prefissato; questo si rispecchia anche in coloro che la seguono. Ciò che la rende accettata e parte dei Valar, è comunque lo scopo ultimo che coincide con quello del resto degli Dei Giusti. Morrigan è infatti grande nemica di Luugh, e gli si oppone con tutti i mezzi.

Clero di Morrigan:

I sacerdoti di Morrigan hanno diversi aspetti. Abili studiosi, conoscono molto dell'Arte Arcana, il dono della Magia che la Dea ha fatto agli elfi. Inoltre i sacerdoti di Morrigan sono abili investigatori ed inquisitori in prima linea nella lotta contro l'eresia: note tra gli eretici sono le terribili torture alle quali possono essere sottoposti dai murriganiti. Altra peculiarità di questi sacerdoti è la possibilità di interpretare il volere della Signora degli Inganni attraverso i sogni propri ed altrui. I migliori interpreti di sogni erano i membri della delegazione sacerdotale "del Buon Risveglio" che raccoglieva divinatori delle tre stirpi ed aveva tradizionalmente sede ad Ondolinde; questi interpretavano i sogni dei sovrani durante la famosa Cerimonia dei Sogni, che ogni Orifoglia riuniva la collettività con duelli di maghi ed una grande festa. Un altro rito celeberrimo di Morrigan è il "Rito delle Maree e della Magia", un mistico rituale telero che unisce la simbologia arcana di questa dea, alle tradizioni di mare di questi elfi.

Venerazione tra le stirpi elfiche:

I teleri sono gli elfi più vicini a questa dea della quale ammirano tutti gli aspetti, dall'astuta doppiezza al Dono della Magia nel quale sono piuttosto abili grazie al retaggio quenya. I Quenya anche venerano Morrigan, anche se in maniera minore, e principalmente per il Dono della Magia. I Sindar non spiccano per la venerazione di questa dea, e quando lo fanno si focalizzano di più sugli aspetti d'inganno utili per la caccia, e sulla persecuzione dell'eresia.

3.3.6 Luugh

“L’Odio ed Il Dolore rafforzano Spirito e Corpo. E il Sangue dei corrotti scorrerà e vi purificherà conducendovi all’Ultima Verità.”

Nomi:

“Dio dell’Odio e della Sofferenza”, “Signore del Dolore” tra gli elfi di superficie spesso detto “L’Invidioso”; tra i drow e i suoi seguaci “il Perfetto” o “L’Unico”.

Nomi:

Simboli sacri: Il simbolo per eccellenza con il quale si identifica comunemente è il sangue, fonte di vita ma anche conseguenza dell’Odio.

Il mese consacrato a Luugh dai propri accoliti è Postapritore, primo mese dell’anno, come primigenia è stata la sua venuta secondo la loro teologia. Portare un anello che è stato immerso nel sangue per tre giorni è un tipico omaggio a Luugh.

Descrizione Generale:

Fratello Ermafrodita di Suldanas e Beltaine, secondo la tradizionale teologia li separò per l’invidia dell’amore che univa il loro abbraccio e cercò di distruggere ed impossessarsi di ciò che stavano creando, divenendo nemico loro e del creato. Contrariamente, secondo la versione degli elfi oscuri lui fedeli, questo dio è nato per primo e furono gli altri dei a relegarlo e privarlo di ciò che lui aveva creato. E’ inequivocabilmente ritenuto come il genitore di Kelthra ed il Signore del Dolore. Tra gli elfi giusti si dice che al giungere della morte, le anime impure vengano scagliate da Suldanas negli abissi, dove vengono torturate da Luugh per l’eternità. Gli eretici invece bramano di raggiungerlo per ottenere la “pace eterna”. Gli elfi di superficie comunemente non fanno molto della venerazione “eretica” di questo dio: si parla di sacrifici di umani ed elfi e misteriosi rituali di sangue.

Luugh è raffigurato come un elfo molto particolare: la sua carnagione è pallida, i suoi tratti sono eleganti ed aggraziati, con occhi dalle iridi rosse e con lunghe orecchie a punta; non ha capelli, ma il suo aspetto nel complesso è quello di una creatura di inusuale ed incomprensibile bellezza che suscita anche timore. I tratti del dio sono a metà strada tra quelli di un elfo ed un elfa, ed il suo corpo è un misto dei due generi, con due piccoli seni che si notano appena sotto alle vesti. Il Dio della Malattia e Della Sofferenza indossa sempre una tunica nera, abbellita da ricami in fil di metallo, generalmente raro e lucente. Degli anelli di tale metallo sostengono i numerosi spacchi del suo scuro abito, chiudendosi direttamente nelle sue pallide carni.

Le mani di Luugh hanno a volte degli affusolati artigli neri al posto delle unghie. Alcune leggende narrano che quando deve combattere, si incida il polso destro con uno dei suoi artigli ed il sangue nero che comincia a gocciolare si solidifica in un flagello pieno di uncini metallici arruginiti.

Non ha generalmente rappresentazioni animali, perchè da un lato i suoi seguaci tendono ad identificarlo con la perfezione elfica, quindi a non accomunarlo ad altre entità, mentre d’altro lato gli elfi di superficie preferiscono non rappresentarlo; nella cultura sindar, dove è norma identificare gli dei con un animale, viene però spesso identificato con un rettile, generalmente più sgradevole e viscido.

Dettami Luughiti:

Per gli elfi di superficie Luugh è tutto ciò che un elfo non deve seguire ed è il simbolo e la fonte dei sentimenti più impuri: invidia, odio, sofferenza, malizia. Per i suoi seguaci, egli è invece il Dio Perfetto: Luugh possiede la versione veritiera dei fatti, secondo la quale gli altri valar vanno combattuti poichè hanno corrotto il creato con la loro invidia per la sua perfezione.

Luugh insegna ai suoi seguaci il valore e l'importanza dell'odio e della sofferenza, come strumenti attraverso i quali accrescere la propria forza e determinazione, con cui punire e torturare i deboli e gli indegni; grazie ai dettami promulgati la paura viene a scemare, rendendo il fedele più forte e incorruttibile. Forza, rigore, coraggio incrollabile ed una fede cieca sono dettami ben instillati nei seguaci di Luugh. La fede cieca che li guida li porta all'esaltazione della tortura e della mortificazione di sè stessi come dono al proprio Dio, le quali vengono considerate una sacra forma di purificazione e fortificazione.

Clero di Luugh:

Il clero di Luugh è molto influente tra gli elfi oscuri, ed ovviamente tra gli elfi convertiti. I loro ruoli sono spesso carismatici e di guida, ed i sacerdoti luughiti sono visti più come portatori del verbo che strumenti di dolore, ruolo preferito da quelli di Kelthra, a volte considerati meno saggi ed equilibrati (anche se non viene detto apertamente). I sacerdoti di Luugh venerano la forza e la perfezione seminando odio e sospetto, soprattutto fra i nemici, in modo da "indebolire" i loro legami.

Altri valori fondamentali predicati sono la purezza, soprattutto della razza elfica, e la supremazia su tutto ciò che non è elfico. Non è ben risaputo che cerimonie officino questi cultisti, ma voci vogliono che le più importanti cerimonie di Luugh siano il "Sacrificio agli Dei" ed il "Rito delle Ombre di Luugh".

Venerazione tra le stirpi elfiche:

Tra i drow, la stirpe degli elfi oscuri sotterranei, Luugh è la divinità patrona, detentrica della verità e dei valori morali che stanno alla base della loro società. La sua venerazione tra gli elfi di superficie invece è sempre stata proibita, ma pare si sia sempre conservata segretamente in piccoli culti nascosti. Pochissime informazioni si detengono su come il suo culto si differenzia tra le stirpi e le città. Pare che i Quenya ed alcuni Teleri, portati per cultura sociale (e talvolta familiare) maggiormente all'Imperialismo, si sentano affini all'Oscuro per quanto concerne il desiderio di affermare la supremazia degli Elfi, e dominare le altre razze ritenute inferiori; inoltre il loro modo di rapportarsi alla venerazione di Luugh è caratterizzata da rigidi codici comportamentali e morali. Alcuni tra questi, teleri, vivendo a Rotiniel a contatto con altre razze, accrescono rapidamente il loro sdegno e possono diventare, per reazione, tra i più esaltati e determinati; altri invece, per lo più quenya, tendono ad esaltare il loro retaggio "nobile", sviluppando in maniera naturale e più "compassata" tali attitudini. Per quanto riguarda i Sindar, generalmente sono caratterizzati dal desiderio estremizzato di "purificare" il Doriath e da un minor interesse verso la supremazia sulle altre razze, e il loro modo di seguire il culto è molto più informale e indefinito; pare che mantengano comunque una certa predilezione per gli ambienti boschivi e le attività "venatorie", che si tratti di animali o di infedeli. Queste informazioni sono comunque nebuloze e frammentarie, e i percorsi percorribili da un elfo per avvicinarsi al culto sono talmente variegati che atteggiamenti diversi da quelli descritti non creerebbero alcun stupore.

3.3.7 Kelthra

“Siano il Veleno, la Malattia e la Sofferenza Sacri, perchè con essi diventerete forti, e così la vostra discendenza. Che nulla macchi la purezza e la resistenza del vostro Sangue.”

Nomi:

“Regina dei Ragni”, “La Figlia di Luugh”, “Regina di Veleno e Malattie”.

Simboli sacri:

Portare un qualche gioiello, magari un bracciale, in puro adamantio ed inciso di ragni, è un tipico richiamo a questa Dea. Il colore a lei associato è il bianco, come le sue tele di ragno. Il mese a lei consacrato è Antedain: l'ottavo mese come otto sono le sue zampe.

Descrizione Generale:

Secondo la teologia ella è una divinità dalla forma aracnoide (dal corpo per metà di elfa e per metà di ragno) e figlia di Luugh, in quanto da lui stessa generata per diffondere tra gli elfi dolore e patimento. A sua volta creò tutte le forme di vita aberranti che popolano Arдания, in particolare la razza therathan, che plasmò a sua immagine e somiglianza e che per questo è considerata sacra per i fedeli del Padre e della Figlia. La maggior parte di queste creature non sono più sottomesse al giogo di Kelthra, manifestando agli occhi dei fedeli mancanza di gratitudine e ignoranza nei confronti di chi le ha generate; per questo motivo, i seguaci della Dea non si curano minimamente delle loro sorte; i therathan, invece, rimangono l'unica razza fedele ad essa.

Leggenda vuole che i bargigli che ricoprono il suo corpo e gli aculei di cui sono fornite le sue quattro paia di zampe contengano un veleno tanto potente da uccidere anche una divinità. La Figlia di Luugh è stata quasi sempre descritta come un gigantesco ragno, con la parte superiore del corpo di un'elfa. La testa è quella d'un elfa truce dalla carnagione viola chiaro e complessi tatuaggi rossi intorno alla bocca; i suoi occhi sono completamente bianchi, come i suoi capelli, simili a fili di tele di ragno. Il suo corpo invece è quello di un gigantesco ragno peloso di colore nero, con otto zampe dotate di aculei in grado di iniettare il suo temibile veleno.

Si narra che quando la Regina dei Ragni combatta, usi semplicemente i suoi acuminati aculei velenosi che ha sulle zampe, e più raramente faccia anche fuoriuscire delle grosse chele bianche dalla bocca, che gocciolano un potente veleno corrosivo.

Esistono altre due rappresentazioni per questa dea: una è quella di un ragno bianco, di qualunque dimensione, da quelle di una casa a quelle di un bottone; l'altra forma, sicuramente la più rara, è quella di un'elfa albina, magra ed alta, con delle vesti luminose e bianche, occhi dalle iridi violette, e canini sporgenti e aguzzi, che tiene in mano un pugnale ricurvo di metallo splendente.

Dettami Kelthriti:

Ufficialmente i dettami di Kelthra tendono a ricalcare quelli predicati dai seguaci di suo Padre, soprattutto riguardo all'uso del veleno come fonte di sofferenza fortificatrice e purificatrice, ma in verità c'è differenza. Kelthra predica il caos come mezzo per fortificare la fede dei suoi seguaci: tradimenti, nefaste sorprese e accadimenti inaspettati sono mezzi crudeli che questa dea (definita pazza dagli elfi di superficie) utilizza per mettere alla prova i suoi fedeli.

Kelthra è conosciuta anche come dea della fertilità, per la numerosa progenie che è riuscita a creare: Luugh ha trasmesso il suo dono di auto-riproduzione a Kelthra, ed i suoi seguaci predicano la protezione e la riproduzione di una razza elfica pura e forte; l'amore però non deve essere ciò che induce alla procreazione, quanto invece la forza, la malizia e la crudeltà, poiché solo così si può generare una prole davvero resistente e imbattibile. La prole therathan è vista come sacra, una delle poche di Kelthra che mantiene contatti coi fedeli del Padre e della Figlia, aiutandoli invece di “perseguitarli” cercandone la morte.

Sembra che i rituali di questa dea più rilevanti siano il “Rito del Veleno” e la “Cerimonia di Purificazione”, ma poco si sa a riguardo.

Clero di Kelthra:

Questo clero è meno diffuso e importante rispetto a quello di Luugh tra gli elfi oscuri. I drow trattano con rispetto, ma anche con lieve soggezione questi sacerdoti. I sacerdoti di Kelthra vengono infatti visti come “troppo fanatici”, ed anche nella società degli oscuri stentano a volte ad integrarsi del tutto. Tipiche funzioni che svolgono sono quelle di venerare e proteggere i therathan e la sua regina, vista come incarnazione del potere della Dea su Ardania, accudire gli elfi neonati, produrre veleni, e a volte il loro fanatismo viene “sfruttato” per diffondere caos e terrore tra gli “infedeli” di superficie. Il clero di Kelthra è incolpato dagli infedeli di diffondere malattie tra gli eldar, visto la loro venerazione per la malattia come segno divino, più crudele e severa di quelli di Luugh forse, che seleziona gli elfi degni e falcidia gli impuri.

Venerazione tra le stirpi elfiche:

Kelthra è vista come divinità minore e insignificante, ma più rivoltante agli occhi degli elfi di superficie, ed il suo culto è proibito. Per i Drow e gli eretici, invece, la Dea è seconda per importanza rispetto a Luugh.

Parlando di elfi di superficie si hanno delle differenze tra i comportamenti dei suoi devoti, a seconda del ceppo di appartenenza: un quencya probabilmente verterà la sua venerazione attorno ai concetti della fertilità e del miglioramento della razza; un telero magari vedrà nei mezzi che la dea indica, come veleno e tradimenti, il modo migliore, seppur caotico, per indurre dei cambiamenti sostanziali nella società; infine un sindar, essendo Kelthra la Dea che ha generato molteplici creature, potrebbe essere interessato ad esse, in particolare alla Sacra Prole. Anche in questo caso è difficile trovare modelli di comportamento così ben definiti e semplici, considerando anche l'accezione caotica e imprevedibile (a volte anche agli occhi degli altri elfi, seguaci di Luugh) del culto della Regina dei Ragni. Così come per Luugh, vi è comunque la tendenza nell'elfo convertito (o cresciuto secondo dettami “eretici”) a mantenere alcune peculiarità del ceppo elfico di appartenenza.

3.3.8 Altre creature divine

- Il Drago Smeraldo Questo magnifico drago, con le squame fatte di smeraldo, fu creato da Suldanas come messaggero divino. Esso è posto a difesa di Tulip e appare tra gli elfi una volta ogni cento anni. Nessuno l'ha visto dal vivo e quindi si creda sia solo una leggenda.
- Le Ninfe di Earlann Figlie di Earlann sono le creatrici dell'arte visiva e della musica. Esse ispirano i più grandi pittori e scultori e sono le muse ispiratrici di musicisti e bardi.
- L'Albero Bianco Simbolo di Ondolinde, si pensa sia un rametto di Tulip che fu piantato dal primo e più saggio elfo mai esistito. Ora è venerato come essere vivente divino.

3.4 Divinità Naniche

3.4.1 Korg

“Io sarò per voi un sovrano, un difensore e un padre. In me troverete luce e difesa. Siate saldi e non arrendetevi mai, poiché la speranza è con voi”

Nomi:

il Dio Guerriero, “Colui che guida e difende”, il Padre.

Influenza:

è il patrono di ogni attività, di soldati e artigiani, uomini e donne, delle armi e degli attrezzi di tutti i giorni.

Simboli Sacri:

un fuoco davanti ad un'incudine, ovvero la Fiamma Eterna di Korg simbolo di speranza e di guida, e l'Incudine del Tempo, simbolo di nascita e protezione.

Descrizione:

Korg è all'apice della Triade. È Korg che ha plasmato i nani sull'Incudine del Tempo e ha dato loro vita, per questo è anche detto il Padre di tutti i Nani. Egli è l'idealizzazione del culto del guerriero, rappresentazione divina di ciò che è lo Djare in terra. Korg veglia sul suo popolo come un sovrano e ne benedice ogni aspetto della vita quotidiana. Le donne portano i neonati nel tempio a lui dedicato, ed al cospetto della sua statua annunciano quello che sarà il loro nome, augurandosi che le sue gesta ed il suo spirito siano sempre illuminate dalla Sua benevolenza e dal Suo giudizio. Gli artigiani invece chiedono la benedizione per i propri attrezzi e le proprie botteghe, ma anche per i figli che ne continueranno l'attività, e per tutti i clienti che se ne servono o se ne serviranno. In cambio gli offrono in dono i loro manufatti, o pregiate materie prime, insieme a birra di radice e cibo nei giorni di festa. Korg è simbolo di speranza e la rappresentazione allegorica più diffusa della speranza è la luce. Luce che nel sottosuolo acquisisce un ulteriore valore di generatrice di vita e segno di civiltà. E' per questo motivo che i suoi sacerdoti tengono all'interno del tempio un'enorme fiamma sempre accesa, fin dall'alba dei tempi. Korg, Custode della Fucina Eterna, ha svelato ai quattro Padri Maestri i segreti di ogni lavoro artigianale e pratico e questi a loro volta hanno tramandato queste conoscenze ai loro discendenti. Ma il Dio Guerriero ha anche insegnato ai nani a forgiare armi e armature di livello talmente elevato da non poter essere eguagliato da nessuna altra razza. Egli li ha anche preparati a combattere: i nani sono nati per combattere. Questo perché ogni nano deve essere sempre pronto a difendere quanto lasciato dagli antenati, a sacrificarsi per un altro nano e a vendicarsi di un torto subito: queste sono le uniche ragioni che spingono i nani in guerra. Korg viene rappresentato come una figura maschile con i tratti tipici dello djaredin adulto, con la barba folta e il fisico tarchiato. È seduto su un trono di pietra grezza scolpita ma non levigata con i piedi ben piantati per terra; indossa una corazza. Con la mano destra regge il manico di un'arma (solitamente un'ascia o un martello), la cui testa poggia per terra. La mano sinistra invece è poggiata al bracciolo del trono e lo stringe con presa salda, a simboleggiare l'attaccamento sia al ruolo di guida, che alla terra di cui la pietra rappresenta la carne e i nani il sangue. Sul suo capo è posta una corona di mithryl, copia esatta di quella che indossa lo Djare, e il suo sguardo è proiettato in avanti come a scrutare i suoi Figli dall'alto in basso.

Dettami e Dogmi:

Korg non vince le battaglie al posto degli altri: egli ha donato al popolo djaredin tutto ciò di cui aveva bisogno per affrontare ciò che lo attendeva e da allora i nani sono in grado di proseguire il loro cammino con le proprie forze. Egli si limita a sostenere i guerrieri degni e onorevoli, perché Korg guarda con favore chi si comporta con lealtà sia in battaglia che nella vita di tutti i giorni, ma ha anche un occhio di riguardo per gli abili artigiani e per gli instancabili lavoratori. Opponiti a chi combatte in modo disonorevole e meschino e dà un'arma agli altri, compresi i tuoi nemici e porta loro sempre rispetto. Fedeltà e onore verso il proprio popolo e verso Korg, devono avere la priorità su tutto. Non perdere mai la speranza e non arrenderti mai, nemmeno di fronte alle situazioni più disperate: una volta caduto sii pronto a risollevarvi.

Clero di Korg:

I sacerdoti di Korg si occupano dell'acquisizione e conservazione di armi appartenute a grandi guerrieri o impugunate in occasione di qualche importante battaglia combattuta dal popolo djaredin. Si occupano delle cerimonie nuziali, delle cerimonie di benedizione dei soldati e dell'incoronazione dello Djare, oltre naturalmente a presidiare un gran numero di funzioni.

Festività e riti:

La Festa di Korg arriva con l'inizio dell'Estate e culmina nel giorno del solstizio, il 21 di Hug. Tale festività è un'occasione per mettere in risalto tutti gli aspetti della vita quotidiana della società djaredin. Si tratta di un giorno molto importante per tutti gli artigiani del Regno di Djare, essendo questa divinità loro patrono. Molti di loro lasciano i propri attrezzi sotto la sua statua presso il Tempio, a volte anche pregiati manufatti. In questo giorno si può assistere a dimostrazioni di forza e coraggio in onore del Padre di Tutti i Nani, quali una caccia a qualche bestia mostruosa o duelli: nell'Anno 4236 è stato addirittura organizzato per la prima volta il Torneo della Roccia. Molti nani amano riunirsi in qualche luogo affollato per leggere un passo di una delle tante leggendarie battaglie combattute dal popolo djaredin. Onore e valore sono estremamente importanti per un nano: per questo a volte si sceglie proprio tale giorno per raddrizzare un vecchio torto, qualunque sia la sua gravità. Altra usanza è quella di recarsi al Tempio per far benedire armi, armature e attrezzi di tutti i giorni dal Morgat in persona o dagli altri sacerdoti. Non è raro assistere ad una parata dell'Armata Djaredin. Questo giorno di festa è spesso scelto da molte coppie djaredin per unirsi in matrimonio.

3.4.2 Berzale

“La sua è una sì particolare domanda, non il pensiero a lui pretende, è il mero pensiero ciò che richiede”

Nomi:

Il Saggio, Custode del Sapere e Signore della Conoscenza

Influenza:

Colui che scrive la storia e la cultura degli Djaredin e che grazie a Lui mai potranno essere dimenticate.

Simboli Sacri:

Un libro aperto con delle rune in Kyl disegnate sulla copertina. Il libro è simbolo di sapere, mentre le rune ricordano che è stata questa divinità a creare il Kyl, l'antica lingua dei nani e ad insegnarla loro.

Descrizione:

Berzale è una divinità paterna e benevola. Viene rappresentato come la classica figura dell'anziano e del saggio: è sempre seduto sopra uno sgabello con un libro sulle ginocchia, la mano sinistra scorre tra le righe, mentre la destra è aperta a mezz'aria con il palmo rivolto verso il basso, in quella che ha tutta l'aria di essere una benedizione. Benedizione che scaturisce dalle parole che il dio sta leggendo sul libro: la bocca stessa è congelata nell'attimo in cui le labbra stanno sussurrando qualcosa: la classica figura della persona che legge sottovoce o che recita una lettura per se stesso. Il suo sguardo è chino sul libro, gli occhi leggermente socchiusi. Spesso indossa delle strane lenti sul naso. Non esistono statue, ma solo qualche rara raffigurazione inserita dai miniatori all'interno di qualche codice di teologia o in qualche leggenda sulle vicende degli dei. A volte la figura viene sfumata da presunte nuvole di fumo o nebbia, altre volte luci colorate appaiono sullo sfondo. Unico aspetto comune e degno di nota è che non viene mai rappresentato in modo statico. A

Berzale fa riferimento tutto ciò che riguarda la saggezza e la conoscenza. Ma prima di giungere a queste due fondamentali doti, ogni buon nano deve usare la propria ragione, dedicarsi allo studio e raffinare il proprio pensiero: è questo il punto di partenza per divenire sapienti e giudiziosi. Ma Berzale non rappresenta solamente la conoscenza teorica, ma soprattutto quella pratica: questa divinità è l'essenza dell'applicazione pratica della teoria. È fondamentale avere un'idea in testa che consenta di partire, ma è il risultato che conta: chi serve Berzale opera fondamentalmente, mette in pratica il frutto dei suoi ragionamenti e dei suoi studi.

Dettami e Dogmi:

Mantieni la calma e fa appello alla tua ragione in ogni circostanza. Non tenere per te le tue conoscenze, ma diffondile, condividile con il tuo popolo. Abbi sempre voglia e sete di conoscenza. Accumula libri, pergamene e ogni forma di sapere. Sii sempre curioso. Sperimenta le tue teorie, parti sempre da un'idea ingegnosa per arrivare ad un'applicazione pratica.

Clero di Berzale:

I sacerdoti di Berzale spesso ricoprono i ruoli di bibliotecari, cronisti e storici all'interno della società djaredin. Essi si occupano di raccogliere tutto ciò che può in qualche modo accrescere e perfezionare la loro immensa conoscenza. Spesso si avventurano anche in lunghi viaggi spinti dalla loro sete di sapienza e non di rado fanno visita alle biblioteche di qualche città umana. Nel corso del loro mandato, assimilano tutta la conoscenza di cui sono capaci: c'è chi dice che conoscano addirittura a memoria tutti i testi delle biblioteche che custodiscono. Ma sono soprattutto gli unici che hanno le conoscenze tecniche necessarie alla conservazione dei preziosi testi, continuamente messi in pericolo dall'umido e dalle muffe. Altra conoscenza che questi sacerdoti possono vantare, è quella medica. Sono gli unici infatti che hanno una consistente cultura in campo medico, conoscono l'anatomia e la fisiologia degli djaredin al punto tale da aver raggiunto una certa maestria nel campo. Ai sacerdoti di Berzale è anche affidato il compito di istruire la popolazione e la gestione delle scuole: da più di 4000 anni, per volere dell'allora Morgat, tutti i nani sanno leggere e scrivere il Kyl e la lingua che si parla in superficie. Questi sacerdoti sono in sostanza custodi della conoscenza: essi sono studiosi, profondi conoscitori di tutta la cultura del Regno di Djare e non solo, sono esperti in un gran numero di discipline sia pratiche sia teoriche ed attraverso un attento lavoro di studio e di ricerca, sono stati più volte in grado di integrare e migliorare la cultura e la vita nel sottosuolo. Esiste una sezione del Tempio di Kard Dorgast totalmente consacrata a Berzale: si tratta delle Aule di Berzale, ovvero della biblioteca principale del Regno di Djare e al suo interno, tra i tanti tomi, sono custoditi i Libri della Memoria. Un'altra biblioteca di pari importanza è situata all'interno della Corporazione dei Segreti.

Festività e riti:

La Festa di Berzale cade nel mese di Drenat. Durante questa festività, studiosi, inventori, scrittori e tutti i devoti a questa divinità, sono attivamente al lavoro per consultarsi e confrontarsi su tutti i temi che riguardano la conoscenza. Chi vuole può rendere noto al popolo i propri lavori: gli inventori spiegano i progetti a cui hanno lavorato duramente o le loro ultime invenzioni; scrittori e poeti leggono e divulgano le loro ultime creazioni; gli esperti di storia e cultura djaredin tengono brevi lezioni; ma non solo. La conoscenza, per il popolo djaredin, ha soprattutto un carattere pratico e manuale: quindi in questo giorno è facile incontrare qualche giovane barba alle prese con il proprio maestro, magari all'interno di una bottega, mentre urla e rimproveri ricoprono letteralmente il giovane nano. Inoltre tutti gli inventori si recano al Tempio per rivolgere una preghiera speciale a Berzale e far benedire progetti e invenzioni dai sacerdoti. È pratica comune sfruttare questo giorno per creare una copia di ciascuna invenzione o scritto affinché non vada perduta: il tutto viene custodito all'interno delle Aule di Berzale o dell'Accademia dei Segreti e delle Invenzioni.

3.4.3 Dera

“Ed infine per tutti, grandi e piccoli, giusti ed ingiusti, arriva il tempo di attraversare il Grande Mare”

Nome:

“Colui che Vigila”, Il Signore dei Misteri, Guardiano delle Onde e del Grande Mare, Custode delle Arti Arcane

Influenza:

è il custode dei misteri che avvolgono la Morte, vigila su quello che riguarda il Mare e la Magia.

Simboli Sacri:

il simbolo di Dera, come la sua stessa immagine e figura, è poco chiaro e nella maggior parte dei casi non si riesce a distinguerne i motivi. A volte è possibile trovare un'onda o un ponte.

Descrizione:

Dera è la divinità che completa la Triade ed è volutamente avvolta da un velo di mistero. È un dio neutrale e distaccato. A lui compete tutto ciò che riguarda le arti arcane e il mare, le due cose più temute dal popolo djaredin. Per quanto ad alcuni possa sembrarlo, Dera non è assolutamente una divinità malvagia, né ha nulla a che fare con la paura: non è nemmeno in rivalità con Korg e Berzale. Dera è più che altro la personificazione di un monito: ciò che si prova nei suoi confronti non è paura, cosa estranea ad un popolo fiero e al contempo saggio e razionale, bensì una sorta di timore reverenziale. Per citare uno scritto sacro: “...la stessa sensazione che si prova a camminare su di un ponte: nonostante sia solido e costruito in maniera ineccepibile, esso rimane tuttavia sospeso nel vuoto. Uno vuoto pericoloso, che come tale va tenuto in considerazione, poiché fin quando non si attraversa il ponte, nessuno può sapere se esso reggerà anche quando avrà imboccato la via del ritorno...”. Dopo la morte, ogni nano dovrà attraversare il Grande Mare, al termine del quale percorrerà la Via del Giusto, durante la quale rivivrà tutte le vicende passate e tutto ciò che queste hanno causato: Dera osserva e accompagna il defunto durante questo cammino. Chi non riesce a giungere a termine, è condannato a vagare per l'eternità con la costante e incombente presenza di Dera ad ogni passo che farà. Ma questa non è una punizione, bensì un dono del dio: non si ricongiungerà mai con la Triade, ma potrà e dovrà redimersi perché un fallimento da parte sua, sarebbe un fallimento per il suo popolo e per gli Dei stessi. Ciò mai accadrà, perché il fine ultimo è la perfezione che culmina, per chi è degno, nel ricongiungimento con i creatori della razza nanica. Il Signore dei Misteri ha posto nel cuore di ogni nano, una sorta di timore nei confronti delle cose di cui poco si sa o che esprimono poca sicurezza. E grazie a questo dono che i nani, davanti a minacce e pericoli, non si lasciano sopraffare, ma ricorrono alla loro grande saggezza e acuta ragione. Dera si scaglia contro ogni forma di non morte. Ogni creatura deve percorrere il suo cammino dalla nascita fino a ciò che lo attende dopo la morte. È proibito rimanere nel mezzo, ogni cosa deve essere al suo posto: è il volere degli Dei, è il loro disegno. Dera viene rappresentata leggermente più alto e più esile del nano medio. Nonostante le differenze somatiche siano minime, sono più che sufficienti a discostarlo dall'idea di membro affettivo del patrimonio culturale. C'è chi sostiene che sia un dea più che un dio e chi addirittura mette in dubbio che sia un nano. Ma tutto ciò rientra nell'alone di mistero che eternamente avvolge questa divinità.

Dettami e Dogmi:

Dera vigila e osserva con attenzione e assegna il giusto posto ai morti. La morte è parte integrante della vita e non deve essere vista né come una fine né come una punizione. Onora i morti. Rispetta l'ignoto ma non averne paura. Rispetta e onora sempre la memoria degli antenati.

Clero di Dera:

I sacerdoti di Dera sovrintendono i riti legati alla morte, stato supremo del mistero, e vengono spesso chiamati a pregare o ad assistere gli eventi straordinari, carichi dell'impronta del destino. Hanno il difficile compito di assistere le zone delle cripte e farle restare funzionali nel tempo. Inoltre gestiscono il tempio consacrato a Dera all'interno della Foresta dei Titani: qui vi è un biblioteca particolare in cui sono custoditi libri dall'argomento sconosciuto, nemmeno lo Djare in persona ha accesso a questi testi ignoti. Si sa solo che trattano argomenti misteriosi che ovviamente hanno a che fare con tutto ciò su cui Dera ha influenza e che questi libri vengono chiamati Tomi Arcani.

Festività e riti:

La festa in onore di Dera è detta il Giorno della Memoria, che ricade nella prima settimana di ogni nuovo anno. Non si può affermare che sia un vero e proprio giorno di festa, ma più che altro un'occasione per ricordare i propri morti e in particolare coloro che hanno lasciato un segno nella storia del popolo djaredin. In questo giorno i nani sono particolarmente taciturni: ognuno di loro riflette sulla morte, tema che sta loro particolarmente a cuore. Tutti i nani si recano presso le catacombe per portare un saluto ai propri antenati e presso la Grotta dei Re, in onore ai sovrani che hanno guidato il Regno di Djare. Durante il Giorno della Memoria il Morgat consegna personalmente nelle mani dello Djare il Dammaz Kron: davanti al popolo riunito, il sovrano legge tutti i torti subiti dal popolo djaredin, questo perché nessun nano deve mai dimenticare, con la speranza che un giorno la memoria degli antenati sia vendicata. A volte si possono incontrare i sacerdoti di questa divinità immersi nello loro preghiere soprattutto verso il calare del sole. Questo è il momento più importante della giornata, in quanto è legato al periodo del lungo Esilio, quando vi era sempre un nano di sentinella, detto Tegret, presso lo sbocco della caverna bloccata dalla magia, che aveva il compito di prendere nota dello trascorrere dei giorni. I sacerdoti di Dera non poterono seppellire i morti della Battaglia Sanguinosa: così, non potendo adempiere al loro compito, decisero di sostare presso quel luogo con l'intento di trovare un modo per liberare il proprio popolo e allo stesso tempo pregare sui tanti caduti in quella guerra. Si stabilì uno stretto legame tra i Tegret di allora e i sacerdoti di Dera, al punto che è rimasta ancora oggi l'abitudine di pregare al tramonto.

3.4.4 Altri cenni e culto dei morti

Per quanto riguarda la rappresentazione degli altri due membri del pantheon, è doveroso spendere alcune parole. Entrambe sono figure maschili, ed hanno i tratti tipici dello Djaredin adulto, con la barba folta ed il fisico tarchiato. Korg è seduto su un trono di pietra grezza, scolpita ma non levigata, indossa una corazza ed i piedi sono ben piantati per terra. Con la mano destra regge il manico di un'arma (generalmente un'ascia o un martello), la cui lama o parte contundente poggia per terra. La mano sinistra invece è poggiata al bracciolo del trono, e lo stringe con presa salda, quasi a simboleggiare l'attaccamento sia al ruolo di guida, che alla terra di cui la pietra rappresenta la carne, e gli Djaredin il sangue. Sul suo capo è posata la corona di mithryl, copia esatta di quella che indossa il Djare.

Berzale è più avanti con l'età (allegoricamente), è la classica figura stereotipata del saggio. Anche lui raffigurato seduto, anziché su di un trono sta sopra uno sgabello, con un libro sulle ginocchia, la mano sinistra scorre le righe, la destra invece è aperta a mezz'aria, col palmo rivolto verso il basso, in quella che ha tutta l'aria di essere una benedizione. Benedizione che scaturisce dalle parole che il dio sta leggendo sul libro, e la bocca stessa è congelata nell'attimo in cui le labbra stanno sussurrando qualcosa: la classica figura della persona che legge sottovoce, o che recita una lettura per se stesso. A differenza di Korg, il cui sguardo è proiettato in avanti, come a scrutare il suo popolo dall'alto in basso, quello di Berzale è chino sul libro, gli occhi leggermente socchiusi.

Della rappresentazione di Berzale non si può dire molto, dato che non esistono statue, ma solo qualche rara raffigurazione inserita dai miniatori, nei codici di teologia, o in qualche leggenda sulle vicende degli dei. I tratti sono quelli di cui si è già parlato, a volte la figura viene sfumata da presunte nuvole di fumo o nebbia, altre volte luci colorate appaiono sullo sfondo. Unico aspetto comune e degno di nota è che non viene mai rappresentato in modo statico, la figura è sempre in movimento. La casta sacerdotale è circoscritta ad una ristretta cerchia di membri. I Rodolan (così gli Djaredin chiamano i loro sacerdoti) sono dieci, tre per ogni divinità, ed il Morgat, gran sacerdote di Korg e capo del culto. Per sopperire a questa esiguità di membri, i sacerdoti si servono, per espletare parte delle loro mansioni, di una “manovalanza” specializzata, comprendete novizi che frequentano la scuola del tempio, soldati, ed infine operai, più tutta una serie di altri individui che possono essere assunti per lavori di entità straordinaria. Per quanto riguarda i compiti prettamente legati ai doveri spirituali, è pacifico che le varie differenze vadano ricercate nella classificazione divina. I sacerdoti di Korg si occupano delle cerimonie funebri e nuziali, e delle cerimonie di benedizione dell'esercito e dell'incoronazione del Sovrano, oltre naturalmente a presidiare un gran numero di funzioni. Sono sacerdoti guerrieri, nel senso più puro e letterale del termine, addestrati al combattimento ed educati alla disciplina ed alla vita militare, ma anche profondi conoscitori delle vicende politiche quotidiane.

Sono invece custodi della conoscenza i “tre saggi”, così sono chiamati i sacerdoti di Berzale. Essi sono studiosi, profondi conoscitori di tutta la cultura Djare e non solo, esperti in un gran numero di discipline sia pratiche sia teoriche, ed attraverso un attento lavoro di studio e di ricerca sono stati più volte in grado di integrare e migliorare la cultura e la vita nel sottosuolo. I Rodolan di Berzale sono responsabili della biblioteca del tempio e si dice che, nel corso del loro mandato, assimilino tutta la conoscenza in essa contenuta (la leggenda vuole che addirittura conoscano a memoria tutti i testi in essa contenuti), ma sono soprattutto gli unici che hanno le conoscenze tecniche necessarie alla conservazione dei preziosi testi, continuamente messi in pericolo dall'umido e dalle muffe.

Altra e non meno importante conoscenza che questi sacerdoti possono vantare, è quella medica. Sono gli unici, infatti, che hanno una consistente cultura in campo medico, conoscono l'anatomia e la fisiologia degli Djaredin, al punto tale da aver raggiunto una certa maestria nel campo.

I sacerdoti di Dera sovrintendono i riti legati alla morte, stato supremo del mistero, e vengono spesso chiamati a pregare o ad assistere gli eventi straordinari, carichi dell'impronta del destino. Hanno il difficile compito di assistere le zone delle cripte e farle restare funzionali nel tempo.

BESTIARIO (MOSTRI, DEMONI, ESSERI E CREATURE) DI ARDANIA.

4.1 Bestie Esotiche

Un tomo, nuovo e ben rilegato, dal titolo “Studi sulle bestie esotiche di Ardanìa”, è conservato nella biblioteca di Rotiniel, nella sezione adatta e in bella vista

Premessa Questo lavoro non ha la pretesa di essere esaustivo su un argomento molto vasto e sempre soggetto a nuove scoperte e cambiamenti. Alcune creature, o per scelta dell'autore, poiché non ritenute sufficientemente interessanti, o per innocente ignoranza, non sono ivi descritte o menzionate. Inoltre, in quanto io stesso addestratore e allevatore, mi sono limitato a bestie con cui è stato possibile, da me o da altri, instaurare un rapporto di ubbidiente collaborazione, in accordo con la visione e coi voleri del Padre degli elfi che li ha posti in difesa e al servizio dei suoi figli.

4.1.1 Incubo

Conosciuto anche come “Destriero Demoniacò”, oscuro e maestoso.

Aspetto fisico

Fuori dal suo ambiente naturale e in situazioni di calma, ad un'analisi superficiale si mostra come un cavallo di colore nero, con tonalità dissimili tra diversi esemplari, estremamente robusto e leggermente sopra la media come dimensioni. Gli occhi variano dal rosso al marrone, ma sempre scuri e spenti; il respiro è cupo e profondo, molto pesante, e non diventa mai nitrito. Ad un'analisi più approfondita, si nota una certa somiglianza nella muscolatura e nella disposizione dei denti con altri tipi di Destrieri sovrannaturali, come quelli del Fuoco o del Tuono; a differenza loro però, presenta anche un'aura magica, simile a quella di un Ki-rin, che i maghi esperti riescono a percepire. In molti esemplari si possono notare delle leggere venature rosse in corrispondenza dei muscoli più sviluppati, come il torace, e i muscoli superiori delle zampe. Diversa è la situazione quando si trova a dover combattere: gli occhi si infiammano di una luce rossa, come di brace, il suo cupo respiro cresce di intensità, facendosi sempre più assordante, e un fumo bluastrò si solleva dalle sue narici e dalle sue fauci; in quel caso la sua natura sovrannaturale si mostra in maniera inequivocabile. Quando viene infastidito, o è in situazioni di nervosismo, alcuni di questi segni possono manifestarsi in forma lieve, come una specie di prime avvisaglie.

Abitudini e tratti particolari:

Come altri predatori equini, mangia qualsiasi tipo di carne, cruda, cotta, conservata, frattaglie. Ho notato che preferisce carne “fresca”, da prede da poco uccise, ma anche questo è un tratto comune a molti altri predatori. Allo stato brado è un animale solitario. E’ solito appostarsi in luoghi bui, sfruttare il suo colore per mimetizzarsi con l’ambiente, per poi scagliarsi contro il nemico assalendolo sia col suo potere magico innato che con la sua possanza fisica, con grande ferocia; spesso segue gli altri abitanti dei luoghi che abita, probabilmente attirato dall’opportunità di una preda più facile, anche se i rapporti che intercorrono con essi sono ad oggi un mistero. Il suo comportamento, dopo l’atto dell’addomesticare, è molto differente: dopo aver accettato l’autorità del suo padrone, e non è cosa affatto scontata, si mostra ubbidiente e tranquillo, pur mantenendo una fierezza non comune; difficile dire cosa provi, fatto sta, che per quanto ho avuto modo di osservare sull’esemplare in mio possesso, la sua condotta è impeccabile. E’ solito salutarmi con sbuffi leggeri, che credo di poter interpretare come “piacere” (in fondo sempre mia è la mano che la nutre), e leggeri colpi di muso. In alcune occasioni ha mostrato un atteggiamento protettivo nei confronti nel suo padrone, ma ancora non so dire se sia dipeso dalla sua brama di combattere, dalle circostanze o da un reale attaccamento. Inoltre è degno di nota il fatto che tale creatura rifiuti fermamente ogni finimento, soprattutto selle e morso, probabilmente per un sentimento di fierezza e insofferenza alle costrizioni fisiche; quindi è possibile cavalcarlo solo al pelo, ma è tutt’altro che facile, data l’irruenza dei suoi movimenti e la sua stazza.

Habitat e Natura

E’ una creatura essenzialmente territoriale, e assume, almeno a quanto visto finora, il controllo di zone abitate da demoni e da creature cosiddette “maligne”. Non si hanno informazioni chiare di come si insedino nei luoghi che abitano, se crescano lì, o se ivi vengano condotti; allo stesso modo non ho ancora ben compreso se sono legate con le altre creature da rapporti di sudditanza, collaborazione, o semplice convenienza istintiva. Quello che posso aggiungere riguarda le diverse dicerie che si stanno sviluppando: viene sostenuto da alcuni che tale creatura sia un demone a tutti gli effetti, con le solo sembianze equine; altri studiosi asseriscono invece che si tratti di esseri in origine simili ai Destrieri elementali, influenzati dal potere che li circonda e gradualmente trasformati, forse per un processo “naturale”; altri ancora ipotizzano che siano creature create come servitori da potenti demoni, e che essi gli abbiano instillato parte del proprio potere, e quindi parte della propria natura. Qualunque sia la sua origine, però, è innegabile che gli effetti della pratica dell’esorcismo, officiata da un sacerdote esperto, è in grado di indebolirlo e talvolta ucciderlo; in generale, sembra molto vulnerabile ai poteri di origine sacra. Non rivelerò in questo scritto altre informazioni, sia su mie personali teorie sulle sue origini, in quanto ancora incomplete, sia sul luogo in cui tale creatura alberga, in quanto troppo pericoloso.

4.1.2 Chimera

Maestosa e possente creatura alata, le cui origini si perdono nel mito.

Aspetto fisico

La creatura ha le dimensioni del corpo leggermente superiori a quelle di un grosso orso, con la differenza però di avere una postura più slanciata, fiera e “larga”, con una muscolatura molto sviluppata di zampe, quasi “tozze”, e soprattutto di petto e schiena; queste bestie infatti sono dotate di vaste ali, grandi almeno due volte la loro stazza, formate da una impenetrabile membrana scura simile a quella di alcuni esemplari di drago. Il corpo è quasi interamente ricoperto di scaglie grigio-brune, molto fitte, che rendono la pelle dell’animale molto resistente; in alcune zone è presente una folta pelliccia tra il bruno e il dorato, come lungo tutto il ventre, nella parte alta della schiena, e lungo la coda, e in alcuni esemplari lungo il collo. La testa, caratterizzata da tratti rettiloidi, ha alcuni segni particolari, come due corte e tozze corna, e una notevole dentatura disposta su più file che si estende lungo tutta la vasta arcata; il collo è leggermente lungo, e si dipana dalle robuste spalle. Infine, degna di nota è la costituzione di tali esseri: sembra infatti che siano molto resistenti a malattie, veleni, e che possano subire molto ferite, anche gravi, prima di iniziare ad accusarne gli effetti; questo dipende probabilmente da una combinazione di fattori, la durezza della pelle da un lato, e lo spessore notevole dalle fasce muscolari dall’altro, senza escludere però la loro spiccata resistenza e il loro spirito di sopravvivenza.

Abitudini e tratti particolari

Da quello che ho potuto osservare, gli esemplari che si riescono a domare sembrano essere giovani prossimi alla conclusione della fase di crescita: non variano molto come dimensioni rispetto agli esemplari anziani, e non denotano differenze sostanziali; probabilmente quello che li rende più inclini (anche se è tutt'altro che facile, occorre molta durezza e polso) ad accettare l'autorità del padrone è il fatto che tali creature non hanno ancora sviluppato la maturità necessaria per essere considerate "adulte". E' mia convinzione che le giovanissime chimere, appena autosufficienti, lascino il nido per terminare la propria crescita altrove per poi tornare al nucleo originale unendosi ad esso, o scegliendo un compagno per fondare altrove un nuovo nucleo; una volta tornati, o comunque instauratesi in un nuovo luogo, sembra che nulla possa smuoverli dal loro "territorio", che difendono con estrema ferocia. La chimera è "affettuosa" o comunque legata al proprio padrone, sebbene a volte risulti infastidita dalla confusione dei grandi centri urbani; spesso non perde l'attitudine territoriale, che sia verso un luogo legato alla sua attuale vita, o verso il padrone stesso, che tende ad identificare col suo nido. L'animale si nutre di carne di ogni genere, in grosse quantità, spesso direttamente dalle carcasse di creature morte, "ripulendo" così gli ambienti in cui vive; sembra infatti che la caccia non sia l'attività principale di tali creature, e che se possono conservare le energie non disdegnano prede già uccise, magari conquistate scacciando il legittimo proprietario, o anche abbandonate. Una delle spiccate caratteristiche della creatura è il suo peculiare soffio: come anche alcuni draghi, sebbene in maniera molto più ridotta e incontrollata, e talvolta "goffa", la creatura è capace di emettere col suo fiato un soffio che può causare molteplici e diversi effetti; è molto probabile che ciò sia frutto di una capacità magica innata della creatura. Altra peculiarità dell'animale sono le grandi ali, che l'animale usa per volare per alcuni brevi tratti e a bassa quota, aiutandosi a sollevarsi da terra con la spinta delle potenti zampe. Risulta difficile da cavalcare per la particolare posizione che bisogna assumere per riuscire a sistemarsi tra il collo e l'attaccatura delle ali, e per i movimenti bruschi e potenti che compie; infatti anche quando porta un cavaliere non rinuncia all'abitudine di compiere occasionalmente i suoi balzi, planando leggermente per un metro o due (con il peso che deve portare non riesce a fare di più).

Habitat e Natura

E' un animale incredibilmente raro, e i pochi esemplari osservati si trovavano in zone che per conformazione del territorio, o per altri motivi, si sono mantenuti isolati dal resto di Arдания; presumibilmente predilige zone ricche di fauna, ricche di "prede" facili, e che danno la possibilità di avere un riparo sicuro. I giovani esemplari, invece, si trovano sempre isolati in zone a volte anche inspiegabili, mentre nei gruppi o nei "nidi" originali spesso non v'è traccia di loro; ciò sarebbe spiegato da quanto asserito riguardo il loro comportamento sociale. Riguardo la sua origine, esistono tuttora molte ipotesi: qualcuno sostiene che discenda da stirpe draconica, altri sostengono che sia una bestia magica sempre esistita e mantenutasi col tempo sfuggibile agli occhi di chi calpestava Arдания, mentre vi sono anche dicerie che dicono che tale creatura sia nata da procedimenti magici, magari ai tempi in cui gli Yu plasmavano ancora i mondi; non è nemmeno da escludersi che la verità sia nel mezzo. Da segnalare però è la storia del suo nome: pare infatti che i primi esploratori che scorsero tale creatura, e poterono osservare le sue proprietà, le diedero tale nome per la sua somiglianza, almeno per gli effetti delle sue caratteristiche, con una bestia mitologica conosciuta con diversi nomi, tra cui appunto quello di Chimera. Secondo i miti di alcune culture tale creatura alata (un drago per alcuni, una lucertola per altri), era in grado di dominare e imbrigliare gli elementi, come ghiaccio, fuoco e anche il veleno e asservirli al suo già notevole potere. Sarebbe curioso scoprire che tale mito sia nato proprio dalla nostra Chimera, anche se non vi sarà probabilmente mai riprova di ciò.

4.1.3 Viverna

Il flagello dei deserti.

Aspetto fisico

Questa creatura è un rettile dalle grandi dimensioni, e dalle spiccate peculiarità che possono risultare però letali. La sua lunghezza, coda inclusa, si attesta intorno ai 4-5 metri; invece la sua altezza, quando si solleva sulle zampe posteriori, raggiunge anche i 3 metri. C'è da dire che tali dimensioni possono variare da animale ad animale, e da maschio a femmina. Al termine della lunga coda è presente uno spesso aculeo lungo un paio di spanne circa, contenente un veleno molto potente, capace di uccidere in pochi minuti anche grandi creature. Il muso è appuntito e lungo, somigliante ad un becco, e sulla sua punta sono presenti uno o due corni; la dentatura seppur non eccezionale presenta però una disposizione su più file. Ha delle lunghe e sottili zampe anteriori, che terminano in robusti artigli, e da cui si stendono ampie ali membranose che si riallacciano all'altezza del bacino. Ha una specie di pinna dorsale robusta, più vistosa nei maschi che nelle femmine. Le zampe posteriori sono leggermente più corte e robuste. Quasi tutto il corpo, tranne il ventre, è ricoperto di scaglie gialle con sfumature giallo-verde, che permettono il mimetismo con il deserto in cui l'animale vive.

Abitudini e tratti particolari

Questi animali sono generalmente solitari, tranne il caso in cui abbiano formato una coppia e instaurato un nido, di solito in zone rocciose sopraelevate, al margine o in mezzo a vaste zone desertiche. Cacciano battendo in volo il deserto, predando presumibilmente piccole creature come linci, uccelli e piccoli erbivori, senza disdegnare qualche carcassa (il deserto non è ambiente in cui ci possa permettere di scegliere dopotutto). La loro conformazione fisica gli permette di volare per piccoli tratti, prevalentemente a media quota sfruttando i venti, prediligendo il volo planare. Una volta a terra, si muovono spesso a quattro zampe, in maniera un po' goffa ma sufficientemente agile per i loro scopi; spettacolo degno di nota è la carica o l'atterraggio di uno di questi animali, che si fa annunciare e seguire da violenti turbinii di sabbia e folate di vento. Quando si trovano a dover combattere invece, solitamente lo fanno in piedi sulle zampe posteriori, alternando artigliate dalle zampe anteriori, a colpi di coda (sia lateralmente che in profondità), per tentare di avvelenare la vittima; spesso tentano di mordere, spingendosi in avanti e tornando sulle quattro zampe. Non ho ancora osservato bene queste creature in cattività, poiché a quanto ho avuto modo di provare gli unici in grado di imporsi e addomesticare una di queste creature sono coloro che vengono conosciuti tra gli elfi come seguaci del Tulip, grazie alle loro antiche conoscenze e poteri; comunque fino ad oggi dai pochi esemplari addomesticati di cui ho notizia non ho avuto segnalazioni di alcun episodio negativo.

Habitat e Natura

Inutile rimarcare che abita nelle zone desertiche dei due continenti. E' solita tenere come punto di riferimento un punto sopraelevato della zona abitata, sia come nido che come rifugio. Considerata per molto tempo come un drago minore, la sua intelligenza di tipo istintivo però ha messo in dubbio tale ipotesi. A detta di molti è una delle principali avversità per le carovane che attraversano i deserti: spesso, soprattutto se affamata, si spinge ad attaccare animali e carovanieri possibilmente isolati dal resto del gruppo.

4.1.4 Gorgone

Creatura taurina, capace di trasformare in “pietra”.

Aspetto fisico

A prima vista risaltano le larghe corna che scendono dai lati della prominente fronte, che si avvolgono terminando in due punte acuminate; il muso è schiacciato, gli occhi sottili nascosti tra le pesanti palpebre grigiastre. Complessivamente l'aspetto è molto massiccio, con le dimensioni e la forma che ricordano quelle di un grosso toro, con la differenza però che la testa è più grande, e le zampe sono molto più robuste e larghe rispetto alle spalle; è dotata di zoccoli molto ampi e pesanti, che danno l'idea assieme al resto di un essere molto ben “piantato”. Presenta una bocca molto ampia, dotata di una discreta dentatura, su cui spiccano senza dubbio le zanne inferiori, anch'esse sporgenti e molto pericolose: misurano almeno una spanna, e vengono usate dall'animale quando morde. Ha una folta pelliccia tutta attorno le spalle, lungo il dorso della schiena, e peluria diffusa sulla testa e sul viso. La pelle è di colore che varia dal rosso chiaro al grigio venato d'oro, passando per varie gradazioni di marrone; i colori della pelliccia sono solitamente di colori analoghi ma di tonalità più chiare, tendenti al giallo oro. E' provvista di una coda tozza e non troppo lunga.

Abitudini e tratti particolari

La caratteristica principale è quella di essere capace di causare, col semplice contatto delle sue zanne, il noto effetto di “pietrificazione”; il bersaglio non diventa realmente di pietra, ma incorre in una paralisi che irrigidisce totalmente il suo corpo, bloccandone le normali funzioni, e facendo assumere alla sua pelle un colore grigio pallido. Al termine di tale effetto la vittima torna al suo stato normale, seppure un po' confusa e stordita dall'effetto. Sembra essere una capacità di origine magica o comunque sovrannaturale, come il soffio della Chimera o la capacità di usare incantesimi del Ki-rin. La gorgone è un'animale carnivoro, e per questo motivo predatore. Allo stato brado si muove e vive prevalentemente in piccoli branchi, probabilmente nuclei familiari guidati da un capobranco: tali branchi si spostano, cacciano, e difendono i piccoli all'unisono, ma non si mostrano territoriali, preferendo difendere il gruppo piuttosto che un territorio. La creatura attacca prevalentemente caricando, sfruttando il proprio peso per infliggere seri danni con le sue corna; quando si trova a breve distanza, se l'avversario è ancora in piedi, alterna colpi con gli zoccoli e scalciate, e fa uso ovviamente del proprio morso, per tentare di immobilizzare il bersaglio col suo potere. Talvolta usano questo espediente per allontanarsi da scontri che potrebbero essere pericolosi per il singolo o per il branco. E' una creatura combattiva, ma forse una delle più mansuete in cattività, ovviamente se ben tenuta e sfamata. Sembra che tale docilità dipenda dal suo regime alimentare, costituito sì da carne, ma in quantità modeste rispetto alla sua mole, ma non solo; pare infatti che sia solita alternare la sua dieta normale con alcuni tipi di tuberi e vegetali, che però si procura esclusivamente da sola, non accettandoli dal proprio padrone.

Habitat e Natura

Attualmente è una creatura molto rara, e non si hanno notizie di molti avvistamenti. Dal poco che si è potuto osservare, sembra prediligere zone brulle e rocciose, anche di montagna (grazie alla stabilità del proprio corpo non sembra risentire di un suolo sconnesso o irto); non mi stupirei però di trovare alcuni di questi esseri in territori pianeggianti. E' stata avvistata spesso al seguito di Minotauri: probabilmente viene usata come bestia da soma e da difesa dalla loro cultura primitiva, considerata la sua relativa docilità. Sulle sue origini non si hanno notizie, forse in qualche modo sono collegate proprio a tale razza mostruosa, e non è da escludersi che il loro legame sia molto antico.

4.1.5 Destrieri Elementali

I “cavalli” dai poteri di Fuoco e Fulmine.

Aspetto fisico

A livello fisico, per quanto riguarda dimensioni, struttura ossea, e muscolatura, il Destriero del Fuoco e quello del Tuono sono molto simili: entrambi sono equini di grossa taglia, mediamente più robusti e potenti di un cavallo, e dotati di tratti distintivi innegabilmente fuori dall'ordinario. Il destriero del Fuoco può avere un manto che varia in molteplici tonalità, dal rosso acceso all'arancio ramato, fino ad un giallo scuro; gli occhi invece, in tutti gli esemplari che ho potuto osservare, sono simili a tizzoni ardenti, un rosso acceso molto inquietante. Le storie riguardo il suo conto parlano di una criniera fatta da vere e proprie fiamme, ma in realtà ciò non è esattamente vero; il crine normalmente è di tonalità più accese e brillanti rispetto al pelo, ed ha una particolarità, da cui probabilmente tale storia ha avuto origine: quando la creatura combatte e libera le sue energie, il corpo produce molto calore, e l'aria calda che si crea attorno solleva e fa ondeggiare il crine, rendendolo simile a delle fiamme. Altra caratteristica è un certo odore di zolfo che emana la bestia, che si fa più acre quando è in agitazione. Il destriero del Tuono invece ha generalmente un manto bianco o grigio, che in alcuni esemplari emette una leggera luminescenza, con una criniera che si attesta su tonalità simili; il pelo risulta al tatto un po' più ispido di quello del fuoco, e toccandolo a volte si percepiscono piccole scosse di energia: è curioso osservare come a volte i tessuti o i capelli di chi lo tocca si sollevino, mentre talvolta si avverte un leggero crepitio nell'aria attorno a lui. Gli occhi sono solitamente grigi o azzurri.

Abitudini e tratti particolari

Sono predatori solitari, entrambi carnivori, e hanno abitudini comportamentali simili tra loro: vivono a contatto con altre creature, giganti o elementali che siano, probabilmente instaurando rapporti di tacita collaborazione, difendendo il proprio territorio e approfittando di ogni occasione per raggiungere la propria preda, che sia un incauto “passante” di quella zona, o una preda seguita e mirata da tempo. Il cavallo di fuoco è in grado di emettere uno sbuffo di fuoco, anche molto esteso, che usa per travolgere il suo bersaglio prima di aggredirlo con i suoi durissimi zoccoli e col suo temibile morso; il parente del tuono invece carica direttamente, rilasciando al primo contatto tutta l'energia accumulata nel suo corpo, stordendo e ferendo il bersaglio, finendolo poi con i soliti mezzi. Degno di nota è il fatto che entrambe le creature hanno la capacità di produrre notevoli quantità di energia, che sia sotto forma di fiamme o di scariche, e non di meno hanno la capacità di riuscire a controllare pienamente questo fenomeno, almeno negli esemplari sviluppati ed adulti; ad esempio, il cavallo di fuoco è in grado di regolare la temperatura del suo corpo quando porta sopra di sé il padrone, per non ferirlo, e allo stesso modo quello del tuono trattiene l'energia fino a che non è libero di sprigionarla. La loro somiglianza, e il fatto che si conoscono da molto, ha fatto sì che le tecniche di addestramento di questi animali siano largamente diffuse, e che molto raramente si presentino problemi riguardo la loro gestione in cattività. Non fanno alcuna resistenza ad essere sellati e cavalcati, anche se devono prima fidarsi completamente del proprio padrone.

Habitat e Natura

Queste creature abitano generalmente i luoghi in cui l'elemento che li rappresenta è dominante, o per conformazioni specifiche del luogo, o per l'aggregazione di elementali e altre creature affini a tali poteri, con cui convivono tranquillamente. I destrieri del fuoco prediligono ovviamente luoghi molto caldi, tanto da essere quasi immuni a diverse fonti di calore, mentre quelli del tuono si adattano a diversi ambienti, non disdegnando zone estremamente fredde; i destrieri del fuoco non hanno tale adattabilità, e sebbene si trovino anche bene in climi temperati, il loro adattamento in climi più freddi può avere qualche difficoltà, e sicuramente necessiteranno di maggiori cure, come maggiori quantità di cibo, o ripari ben caldi per quando si lasciano a riposo.

4.1.6 Ki-rin

Agile e magica creatura.

Aspetto fisico

Si tratta di una creatura a quattro zampe, dalla corporatura slanciata, con zampe agili e scattanti, dotate di piccoli ma affilati artigli retrattili. Presenta una muscolatura sviluppata, sebbene non molto visibile a causa del pelame; anche le dimensioni sono notevoli: più basso di un cavallo ma leggermente più largo e lungo. Ha un muso allungato, somigliante a quello di alcuni cani, lunghe orecchie pelose, molto sensibili, e un ciuffetto di baffi dritti e lunghi che partono dal muso. Ha una capacità di corsa notevole, e una resistenza fisica e una forza degna di nota. Spicca la sua folta pelliccia, molto soffice, presente in quasi tutto il corpo; il colore varia a secondo degli esemplari, ma è principalmente compreso tra un opaco dorato e giallo scuro, con spruzzi di rosso acceso o arancio. Sicuramente è uno spettacolo non comune: questo particolare manto, sempre diverso tra i vari esemplari, dona un effetto suggestivo e un fascino innegabile a questa creatura, quasi magico. Il pelo si fa più rado allontanandosi dalla schiena, scendendo verso le zampe “nude”, e termina in una lunga coda quasi sempre ramata.

Abitudini e tratti particolari

E' un essere molto schivo e diffidente, e normalmente rifugge le zone civilizzate. Vive in piccolo nuclei familiari (due o tre coppie più cuccioli), cooperando con tutti i membri per le necessità del nucleo. In cattività mangia tranquillamente frutta e verdura, preferendole fresche, mentre allo stato brado presumibilmente si nutre di frutta selvatica, radici, e germogli di diverse piante, servendosi dei denti solidi e affilati. Combatte principalmente per difendersi, e per difendere il proprio nucleo. Si tiene soprattutto a distanza, così da sfruttare il potere magico innato di cui è dotato, riuscendo a creare incantesimi grezzi e spontanei simili a quelli di maghi; se doveste vedere dei fulmini cadere dal nulla mentre esplorate qualche remota isola, probabilmente si tratta di un gruppo di ki-rin che è stato infastidito. I suoi attributi fisici probabilmente sono secondari, ma artigli, denti, e una grossa combattività se messo alle strette, sono caratteristiche da non sottovalutare. Mansueto e giocoso, se trattato bene, presenta una spiccata intelligenza che facilita di molto l'addestramento, e che permette di avere una comunicazione con lui molto semplice e diretta; inoltre è estremamente curioso, sebbene a volte sia combattuto tra intraprendenza e una sorta di “timore” o “riservatezza”. E' una creatura che riserva costantemente sorprese e soddisfazioni, sia per le sue doti mentali, sia per quelle innate. Riguardo al rapporto col padrone, si mostra estremamente affettuoso e fedele, sebbene necessiti di un certo periodo e di molte cure per potersi fidare senza remore. E' facilmente cavalcabile con qualche accorgimento, occorre però abituarsi alla sua corsa “balzata” e un po' irregolare, che potrebbe causare qualche impedimento e una certa scomodità.

Habitat e Natura

E' sempre stato al centro di molte storie e superstizioni: in diverse culture il suo incontro era visto come un segno di fortuna o sfortuna, a seconda dei casi, e per questi motivi spesso veniva o scacciato, oppure ricercato. Inoltre è mia convinzione che fossero cacciati per il loro particolarissimo pelo, e non di meno per le loro doti e i loro poteri, come oggetti di studio o animali da “compagnia”; esistono alcune tracce di testimonianze di ciò, come frammenti di studi, o rappresentazioni di feste di antiche corti. Tutte questi fattori spiegherebbero, forse in parte, la sua attuale rarità, nonché il comportamento diffidente che manifesta. Era considerato un animale ormai del tutto estinto, prima di essere nuovamente avvistato e “riscoperto” in alcune isole incontaminate e lontane dai continenti, dai climi complessivamente temperati.

4.1.7 Scarafaggi e insetti giganti

Giganti e Vulcanici, Runci e Mietitori.

Aspetto fisico

Sotto questa tipologia di creature si racchiudono esseri anche molto diversi tra loro, che però innegabilmente hanno caratteristiche in comune, come tratti, sembianze e abitudini propri degli insetti, spessi carapaci, e somiglianze con scarafaggi. I più comuni sono i cosiddetti “Giganti”, dalla corporatura tozza e ben piantata, e dai colori chiari, tra l’azzurro e il blu con diverse sfumature; simili a loro vi sono i “Vulcanici”, dal fisico simile, ma di colore rossastro, in accordo al loro habitat comune. Più rari invece sono i cosiddetti “scarafaggi Mietitori” dal corpo filiforme, con zampe lunghe e sottili, e una robusta mascella formata da affilate zanne a forbice, molto più grandi di quelle di altri scarafaggi. Infine vi sono gli “scarafaggi Runci”, dalla forma quasi sferica, di grandissime dimensioni (quasi due volte un uomo), con un grande carapace scuro che presenta dei segni rettilinei diffusi (le “rune”), che emettono una certa luminescenza; a quanto ho avuto modo di vedere sono caratteristici di ogni esemplare, e finora non ne ho trovati due con la stessa disposizione.

Abitudini e tratti particolari

I comportamenti di questi esseri sono simili a quelli degli insetti, con qualche leggera e ovvia differenza: sono tutte creature che basano le loro interazioni sui rapporti sociali, sebbene in maniera minore dei comuni insetti (creature così grandi non potrebbero vivere assieme in grande numero, non avrebbero risorse a sufficienza), sono territoriali, costruendo dei nidi dove depositano uova e cibo. In particolar modo il Runico, così come altri piccoli insetti, usa accatastare e spingere palle di sterco raccolto nelle loro caverne, da usare sia come riparo che come “provviste”. Non ho avuto modo di osservare a fondo il comportamento delle varie razze di queste creature, quindi non saprei dire se esistono rapporti gerarchici nei loro gruppi; probabilmente sì, ma ad una prima analisi ciò non traspare. E’ possibile insegnare agli scarafaggi giganti più comuni a portare morso e briglie, per poter essere cavalcati; inoltre vengono presumibilmente usati come bestie da soma e da guardia, data la loro non eccessiva difficoltà di addomesticamento e allevamento, da alcune sotto razze primitive che abitano caverne. In cattività quindi non danno generalmente problemi, anche se non ho potuto studiare molto il comportamento dei Mietitori, e dei Runci; i secondi, così come per le viverne, rispondono solamente agli ordini e alle parole dei seguaci del Tulip, comunemente chiamati Druidi.

Habitat e Natura

Abitano prevalentemente ampie caverne sotterranee, dotate di territori abbastanza vasti e risorse che permettono di insediarsi; ciò non vale per gli scarafaggi Mietitori, che per quanto ho avuto di vedere prediligono zone all’aria aperta, desertiche o montagnose, a seconda del ceppo di appartenenza. Anche alcuni ceppi di scarafaggi giganti riescono a vivere stabilmente in zone desertiche, data la loro notevole resistenza a sete e fame, e a condizioni ambientali avverse. Invece come facilmente intuibile gli scarafaggi vulcanici abitano caverne ma in zone molto calde, riuscendo a sopportare tranquillamente anche il calore diretto di lava o fuoco. Per quanto riguarda le origini di queste creature non si hanno notizie certe, ma sembra siano in un certo modo sempre esistite, in forme simili alle attuali.

4.1.8 Lucertole, Sauri, Salamandre

Feroci e fameliche lucertole giganti.

Aspetto fisico

Questa tipologia di creature comprende tanti diversi lucertoloidi dal corpo lungo, ricoperti di scaglie, come alligatori, coccodrilli, ed altri esseri più inconsueti e dalle caratteristiche degne di nota. Tra di essi si annoverano le Lucertole di Palude, di colore verde intenso, capace di spruzzare veleno da alcune ghiandole poste all'interno della bocca, il Sauro Corazzato, dalla pelle grigio metallica, ricoperto di durissime placche (scaglie più estese) simili a ferro, e la Salamandra di Fuoco, dal colore scarlatto, in grado di sputare fiamme dalle fauci. Questi esseri hanno in comune diverse caratteristiche, come la postura quasi distesa con il corpo molto vicino al suolo, zampe corte e tozze, una lunghezza leggermente più grande di quella di un comune cavallo, potenti mascelle dotate di forza e apertura notevole, dentature seghettate che affondano nelle carni rendendo più difficile liberarvisi; inoltre sono tutti ricoperti di scaglie più o meno resistenti, e dai colori spesso mimetici con l'ambiente che abitano.

Abitudini e tratti particolari

Sono tutti carnivori, e specificatamente predatori solitari: adattano strategie di sopravvivenza e caccia simili, attendendo pazientemente la propria preda in "rifugi" nascosti, che siano bassa vegetazione, rocce, o acqua stagnante. Si difendono e offendono usando soprattutto il potente morso, con cui straziano le carni e infliggono diverse fratture, tenendo bloccato l'avversario, alternando ad esso potenti colpi di coda, oltre a servirsi ovviamente delle varie capacità speciali, come soffi e spruzzi. In alcuni particolari periodi, in alcune di queste razze (presumo ci sia un comportamento simile anche nelle altre), maschio e femmina si incontrano, deponendo alcune uova che vengono poi vegliate fino alla schiusa dalla madre, mentre il padre abbandona subito il nido tornando alla sua vita; in cattività tutto il processo è molto più difficile, e spesso viene deposto un solo uovo, e non sempre riesce a schiudersi. Rimanendo nel discorso cattività, questi esseri mostrano un comportamento abbastanza ubbidiente, sebbene in situazioni di pericolo o agitazione tendano ad agire e muoversi con eccessiva foga e ferocia, rendendo difficoltoso il loro controllo.

Habitat e Natura

L'habitat di Lucertole di Palude e Salamandre di Fuoco è banalmente intuibile: abitano infatti zone paludose le prime, specialmente nelle Terre Selvagge, e zone calde e rocciose le seconde, spesso a contatto con fuoco diretto e lava, in cui vicinanza spesso si crogiolano; invece i Sauri Corazzati prediligono climi tropicali, e si avvistano spesso in giungle sia dentro che fuori dai continenti. Alcuni di questi animali vengono avvistati con altre lucertole e rettili, e talvolta addirittura in compagnia di uomini-lucertola, anche in diverse locazioni; non è da escludersi un rapporto tra di loro, di convenienza, collaborazione, o perchè no, di assoggettamento.

4.1.9 Serpenti giganti

Enormi creature striscianti e silenziose.

Aspetto fisico

In tutte le sue "varianti", questo tipo di creatura presenta sempre delle caratteristiche comuni: una lunghezza compresa tra i due e i tre metri, un larghezza del tronco che può raggiungere il terzo di metro, grosse fauci con denti acuminati e più o meno sporgenti, un manto di scaglie quasi sempre maculato, di tonalità che dipendono dalla razza e dall'ambiente cui vive. Si tratta in tutti i casi di rettili che depongono uova. Il tipo più comune e diffuso presenta tonalità che variano tra il verde, il giallo, e il rosso chiaro, che variano con l'ambiente che abita; la variante artica invece ha un manto molto chiaro, un bianco quasi splendente, con leggere chiazze grigie, che gli permettono di mimetizzarsi nella neve, mentre il serpente gigante vulcanico ha una pelle rossa scura, con piccole variazioni e chiazze più accese o più scure. I tre tipi di creature presentano altre piccole differenze che dipendono probabilmente dall'adattamento ai vari ambienti, come piccole variazioni di dimensioni, leggere differenze di dentatura e di conformazione della testa, ma si tratta di dettagli a mio avviso marginali.

Abitudini e tratti particolari

Sono predatori carnivori, e allo stato brado sono si nutrono di prede ancora vive o da poco morte, inghiottendole di solito interamente, grazie alla mandibola sganciabile e alla notevole elasticità di pelle e fasce muscolari; dopo i pasti trascorrono immobili molto tempo, nascosti nei loro ripari, prendendo il tempo necessario per la digestione. In cattività si accontentano anche di carne in pezzi data con maggior frequenza, anche se di tanto in tanto ritengo sia indicato permettergli di cacciare il proprio pasto e di nutrirsi alla loro maniera. Queste creature possono sembrare indolenti e pigri ad un'analisi esterna: difatti trascorrono la maggior parte del tempo o nascosti (tra la neve, la sabbia, le rocce, o il sottobosco) in attesa di una preda che passi dalle loro parti, o riparandosi per digerire un pasto, o semplicemente crogiolandosi al sole, probabilmente per mantenere costante la temperatura del corpo (il serpente vulcanico invece è solito accamparsi vicino a fonti di calore naturale, vivendo spesso nel sottosuolo); sotto tale staticità però nascondono un'agilità, dei riflessi, e se vogliono, anche una velocità davvero eccezionali. Inoltre sembrano avere anche un olfatto molto sviluppato, che usano sia per avvertire i pericoli che per individuare potenziali bersagli; con un buon addestramento tali creature possono essere impiegate anche come segugi. La strategia di combattimento e di caccia è analoga a quella dei comuni serpenti predatori: con grande reattività saettano verso la vittima, spesso senza farsi scorgere, colpendola ripetutamente col proprio morso, e una volta indebolita con l'effetto di tale attacco, che sia avvelenamento, ustione o congelamento, la stritolano avvolgendola tra le loro spire. Si mostrano tranquilli e docili in cattività, forse anche per la loro natura placida e "pigra"; sembrano mostrare un minimo attaccamento al padrone, e sono soliti arrotondarsi attorno a lui avvolgendolo senza ferirlo, magari attorno ad una gamba o risalendogli sulle spalle.

Habitat e Natura

I serpenti giganti più comuni sono presenti in grosso numero, seppur con lievi differenze comportamentali e di aspetto, nei deserti e nelle giungle e foreste più incontaminate; sono presenti anche nei boschi dei due continenti, ma questi pochi esemplari che tendono a nascondersi nelle zone più fitte senza mostrarsi. Il serpente artico gigante abita le pianure e i boschi delle terre del nord, e delle alte catene montuose dove il clima è estremamente rigido; l'omologo del fuoco invece si trova nelle zone molto calde di Arдания, come caverne sotterranee molto profonde, o isole brulle e rocciose, in vicinanza magari di vulcani e fiumi scoperti di lava. Vi sono storie che narrano di altri tipi di serpenti, dalle scaglie totalmente argentate, o dorate, e da strane caratteristiche; magari nel cuore di qualche giungla o nel profondo di qualche isola inesplorata ne esiste traccia, ma per ora non ne ho potuto avere riprova.

4.1.10 Ostard

Rettili bipedi agili e scattanti.

Aspetto fisico

Le caratteristiche in comune in queste creature risaltano facilmente anche a primo esame: due muscolose zampe che sostengono il corpo, una schiena robusta e un lungo collo terminante quasi sempre in una testa di piccole dimensioni, dotata di un becco appuntito. La pelle è sempre formata da scaglie, come di lucertola; possono essere presenti sul corpo delle "placche", che sistemate in strati forniscono in alcuni esemplari una maggiore protezione. Quest'ultima caratteristica è tipica delle specie di ostard conosciuti come Ostard Frenetici e dei cosiddetti Naggaronti; queste creature presentano inoltre dimensioni superiori, una muscolatura e una dentatura molto sviluppate, zampe artigliate, e un'attitudine aggressiva. Discorso diverso è per gli ostard "dei deserti", o "delle foreste": i primi sono gli esemplari più minuti e docili, benché dotati di caratteristiche fisiche come resistenza alla fatica e velocità notevoli, mentre i secondi, simili per il resto, sono leggermente più grandi e potenti. Gli ostard dei deserti sono generalmente di colore giallo, in varie tonalità, mentre quelle delle foreste variano tra l'azzurro e il verde più o meno acceso; gli ostard frenetici di solito presentano una varietà di colorazione tra il marrone e il rosso chiaro, in accordo col loro habitat meno ricco di vegetazione; i naggaronti invece hanno manti soprattutto scuri, viola, grigi o neri, somiglianti talvolta ad alcuni metalli e leghe, come ad esempio ombra o mithryl.

Abitudini e tratti particolari

Un fattore che spiega molte differenze è la dieta di tali creature: difatti ostard dei deserti e delle foreste sono prevalentemente erbivori, nutrendosi di vegetali dei loro ambienti, o anche di cereali in cattività, mentre le altre due razze si cibano di carne; viene da sé quindi che questi ultimi siano predatori, e anche feroci. Caratteristica distintiva di Frenetici e Naggaronti, è proprio questa straordinaria ferocia, da cui nasce l'appellativo di "frenetico": difatti sembrano essere in grado durante la lotta di aumentare la loro aggressività, combattendo senza curarsi di ferite e avversità, tempestando l'avversario di colpi e lasciandolo il più delle volte spiazzato dall'impeto. Purtroppo però allo stato selvatico queste creature una volta cadute nello stato di "frenesia" non sempre riescono a comprendere quando sarebbe più saggio fuggire; questo è probabilmente uno dei motivi della loro rarità e della poca diffusione. E' possibile addestrarli per riuscire a gestire meglio questo stato, riuscendo a richiamarli in tali evenienze. Non è compito difficile per un buon addestratore, così come non è difficile il loro allevamento, e questo vale per tutti i tipi; spesso l'incrocio in cattività di alcuni esemplari di ostard può permettere di ottenere caratteristiche fisiche, peculiarità e colorazioni anche molto diverse dalla media. Complessivamente la gestione e il controllo in cattività non presentano grandi rischi o difficoltà.

Habitat e Natura

Le zone in cui è possibile trovare queste creature sono ovviamente i deserti, le giungle e i boschi, soprattutto quelle più incontaminate e selvagge, e alcune zone più isolate delle Terre Selvagge. Gli ostard dei deserti sono molto usati dalle civiltà desertiche, come i tremecciani, mentre quelli delle foreste viceversa sono la cavalcatura abituale di diverse tribù qwaylar della vicina giungla, pacifiche o meno. Discorso a parte meritano i Naggaronti: come fatto notare in precedenza, presentano molte similitudini con gli ostard frenetici, ed a mio avviso questo è tutto fuorché una coincidenza. Occorre prima specificare che il Naggaronte è di norma la monta da guerra della cavalleria dell'esercito Drow. E' mia idea che tali creature siano state allevate e "forgiate", tramite incroci e altre pratiche meno naturali, partendo da ostard frenetici; infatti le somiglianze sono molte, e l'habitat naturale di questi ostard non è molto lontano dal maggiore avamposto delle Terre Selvagge degli elfi scuri, la Fortezza della valle Terathan.

4.1.11 Orsi

Ruggenti abitanti di boschi, ghiacci e monti.

Aspetto fisico

Forse non avrei nemmeno menzionato questi animali nei miei studi, se non fosse stato per alcuni esemplari particolari; infatti tutti abbiamo visione di orsi comuni, come quelli chiamati "neri" e "bruni", dalla più piccola taglia e dai manti di tali colori, o dei loro cugini più grandi, i grizzly, di maggiori dimensioni, dal manto bruno chiaro segnato dal un "collare" più chiaro all'altezza del collo. Invece ne esistono tipologie più rare, come gli orsi "bianchi", e quelli "delle caverne": tali creature, molto simili come caratteristiche fisiche, si distinguono da un manto bianchissimo nel primo caso, e bruno-grigio nel secondo; hanno muscolature più sviluppate dei loro cugini, soprattutto di zampe e schiena, riuscendo a reggere il peso di un cavaliere, e non di meno a correre a buone velocità.

Abitudini e tratti particolari

Esistono tanti studi sugli orsi, ed è anche possibile osservarli da vicino, essendo creature molto pacifiche se non infastidite, benchè carnivore (allo stato brado sembrano nutrirsi anche di pesce e alcuni vegetali, ma non in cattività); quindi non mi dilungherò sulle loro abitudini. I comportamenti non variano di molto nelle due razze più rare; quello che varia leggermente è la tecnica di addomesticamento e addestramento, difatti l'insegnamento a portare morsi e briglie, e a portare il padrone sul proprio dorso, può non essere affatto banale.

Habitat e Natura

Gli esemplari più comuni si possono facilmente trovare nei boschi dei due continenti, mentre per gli altri due tipi bisogna muoversi un po' di più: gli orsi bianchi si possono trovare, anche con relativa facilità, nelle terre del Nord o comunque in zone dal clima freddo, potendo così sfruttare il proprio manto per confondersi nella neve; i "cugini" delle caverne, come il nome suggerisce, si trovano generalmente in zone rocciose e montagnose, però anch'essi sempre in zone non calde o comunque ad elevate quote. Questi animali non hanno particolari difficoltà di adattamento anche in climi temperati, sebbene necessitino di qualche piccolo accorgimento nei periodi più caldi, soprattutto gli orsi bianchi.

4.1.12 Canidi, Lupi e Segugi

Dai più comuni lupi a creature di fuoco e ghiaccio.

Aspetto fisico

Così come per gli orsi, non v'è bisogno in questa opera di descrivere alcuni di questi esseri che abitualmente abitano boschi comuni, e che facilmente possono essere studiati e osservati. Quindi non parleremo dei comuni lupi dei boschi, grigi, bianchi o neri, sebbene molte delle loro caratteristiche fisiche e comportamentali sono del tutto simili a quelle delle creature più rare, come i Segugi Infernali, o i Lupi dei Ghiacci. I primi sono più grandi dei normali lupi e canidi, più robusti e muscolosi, con una schiena leggermente più arcuata; hanno denti affilati, occhi saettanti e nerissimi, e corto pelo ispido e rosso, più lungo lungo il dorso ma sempre dritto e sollevato. Di tanto in tanto dalle loro fauci, quando respirano con affanno o agitazione, si solleva del fumo grigiastro. I Lupi dei Ghiacci invece hanno tratti più "delicati": la pelliccia è lunga e morbida, azzurra, e gli occhi sono anch'essi azzurri; la corporatura è ugualmente massiccia ma più aggraziata, e le zampe sembrano leggermente più lunghe, probabilmente per camminare agevolmente nella neve.

Abitudini e tratti particolari

Tutti i lupi o canidi, e quindi anche i due tipi più particolari, allo stato brado sono predatori che agiscono in branco: si muovono nei loro ambienti con grazia e coordinazione, isolando la preda e accerchiandola; lasciano al branco anche altre funzioni, come la difesa e il controllo, e la crescita dei cuccioli. Ci sono a volte eccezioni, soprattutto nei lupi più "particolari": capita che riescano ad isolarsi e a vivere anche per anni in maniera indipendente dal nucleo originario, accompagnando magari altre creature che abitano i loro ambienti, e collaborandovi tacitamente. Sia il Segugio che il Lupo dei Ghiacci in cattività riescono a vivere in ambienti più freddi o più caldi dei propri, senza però differenze eccessive, e generalmente sono quieti e ubbidienti; l'addestramento poi è facilitato dalla somiglianza anche comportamentali con i comuni canidi, che permette di usare tecniche di addestramento e comandi ormai consolidati nelle diverse culture. Inoltre queste due creature hanno in comune la capacità di emettere dalle fauci particolari liquidi: la versione "infernale" ha la proprietà di infiammarsi a contatto con aria, diventando a tutti gli effetti un getto incendiario che inoltre si diffonde sul bersaglio colpito, bruciandolo per lunghi istanti; la tipologia "dei ghiacci", invece, è una sostanza viscosa che al momento dell'impatto si diffonde in schizzi molto ampi, letteralmente congelando con la sua bassissima temperatura tutto quello che tocca. Tale liquido è simile, anche negli effetti, a quello secreto dal serpente artico gigante e dall'omologo vulcanico.

Habitat e Natura

Anche qui non v'è molto da dire. I canidi più comuni sono largamente diffusi in svariati ambienti, e facilmente osservabili: chi in foreste temperate, alcuni in boschi innevati, taluni anche in zone desertiche, come gli sciacalli. Per quanto riguarda le due razze particolari, si trovano ovviamente in luoghi totalmente opposti: gli uni in luoghi molto freddi e incontaminati, come ad esempio isole e terre molto a Nord, gli altri in isole di natura vulcanica, caverne e luoghi con fonti di calore naturali molto forti. La buona integrazione con gli ambienti e le razze circostanti, nonché la discreta diffusione, mi fanno pensare che le origini di queste bestie siano naturali.

Nelle pagine finali si trovano schizzi e disegni delle creature in precedenza descritte

L'opera si conclude qui, ma probabilmente verrà aggiornata col tempo. La lascio come dono alla mia città, consapevole di farla diventare così umile servizio ad Arдания tutta, e prego che possa divenire allo stesso modo gradito dono agli occhi dei Valar.

Rotiniel, 28 Antedain 273 Fhyldren, Gran Maestro del Tempio di Rotiniel

4.2 Elementali

4.2.1 Elementali Puri

Gli elementali sono incarnazioni degli elementi che costituiscono il creato. Sono intrinsecamente legate agli elementi naturali come terra, acqua, aria e fuoco. Sono spesso visti come le manifestazioni fisiche o spiriti di questi elementi, possedendo caratteristiche e poteri che riflettono l'essenza del loro elemento corrispondente. Gli elementali sono generalmente considerati custodi o protettori del loro ambiente naturale, avendo una profonda connessione e un'intesa con la forza dell'elemento che rappresentano. Sono selvaggi e pericolosi come le forze da cui sono generati.

4.2.2 Elementale dell'Acqua

Si trova in prossimità di fiumi, laghi, pozze d'acqua all'interno di dungeon e di caverne ed è possibile trovarlo anche negli oceani. È dotato di una notevole forza e anche di grandi capacità magiche.

4.2.3 Elementale dell'Aria

Si trova in foreste, deserti, giungle e dungeon. Si presenta come un vortice d'aria che travolge qualunque cosa gli capiti davanti. Anch'esso è dotato di discrete potenzialità magiche.

4.2.4 Elementale della Terra

È una massa fangosa e rocciosa con sembianze umanoidi. Sono noti per la loro forza immensa e la loro resistenza, riflettendo la stabilità e la fermezza della terra stessa. Si trova solitamente in paludi e dungeon.

4.2.5 Elementale del Fuoco

Una grande fiamma che brucia qualunque cosa con cui viene a contatto. Si trova in presenza di vulcani, rocce e isole di origine lavica e dungeon. Anch'esso è dotato di una grande abilità magica, infatti è capace di alzare muri di fuoco.

4.2.6 Elementali Derivati

Questo tipo di elementali nasce da esperimenti di potentissimi stregoni o da capricci di Dei. Essi non sono delle reincarnazioni dei quattro elementi che costituiscono il creato ma nascono da potentissime formule magiche.

4.2.7 Elementale del Sangue

Si dice che un potentissimo stregone per evocare queste creature usò una mistura magica con sangue di un Demone del mondo antico. Si presenta come un'onda di sangue spinta da misteriose forze interamente fatta di sangue. Queste creature sono di incredibile potenza e sono dotati di grandi capacità magiche. Si dice che ami bere completamente il sangue delle sue vittime e che ad ogni preda dissanguata aumenti di potenza.

4.2.8 Elementale del Veleno

Una delle creature più potenti di Ardania. Un vortice di veleno di potenza inimmaginabile. Forza poderosa e veleno capace di atterrare una mandria di Elefanti, queste le caratteristiche che rendono quest'elementale un essere da tenere assolutamente alla larga.

4.2.9 Paraelementali

I paraelementali sono una sintesi di due elementi in una singola creatura, per questo sono imprevedibili e molto pericolosi.

4.2.10 Elementale del Ghiaccio

È dato dalla simbiosi dell'aria e dell'acqua. Si presenta come un umanoide, vive nelle terre del nord nelle zone molto fredde. Il suo corpo è così freddo da paralizzare qualunque cosa che tocchi. Legati al ghiaccio troviamo anche altre creature, come Troll e Giganti, che traggono dalla simbiosi dell'aria e dell'acqua grande forza e capacità magiche.

4.2.11 Elementale della Neve

Dalla stessa terribile combinazione di Aria e Acqua nasce anche questa variante che si presenta come un vortice d'aria fredda misto a neve. Si trova negli stessi luoghi degli Elementali del Ghiaccio, ma in zone lievemente più basse rispetto il livello del mare.

4.2.12 Elementale della Sabbia

Simbiosi di aria e terra, questo tipo di paraelementale si trova nei deserti e in altre zone brulle e prive di vegetazione. Non è dotato di capacità magiche ma i suoi pugni, duri come la roccia, possono distruggere anche le armature più potenti. La zona in cui è più presente questo capriccio della natura è senza dubbio il deserto di Tremec, ove è possibile trovare questi esseri in grandi quantità. Nel resto del mondo conosciuto non sono molto diffusi.

4.3 Gazer

4.3.1 Descrizione

Queste creature sono molto diverse da noi umanoidi. Il corpo, di diametro variabile dal 1.50m ai 2m è composto da un'unica massa di forma sferica munita di diversi tentacoli nella parte superiore. Il corpo centrale è dotato di una bocca con denti molto taglienti; sovrastata da un unico enorme occhio centrale. Ogni tentacolo a sua volta è dotato di un singolo occhio. In questo modo il Beholder può avere un notevole campo visivo e può intravedere la sua preda a notevole distanza e inseguirla per un bel po'.

Essendo una creatura magica, non ha bisogno di gambe per muoversi. Infatti è sempre sospesa magicamente in aria. Grazie a questo suo sistema di movimento, è in grado di spostarsi ad elevata velocità e se si è appiattiti potrebbe essere difficile sfuggirgli. Essendo una creatura magica, riesce a dominare il Flux in maniera molto buona. Grazie alla sua magia è in grado di teletrasportarsi sia nelle vicinanze della vittima e sia addosso alla stessa, e grazie alla sua bocca riesce a morsicare e a fare danni abbastanza gravi. Inoltre usa il Flux per attacchi a distanza che possono cogliere di sorpresa anche un mago ben allenato. Spesso attacca di sorpresa con incantesimi basati sul fuoco, avvolgendo la vittima con una colonna di fuoco, causando enormi danni e spesso uccidendo sul colpo i più impreparati. Oppure sempre a distanza lancia palle di fuoco per indebolire o finire la vittima. Un'altra sua magia è "dolore", capace di infliggere danni non indifferenti.

4.3.2 Tipologie

Ci sono due tipi di Gazer, uno Antico, capace delle magie più potenti e distruttive e uno giovane, capace di lanciare solo le magie di basso livello ma comunque da non sottovalutare. Il Gazer Antico supera nelle dimensioni fisiche quello più giovane ed è capace di infliggere danni maggiori con il suo morso.

Fisicamente il Gazer Antico è in grado di resistere a molti danni ed è meglio se affrontato in gruppo, a meno che non si disponga di un buon equipaggiamento o di una notevole abilità magica. Il Gazer giovane al contrario, possiede molta meno resistenza fisica, ma può comunque mettere in difficoltà il suo avversario con la sua magia, che non è da sottovalutare.

Il Gazer non ha preferenze di habitat, l'ho riscontrato sia all'aperto nei deserti e nelle foreste, e sia dentro le caverne o presso antiche rovine.

4.4 Licantropi

Tutto ebbe inizio con la comparsa di quegli strani figure, la maggior parte di loro appartenenti alla razza dei beduini del deserto; i Tremecciani senza fissa dimora. I loro pittoreschi indumenti andavano dai colori della sabbia a quelli dell'oro ed erano sempre accompagnati da un bastone intagliato che raffigurava la testa di un serpente. Essi si facevano chiamare i "seguaci della Dea Serpente" e parlavano alle genti. Professavano il credo della razza ophidiana ed esortavano alla pacifica collaborazione tra le due razze. "Tra gli Ophidiani e l'uomo ci sono state solo incomprensioni" proclamavano, "essi sono una razza saggia e potente e sanno che la collaborazione tra le due razze potrà portare alla nascita di una nuova grande civiltà in grado di offuscare in grandezza e prosperità l'antica civiltà, sulle cui rovine, ora sorge l'oasi di Tremec. I miracoli architettonici come la grande Piramide di Tremec saranno di nuovo alla nostra portata. Noi seguaci della Dea Serpente siamo solo il tramite, l'anello di congiunzione fra uomini e Ophidiani"...

Così inizia la storia che narra le vicende dei Licanthropi.

4.4.1 I Licanthropi - Parte Prima

I SEGUACI DELLA DEA SERPENTE

Tutto ebbe inizio con la comparsa di quegli strani figure, la maggior parte di loro appartenenti alla razza dei beduini del deserto; i Tremecciani senza fissa dimora. I loro pittoreschi indumenti andavano dai colori della sabbia a quelli dell'oro ed erano sempre accompagnati da un bastone intagliato che raffigurava la testa di un serpente. Essi si facevano chiamare i "seguaci della Dea Serpente" e parlavano alle genti. Professavano il credo della razza ophidiana ed esortavano alla pacifica collaborazione tra le due razze. "Tra gli Ophidiani e l'uomo ci sono state solo incomprensioni" proclamavano, "essi sono una razza saggia e potente e sanno che la collaborazione tra le due razze potrà portare alla nascita di una nuova grande civiltà in grado di offuscare in grandezza e prosperità l'antica civiltà, sulle cui rovine, ora sorge l'oasi di Tremec. I miracoli architettonici come la grande Piramide di Tremec saranno di nuovo alla nostra portata. Noi seguaci della Dea Serpente siamo solo il tramite, l'anello di congiunzione fra uomini e Ophidiani".

Apparvero prima a Loknar, dove grazie alla nota apertura mentale della sua popolazione, ebbero modo di professare allungo e indisturbati. Grazie alla promessa della protezione dai Terathan, il peggiore flagello di quelle terre nonché nemici naturali degli Ophidian, ottennero persino dei nuovi seguaci fra la gente più umile. Poi fu la volta del Villaggio Qwaylar, dove sebbene furono inizialmente accolti con la consueta diffidenza degli aborigeni, conquistarono poco a poco la loro fiducia grazie al loro nemico comune, "il popolo del coccodrillo sacro", che schiavizzava senza pietà la loro popolazione. Apparvero infine anche all'Oasi di Tremec, dove esortavano accoratamente i Tremecciani di ravvedersi e chiedere il perdono alla Dea Serpente per la loro passata condotta. Se tutti si fossero convertiti, la sventura per l'Oasi sarebbe stata evitata. Ma i Tremecciani conoscevano bene quei Cultisti eretici. La loro "Dea" non era altri che la defunta "Seth'Sariss", ricordata ancora oggi come la regina Ophidian più potente mai conosciuta e che riuscì a conquistare e schiavizzare l'intera Oasi per lungo tempo. La Regina venne uccisa dopo la liberazione dell'Oasi ma a quanto pareva il culto dei folli umani che la adoravano come una dea non era scomparso con lei. Il Sultano non aveva dimenticato e ciò che ottennero i cultisti da lui furono solo le lame affilate delle scimitarre.

Mentre i movimenti dei Cultisti, che andavano dalle prediche e sermoni agli assalti alle carovane tremecciane, si propagavano a macchia d'olio per tutte le Terre selvagge, nel piccolo villaggio Qwaylar fece la sua apparizione Mombata. Il misterioso Druido della Giungla. Parlò ai giovani più valenti della tribù e svelò le reali intenzioni di quegli stranieri. Le loro belle parole contenevano veleno come il dente di un serpente e le loro promesse erano false. Il loro vero scopo, in collaborazione con gli Ophidiani stessi, era quello di creare con la magia una nuova razza di Ophidian sfruttando il sangue dei Serpenti dorati, una fiera razza di serpenti giganti che vive solo nella giungla Qwaylar. Questi ibridi sarebbero stati infinitamente più potenti, e ciò che è peggio, resistenti ai climi più freddi e umidi di quelli desertici. Se anche una sola generazione di quegli ibridi fosse nata e la riproduzione naturale fosse iniziata, gli Ophidian non solo avrebbero abbattuto tremec ma si sarebbero espansi in tutte le terre selvagge. Sarebbe stata la rovina per tutti. L'insediarsi nei vari centri abitati serviva solo per avere il tempo di costruire dei nidi che avrebbero conservato le uova, direttamente nelle vicinanze dei luoghi da attaccare, così che le larve si fossero abituate fin da subito ai diversi climi.

Mombata aveva appreso tutto questo proprio perché era riuscito ad individuare subito il nido del villaggio Qwaylar e l'aveva prontamente distrutto. Mombata mostrò infatti una di quelle grosse uova. "Dobbiamo partire subito in viaggio" disse. Era dovere dei Qwaylar, protettori di quelle terre, avvertire le altre popolazioni e aiutarle a eliminare la minaccia Cultista. La prima tappa fu la stessa giungla. Mombata infatti sospettava che i Cultisti avessero fatto visita anche alla loro tribù rivale. Anche costoro chiamavano se stessi Qwaylar, ma il loro capo tribù era Kokaroti, un vecchio testardo e cinico, che Mombata già ben conosceva.

Traversare l'intera giungla è un compito arduo e pericoloso anche per un abitante della stessa giungla, e il viaggio non fu certo privo di imprevisti. Le urla di guerra, le lance e le frecce dei Qwaylar volarono attraverso le foglie del sottobosco per diversi minuti. Quando Kokaroti venne infine avvistato, questi era a caccia insieme ad alcuni della sua tribù. Avvistando i Qwaylar loro rivali temettero di essere vittime di un agguato ed attaccarono subito. Con molta fatica ed alcuni caduti, si riuscì a fermare lo scontro e a parlare. Benché Kokaroti fingesse di ignorare gli eventi che i Qwaylar gli raccontarono, Mombata ebbe la conferma che aveva probabilmente già incontrato i cultisti e che forse aveva creduto anche alle loro promesse. Lo esortò a seguire i suoi doveri di Qwaylar, combattere per proteggere la giungla trovando i nidi ed

eliminandoli. Ma come previsto non volle dare ascolto alle sue parole. “Questi stranieri non mi hanno arrecato nessun danno” disse “Quindi non sono cose che mi riguardano”. Mombata e i suoi non poterono che congedarsi, ricordandogli la profezia che gli fece tempo prima, quando una parte della sua tribù decise di seguirlo per creare l’attuale villaggio Qwaylar.

Con il cuore tormentato dai presentimenti di ciò che la mancanza di Kokaroti avrebbe potuto comportare per tutta la giungla, continuarono il loro viaggio senza perdere altro tempo alla volta di Loknar.

4.4.2 I Licantropi - Seconda Parte

Quel giorno la popolazione Loknariana per un istante si fermò a guardare, con curiosità e stupore, l’apparizione di un nutrito gruppo di pittoreschi aborigeni che con naturalezza attraversava il loro villaggio. I Qwaylar vennero presto ricevuti dalle autorità in quel momento presenti ed ebbero quindi modo di raccontare tutto sul conto dei Cultisti e mostrare un uovo di Ibrido Ophidiano. I Loknariani non credettero subito alle loro parole e prima di cacciare questi cultisti vollero delle prove più concrete. Tuttavia decisero di effettuare immediatamente delle ricerche per accertarsi della versione dei Qwaylar.

“Non sarà facile scovare ed eliminare i nidi” disse Mombata. “Questi sono protetti dai cultisti stessi e da potenti magie Ophidian che nascondono ogni cosa alla vista. Nel cercarli non fate affidamento alla sola vista. Animali dotati di ottimo fiuto, vi aiuteranno”. Benchè la prima notte di ricerche dei Loknariani non diede nessun frutto, il giorno seguente, l’aiuto dei Qwaylar e dello stesso Mombata, fu decisivo. Il vecchio sciamano riuscì a percepire una zona del bosco in cui “qualcosa non era come appariva” mentre i segugi dei loknariani gli indicarono il punto esatto quando, avvicinandosi alla invisibile barriera magica, iniziarono ad abbaiare nervosamente.

Dopo aver chiesto il silenzio dei presenti Mombata scese dalla sua cavalcatura e fece qualche passo in avanti. I presenti osservano con sguardo interrogativo lo sciamano mentre ora passava la mano sul tronco di un albero, ora raccoglieva sul terriccio umido o si fermava di tanto intanto ad ascoltare il vento. Infine facendo appello a tutto il suo istinto a ad i suoi sensi riuscì a trovare l’entrata. La mano di Mombata improvvisamente sparì fino al polso e l’aria si increspò tutto intorno come se l’avesse immersa in uno specchio d’acqua. Un apertura oblungha fu finalmente visibile a tutti.

Tutti si apprestarono a varcare il portale. In realtà varcandolo si trovano sempre nel medesimo luogo ma benchè ogni pietra si trovasse al suo posto e ogni pianta era la stessa pianta, in quel mondo di illusione, tutto sembrava “diverso”. Il cielo buio inoltre era velato da un immensa volta semisferica appena visibile che rivelava la vera forma e dimensioni della barriera magica.

Una volta dentro fu facile individuare il nido. Un enorme e altissimo albero morto era protetto da un piccolo bivacco di Cultisti e il nero tronco presentava un grosso incavo alla sua base. Non appena i Cultisti di guardia avvistarono gli intrusi ingaggiarono lo scontro. La battaglia fu incredibilmente caotica e sanguinosa. Le urla, il clangore delle armi e i lampi di luce dei sortilegi spezzarono la tranquillità il silenzio ovattato di quel luogo. Gli stregoni dei Cultisti conoscevano la potente magia Ophidian addirittura perfezionata dagli studi umani e i loro tirapiedi possedevano armi ricoperte di un veleno letale. Molte furono le perdite causate anche dal disorientamento che quel mondo illusorio sembrava provocare ai suoi ospiti, ma alla fine i cultisti ebbero la peggio. L’albero come prevedibile conteneva al suo interno le uova degli Ibridi, che furono prontamente distrutte insieme al povero albero corrotto e ucciso dalla magia. Tuttavia alcune larve erano già nate, questo ricordò a tutti che il tempo stringeva più che mai.

Una volta usciti dalla barriera, Mombata ringraziò tutti per aver combattuto uniti e esortò a tornare ognuno nelle proprie case per riposare. Questo era solo l’inizio. Loknar infatti, per il momento, era salva e i cultisti scacciati. Ma se un solo nido fosse sopravvissuto sarebbero stati problemi per tutti. Colse l’occasione per raccontare inoltre la vicenda di Kokaroti e la sua decisione. Mombata li mise in guardia invitandoli a rimanere pronti a combattere di nuovo e Loknar diede la sua disponibilità.

Mombata per quella notte rimase nel bosco in attesa che la magia svanisse e che tutto tornasse a posto ma il giorno seguente sarebbe di nuovo partito in viaggio alla volta di Tremec.

4.4.3 I Licantropi - Terza Parte

LA MALEDIZIONE DELLA GIUNGLA: GLI UOMINI BESTIA

Il giorno seguente la distruzione del nido a Loknar, Mombata tornò al villaggio Qwaylar per portare con sé un giovane della tribù che lo avrebbe accompagnato nel prossimo viaggio verso Tremec. Tutti gli altri rimasero al villaggio per proteggerlo dai cultisti, nel caso avessero fallito. I due selvaggi attraversarono quindi il deserto e raggiunsero la grande Oasi. Quando il Sultano sentì parlare dei Cultisti dai due Qwaylar acconsentì subito a riceverli. Mombata raccontò tutto sui piani dei Cultisti e sui nidi Ophidian. Aggiunse inoltre che il nido di Tremec sicuramente sarebbe stato quello meglio protetto e che Tremec da sola non sarebbe riuscita a distruggerlo; per questo Loknar aveva già dato la sua disponibilità per dare manforte. Il Sultano però esclude ogni possibilità di chiedere aiuto a qualcuno. Se Akkron aveva riservato quella sorte a Tremec e i suoi abitanti era pronto ad accettare la morte. Benché i due Qwaylar non potevano credere alle parole del Sultano furono costretti ad accettarle. I due Qwaylar si ritirarono per dare il tempo al Sultano di organizzare le sue truppe. Le ricerche cominciarono e il deserto circostante cominciò ad essere rastrellato.

“Ika, figliolo” disse ad un certo punto Mombata ad Ika Ika Lumumba, il giovane Qwaylar suo accompagnatore. “Ho per te un compito di vitale importanza. Siamo troppo pochi per affrontare i Cultisti e tutto l’esercito Ophidiano insieme. Devi correre verso Loknar e chiedi loro l’aiuto che ci avevano promesso. Ma fallo a nome dei Qwaylar, sperando che almeno così il Sultano consideri il suo orgoglio intatto. Ora va, presto! Le sorti della nostra giungla dipendono anche da te!”. E così si separarono. Dopo lunghe ricerche finalmente i tremecciani trovarono alcune piste. Numerose impronte umane e di lama si concentravano al ridosso dei monti, nei pressi proprio della piramide Ophidian. Sicuramente il nido si nascondeva fra le rocce. A conferma di ciò, due Cultisti che probabilmente erano a guardia dell’entrata, imprudentemente uscirono allo scoperto apparendo praticamente dal nulla. Per loro sfortuna però si ritrovarono davanti l’intero esercito di tremec, e perirono prima ancora di poter volgere le spalle per fuggire.

Mombata si avvicinò alla parete rocciosa e, dopo aver meditato qualche istante, raccolse una grossa manciata di sabbia. Lo sciamano soffiò con vigore la sabbia dinanzi a sé e l’entrata lentamente apparì, proprio come il vento del deserto di sovente scopre antiche rocce di un’epoca passata. Sotto gli occhi increduli dei presenti Mombata annunciò che dentro quella grotta avrebbero trovato il nido Ophidian. All’interno dell’ampia grotta infatti c’era ad aspettarli non solo una vasta schiera di Cultisti ben armati, ma anche un gigantesco Ophidian dalle scaglie d’orate all’interno del nido ormai ricolmo di piccole larve. Lo scontro fu tremendo e i Tremecciani caddero uno dopo l’altro sotto i colpi delle magie dei cultisti o sommersi da enormi serpenti velenosi. Quando tutto sembrava ormai perduto, finalmente i Loknariani irrupero nella grotta con le armi spiegate. Solo con numerose perdite umane si riuscì a sconfiggere i guardiani del nido. I presenti inoltre ebbero un assaggio della forza di quella razza ibrida creata magicamente. Benché fosse poco più di un cucciolo e solo, aveva la forza di dieci guerrieri Ophidian e fu il nemico più ostico da abbattere. Ciò lasciò immaginare cosa avrebbe potuto fare un intero esercito composto da quelle creature adulte e ben addestrate. Non si ebbe il tempo di cantar vittoria, che urla di allarme e di morte provenienti dall’esterno, echeggiarono nella grotta. Sembrava che l’intera popolazione Ophidian infatti, si fosse riversata in quel momento fuori la piramide, in aiuto dei Cultisti. Un immenso polverone si sollevò in tutta la zona e ai precedenti si aggiunsero nuovi caduti. Alla fine però anche quest’ultima minaccia venne eliminata.

Quando tornò la calma e i superstiti si furono riuniti, Mombata scuro in volto, parlò ancora. “Come avete visto molte delle uova si sono già schiuse, questo ci fa pensare che per la nostra giungla ormai sia troppo tardi... ma è dovere di noi Qwaylar difenderla fino alla fine...”. “siamo con voi!”. La frase fu interrotta già dai primi Loknariani che si offrivano di accompagnarli. Anche il sultano, seppur dichiarandosi restio, offrì il suo aiuto. Fu così che l’intero gruppo cavalcò verso la giungla veloce come il vento.

All’imbocco della giungla, mentre tremecciani e loknariani si riunivano di nuovo prima di avventurarsi nella fitta vegetazione, ad un certo punto si udirono dei lamenti di un vecchio. Uno sciamano Qwaylar emerse dall’ombra della giungla, ferito e zoppicante. Dopo pochi metri stramazza a terra esausto. Mombata riconoscendo lo sciamano di Kokaroti lo soccorse subito, mentre tutti i presenti si avvicinarono incuriositi.

“Svetlana cosa è successo?” chiese Mombata già presagendo il peggio. “Le serpi.. ci hanno attaccato.. nessuno è scampato... nemmeno le serpi stesse..” rancolò con fatica il vecchio sciamano “tutta la tribù.. è stata maledetta, tutti sono mutati.. bestie terribili, dalle fattezze umane!”. A quelle parole fra i presenti si sollevarono mormorii increduli. “Mombata avevi ragione...” continuò lo sciamano “il grande spirito ci ha punito.. ha maledetto tutta la nostra tribù!”. E così, aggrappato alle vesti di Mombata, lo sciamano esalò l’ultimo respiro.

Ma a quel punto Mombata aveva già capito; così parlò a tutti. “Il Grande Spirito ha punito la tribù di Kokaroti per non aver combattuto, per non aver seguito il loro istinto, per non aver onorato il loro dovere di Qwaylar, così al contrario sono stati costretti a combattere loro malgrado, assecondando i loro istinti più animaleschi e primitivi...”. Si voltò un attimo a contemplare la giungla dietro di loro. “Ora non c’è più da preoccuparsi.. sento che ormai la giungla è calma, una calma innaturale. Con la stessa maledizione il Grande Spirito ha ripulito la giungla dagli invasori e riportato l’equilibrio. Non so che fine possano aver fatto quelle creature... ma ciò che è certo è che questo capitolo si conclude qui oggi. Ricordate la sorte di quella tribù, che vi sia da monito. Qualunque sia il vostro credo, queste terre selvagge vive e sono la nostra casa, ed è nostro dovere proteggerla assieme, come essa ospita noi. Ora scusateci... ora dobbiamo tornare al nostro villaggio, le genti della nostra tribù ci aspettano...”. E così dicendo i due qwaylar, dopo aver raccolto il corpo del vecchio sciamano e aver salutato i presenti, sparirono di nuovo nella giungla così come erano apparsi.

4.5 Orchi

Gli orchi sono una delle maggiori piaghe che Ardania e i suoi abitanti abbia mai dovuto affrontare. Sin dalla terribile battaglia che infuriò oltre il Faver nel A.I. 101 gli eserciti di ogni principale città si sono preparati ad affrontare ulteriori invasioni e razzie da parte di questa bellicosa razza. Infatti dopo la disfatta del esercito orchesco i capi di ogni tribù si organizzarono in clan più o meno numerosi all’interno di grotte o edifici abbandonati. Uno dei più grandi accampamenti di orchi si trova al confine con la città di Amon, infatti quella zona che va dalla città vecchia di Amon al confine del mare settentrionale viene chiamata da molti il “regno degli orchi”.

4.5.1 Caratteristiche fisiche

Gli orchi sono solitamente di colore tra il verde ed il marrone, tendente allo scuro. La loro altezza varia da 120 a 170 cm e il loro corpo è tarchiato e compatto, con arti solidi, ben muscolosi e robusti. Il corpo è sovente segnato da un’infinità di cicatrici che gli orchi praticano a se stessi in occasione di particolari rituali o che sono la testimonianza – cosa di cui vanno particolarmente fieri – delle battaglie sostenute. Il loro cranio è massiccio e largo, con una cresta ossea sagittale lievemente in rilievo al centro e presenta una potente mascella con canini prominenti. Da questa descrizione generale si discostano per alcuni tratti somatici distintivi un piccolo gruppo di orchi che costituiscono un clan coeso e specializzato: il clan Tranaght. Gli appartenenti a questo clan sono orchi leggermente più alti e di colore più chiaro rispetto ai cugini e ciò forse può essere spiegato da una prolungata permanenza di questi individui nel sottosuolo che ne ha sviluppato le doti di agilità e furtività.

Più piccoli di statura e meno massicci sono i due gruppi di orchi rimasti nel Doriath dopo l’ultimo scontro con gli elfi: i Vilderon e i Goblin. Questi gruppi, abitanti di caverne e con un sistema sociale più militarizzato, hanno una pelle di colore dal nero al verde cupo e sono più goffi e lenti.

4.5.2 Organizzazione sociale

Gli orchi, feroci e territoriali, hanno un’organizzazione sociale che si estende su un territorio molto vasto nella zona ad est del continente umano. Il popolo è diviso in clan, guidati da un capo e stanziati in fortini o accampamenti disseminati per l’intero territorio. Capitale è la fortezza di Dunthraghnir, sede anche del Sovrano indiscusso al quale gli altri debbono obbedienza, attorniato dalle divisioni militari più feroci e dagli sciamani custodi di reliquie e bottini di guerra. Le faide tra clan e le lotte interne non mancano mai ma gli orchi sono uniti dal senso di appartenenza alla razza, nonché dall’odio comune per le altre razze. In special modo contro gli elfi per la storia passata, perché hanno scartato gli orchi come imperfetti e per le vicende che hanno riguardato Ghaunadaur; gli uomini sono odiati per tutto quello che ha rappresentato Amon; i nani perché sono in competizione per il controllo del mondo sotterraneo e per le risorse che questo può offrire. Ma la guerra non è motivata solo dall’odio, la guerra è il legante che tiene insieme la società degli orchi e anche il sistema per selezionare i più forti, i capi che governano i clan e il Sovrano dell’intero regno. La guerra, intesa come strumento di conquista e di stabilità sociale, è l’anima del popolo orchesco.

I capiclan presiedono al Consiglio di Guerra permanente, strumento di controllo del Sovrano e fulcro del mantenimento del potere che dai superiori si riflette via via sulla scala gerarchica. Nel consiglio di guerra si stabiliscono gli approvvigionamenti delle risorse, gli addestramenti dei giovani o i rapporti tra clan. Le femmine rappresentano il gradino più basso, non hanno tendenzialmente ruoli di guida né militari ma vengono addestrate alla stregua dei maschi affinché siano esse stesse ad avviare alla guerra i cuccioli che mettono al mondo, fin da piccoli. Gli orchi non svolgono lavori di coltivazione né di allevamento poiché in netto contrasto con il loro modo di vivere fondato sullo sterminio e mai sulla continuità delle attività. Unica eccezione, nell'operatività orchesca, si nota nell'arte mineraria, sia d'estrazione che di forgiatura, che segue rituali, a volte animisti e religiosi, e viene praticata da orchi operai, per il lavoro in miniera, o da maestri della forgiatura per ciò che riguarda la creazione di armi rudimentali e protezioni. Particolarmente fiorente è l'art di costruire passaggi sotto le loro terre per l'estrazione. Gli orchi sono poligami ed il numero delle femmine a disposizione di un orco maschio è direttamente proporzionale al valore in battaglia e quindi alla sua posizione militare nella scala gerarchica. Lo scopo di questo costume è sia rafforzare la struttura del clan mediante i legami di sangue dei più alti in grado, sia mettere al mondo il maggior numero di figli dei guerrieri più dotati.

4.5.3 Religione

Gli orchi, una volta liberi dalla schiavitù elfica, stanziati sull'isola Vulcano, iniziarono a venerare l'elemento fuoco che permise loro di scoprire la forgiatura e con esso lo Spirito del Fuoco, identificato nel vulcano stesso. Via via lo sciamanesimo ha iniziato a rivolgere le proprie attenzioni anche alle manifestazioni atmosferiche fondando il culto di Nadeesh – “Signore Degli Elementi” in lingua orchesca-. Il culto però decadde alla morte di Ghaunadaur, primo portavoce dello Spirito del Fuoco, e divenne esso stesso divinità riconosciuta come Dio della Morte e del Sacrificio e la cui arma è reliquia custodita all'interno della capitale. Dopo le guerre con gli umani gli orchi iniziarono a compiere sacrifici animali ed umani al dio della Guerra, Azghork, in rituali propiziatori prima della battaglia.

4.5.4 CLAN ORCHESCHI

Clan Zanne Insanguinate

Stanziate nella capitale Dunthagnir, sono le guardie del corpo e le truppe scelte di Kattlekah, detto Zanna, l'attuale capo indiscusso di tutto il popolo orchesco. Il comando e l'addestramento di questo clan è affidato al figlio minore Kraaag, il Primo Comandante. Raramente si vedono in azione, ma se loro entrano in battaglia allora quasi sicuramente anche il Sovrano si sta muovendo.

Clan Ulah Kreen

Fanno parte di questo clan i combattenti e gli sciamani che ereditano le conoscenze ed il potere fornito dai Necrarchi di Surtur. I combattenti hanno una stazza ed una forza superiore e poteri che gli vengono forniti dagli sciamani i quali, a loro volta, sono abili nell'arte magica oscura, legata ai demoni ed ai non morti. Vengono guidati dal potente sciamano Katrumush che a sua volta è consigliere di Zanna. La particolarità fisica che viene richiesta ai combattenti membri di questo clan è talmente rara, così come la predisposizione alla magia, che non gli consente mai di essere molto numeroso e perciò non costituisce una minaccia per il potere di Zanna o degli altri clan. Gli Ulah Kreen non vivono in superficie, i loro accampamenti sono sempre in grotte o antri per lo più sconosciuti. Quando però escono in superficie per razzare o partecipare alle battaglie, incutono sempre rispetto negli altri clan e sono il più delle volte seguiti da evocazioni non morte o da spiritelli demoniaci.

Clan Tranaght

Sono un clan di orchi specializzato in incursioni nei territori confinanti o nella difesa di installazioni orchesche. Tra di loro non vengono addestrati maghi perché lo stile di combattimento è sempre di corpo a corpo, veloce, irruento e sono soliti cavalcare enormi lupi. Coloro che non sono abbastanza forti da riuscire a sottomettere un lupo vengono addestrati ad utilizzare esplosivi o come assassini.

Clan del Drago

Le conoscenze riguardo al fuoco ha fatto sì che si formasse un clan dedito per lo più al culto dello Spirito della Fiamma ed alla lavorazione di intrugli alchemici che se bevuti consentono agli orchi di soffiare fiamme, proprio come i draghetti rossi. Escono dal loro forte a gruppetti di 3 o 4 alla ricerca di materiali e reagenti che servono agli alchimisti per produrre le pozioni. Attendono viaggiatori e malcapitati nei posti più disparati, per depredarli e sono accaniti fanatici degli incendi, non è raro infatti trovare intere zone boschive ridotte in cenere dallopera degli orchi del Drago. Non hanno però alcun legame con questo animale, seppur ne portano spesso scaglie appese al collo o attaccate alle corazze rudimentali, non avendo la conoscenza della lavorazione delle scaglie dei draghi per le armature. Quando invece scendono in battaglia insieme si preannunciano con urla terrificanti e fastidiose, rituali allo Spirito della Fiamma al quale consacrano ogni devastazione.

Clan della Fortezza Nascosta (in orchesco Clan Lugfauth)

Recentemente è venuta alla luce una nuova comunità di orchi che ha vissuto per moltissimi anni in isolamento totale, sviluppando un linguaggio un po' differente ed usi a volte discostanti da quelli degli altri orchi. Si presuppone che gli orchi abbiano occupato un antichissimo insediamento umano, probabilmente ai tempi delle grandi guerre, restandovi poi in isolamento. Questo isolamento ha favorito dei mutamenti nel loro modo di pensare e nei loro numeri, dando inizio ad un nuovo sistema sociale. L'ordinamento politico infatti è di tipo matriarcale e a guida del clan vi è sempre una femmina. Al centro del clan ci sono gli sciamani, il tipo di magia è necromantica ma anche elementale, entrambe differenti da quella degli Ulah Kreen, con studi improntati all'evocazione di varie creature e fenomeni, tra cui notoriamente anche spiriti elementali. In qualche modo, le conoscenze tramandate da questo clan, si discostano dallo sciamanesimo puro degli orchi comuni, per avvicinarsi ad uno studio di tipo arcano, forse reso possibile anche dall'atmosfera più mite che vige grazie alla natura matriarcale del comando. Il clan sembra anche aver sviluppato la capacità di dominare o quantomeno tenere a distanza i temibili Vargouille, creature che per superstizione alcuni vogliono essere una maledizione necromantica orchesca, figli trucidati in guerra di quelle orchesse che si sono rifugiate nella fortezza, riportati ad una non vita per trarre vendetta (quanto di questo sia vero è poi in discussione). Si pensa che il Clan Lugfauth sia tornato alla luce ed a contatti più frequenti con il mondo esterno successivamente al Grande Terremoto che ha sconvolto le terre degli orchi e forse anche all'attività dei Grimlock che hanno scavato immense caverne sotto i monti Orquirian, prima di sferrare il loro attacco al regno orchesco. Attualmente sembra esistere un accordo tra il capo degli sciamani e Zanna ed evidentemente quest'ultimo sta valutando come utilizzare questo inaspettato alleato che impiega le femmine ed è governato da esse, come gli orchi non sono abituati a vedere.

4.5.5 NPG ORCHESCHI

Zanna

Zanna Kattlekah è la creatura più temuta in tutte le terre selvagge. È un orco dalle proporzioni gigantesche che si dice abbia la forza di 10 giganti. Al momento è il Sovrano di tutti i Clan e la sua residenza è la capitale orchesca. Zanna, com'è conosciuto dagli umani, è terrificante in combattimento e nulla sembra potergli resistere. Con la sola forza del terrore che incute, grazie alla legge del più forte, riesce ad avere il rispetto di tutti i clan. Da giovanissimo si distinse creando le "zanne insanguinate", al servizio di Rozmund, un piccolo clan guerriero che ora è il fulcro combattente delle grande fortificazione che comanda. Zanna ed il suo gruppo, riuscirono a conquistare a più riprese fortini di Clan orcheschi rivali, fino a quando la grandezza stessa del potere di Kattlekah, lo portò sul trono degli orchi. Le leggende dicono che non

dovette neanche combattere per ottenerlo, ma gli bastò lanciare una sfida aperta a tutti gli orchi che nessuno raccolse. Al centro della sua abitazione vi è un'ascia che egli stesso piantò dopo aver decapitato gli ultimi capiclan ribelli, affinché chi intendesse sfidarlo, la possa impugnare. Ad oggi nessuno ha mai osato farlo. Il suo soprannome tra gli uomini lo si deve al fatto che Kuttlekah ha perso una zanna sul campo di battaglia, una cosa però di cui nessuno tra gli orchi è autorizzato a parlare. Zanna ha avuto più di 20 femmine e procreato talmente tanti figli da essere incerto il numero. Si sa però che tra tutti ne ha addestrati 3 personalmente, i più prestanti fisicamente, Jhakla il maggiore, Dakmand lo scomparso e Kraaag il minore.

Figli di Zanna

Jhakla era a capo di un gruppo di cavalcalupi ed ha guidato la spedizione che conquistò il Picco degli Ululati vicino alla città libera di Loknar. Jhakla era noto per la sua scaltrezza e per essere in possesso dell'Elmo di Agravain, il Re di Amon morto nella Grande Guerra dell'A.I. 191 il cui corpo fu trafugato dagli orchi. L'elmo però non ha portato fortuna a Jhakla quando la Legione riuscì ad intrappolarlo nel sottosuolo e a riportare l'elmo ad Amon con la testa di Jhakla.

Dakmand era stato uno degli orchi addestrati dai Necrarchi di Surtur e le leggende dicono che cadde in battaglia alla Guerra dei Fiumi. Qualcuno però sostiene di averlo visto tornare da quella battaglia e che si sia rifugiato nel clan degli Ulah Kreen in attesa di riunire abbastanza orchi per combattere il padre e prendere il potere. Non sono mistero infatti i numerosi scontri tra Zanna e il figlio che ha sempre accusato il padre di preferire Jhakla nonostante fosse più forte e scaltro Dakmand stesso.

Kraaag, scomparsi gli altri due fratelli, è rimasto il Comandante delle truppe di Zanna. Fu il custode della spada del Re Agravain per moltissimi anni, essendo stato accanto al padre quando il Re perì sotto i colpi di Zanna. La spada però fu recuperata dagli amoniani durante un assalto alla capitale alcuni anni fa, quando messo in difficoltà, Kraaag fu costretto a ritirarsi nel forte orchesco seminando il prezioso cimelio.

Altri

Katrumush, capo clan degli Ulah Kreen, fu addestrato direttamente dai Necrarchi di Surtur, non tanto per la sua stazza imponente quanto per le straordinarie doti naturali legate alla magia. Katrumush è in grado di evocare demoni e plasmare creature demoniache al suo servizio, fu complice di Jhakla durante un attacco alle terre amoniane ed è oggi il primo consigliere di Zanna.

Udhka è la capoclan degli Lugfauth, alta oltre 2 metri, dalla stazza imponente ed il grugno terrificante. Non è un'abilissima sciamana, tuttavia è in grado, in una maniera ad oggi sconosciuta, di dominare i Vargouille che la seguono; eccelle inoltre nella lotta ed è tenuta in grande rispetto dall'intero clan. Si narra che quando il clan venne scoperto e Udhka si presentò a Zanna, egli provò a sottometterla, in quanto femmina, ma comprese presto che sarebbe stato più utile assoggettare l'intero clan al suo potere e perciò provò a prenderla con sé insieme alle altre sue mogli. Il rifiuto di Udhka lo adirò talmente tanto da emettere un urlo rabbioso che risuonò per tutte le terre orchesche facendo tremare la terra, ma i poteri evocativi dell'orchessa che lo circondò di creature, insieme ad uno sciame di Vargouille, lo impressionarono positivamente e la introdusse subito nel consiglio di guerra, cercando di instaurare con lei un conveniente rapporto.

4.5.6 STORIA ANTICA

Origini della razza

Gli orchi sono una progenie elfica corrotta nella mente e nel corpo, essi vengono chiamati Ghauna, dalle popolazioni elfiche, termine che sta per 'imperfetti' o 'reietti'. Accadeva nelle comunità elfiche che, ad intervalli di molte stagioni, venissero alla luce neonati con varie malformazioni, poi ripudiati ma lasciati vivere e crescere nella comunità, sebbene ai margini, e con compiti sempre molto umili. Nel corso dei secoli i primi Ghauna, il primordio di ciò che oggi conosciamo come Orchi, cominciarono ad unirsi e riprodursi tra loro, divenendo sempre più numerosi e distanziandosi sempre di più dagli elfi che li sottomettevano. La storia elfica individua nella nascita del figlio deforme di Re Feonwe e della Regina Aetheldore il punto di svolta nella vita dei Ghauna. Essi misero alla luce infatti un reietto, ripudiandolo e dando notizia

della sua morte, che in realtà fu adottato dalla comunità Ghauna. Nessuno conosceva le sue origini, così come la maggior parte dei Ghauna che venivano abbandonati nei boschi e di rado risalivano ai propri veri genitori. Il giovane reietto, figlio dei reali, crebbe sano, forte ed eccezionalmente intelligente per essere un Ghauna. Fu così che gli fu dato il nome di Ghaunadaur, che nella lingua degli 'imperfetti' significava 'il migliore fra i Ghauna'. Sin da giovane Ghaunadaur fu riconosciuto, dai suoi stessi simili, come capo della principale comunità, mantenendo per ben celata la sua presenza agli occhi degli elfi. Con la presa di coscienza dello stato meschino in cui i Ghauna erano condizionati a vivere, cresce anche in Ghaunandur l'idea della forza della propria razza e così arrivò a guidare l'insurrezione dei reietti contro gli elfi. Le sorti della battaglia volsero a favore degli elfi, complice la loro sapienza nell'uso della magia, sconosciuta ai Ghauna. Sedata col sangue la rivolta, i Ghauna rimanenti vennero graziati e fu concesso loro di vivere lontano dalle terre elfiche. Ghaunandur perciò radunò i suoi sulle coste ad ovest e partì, con imbarcazioni rudimentali, dando inizio agli anni dell'Esilio dall'Hildoriath e degli 'imperfetti' nulla si seppe più per molti e molti secoli...

Per approfondimenti si consiglia di leggere questo capitolo del Background degli Elfi.

Prima comunità orchesca

Il lungo viaggio li porta ad approdare sull'isola conosciuta come Vulcano, ad ovest delle terre elfiche. Lì, impreparati alla vita fuori dall'Hildoriath, trascorrono molti decenni tra gli stenti, esasperando le caratteristiche di brutalità e forza fisica, disgregati dapprima, nemici gli uni con gli altri, poi col tempo riunendosi, per sopravvivere insieme in un'isola impervia e spesso invasa dalla lava di un vulcano ancora attivo. Diventano una società tribale dove l'unica legge è quella del più forte, gli accoppiamenti avvengono anche tra consanguinei e i più deboli vengono soppressi.

Il culto del Fuoco

Sono passati alcuni secoli, Ghaunadaur è ancora il più forte, guida l'intero popolo dei Ghauna anche grazie alla sua scaltrezza e lungimiranza, caratteristiche forti in lui essendo figlio puro di due reali elfici. Durante un'esplorazione ai piedi della montagna vulcano Ghaunadaur scopre un passaggio dove lava e fumi sono meno forti, l'ambiente è respirabile e là guida alcuni dei suoi prescelti raccontandogli che lo Spirito del Fuoco aveva rivelato che quello era il luogo prescelto per far risorgere il popolo dei reietti. Infatti è là che con la lava che ribolliva in alcune conche, riscoprono l'arte della forgiatura, ritornando ad usare metalli e a costruire le prime armi rudimentali, declassando quelle in osso o in pietra. Per mesi e mesi una moltitudine di orchi lavora incessantemente all'estrazione mineraria ed alla forgiatura, nelle caverne del Monte Vulcano divenuto tempio, dove Ghaunadaur si dichiara portavoce e sciamano dello Spirito del Fuoco. Il culto del Fuoco si diffonde, le prime costruzioni adibite ad abitazioni vengono rinforzate, così come le imbarcazioni, viene preparata una flotta, le gerarchie interne si articolano. La società è tribale ma sempre con un capo, i prescelti, gli sciamani. Tutti indistintamente coltivano l'arte bellica, che è furiosa, incontrollata. Nel vulcano, tempio e forgia, hanno accesso solo i designati da Ghaunadaur.

Schiavitù dei Minotauri

La necessità di una quantità sempre maggiore di metalli e legnami, spinge una spedizione di esploratori Ghauna alla ricerca di altre terre, che li condurrà su un'isola a nord di quella del Vulcano, abitata da un gruppo di Minotauri. Questi vengono catturati in grande quantità e portati sull'isola per essere schiavizzati ed impiegati nelle miniere o nei boschi. I Minotauri più abili nell'artigianato vengono condotti alle forge, altri invece sacrificati nei rituali allo Spirito del Fuoco. Quelli che spiccavano per particolari conoscenze sciamaniche invece, vengono affiancati agli sciamani orchi e questi, dai Minotauri stessi, apprendono maggiori conoscenze divinatorie e magiche, fino anche alla necromanzia. I Minotauri sciamani, stringendo un patto con Ghaunadaur, ottengono di ritornare sulla loro isola per perfezionare la loro razza, con le nuove conoscenze apprese, e divenire alleati del popolo dei Ghauna.

Ritorno nell'Hildoriath

L'intento di Ghaunadaur è quello di ritornare nell'Hildoriath per riprendere ciò che a suo avviso gli spetta di diritto: le terre nate. A questo intento i Ghauna lavorano per decenni e decenni, formando squadre di esploratori, guerrieri, sciamani che imparano a manipolare gli elementi con una magia rudimentale mista al culto religioso. Infine arriva il momento della partenza, nessuno rimane sull'isola, è una vera e propria spedizione di colonizzazione. Ghaunadaur celebra un rituale propiziatorio allo Spirito del Fuoco, nel vulcano vengono sacrificati i Ghauna deboli e più piccoli, tutto viene dato alla lava. Dietro si lasciano un'isola in fiamme e null'altro. L'approdo di Ghaunadaur e dei suoi nell'Hildoriath porta allo scontro storico tra Elfi e Ghauna. Gli invasori che giungono da lontano sono quasi irriconoscibili per gli elfi: deformi, sanguinari, feroci, seppur fisicamente non sono ancora come gli orchi che oggi siamo abituati a vedere. Al loro seguito hanno Minotauri schiavi, bestie trasportatrici e resistenti. Lo scontro porta alla morte dei condottieri di entrambe le fazioni: il Principe degli Elfi Thorondil da una parte, la guida dei Ghauna, Ghaunadaur dall'altra.

Per approfondimenti si consiglia di leggere questo capitolo del Background degli Elfi.

Gli orchi superstiti si disperdono, un piccolo gruppo si rifugia in qualche caverna nel basso Hildoriath, mentre la maggior parte degli altri scappa verso le coste, portando con sé l'arma della loro guida. I Minotauri si disperdono approfittando della situazione e rimangono nelle terre degli elfi, aggregandosi tra di essi in regioni distanti. Gli orchi che salpano con le imbarcazioni fanno rotta inversa, cercando di tornare all'isola Vulcano ma la foga, l'inesperienza, l'assenza del loro capo che conosceva la navigazione meglio di chiunque altro, li fa perdere in mare, sbagliando approdo e, invece dell'isola che ben conoscono, raggiungono la costa est del continente umano, qui si ritrovano nella foresta oggi conosciuta col nome di Triskele. Lungamente camminano alla ricerca di un posto sicuro dove insediarsi, lasciando dietro sé solo morte e scempio. Scompare l'idea di ritornare sull'isola Vulcano sulla quale avevano lasciato solo villaggi inceneriti e se ne tengono lontani temendo, a causa del loro fallimento bellico, l'ira dello Spirito del Fuoco che risiedeva nel Vulcano stesso.

Fondazione di Dunthraghnir

Dopo un lungo periodo migratorio gli orchi si imbattono nell'alta catena montuosa dei Monti Orquirian e, non riuscendo a valicarla, risalgono fino a nord tanto da imbattersi in un'altra catena. Là, sentendosi al sicuro circondati dai monti, fondano il primo accampamento orchesco nelle terre selvagge: Dunthraghnir. Questo è l'inizio di una nuova civiltà, che via via si distanzia sempre più da quella dei Ghauna primigeni, per divenire quella tribale che oggi siamo abituati a scorgere.

Ghaunadaur, leggenda e ricordo, viene assunto come divinità, una mescolanza del loro primordiale capo e dello Spirito del Fuoco di cui era portavoce e sciamano. La sua arma viene posta come reliquia sacra, gli sciamani diffondono l'idea che l'arma di Ghaunadaur ha in sé lo spirito e la sua forza, poiché l'arma di un combattente è la sua estensione terrena. Rubargliela è levargli quella forza, conservarla è impadronirsene.

4.5.7 STORIA MODERNA

Organizzazione di Dunthraghnir

Per molto, moltissimo tempo gli orchi si dedicarono all'organizzazione della loro nuova dimora edificando e razziando le terre circostanti. Dunthraghnir venne circondata da alte palizzate di legno, al suo interno pochi edifici fortificati con pietre custodivano reliquie per lo più in forma di teste mozzate, ossa e corpi appesi al sole, trofei delle battaglie con bestie e creature trovate in quelle terre. Rimanevano costantemente alimentati gli alti falò dedicati allo Spirito del Fuoco. Prese piede anche la religione del dio Nadeesh (Signore degli Elementi), uno spirito che governava tutti gli elementi naturali coi quali gli orchi stessi erano in continua lotta. La legge del più forte decretava di volta in volta il capo dell'Orda, senza che però mai nessuno spiccasse per doti organizzative o capacità di guida, né avesse lunga durata. Alcuni gruppi ben presto si staccarono, in cerca di minerali, nuove zone dove insediarsi o semplicemente per controllare quel vastissimo territorio che ora gli orchi si ritrovavano a dominare. Furono edificati piccoli fortini che venivano affidati a dei clan con simboli e capi propri. Erano frequenti le lotte interne o tra clan, guerre che miravano ad uccidere, decimare, creare scompiglio. Tutto però ebbe fine quando tra gli orchi si fece strada Rozmund, un orco alto più della media, in grado di brandire armi rudimentali pesantissime con una sola mano che, spietato e sanguinario, seppe imporsi come capo sconfiggendo tutti i suoi nemici e creandosi un nutrito gruppo di seguaci che con lui dividevano la follia della furia cieca.

Avvento di Rozmund

Quella che oramai appariva come la capitale del territorio orchesco, Dunthraghnir, divenne il simbolo del potere di Rozmund, ampliata e resa impenetrabile. L'abilità della nuova guida fu quella di riuscire ad impiegare ogni orco valorizzando le caratteristiche: gruppi di orchi più piccoli, gli orchetti, furono inviati per nuove esplorazioni sui monti Orquirian, altri addestrati all'uso di armi veloci e letali, i pochi in grado di praticare arti magiche furono impiegati per la costruzione di artefatti rudimentali esplosivi e le femmine, fino ad ora relegate ai margini della società, addestrate all'uso delle armi e maestre dei piccoli orchi che nascevano dai disordinati accoppiamenti. Rozmund diffuse anche il culto ed i sacrifici ad un'altra divinità, che andava ad affiancarsi a Ghaunadau: Azghork, il dio della Guerra. Quando un gruppo di esploratori comunicò al Rozmund la possibilità di valicare gli Orquirian, egli diede un nuovo scopo all'intero gruppo orchesco: razziare le terre di quella nuova razza che avevano imparato a conoscere, gli umani.

Prima battaglia con gli umani

Rozmund unì tutti i clan sotto il proprio comando, copiosi gruppi di orchi marciarono al suono di corni da guerra oltre i monti, riversandosi nelle terre umane, fino al fiume Faver dove sorpresero l'esercito del Re hammin Zarquon e lo distrussero completamente. Per oltre due anni gli orchi saccheggiarono e depredarono quelle terre, fino alle porte della capitale umana Hammerheim, eliminando ogni villaggio, incendiando ogni insediamento. Era l'Anno Imperiale 104 e Rozmund da quel momento venne conosciuto come il Sanguinario.

Per approfondimenti si consiglia di leggere questo capitolo del Background degli Umani.

Sconfitta di Rozmund

Con la morte del Re hammin e la battaglia che infuriava alle mura della Capitale, il regno umano era nel disordine e con un esercito quasi inesistente. Hammerheim stava per cadere sotto la furia dei clan di Rozmund quando i Primarchi della città di Edorel giunsero in soccorso e sgominarono il nemico con l'uso massiccio di magia, alla quale gli orchi erano impreparati e costringendoli, di fatto, a ritirarsi verso il fiume Faver. Ma la peggiore sconfitta avvenne per mano dei Cavalieri di Auron, un anziano e saggio Gerofante, a guida di combattenti preparati e letali che nel frattempo avevano riformato l'esercito hammin sotto la loro guida. La protezione della Vecchia Foresta, che rispondeva ai poteri naturali di Auron, portò un esercito di alberi semoventi e di cavalieri armati a riversarsi sugli orchi, fino alla morte di Rozmund sconfitto per mano del misterioso cavaliere Auron. Dopo quasi dieci anni gli orchi furono costretti a ritornare oltre i monti Orquinian, senza una guida, e a difesa di quei valichi montani gli umani edificarono strutture di rinforzo e di controllo. L'insediamento più importante prese il nome di Amon, fortezza militare eretta attorno al valico più ampio di collegamento tra le terre umane e le terre orchesche.

Per approfondimenti si consiglia di leggere questo capitolo del Background degli Umani.

Avvento di Kattlekah 'Zanna' e del clan degli Ulah Kreen

Dopo la sconfitta nelle terre umane, per diverso tempo i clan orcheschi furono senza guida e in continue guerre caotiche tra loro, finché ancora una volta l'orda fece emergere un forte e terribile guerriero, Kattlekah, conosciuto dagli umani col nome di Zanna, il terrore con una zanna sola. Egli si impose come guida della capitale e posizionò i suoi più fedeli seguaci a capo dei vari clan che si stavano riformando. In quel medesimo periodo, intorno al 189, gli orchi divennero interesse di Surtur, il Re Nero primo sacerdote di Vashnaar, e furono raggiunti da cinque cavalieri oscuri, i Necrarchi, Luogotenenti Oscuri, su enormi destrieri dall'alito di fuoco, suoi emissari che proposero il patto di Surtur: egli li avrebbe fatti indottrinare ai rudimenti della magia oscura, donandogli enormi poteri da sfruttare contro i nemici, in cambio della loro assoluta obbedienza. Gli orchi per paura o per ambizione accettarono ed i più indicati furono scelti da Zanna per divenire gli Ulah Kreen, clan di guerrieri dotati di grande forza e potere, istruiti dai Necrarchi di Surtur e primo manipolo armato di Zanna.

Grande guerra del 191

Nella prima notte di autunno dell'A.I. 191 un imponente esercito di dimensioni mai viste da occhio umano scese dai monti orientali di Amon. Gli orchi si erano riuniti, cercavano la loro rivalsa dopo la sconfitta di qualche decennio prima, ma non si trattava più degli orchi disordinati e caotici di un tempo: dinanzi le porte di Amon si schierò un esercito disciplinato, compatto, intelligentemente organizzato, grazie all'addestramento dei Necrarchi e all'opera di guida del clan degli Ulah Kreen. L'assedio ad Amon durò ventuno lune poi la città, l'estrema difesa dei Regni Umani, capitolò nel sangue. Amon fu distrutta completamente, l'esercito messo in rotta e massacrato, la popolazione sterminata con scientifica crudeltà, il Re amoniano Agravain morì nell'ultimo scontro. Negli stessi anni Surtur agiva nella zona a nord del continente umano, inviando i propri Necrarchi nella zona dell'Orus Maer dai quali monti si aprirono enormi caverne da cui cominciarono a fuoriuscire esseri mostruosi: giganti a due teste e ripugnanti creature capaci di rigenerarsi e letali in combattimento. Furono anni di grandi battaglie e di resistenza per gli umani e di possibilità per gli orchi di giungere fino ai fiumi Anduvian e Faver, fino a sfondare le difese hammin che nel frattempo erano scese in campo. Nel 194 gli orchi riuscirono a superare le difese del Regno, oltre l'Anduvian e il Faver, penetrando nella regione continentale di Hammerheim e dando luogo a scempi e devastazioni inaudite.

Ritorno a Dunthraghnir

Il quindicesimo giorno di autunno del 199 ebbe luogo quel grande sanguinoso scontro che passò alla storia come la "Battaglia dei Grandi Fiumi". Gli orchi di Surtur, i Necrarchi e le loro infernali creature combatterono senza risparmio contro l'Esercito Reale hammin, supportato sul fronte nord dai maghi di Edorel e dai combattenti di Helacaraxe, mentre da sud e da ovest le squadre di arcieri elfici decimavano le retrovie del nemico. Molti perirono ma tutti combatterono in quei giorni che avrebbero decretato il futuro dell'intero continente umano. Il dispiego di tutte quelle forze alleate tra di esse, umani ed elfi, portò alla sconfitta dei Necrarchi, ad un'ingente decimazione dei clan orcheschi. Infine la ritirata di questi ultimi nella loro capitale Dunthraghnir e da quel momento, per molto, degli orchi non si seppe più nulla.

Per approfondimenti si consiglia di leggere questo capitolo del Background degli Umani.

4.5.8 STORIA CONTEMPORANEA

I clan si riuniscono per una nuova offensiva. Nei decenni che seguirono l'ultima guerra nei regni umani, gli orchi dovettero affrontare il periodo della Grande Ricostruzione. Kattlekah, sopravvissuto, riuscì ad imporsi nuovamente, dalla capitale, su tutti i clan con l'aiuto anche dei suoi temibili figli: Jhakla, Dakmand e Kraaag. Insieme ripristinarono l'egemonia orchesca nelle terre dell'est e riorganizzarono, in un nuovo e fiorente sistema, tutto il territorio, con fortini ben attrezzati e difese solide. Sentendosi sicuro della sua orda, nel 273 Kattlekah chiese al minore dei suoi figli Kraaag di guidare un'offensiva contro Amon, non sapendo che nel frattempo la città era stata ricostruita più forte di prima e le rovine della Vecchia Amon custodite. Kraaag assoldò uno dei più potenti sciamani orcheschi, Katrumush, che conservava ancora le memorie dell'arte oscura insegnata dai Necrarchi agli orchi, chiedendogli di preparare un'offensiva ai danni di Amon. Katrumush dapprima fece invadere i territori amoniani da bestie demoniache, in forma di cane, con lo scopo di indebolirli, poi ne evocò la più forte, conosciuta come Principe Cane tra gli umani, per l'offensiva finale. Le vicende portano però ad una sconfitta degli orchi e del Demone dalle fattezze di cane, dopo che le forze umane si erano alleate intorno all'esercito amoniano ed avevano respinto l'offensiva sciamanica su due fronti: Amon ed Eracles. Katrumush sopravvisse ma si ritirò in un profondo antro, portando con sé le sue conoscenze sul mondo demoniaco.

Primi scontri con i Grimlock

Nel 274 però il Grande Terremoto sconvolse il territorio degli orchi, impoverendolo di risorse e portando i clan a scontri per la supremazia, causando in Kattlekah il timore di un declino del potere orchesco sul suo territorio che si trovava ad affrontare l'invasione dei Grimlock i quali avevano varcato il fiume a sud-est Orquishar e conquistato le roccaforti meridionali. I clan di orchi del sud erano stati costretti a migrare al nord alimentando ancora di più le lotte interne. Kattlekah capisce che servono nuove terre e nuove risorse, oltre ad un alleato per sconfiggere i Grimlock, per questo impone che ogni conflitto venga interrotto e passa a suo figlio maggiore Jhakla, il comando delle operazioni.

Patto con Loknar e lo scontro con Kard

Alla ricerca di nuove terre Kattlekah sapeva che non poteva più guardare nelle terre oltre la Guerriera, visto che il primo tentativo di sondarne le forze si era risolto in una sconfitta che aveva solo contribuito a fomentare i dissidi interni tra gli orchi, a nord c'era solo mare, a sud il deserto, mentre a sudovest ciò che resta di Loknar, la cui popolazione era stata spinta dai Grimlock a rifugiarsi su di un'isola. Gli orchi rivolsero quindi il loro interesse verso il sottosuolo, verso il popolo Djare approfittando di un cunicolo abbandonato, ma il viaggio li portò sulle sponde di un lago e consentì loro solo di depredare i nani di un po' di risorse e di armi, prima che questi ultimi facessero saltare il passaggio. Nel frattempo, diminuiti i controlli nelle terre degli orchi, i Grimlock si impossessarono di un altro fortino e la battaglia che ne seguì portò questi ultimi ad arretrare, anche se la riconquista delle terre orchesche volgeva troppo lentamente.

Un piano astuto di Kattlekah, a questo punto però, portò la popolazione di Loknar a muoversi, come alleati contro i Grimlock stessi, per cercare di riprendersi la zona del Picco degli Ululati che era stato occupato. La Battaglia dell'Orquishar vide gli umani costringere i Grimlock a ritirarsi e quindi cadere vittime delle imboscate degli orchi, fino a rifugiarsi nelle profondità della distrutta Eldor e perdendo il controllo dei fortini che avevano conquistato. Secondo i patti con Loknar, Jhakla restituì il Picco degli Ululati e gli orchi si ritirarono a nord del fiume. Riuniti i clan l'orda si abbatté su Kard, approfittando di alcuni cunicoli, ma la battaglia fu persa, e Jhakla fu catturato nel sottosuolo dove, alcuni giorni dopo, una spedizione della Legione di Amon riuscì ad accerchiarlo e ucciderlo con tutti i suoi orchi.

Oggi le terre degli orchi sono guidate da Kattlekah(Zanna) e da suo figlio Kraaag, primo comandante delle forze della capitale Dunthragnir.

Demoni

4.6 Demoni

In questo trattato si cercherà di fornire una descrizione accurata dei demoni maggiori per ora conosciuti. Non si tratterà certamente di demoni di poteri come quelli dei Demoni del Caos, demoni dall'aspetto slanciato ma dai poteri poco sviluppati, bensì di Esseri che hanno sviluppato la loro forza in secoli di malvagità. Fortunatamente sono pochi i Demoni di particolare potere che riescono a raggiungere la nostra Dimensione senza un aiuto di qualche potente evocatore o di qualche Dio Oscuro di cui non farò nome. Se queste Creature potessero raggiungere i nostri Lidi senza impedimento alcuni, si può presumere che l'avrebbero già fatto millenni or sono e la razza Umana come anche quella Elica sarebbero ora estinte. Questa certezza viene dal fatto che i Demoni Maggiori aumentano il loro potere col tempo e con la magia di cui sono tutt'uno. Molti di loro non devono pronunciare Parole del Potere ,come i maghi Elfici o Umani, e possono usare incantesimi di elevata difficoltà creando devastazioni di portata enorme. Inoltre hanno una capacità naturale di Rigenerazione stupefacente che li rende ancora più pericolosi. Più rari tra questi sono i Demoni che non usano Magie per combattere ma contano esclusivamente sulla loro potenza fisica che, tra le altre cose, è straordinaria in tutta questa Razza di Demoni Maggiori.

Ecco ora un breve elenco:

4.6.1 Sventratore

Lo Sventratore è un Demone Maggiore con pelle di colore grigio scuro, dotato di grandi ali, zampe terminanti in zoccoli e corna. È alto circa 3 metri e predilige usare la magia solo per Teletrasportarsi sui malcapitati che hanno la sfortuna di incontrarlo e per uccidere coloro che cercano di sfuggirgli. Predilige quindi lo scontro ravvicinato in cui ,fra le Razze di Ardanìa, non ha rivali. I migliori Cavalieri anche se muniti di armature di materiali notoriamente resistenti non posso restare sotto la sua guardia più di qualche secondo senza dover soccombere ai suoi colpi rabbiosi. Le creature evocate sono totalmente inutili contro di esso poiché tende a dissolverle al solo tocco e altrettanto inutile è il veleno che non sortisce effetto alcuno su di esso. Per questo Demone è preferibile usare la magia o l'arco per ucciderlo sperando , naturalmente, che non si Teletrasporti addosso a qualcuno di voi o usi le sue Ali per alzarsi in cielo e poi scaraventarsi addosso alla compagnia. Nota dell'Autore: quest'Essere è richiamato frequentemente dai Generali dell'Esercito dei Sette Spiriti (vedi nota finale sui Generali del Male).

4.6.2 Signore degli Abissi

Questo Demone si presenta con aspetto di essere alato dai tratti femminili che però risultano sfigurati dalla malvagità di cui è incarnazione. La figura è slanciata e la pelle di carnagione chiara. Non bisogna però farsi ingannare dal suo aspetto esile poiché la sua forza non è di certo inferiore a quella degli altri Demoni Maggiori. Anch'egli come lo Sventratore predilige usare la magia solo come supporto alla sua forza anche se, a differenza di quest'ultimo, lancia potenti incantesimi offensivi prima di attaccare in corpo a corpo l'avventuriero. Come unico difetto è la mancanza di una grande costituzione che non gli permette di resistere a molti attacchi se sferrati velocemente e con una certa forza. Inoltre bisogna dire che contro di esso è preferibile usare Evocazioni di Ottavo Cerchio che si dimostrano spesso all'altezza del Demone. Nota dell'Autore: esiste anche un Signore degli Abissi con sembianze simili a quelle dello Sventratore anche se con carnagione molto più chiara e di stazza maggiore. Quest'essere è molto raro da incontrare ma ,se si ha questa sfortuna, è consigliato fuggire a meno che non si sia in un gruppo particolarmente numeroso e organizzato. Il suo modo di agire è lo stesso della sua controparte femminile ma la sua potenza è decuplicata e ,oltretutto, è molto resistente ai colpi, di costituzione massiccia e totalmente immune ai veleni.

4.6.3 Demone Arcano

Di corporatura slanciata e dalla pelle Rossa, provvisto di corna molto lunghe e zampe terminanti in zoccoli, a differenza dei Demoni Maggiori finora descritti, quest'ultimo è sprovvisto di Ali cosa che dovrebbe rallentarlo nei movimenti in confronto dei suoi simili. Questo però non accade in quanto sfrutta molto di più i suoi poteri magici e la sua corporatura agile e scattante. È infatti molto veloce nel Teletrasportarsi e nello spiccare agili salti con cui si porta sulla propria vittima. Qualora non sia in grado di raggiungerla ricorre alla Magia per uccidere. Fortunatamente le Evocazioni di Ottavo Cerchio possono combattere contro di esso impedendogli i movimenti e mettendolo in difficoltà. Da aggiungere inoltre che il Veleno lo rallenta e danneggia come non succede coi precedenti Demoni Maggiori.

4.6.4 Demone a 4 Braccia

Quest'Essere è quello dalla corporatura più imponente di tutti i suoi Simili:alto quasi 4 metri e di carnagione blu, provvisto di corna caprine e di quattro braccia possenti. Benché non abbia Ali che gli consentano di spiccare balzi in aria, il Demone dalle Quattro Braccia è decisamente uno dei più pericolosi. Anche se molto lento nei movimenti, ha una resistenza agli attacchi sia magici che fisici incredibile e avanza inesorabilmente sulla sua preda che una volta raggiunta non avrà scampo. Le sue braccia infatti sono perfette dispensatrici di morte a cui nulla può resistere. Inutile contro di esso usare Evocazioni poiché verrebbero distrutte in meno di tre attacchi ciascuna. Va aggiunto che , oltre la sua enorme forza fisica, è in grado di lanciare potenti incantesimi offensivi prediligendo quelli di Fuoco. Nota dell'Autore: è un Demone da affrontare con l'aiuto di Chierici e molti maghi. Unica tattica per abbatterlo è avvelenarlo e lanciargli molte magie offensive sperando che i molti avversari lo confondano.

4.6.5 Demone d'Ossa

Questo Demone si presume venga richiamato dalla propria dimensione da potenti Non-Morti quali Lich Antichi. Alto circa 2 metri e mezzo è interamente composto di ossa, da cui deriva il nome stesso e sprovvisto di ali. Ciò potrebbe far pensare che non abbia molta resistenza nel combattimento contro Martelli da guerra o Armi Contendenti ma, come spesso è, quando si parla di Demone Maggiori, questo è solo un inganno. Il Demone d'Ossa è infatti estremamente resistente a qualsiasi tipo di attacco fisico che magico. Resistenza dovuta forse al fatto che le Ossa di cui è fatto sono molto spesse e di consistenza simile al diamante. Si può solo presumere che questa durezza sia causata dalla forte magia che ne tiene unite le parti e che, senza di essa, renderebbero questo temibile Demone solo una catasta di materiale da seppellire. Fortunatamente per gli avventurieri quest'Essere non è salito Dissolvere le Evocazioni che hanno una durata mediamente buona nel resistere ai suoi colpi, a differenza degli altri demoni finora trattati. Da annotare inoltre il fatto che il Veleno Magico funziona particolarmente bene su di esso forse a causa della Magia del demone che scorre in tutto il suo corpo, per mantenerlo unito nelle sue parti e forte come si è già detto, e che permettere al Veleno di propagarsi con grande velocità ed efficacia. Nota dell'Autore: è stato notato da tutti coloro che hanno incontrato e combattuto con Demoni di questa razza che se gli si dà il tempo le loro Ossa, ferite e ammazzate, si rigenerano con velocità fuori dal comune. Molto più velocemente dei suoi simili.

4.6.6 Orrore Abissale

Quest'Essere non si può certo dire che, come aspetto esteriore, inculchi la Paura e il Terrore immediato come i suoi simili. In un primo momento si reagirà con incertezza poiché si avrà di fronte una Creatura quasi Informe, con arti inferiori lunghi e sproporzionati rispetto alla parte superiore del corpo che si presenta come una massa rosa scuro senza forma. Questa incertezza potrebbe causare non pochi problemi poiché permetterebbe a questo Demone Maggiore di avvicinarsi agli incauti che si fermeranno a cercare di capire cosa gli si sta parando di fronte. Alto più di tre metri non ha capacità magiche, o almeno così ci risulta dopo molti periodi di osservazioni, e ha come suo unico metodo di attacco il corpo a corpo tramite i suoi arti inferiori che sono di numero svariato. Non è un Demone di particolare forza né di particolare resistenza. Contro di esso le Evocazioni di Ottavo Cerchio sono più che sufficienti per tenergli testa.

4.6.7 Signore delle Ombre

Demone di scarsa forza fisica si presenta con forma di Spettro o Ombra avvolto in un manto di nebbia che ne rende irrecognoscibile il volto. Alto poco meno di 2 metri ha poca resistenza ai colpi sia fisici che magici. Viene classificata fra i Demoni Maggiori poiché si presume sia in grado di fare Riti o aprire Portali da cui fare uscire i Demoni più Potenti.

4.6.8 Cavalieri Demonicaci o anche detti Signori Oscuri

Questi Demoni sono forse i più potenti fra tutti (escludendo i Generali del Male) i Demoni Maggiori. Si presentano come delle Creature alte più di 3 metri con la testa a forma di scheletro di testa di Uccello e tutto il loro corpo non presenta pelle lasciando in vista muscoli e ossa. Tra le altre cose bisogna notare che, quelli che dovrebbero essere gli avambracci, seguendo l'anatomia umana, hanno delle sporgenze ossee che usano come Arma Offensiva e Difensiva allo stesso tempo. Quest'Essere spaventoso predilige combattere in corpo a corpo in cui, nonostante una potenza non molto sviluppata, possiede una resistenza ineguagliabile da chiunque altro. Qualora non gli è possibile attaccare in modo ravvicinato cerca di raggiungere, a passo lento, la sua preda per poi sorprenderla Teletrasportandosi su di essa. Le Evocazioni di Ottavo Cerchio sono l'unico modo per poter avere la meglio su questa Creatura ma bisogna anche dire che ne servono un numero enorme per riuscire a vincerlo e a volte tende anche a Dissolverle. Anche l'uso del Veleno Magico è consigliato per combattere contro di esso ma non bisogna sperare in grandi effetti poiché ha una discreta resistenza ad esso. Nota dell'Autore: per ora di questi esseri ne è stato visto solamente uno ma non si può dire che ve siano altri sul nostro Piano di Esistenza.

4.6.9 Demone Anziano

Dalla sembianza praticamente uguale a quella del Signore degli Abissi dalle sembianze maschili, questo demone è molto meno resistente di quest'ultimo ma anche molto più forte. I suoi attacchi sono mortali per i più e la sua magia, a cui ricorre senza esitazione, è più potente di quella dei Lich Antichi. Totalmente immune al veleno, dissolve le Evocazioni al solo tocco e ciò lo rende un avversario temibile. È consigliato l'aiuto di un Chierico per affrontarlo con successo ma sicuramente non senza perdite. Nota dell'Autore: al momento è stato visto solo uno di questi Esseri, evocato dal Generale del Male Droford al portale Demoniaco aperto a nord est di Hammerehim, capitale dell'impero dell'Ovest.

4.6.10 Demone Maggiore sconosciuto

Non si è ancora riusciti a dare un nome specifico per il Demone cui segue la descrizione poiché nuovo e unico nel suo genere. Il Demone in questione si presenta come un Essere con la parte inferiore del corpo dotata di quattro arti su cui poggia un addome schiacciato simile a quello di un insetto e da cui parte un busto slanciato lungo che lo porta a circa 4 metri di altezza. Il busto, nonostante la lunghezza spropositata, è di forma umanoide come anche i suoi due arti superiori e la testa. Si sa poco di questa Creatura ma non si ha dubbi sul fatto che sia Malvagia e molto pericolosa in quanto padroneggia con grande abilità la Magia, facendone largo uso, e anche in corpo a corpo si dimostra abile e capace nonostante le proporzioni bizzarre che lo contraddistinguono dai suoi Simili.

4.6.11 Generali del Male

Questi Demoni Maggiori sono i più potenti di tutti. Al loro servizio si trovano legioni di Demoni, Non-Morti e altre Mutazioni Malvagie della Natura. Di questi Generali se ne conoscono molto bene nomi e caratteristiche.

Il primo a comparire fu il Cavaliere Nero Sarasas, comandante dei Flagelli Sanguinari. Da canto suo non usa Magia alcuna ma si affida esclusivamente alla sua spada e alla sua armatura, entrambe permeate di Magia Oscura, e cavalca un cavallo scheletrico che ne aumenta il Terrore in battaglia. Lo contraddistingue dagli altri due Generali un forte senso dell'Onore che raramente va di comune accordo con la loro Malvagità. Nota dell'Autore: di recente il Generale Sarasas si è ribellato al suo Oscuro Signore dopo che egli gli aveva sterminato le sue Truppe per puro divertimento sadico. Ora è in corso una missione segreta a riguardo di cui non mi è concesso parlare.

Il secondo Generale a fare la sua comparsa fu Droford il Lich. Questi mise a dura prova la Guerriera con i suoi attacchi che partivano dalle rovine della vecchia Amon. A differenza di Sarasas non ha alcun senso dell'Onore e ricorre esclusivamente alla Magia Oscura.

Il terzo ed ultimo Generale è Zyrel. Costui è un Mago di indiscusso potere che in passato aveva scelto come base per le sue truppe le Rovine di Edorel dove aveva costruito con la Magia la Torre Nera, ora sede degli Adoratori dell'Oscuro. Da essa avrebbe dovuto partire alla conquista delle Terre del Nord ma questo non è successo.

Per concludere bisogna ricordare che sotto questi Generali vi sono alcuni Luogotenenti di spiccate capacità, anch'essi Demoni. Uno fra questi fu Morpheus che attaccò, assieme a delle truppe donategli da Zyrel, l'Accademia di Magia ma perse la Vita in questo attacco grazie al valore degli Accademici cui si presentò in quell'occasione un messaggero di Oghmar, Dio della Sapienza.

Per ora non ci sono altre informazioni sui Demoni Maggiori ma sicuramente, in un futuro non molto lontano, si dovrà riscrivere o per lo meno ampliare il trattato sui Demoni Maggiori che avete appena letto poiché ancora non si sa quanti siano e quali siano i loro poteri effettivi.

4.7 Juka

“L’aria era densa di elettricità, alcune piccole scintille, come spiritelli impazziti, sfrigolavano attorno alle grandi colonne di alabastro rendendo tutto molto asfissiante. L’aria, il cielo buio e la scia di luce che investiva il cancello di cristallo, ci erano insopportabili, così nel loro perfetto quadretto. Il Supremo si avvicinò e fece un solo cenno, impedendo così a tutti di parlare, aldilà delle nostre volontà. Poi fu un’immensa onda di rumori e suoni, delizia e fastidio, finché ogni cosa perse consistenza. Quando riaprimmo gli occhi e ripresero forza le nostre coscienze, il popolo degli schiavi era riuscito, grazie all’energia, a varcare quel cancello e perdersi su un altro piano ora raggiungibile.

Il Supremo sembrò infastidito da questo e inviò due divisioni di recupero, la divisione Gemmanova e la divisione Libernum con al seguito le loro creature evocate. Ma qualcosa non andò bene e la missione cambiò. Il piano che trovammo era spoglio, primitivo, alcuni tra i Supremi cercavano di renderlo migliore, con i loro poteri, ma mancavano le gemme matrice, le energie adatte, anche noi eravamo parzialmente disarmati e il ritorno indietro non sarebbe stato semplice. Dannati umani, inutili, stupidi, inferiori! Ci dividemmo, io ero tra i Gemmanova e finimmo su un’isoletta che gli autoctoni chiamano Zar Vagor. I Libernum ci comunicarono, tramite i cristalli di collegamento, di essere prima finiti su un piccolo pianeta argentato e poi di aver scorto una caverna adatta ai macchinari di ricostruzione, per tornare a casa.

Il lavoro non sarebbe stato immediato, né semplice, avremmo dovuto ricostruire prima i piani energetici, poi i portali, nel mentre le sentinelle ci assicuravano protezione e avremmo dovuto trovare un’alleanza con demoni, le uniche razze utili in questo assurdo posto dimenticato oramai anche dai Supremi. E’ passato molto tempo, troppo. Ci auguriamo solo che il Sommo Yiunegal ci attenda e ci protegga perché la matrice ultima si sta spegnendo e non siamo ancora in grado di tornare a casa.”

Dalle memorie di un esploratore della divisione Gemmanova, scritto in lingua Yuya.

4.7.1 Origine

Gli Juka sono una razza umanoide molto antica, proveniente da un altro piano rispetto ad Arдания. Abbiamo il loro sopraggiungere nelle terre ardane a seguito di un evento particolare, l’apertura di un cancello planare, da parte degli Antichi, che permise ad alcuni loro schiavi, di scappare, verso un ignoto futuro.

Le guide politiche e spirituali, i Supremi, ordinarono a due divisioni militari, di raggiungere gli schiavi e riportarli indietro, prima che si spargesse la conoscenza degli Juka e i loro segreti. Ma durante l’inseguimento le due divisioni Gemmanova e Libernum, si accorsero che il nuovo piano mancava di quegli elementi che rendevano i poteri Juka, e le conoscenze, così forti, relegandoli quindi a minor potere su Arдания stessa. Smarriti e disorientati, questa potente e organizzatissima razza, si rintanò in due luoghi lontani e disabitati, per poter ricostruire le condizioni adatte al rientro nel loro piano.

4.7.2 Organizzazione sociale

Gli Juka sul loro piano sono divisi in caste, ognuna specializzata in una pratica di tipo magico, tecnologico o militare. A capo delle caste ci sono i Supremi, esseri avvolti nel mistero, le cui forme sono in continua mutazione, e che hanno vita praticamente eterna. La guida di tutti, considerata divinità e padre di ogni Supremo, è l’essere di nome Yunegal, né maschio e né femmina, che nessuno ha mai visto ma che tutti percepiscono. Si dice che egli controlli il potere di ogni gemma matrice, di qualsiasi piano.

Da Yunegal deriva il nome del linguaggio usato dagli Juka, lo Yuya, dal suffisso Yu e dal termine ya che significa “di tutti”. Juka invece deriva dal suffisso Ju che significa “figli dello Yu(negal) e dal termine ka che significa “popolo” e quindi “il popolo dei figli di Yu”.

4.7.3 Scopi

Gli Juka che sono perduti su Ardania hanno un solo scopo: sfruttare il potere delle gemme e dei cristalli matrice che sono rimasti ancora attivi per poter costruire una tecnologia di spostamento adatta a riportarli sul loro piano. Non hanno più interesse per gli umani, razza inferiore e stupida, che dopo così tanto tempo di libertà di pensiero risulterebbero meno utili al processo di schiavitù.

Divisi tra la caverna nelle terre selvagge e Zar Vagor, conducono i loro esperimenti su gemme e tomi magici, soggiogando creature o creandone di nuove coi poteri che padroneggiano.

Aspetto e caratteristiche fisiche Sono umanoidi che ricordano per alcune caratteristiche i rettili ma si dissociano totalmente dalle razze rettiloidi di Ardania. Hanno una forte sensibilità sulla pelle, tanto da riuscire a percepire molto più di quanto possa fare un umano, in termini climatici o in di suono o onde magiche. Camminano spostandosi a scatti, il loro linguaggio lo Yuya è foneticamente inqualificabile, perché è fatto di fischi acuti e a volte di vibrazioni non percepibili dagli umani ma udibili perfettamente dagli elfi o da alcune specie animali.

4.7.4 Altre caratteristiche

Hanno tutti poteri telepatici che usano per comunicare, ma alcuni di loro ne hanno di straordinari e riescono a leggere facilmente i pensieri di molte razze senzienti, tra cui quelle umane. Avendo velocissime e profonde capacità di apprendimento, durante la loro sosta qui su Ardania, hanno imparato tutti i linguaggi di ogni popolo e sanno riprodurlo parzialmente. La comunicazione a distanza però avviene tramite i poteri dei cristalli o delle gemme matrice.

4.7.5 Religione e Cultura

Apparentemente non ci sono tracce della loro fede in realtà considerano gli Antichi come una sorta di divinità, di cui probabilmente Yunegal stesso ne farebbe parte. Col passare degli anni qui su Ardania hanno dimenticato però molto del loro culto, seppure alcune pratiche magiche degli elfi ricordano loro i poteri di Yunegal e questo li incuriosisce.

Tra gli Juka dispersi su Ardania, vi sono quelli più spirituali e colti, votati alla conservazione della cultura Juka, che negli anni si sono dedicati a tracciare disegni, apparentemente primitivi, su grotte e caverne, tracciati però che nascondono, nell'insieme delle linee, codici di comunicazione per scambio di informazioni tra Juka stessi.

La raffigurazione di una sorta di natività in alcune celle, ove tengono prigionieri forme aliene trovate su Nut, raffigura la nascita dei primi figli di Yunegal e ricorda agli Juka, in codici, come aprire portali verso casa, di modo che ritrovata la giusta energia i discendenti Juka sopravvissuti possano farlo anche leggendo quei codici.

Si trovano anche spesso forme aracnoidi raffigurate nelle caverne Juka, di cui però non se ne conosce il simbolismo.

4.7.6 Tecnologia e Magia

La scienza Yuka è lontana da qualsiasi scienza che si possa pensare qui su Ardania. I loro poteri derivano dalle pietre matrici, dalle capacità che hanno alcuni di controllarle e dall'eredità di sangue di tali capacità. Le caste poi servono a individuare i più dotati, per lignaggio.

Confrontando le arti degli Juka con quelle delle altre razze si possono fare alcuni paragoni. Esiste una lontana similitudine tra la magia elfica e quella Yuka, si veda ad esempio la forte unione di magia elfica con cristalli o elementi naturali, mentre invece la tecnologia nanica per gli Juka è particolarmente rozza seppur promettente. La magia umana invece, per gli Juka, è una pessima, e parziale, imitazione della magia elfica e dunque non è interessante.

La Magia Juka su Ardania ha dovuto trovare nuove forme di azione, mescolando sapere arcani e tecnologia, ma con l'uso questa volta di metalli, nei quali hanno ritrovato particelle fondanti delle gemme originali degli Juka. Perciò gli Juka di Ardania raffinano questi metalli, con processi magici, per isolare le particella adatte a generare nuove matrici.

Riassumendo oggi il Potere Juka può essere considerato diviso in tre parti: – La magia come potere metafisico – La tecnologia come potere materiale – La telepatia (psionismo) come potere energetico

Che uniti insieme generano quel Potere Juka legato alle Matrici e non comprensibile totalmente dagli autoctoni ardani.

4.8 Goblin

Questo scritto nasce da una mia approfondita ricerca su questo primitivo ed aggressivo popolo che infesta le terre dei nostri padri da decine di secoli. Grazie al Dono di Morrigan, sono riuscito addirittura a camuffarmi magicamente in uno di loro per un breve periodo di tempo, capendo qualcosa di più sulla loro cultura. Questo popolo è più complesso di quanto possa sembrare, e con questo scritto voglio ricordare a tutti coloro che vivono le terre degli eldar di non abbassare mai la guardia: si tratta sempre di esseri assai pericolosi!

4.8.1 Storia

Millenni fa, un popolo di elfi deformi, rifiutati e sottomessi per le loro imperfezioni fisiche e mentali, si ribellò alla sua razza progenitrice provocando un immensa guerra e la fine della casata reale degli elfi. Questi esseri, detti “ghauna” in elfico, lasciarono poi le terre degli elfi, il Doriath, per rifugiarsi nel continente umano. Non tutti lo fecero però. Alcuni di questi ghauna rimasero e si rifugiarono in regioni remote del continente elfico. A causa del terrore che provavano verso gli elfi, decisero di rimanere sottoterra senza mai uscire, ed infatti per secoli nessuno li vide. In quei secoli di permanenza sotterranea vi fu un’evoluzione anche fisica della razza. A causa delle difficili condizioni in cui si trovavano quei ghauna, essi dovettero adattarsi e cambiarono. La loro pelle divenne di un verdognolo malsano, i loro capelli si rarificarono, l’altezza diminuì sempre di più. Grazie a queste modifiche ed alla costituzione di una loro singolare società, questa stirpe proliferò cominciando a crescere al punto di non poter più stare solo nelle caverne. Nello loro sempremutevoli leggende c’è un punto fisso: un certo Aztulik, un grandissimo guerriero goblin, decise di condurre il popolo dei goblin fuori dalle grotte per conquistare le terre che gli elfi hanno loro sottratto. Gli elfi furono sorpresi da questo ramo dei ghauna che ritenevano estinto, ma non furono sconfitti. Allora Aztulik si gettò con delle pozioni esplosive addosso ad un “capotribù elfico” uccidendolo (ed uccidendosi). Da allora i pelleverde, o goblin, come vengono chiamati in comune, sono tornati alla luce del sole, ed è da secoli che tormentano le terre elfiche con la loro infestante presenza.

4.8.2 Aspetto fisico

A causa della loro storia, i goblin hanno tratti somatici che risultano perlopiù sgradevoli agli altri popoli. Carnagione chiazzata di scuro, dal colore verdognolo malsano, pochi capelli in testa, occhi d’un pallido giallo, mani magre ed artigliate, schiena ricurva (le donne hanno anche un seno cadente), denti gialli ed affilati ed un odore che coloro che li incontrano raramente dimenticano. I goblin non si vestono molto, indossano delle stoffe grezze, generalmente pelli di animali poco lavorate, ma a volte non disdegnano la pelle di nemici uccisi (spesso elfi). Spesso portano le ossa di nemici sconfitti al collo ritenendoli portafortuna. Non bisogna farsi illudere dall’aspetto malsano dei goblin poichè possono vivere più a lungo di quanto si creda (alcuni anziani hanno superato i due secoli) e le loro donne sono in grado di generare decine di goblin nell’arco delle loro vite.

4.8.3 Lingua

I pelleverde parlano una lingua che discende dall'elfico. In millenni di storia hanno avuto il tempo di storpiarla al punto di essere difficilmente ricollegabile, ed un elfo non potrà comprendere un goblin che parla nella sua lingua. I goblin più intelligenti, spesso gli sciamani, conoscono qualche parola di elfico o comune e sono in grado di comunicarvi. Ecco alcune parole e frasi goblin note:

- Akzye = saluto
- Frzirri! = muori!
- nzlie nishu unisk'z = grave insulto dal significato che preferisco non tradurre...
- Edlirzk = elfi (ma anche un grave insulto tra di loro)
- Kushik = tribù

4.8.4 Società e gerarchia

I goblin hanno una società fortemente gerarchica, la legge che crea la gerarchia e regge la società goblin è quella del più forte. Che si sappia, i goblin sono sempre stati disuniti, anche se le loro leggende ed alcune antiche testimonianze elfiche, parlano di rare alleanze tra tribù con lo scopo di portare distruzione nelle società civilizzate. Le tribù goblin sono numerose e mutevoli e se uno cercasse mai di classificarle si troverebbe forse dopo pochi anni a dover rifare il lavoro da capo. All'interno di queste tribù, che hanno sede o nelle loro antiche grotte o in accampamenti, la struttura vede i "hakkan'z" a capo. Lo Hakkan'z è il corrispettivo della parola elfica Aran, re, ed in pratica questi sono i capotribù goblin. Un Hakkan'z è generalmente anche più intelligente della media, ed è ben consigliato dai migliori sciamani e guerrieri: questo si riflette nel fatto che i goblin spesso facciano uso di tattiche più raffinate di quanto uno si potrebbe aspettare da un popolo selvaggio. Sottoposti agli Hakkan'z ci sono i "izatak" (corrispettivo del termine elfico "istar" mago) gli sciamani. A causa della grande religiosità dei goblin e del potere misterioso che gli sciamani posseggono, gli izatak sono estremamente potenti, non di rado sono loro a comandare la tribù manovrando lo Hakkan'z come una marionetta. Gli Sciamani sono anche i custodi delle leggende e storie goblin. I "mazakiz", i guerrieri, sono una casta importante e rispettata della società goblin. Sono visti come i più coraggiosi e nobili, e la loro forza li rende rispettati e temuti. I genieri, detti "Izatak e nruk" (maghi del fuoco), sono, anche se molto poco influenti politicamente, la casta più rispettata per il fervore religioso che li anima, e per la capacità di sacrificarsi in qualsiasi momento ai nemici senza paura. Il resto dei goblin sono lavoratori e bambini, che sono spesso maltrattati e considerati non degni di attenzione e rispetto. E' molto raro vedere goblin anziani, la difficile vita di questa razza impedisce generalmente l'arrivo dell'età avanzata (a parte alcuni rari e potenti sciamani). I Goblin passano la maggior parte del loro tempo a cercare cibo, gemme ed a pregare. Quando non fanno queste cose, sono in guerra (tra di loro o con altri popoli). Verso la natura i Goblin sono più rispettosi di quanto uno possa aspettarsi, e fanno molta attenzione al modo in cui sfruttano le risorse della foresta.

4.8.5 Mentalità e religione

I goblin si fanno chiamare nella loro lingua "Air'ekzz", "i Sacri", in onore al fatto che si sentono prescelti dagli Dei. Il loro modo di vedere il mondo si basa su questo fanatismo religioso. I Goblin hanno una singolare teologia secondo la quale essi furono creati da due divinità progeneratrici: Albero Madre ed Albero Padre. Raccontano che questi due bianchi alberi si sono incrociati ed unendosi hanno dato vita ad un dio, Ghaunadaur, il Signore della Morte e del Sacrificio. Ghaunadaur aggiunse la Morte alla Vita, permettendo alla cose che Albero Madre ed Albero Padre crearono, di nascere, crescere e morire. Creato il ciclo vitale, grazie alla comparsa stessa della morte, Ghaunadaur creò i ghauna, gli antenati dei goblin. Ghaunadaur comandò loro di regnare su tutte le cose, e così loro fecero, finché un giorno scesero dalla Luna (vista infatti come malasorte dai goblin) gli elfi, che rubarono tutti ai goblin. Da allora la missione divina che Ghaunadaur ha posto loro è quella di riconquistare il creato che Lui aveva loro assegnato. I Goblin dunque sono perennemente impegnati in questa "guerra santa" contro gli usurpatori elfi (ed umani, che non distinguono dagli elfi). Interessante è notare come l'aspetto di sacrificio di Ghaunadaur sia generalmente interpretato, a differenza degli orchi, come sacrificio personale e non dei nemici. Questa interpretazione ha infatti portato i pelleverde a vedere gli attacchi suicidi come la forma più nobile di

morte, che infatti manda l'anima del suicida dritto alle radici dei due Dei Alberi. La vita goblin è intervallata da continue cerimonie religiose, durante le quali spesso i goblin si mutilano o immolano in onore a Ghaunadaur od agli Dei Alberi. Certi studiosi elfi hanno ragione di credere che la visione religiosa dei goblin sia una confusa interpretazione della teologia elfica del tulip e dell'immagine storica di Ghaunadaur, figlio deforme degli ultimi sovrani elfici. Gli elfi ritengono i poteri dei sciamani, secondo i goblin dono di Ghaunadaur, dono di qualche potente demone. Non si esclude che Ghaunadaur sia divenuto un demone e sia proprio lui a farlo.

4.8.6 Visione degli altri popoli

Popolo eletto da Ghaunadaur, i goblin vedono generalmente gli altri popoli con disprezzo ed odio, in quanto usurpatori della terra loro promessa da Ghaunadaur. Gli elfi sono visti come l'avanguardia dell'“Ingiusta usurpazione” e particolarmente odiati. Tutti gli altri umanoidi vengono generalmente considerati variazioni di elfi. Con le varie creature silvane fatate i goblin hanno una guerra e faide che vanno avanti da secoli ed i rapporti sono pessimi. I Pellevverde non conoscono generalmente gli orchi ma nei rari casi in cui li incrociano li trattano con rispetto considerandoli delle specie di emissari benedetti di Ghaunadaur. Negli ancora più rari casi in cui gli orchi non li massacrino per divertimento, si possono creare strane ma solide alleanze.

Ceoris 17 Granaio del 272° anno della conta d'oltremare.

Lunilinde di Ceoris

4.9 Giganti

I giganti combinano la grande taglia con una forza ancor più grande, il che conferisce loro una capacità di seminare distruzione su qualunque cosa si pone sul loro cammino. Sono considerati stupidi, ma molti non disprezzano l'uso della magia. Di Giganti ce ne sono di diversi tipi, ma i più conosciuti e presenti sono gli Ettin, i Titani, Gli Ogre e i Ciclopi. Il luogo dove si raccolgono la maggior parte di queste maestose creature è il Nord della Foresta di Triskele nelle terre selvagge.

4.9.1 Ettin

La caratteristica principale di questi giganti sono le due teste che troneggiano sul corpo. Sono alti circa tre metri e sono dotati di una grande forza e di piccole ma fastidiose capacità magiche. Il loro corpo è molto muscoloso e protetto da vari strati di grasso, il che gli consente di vivere ovunque. Non ci sono zone precise in cui trovare Ettin, ma amano le foreste e i dungeon. Comunque una grande concentrazione di questi esseri può essere trovata nelle terre selvagge. Molto simili agli Ettin sono i Giganti delle nevi, giganti che vivono in zone freddissime e dotati di una grande resistenza fisica. Gli Ettin rispettano il membro del loro gruppo più forte. Il loro sostentamento principale è dato dalla caccia. Di solito il capobranco, il membro più forte e temuto dagli altri, non ha bisogno di cacciare perché sono i suoi compagni a pensare alle sue necessità.

4.9.2 Ogre

Questi esseri, creature grosse e potenti, vivono depredando e saccheggiando. Spesso sono in compagnia di altri esseri con i quali si alleano per uccidere e distruggere. I loro “compagni di merenda” preferiti sono i Troll e gli Ettin. Gli Ogre, a differenza di altri tipi di giganti amano prendere possesso di ampie zone di cui hanno il completo controllo. Il loro capo, oltre ad essere il più forte è anche dotato di una spiccata intelligenza tattica che lo pone molto più in alto dei suoi simili. Anche gli ogre come gli Ettin e i Troll si sono abituati a vivere in zone fredde.

Dopo secoli di adattamento ambientale infatti si sono formati gli Ogre dei ghiacci, molto forti e totalmente immuni al freddo grazie ai loro innumerevoli strati di grasso.

4.9.3 Titani

I Giganti più temibili sono sicuramente i Titani. Vivono ovunque, Sono dotati di una forza spaventosa e di una conoscenza magica assolutamente fuori dal comune. Infatti questi mostri usano fulmini ed altri potentissimi incantesimi per uccidere o disarcionare i nemici. Sono esseri spaventosi, monocoli, dotati di una grande bocca con centinaia di affilatissimi denti. Non vivono in gruppo. Un Titano ama la solitudine, prende possesso con la forza bruta di una zona e vive lì, uccidendo e massacrando qualunque forma di vita lo disturbi.

Come gli altri tipi di Giganti anche i Titani si sono abituati a vivere in zone fredde e glaciali. Tali esseri hanno altre capacità magiche dovute all'ambiente e vengono chiamati Titani dei ghiacci.

4.9.4 Ciclopi

Molto simili ai titani sono i ciclopi, esseri monocoli di dimensioni e forza smisurati. A differenza dei titani essi sono differenti non solo per la peculiarità di avere un occhio solo, ma per il fatto di avere una scarsa conoscenza magica, compensata da una forza assolutamente fuori dal comune. Vivono in grandi grotte e in zone umide, preferibilmente vicino ai fiumi, perché amano la frescura e il piacere del riposo lontano dai raggi del sole.

4.9.5 Troll

I Troll sono tra le creature più presenti in tutta Ardania. Un Troll non conosce la paura, si scaglia senza criterio contro qualunque avversario ed è temuto da tutti gli avventurieri oltre che per la sua grande forza, per il suo incredibile appetito. Nessuno infatti si stupirebbe se si venisse a sapere di un intero villaggio distrutto e dei suoi abitanti mangiati da una di queste terribili creature.

Un Troll può superare i tre metri di altezza. Il suo corpo, di un colore che varia dal grigiastro al verde, sembra scolpito nel marmo ed è ricoperto da innumerevoli cicatrici, segni di migliaia di battaglie. Le sue braccia hanno muscoli che sembrano dune del deserto e le sue mani sono peggio di palanche. Di solito è armato con martelli da guerra o con altre armi che non sono maneggiabili da nessun essere umano. I Troll sono diffusi in tutta Ardania, ma molti hanno adattato il proprio fisico e affinato le proprie abilità in base alle condizioni climatiche e ambientali. Vivono di caccia. Non hanno una vera e propria gerarchia, all'interno del branco il più forte è il più rispettato e temuto ed è considerato il capobranco. Di solito si trovano in compagnia di Ettin e orchi, non per scelta, ma per necessità; vivono nelle stesse zone ed hanno imparato a convivere. Le variazioni di Troll conosciute sono:

Troll comuni

Foreste, pianure, dungeon. A volte arrivano vicinissimi ai centri abitati per cibarsi di animali e uomini.

Troll delle colline

Colline, cave e miniere abbandonate

Troll dei ghiacci

Montagne, zone innevate, terre del nord.

Troll dei monti

Montagne e grandi catene montuose, selve e foreste che si trovano a grandi altezze.

4.10 NonMorti

Tra i mostri di Arдания un posto d'onore spetta sicuramente ai non morti, creature mostruose e terribili. Sono tra le creature più diffuse in Arдания ed alcuni di loro sono anche estremamente pericolosi per interi eserciti. Uomini che sognavano l'immortalità, creature generate con potentissimi artifici magici o semplicemente anime che non trovano pace, ecco le schiere dei non morti, i figli di Vashnaar. Sono innumerevoli, e ora in questo scritto saranno esaminati e descritti i più comuni, che elencherò in quattro pergamene diverse.

4.10.1 Pergamena I – Scheletri

Con il termine “scheletri” si è soliti indicare tutti quei non morti il cui corpo è formato unicamente da ossa, privo di qualunque organo o muscolo. Questi ultimi sono molto comuni in Arдания e quasi sempre sono il risultato di evocazioni di negromanti o lich. In base allo scheletro usato per il rituale di evocazione si ottiene una creatura di potere diverso. Nello specifico:

Scheletro “comune”

La parola comune sta a significare che lo scheletro usato per la creazione di questo non morto è uno scheletro di una persona qualunque, come può essere un mercante, un contadino o un notaio. Il risultato sarà uno scheletro di basso potere e scarsa resistenza fisica, che può essere ucciso da qualunque uomo che abbia un minimo di esperienza nel combattimento. Questo tipo di scheletri è usato soprattutto per far numero e creare confusione all'interno della battaglia.

Scheletro di un combattente

Nel corso dei secoli migliaia sono stati i guerrieri e i valenti combattenti che hanno cercato di sconfiggere le forze del male avventurandosi all'interno delle loro dimore, come la torre del male. Molti di essi non sono più tornati da quei cupi luoghi e il loro corpo è stato usato per terribili riti che per la loro brutalità e l'alone di peccato che li circonda non possono essere scritti. Con questi riti i negromanti e i lich più potenti hanno ottenuto una schiera di non morti posseduti al loro servizio. Le capacità che il combattente aveva in vita vengono date anche al posseduto non morto tramite arcani riti, i quali consentono ai signori negromanti di dotare i loro servi di grandi abilità di combattimento che comunque, vista la mancanza di muscoli e di organi, non sarà mai uguale a quella di un combattente umano. Le tipologie di scheletri combattenti sono principalmente due:

Scheletro mago

Questi scheletri derivano da potenti maghi ed hanno diversi artifici magici che possono risultare molto pericolosi. I signori negromanti donano loro di un'intelligenza riflessa che consente ai magi di lanciare una grande quantità di incantesimi in poco tempo, cioè i magi traggono il potere di lanciare magie dallo stesso negromante che li possiede e li ha evocati. Le loro più che magie possono essere considerate maledizioni, infatti il vero pericolo che costituiscono questi scheletri è dato dalla capacità di atrofizzare i muscoli e rallentare i movimenti del nemico, cosa che può essere letale in battaglia.

Cavaliere scheletro

Nobili paladini e valenti guerrieri trasformati da oscuri riti nelle creature che combattevano, questi sono i cavalieri scheletri. Molto spesso hanno indossato una corazza e uno scudo, la loro arma preferita è la scimitarra. Possono essere davvero pericolosi se attaccano in gruppo. Queste creature infatti singolarmente non sono molto forti ma in gran numero anche i loro movimenti scoordinati e privi di tecnica li rendono micidiali. Per questo molte volte nelle grandi battaglie contro i figli di Vashnaar questi scheletri sono in prima fila, vengono usati come onda d'urto dai loro padroni non morti. La leggenda e le credenze popolari vogliono che i lich superiori o altri potentissimi negromanti siano in grado di resuscitare dalle ossa di animali mostri di immane **potenza**. La leggenda più suggestiva di queste è senza dubbio quella che riguarda i mitici dracolich. I dracolich secondo la tradizione popolare sono creature non morte generate da draghi malvagi. A quanto sembra la formula per generare tali creature è segretissima e richiede un notevole sforzo fisico. Questa formula, che a quanto dice la leggenda richiede sacrifici di infanti e creature della foresta, dovrebbe essere in possesso di leggendari negromanti che vivono in luoghi sperduti nei meandri della terra. Questo dracolich sarebbe un drago formato di ossa, dotato sia dei poteri del drago da cui è stato generato che di quelli del negromante che ha usato la formula. Non si sa quanto sia vera questa storia ma una cosa è certa.....se questa creatura esiste neanche l'esercito dei migliori uomini di Ardania può fermarla.

4.10.2 Pergamena II – Cadaveri nonmorto

Questi mostri sono dei corpi in decomposizione che infestano i luoghi dove c'è il tanfo della morte o in luoghi oscuri in cui alberga il potere del male. Sulle loro origini non si hanno molte certezze, l'unica cosa che si sa per certi è che molte volte anche questi come gli scheletri sono evocazioni di negromanti e lich oppure loro schiavi. I più comuni cadaveri deambulanti sono le mummie e gli zombie:

Zombie

Non si sa molto sull'origine di queste creature, ma le ipotesi più accreditate sono due. Secondo molti gli zombie sono cadaveri riesumati dalle loro tombe ed animati con la magia nera, altri ritengono che lo zombie nasca dal corpo di un uomo o una donna che in vita desiderava cibarsi di carne umana. Il loro aspetto fisico è raccapricciante, cadaveri decomposti pieni di vermi, che si scagliano su ogni cosa animata che vedono e di intelligenza nulla. Proprio a causa della loro intelligenza non è difficile impartire ordine agli zombi, che per questo motivo vengono usati come cani da guardia dai loro padroni.

Mummie

Le mummie sono cadaveri di persone che desideravano la vita eterna e speravano di ottenerla mummificando il proprio corpo. Questo però fece arrabbiare Vashnaar che considerò questo un atto di sfida verso il suo dominio e il suo potere. Per questo lanciò su tutti i sarcofagi e le bare che contenevano un cadavere mummificato una maledizione: se il sarcofago fosse stato aperto la mummia sarebbe tornata in vita, ma la sua vita non sarebbe stata più come quella di prima, infatti privi di organi, che venivano tolti al momento della mummificazione, la mummia non avrebbe mai riavuto quelle facoltà che aveva in vita, a meno che non gli fosse stato ridato il cuore. Ora a causa di questa maledizione e a causa dei numerosi tombaroli ed esploratori che amano saccheggiare luoghi sacri molti sarcofagi sono stati aperti e molte mummie sono tornate in vita sotto la forma di un cadavere in decomposizione che si trascina avvolto di bende.

4.10.3 Pergamena III – Incorporei

I non morti incorporei sono formati di puro spirito e sono privi di materia organica. Lo spirito di cui sono composti i non morti incorporei non è altro che la loro anima mischiata con altri elementi del regno dei morti che a noi non è dato conoscere. Gli incorporei sono molto pericolosi soprattutto per la loro grande capacità magica e il loro veleno. L'incorporeo più diffuso nelle terre di Arдания è sicuramente lo **spettro**. Esso non è dotato di grande resistenza fisica, ma è dotato di un veleno potentissimo capace di uccidere il più forte dei guerrieri in pochissimo tempo. Vive insieme ad altri non morti e tra di essi è uno dei più temuti per le sue maledizioni ed il suo potentissimo veleno. I lich più potenti riescono anche ad evocarlo.

4.10.4 Pergamena IV – Non morti superiori

Finora si è scritto dei non morti più comuni, ma ora in quest'ultima pergamena si parlerà di quei non morti che hanno ricevuto il loro potere direttamente da Vashnaar, e che racchiudano in essi la vera essenza del male. I più forti ed i più pericolosi sono senza dubbio i lich.

I lich prima della mutazione sono persone ambiziose ed egoiste. La loro ambizione però li porta ad un destino ben peggiore rispetto alla morte stessa. Vashnaar riconosce in loro il male e li trasforma in lich, dotandoli di grandi poteri magici, maledizioni ed evocazioni. Dal momento della mutazione in poi saranno schiavi del signore del male ed ubbidiranno alla sua volontà. I lich ancora più potenti dei lich mutati da Vashnaar sono i lich superiori, negromanti o conoscitori della magia nera che vogliono conquistare l'immortalità e seguire Vashnaar. Per questi suoi adepti il signore del male usa un trattamento particolare, ovvero dona loro poteri magici inimmaginabili ed assegna loro il compito di diffondere il culto di Vashnaar in tutto il mondo civilizzato, distruggendo e sottomettendo qualunque popolazione osasse ribellarsi. Un lich superiore da solo è letale per ogni gruppo di avventurieri. Un lich maggiore può un nemico con tanta veemenza e tanto potere oscuro da rendere i suoi muscoli inutilizzabili e fargli avere l'intelligenza di un'ameba. Ovviamente un lich maggiore è dotato di evocazioni molto più potenti di quelle dei normali lich. Si parla addirittura di lich superiori capaci di evocare intere orde di cavalieri scheletro e di vortici mortali. Questo tipo di lich comunque è presente in quantitativo molto minore rispetto ad i lich normali, e questo è un bene, credetemi.

4.11 Terathan

I Terathan sono creature aracnoidi intelligenti. Sono una razza di ragni evoluta ma non hanno sviluppato nessun tipo di arti o manufatti, né nessun tipo di edilizia. Infatti tutto ciò che potrebbe servirgli se lo costruiscono, come le altre famiglie aracnoidi, con la loro tela. Queste creature non hanno una forma di linguaggio vocale, ma telepatica. La loro bocca gli serve solo per mangiare le loro vittime e per la produzione della loro saliva che utilizzano per tessere le loro tele. Le loro ghiandole salivari secernano una sostanza velenosissima per qualsiasi altra creatura differente dalla loro razza. Un veleno che i Terathani fanno conoscere volentieri ai loro ospiti, che spesso e volentieri trasformano nella loro cena. Non si conosce molto sulla loro cultura, ma si ritiene che siano i fedeli servitori della dea elfica Kelthra e di antiche divinità aracnoformi primitive umane. La loro società è di stampo Matriarcale. La regina è il fulcro di ogni attività dei Terathani.

Quando cacciano le loro vittime, queste sono catturate come cibo per la loro regina. Generalmente questa razza non cerca il contatto con le altre razze intelligenti di Arдания, prediligono starsene nella loro valle isolata dal resto del mondo, dove hanno tutto quello che gli serve, creature da cacciare e mangiare. La loro valle è celata all'interno della catena montuosa centrale delle Terre Selvagge. Non escono mai dalla loro valle, neanche per cacciare, in quanto sono le loro stesse vittime ad andare da loro. Infatti sia gli uomini che gli elfi, ma anche gli stessi orchi che vivono all'esterno della valle, si addentrano in essa nella speranza di riuscire a sopraffare qualche Terathan per ottenere la loro corazza, utilizzabile per creare resistenti armature leggere di elevato valore pecuniario. Oltre che nella loro valle, i Terathani li si trovano a difesa dell'elfico tempio di Kelthra, e fra le rovine di un antico tempio umano di qualche antica divinità dei Ragni. Superfluo dire che chiunque si avvicini a quelle costruzioni sarà ben accolto da loro, addirittura invitato a cena da loro...come portata principale del banchetto.

4.11.1 Terathan Matriarca

Sono le cape delle loro famiglie. Si ritiene con molta probabilità che la matriarca più forte di tutte le famiglie sia la Regina della loro valle. Sono fra le creature più forti di Arдания. Infatti le Matriarche sono fortissime combattenti, avvantaggiate già dal loro potente veleno. Inoltre sono capaci di domare a loro piacimento il flux, rendendole delle assassine perfette, quasi senza rivali.

4.11.2 Terathan Vendicatrice

Sono guerriere a difesa della loro Matriarca a cui un giorno succederanno. Oltre ad essere fortissime guerriere sono capaci di domare i circoli minori del flux.

4.11.3 Terathan Guerriera

Sono le cacciatrici di questa razza. Sono loro che difendono la loro valle dagli invasori. Sono ottime combattenti, e le fra le più forti e valorose di loro, la Matriarca sceglie le proprie Vendicatrici.

4.11.4 Terathan Drone

Sono i maschi della razza. Il loro compito è quello di procurare il cibo alle femmine e di fecondare la Matriarca. I maschi, o drone, sono gli unici della loro razza a non secernere veleno dalle loro ghiandole, rendendoli così creature alquanto deboli. Si narra che essi vengano brutalmente uccisi dalla Matriarca dopo essere stata fecondata da loro, affinché le loro carni siano il cibo per le nasciture guerriere.

4.12 Draghi

Il manoscritto è conservato, un po' usurato, come se fosse consultato spesso, in bella vista in uno dei primi scaffali della biblioteca di Hammerheim.

Cosa può essere scritto su questa semplice pergamena che non sia stato detto, narrato, cantato sulle figure leggendarie più potenti e terribili di Ardania?

Le leggende sui draghi sono molto diffuse e a volte purtroppo interferiscono con lo studio critico. Anche la nascita di queste creature è circondata da miti e leggende varie; l'origine di questi grandi rettili infatti ancora ai giorni nostri è oscura, notizie, leggende e tradizioni giungono da ogni parte di Ardania.

E' risaputo per certo che uno dei primi draghi, o comunque creatura che avesse tale aspetto, che la nostra storia ricordi, sia stato Niflhel, magnifica creatura forgiata nelle fucine di Aengus dal frammento di Algera che aveva ucciso Nyp, lo stesso frammento che aveva dato la vita al nostro protettore Oghmar. Non sarei quindi stupito se i Draghi fossero figli e testimoni, come Niflhel, della grandezza dei nostri Dei.

La concezione druidica invece prevede che i Draghi siano state le prime creature generate dalla Madre, essere divino e comprensivo di ogni potere e sentimento, generatore di vita e di tutto il mondo a noi conosciuto, e vengono indicati in questa visione come depositari della Sagghezza prima e del Libero Arbitrio. Addirittura si narra che siano stati loro ad istruire noi uomini, per volere della Madre stessa, prima di ritirarsi nei loro regni. Questa è una teoria come ogni altra, che al di là delle singole credenze personali, difficilmente potrà mai avere riscontri, ma merita comunque menzione.

La cultura elfica, infine, da sempre vista come detentrica del sapere più remoto di Ardania, ci porta notizie confuse a riguardo. Sembra infatti che i Draghi siano addirittura antecedenti alla nascita del popolo elfico, ma negli scritti del saggio Gartax si evidenzia la possibilità che tali creature possano essere giunte da un mondo a noi sconosciuto, proprio in seguito a strane e inconcepibili manipolazioni del mondo a noi conosciuto ad opera degli Antichi, i progenitori degli elfi. Altre citazioni sui Draghi vengono dalla leggenda del Drago di Smeraldo, la cui venuta storicamente potrebbe coincidere con la discesa dei draghi di cui parla Gartax nella sua storiografia. A tale proposito, mi è doveroso citare una curiosa versione, seppur scarsamente attendibile, rinvenuta in una delle mie ricerche nella sede dell'Accademia. L'autore sembra essere, consultando gli archivi imperiali, un mio predecessore, ed è impossibile, a causa dell'infausta azione del Tempo, risalire ad una datazione precisa per tale scritto. Sembra essere comunque un frammento di uno studio più ampio sulla cultura elfica, la cui maggior parte è andata perduta, o è rimasta incompleta, questo non posso dirlo. Non è riportata alcuna sua fonte. Riporto testualmente il passaggio, cercando di integrare in maniera coerente le parti illeggibili o mancanti, e correggendo alcuni evidenti errori di trascrizione.

I draghi nacquero dai primi 2 semi del Tulip, benedetti con gli incantesimi divini di Earlann e Beltaine che volevano i draghi come loro servitori e messaggeri. Non volevano che gli altri dei avessero un simile poter nelle mani, quindi rubarono i semi e ne presero uno a testa. Earlann per mezzo del suo incantesimo trasferì nel suo seme la sua saggezza e la sua intelligenza nonché la sua ambizione. Beltaine nel suo seme trasferì il suo cuore, il suo amore per le foreste e le selve.

Nacquero così le prime creature, progenitrici della stirpe dei Draghi dei nostri giorni: i Dragoni, simboli di saggezza e potenza, consacrati a Earlann, dotati di grandi capacità magiche, e Draghi delle foreste, figli di Beltaine, protettori della vita dei figli del Doriath e difensori delle foreste a loro per sempre consacrate.

Gli altri Dei non poterono non notare la nascita di queste splendide creature. Iniziò così una dura lotta tra Beltaine e Suldanas, che volevano tenere il potere dei draghi per loro, e Luugh, che voleva i draghi per il suo esercito del male. Luugh con l'inganno e col veleno prevalse e trasformò cinque dei dragoni più potenti in draghi oscuri. Da questi cinque draghi si generarono i draghi neri e di ombra che sono i servitori del Dio maligno, guardiani dell'inganno e della perversione. Earlann apparentemente era rimasto fuori da questa competizione, ma non era così. Infatti egli creò il drago più potente di tutti all'insaputa degli altri dei, troppo intenti a combattersi tra loro. Egli evocò e richiese in uno smeraldo magico un potente spirito della foresta, conosciuto come lo "spirito della Furia". La gemma magica a contatto con questo spirito emise un potere inimmaginabile. Earlann domò questo potere e lo modellò, creando così il potentissimo drago di smeraldo, signore della furia vendicatrice della foresta e generale delle legioni bianche di Earlann, le poderose truppe scelte del Dio.

Così i Draghi con i millenni si diffusero in tutto il continente e iniziarono a migrare verso nuove zone da conquistare. Ora si possono trovare in grandi quantità nelle isole dei Dragoni e a Sud ovest del continente elfico, ove posseggono molte

tane. Pochi sono i draghi che si sono adattati nel continente degli uomini. Non si sa quanto sia vera questa storia, ma indubbiamente i draghi furono generati da degli esseri troppo grandi per essere comuni mortali...

Ho riportato tale scritto per dovere e amor di cronaca, ma oltre a dubitare io personalmente di alcune cose, anche a causa della mia fede, ho il dovere di informare il lettore che tale leggenda non mi è stata mai potuta confermare da alcun elfo, ne ha avuti riscontri altrove. Ognuno dunque attribuisca, e vale per ogni parola che le mie vecchie mani vergano, la veridicità che preferisce e ritiene adeguata.

Continuando lo studio, possiamo dire che al giorno d'oggi conosciamo alcuni tipi di drago:

4.12.1 Draghi Cromatici

Questi draghi sono famosi per la loro intelligenza e arguzia. Possono essere di vari colori. I più diffusi sono i draghi blu, rossi verdi e bianchi, mentre più rari e potenti, vi sono i draghi neri, e i quelli color dell'oro. Il loro colore dipende spesso dalla zona in cui vivono, ed ognuno di questi tipi di creature si è adattato con il tempo all'ambiente, affinando le proprie caratteristiche e peculiarità. Alcuni di essi, la maggior parte, amano vivere in grandi cave, ampie alte e spaziose, dentro le quali custodiscono e accumulano tesori di valore immenso. Pare che possano vivere oltre i 1200 anni, e più invecchiano più la loro potenza, forza e sapere arcano aumentano. In combattimento fanno molto ricorso alle loro innate capacità magiche e al loro soffio letale. Non disdegnano l'uso delle potenti zampe anteriori, capaci di sfondare e lacerare anche i metalli più resistenti.

4.12.2 Draghi Maggiori

I draghi più potenti, che riescono a superare indenni il millennio di vita, incorrono in trasformazioni fisiche e mentali che li innalzano al di sopra di quasi ogni creatura conosciuta. Il loro corpo si ricopre lentamente, col passare dei secoli, di una sorta di seconda pelle di colore grigiastro, che gli conferisce una maggiore protezione, di scaglie ulteriori e di una specie di peluria in alcune parti del corpo. La loro mente migliora di lucidità e prontezza, le loro capacità arcane crescono a dismisura, senza considerare i vantaggi delle conoscenze e della saggezza accumulate in tutto quel tempo. Quando tale processo naturale giunge a compimento, diviene impossibile per chiunque distinguere la loro specie di appartenenza. Tali sono i draghi che vengono comunemente, e con efficace semplicità, denominati "Antichi". Vi è un altro tipo di drago che si distingue dal resto della loro popolazione: esso è detto "di cristallo", o più comunemente "Cristallino", per la particolare colorazione delle sue scaglie. Di enorme potenza, forse pari ad un Drago Antico, la sua origine è sconosciuta; alcuni studiosi, notando affinità con i draghi blu, hanno ipotizzato delle origini comuni, oppure hanno ipotizzato che possa essere lo stato più anziano di questi tipi di draghi. Data la sua spiccata aggressività, certo è che sono pochissime le persone che vi si avvicinano, figurarsi per scopi di studio, quindi rimane tutto avvolto nel mistero.

4.12.3 Draghi Oscuri

Questi draghi sono in parte simili agli altri, ma presentano delle spiccate e evidenti peculiarità, che incutono maggior timore, e inducono a pensare ad una loro origine maligna o comunque innaturale. Sono considerati tra le creature più pericolose, anche tra la stirpe draconica stessa. Forse il più noto tra gli avventurieri è il drago denominato "d'Ombra". Tale creatura ha un aspetto davvero spaventoso: il suo corpo presenta un alone simile ad uno spettro, e le sue carni appaiono come incorporee; un'area di cupa e tremenda tenebra accompagna i suoi spostamenti, e i suoi oscuri poteri magici possono terrorizzare e mettere in fuga anche gli uomini più valorosi. Un altro temibile drago oscuro, anche se forse non è corretto classificarlo come tale, è il "Dracolich". Tale creatura non è altro che un drago morto, riportato in vita da oscuri rituali di indicibile malvagità e mostruosità, tramandati da esseri corrotti dal maligno. Le carni di questi draghi sono consunte dal processo di decomposizione, e spesso essi non sono altro che enormi scheletri adornati di brandelli di scaglie e pelle. Spesso potenti stregoni non morti, lich molto antichi, si servono di tali creature come custodi delle proprie cripte e dei luoghi a loro cari.

4.12.4 Draghi Minori e Pseudo-draghi

Infine vi sono creature di forza e indole ben differente dalle creature fin qui citate, o che non hanno molto in comune con i draghi veri e propri, se non una certa somiglianza. E' il caso dello "pseudo-drago di palude", un pacifico essere che abita le paludi delle Terre Selvagge. Di dimensioni ridotte e privo di ali, si aggira tra quelle terre cacciando piccoli animali e nutrandosi di alghe. Ha comunque una discreta forza fisica, e diventa aggressivo se infastidito. Discorso a parte è per il "Drago-serpente" o "Serpentino". Alcuni viaggiatori hanno riportato testimonianze di questo essere dal corpo lungo e affusolato, esile ma aggraziato, con una specie di criniera dorata attorno al capo, e dal dorso sprovvisto di ali. Sembra che sia solito abitare cunicoli e caverne isolate, e che non abbia affatto un atteggiamento ostile con i "visitatori". Certo è che la potenza magica di cui dispone pare non essere inferiore ai suoi "cugini", e non si preoccupa di mostrarla tutta qualora venga minacciato. Le origini di questa creatura e altre peculiarità sono sconosciute, essendo di indole molto schiva, mostrandosi poco ad occhi estranei.

Termina qui il mio studio. Prego sempre il Veggente che mi dia la forza di espandere il mio sapere fino alle ultime ore della mia ormai lunga vita. Spero e prego ardentemente che il mio lavoro venga raccolto da qualcuno che possa continuarlo e approfondirlo.

In fondo al libro, nelle ultime pagine un po' ingiallite, è riportata una firma tremolante, ed una data Gilah Landelion, studioso e bibliotecario imperiale sotto Morgan da Silva, Servo del Veggente, 22 Lithe 252 A.I.

4.13 Galli da Combattimento

Ci sono luoghi su Ardania dove si dimostra il coraggio e la forza e duellanti agguerriti si affrontano in singolar tenzone fino all'ultimo sangue. Ci sono avventurieri hanno costruito una fortuna scommettendo su un contendente e si dice che intere casate abbiano sperperato le loro ricchezze sbagliando campione.

Si narra di campioni leggendari, usciti indenni da decine di duelli, che hanno visto il loro cimiero macchiarsi del vermiglio del sangue degli sconfitti. Si favoleggia di femmine che han concesso i propri favori a tali campioni.

Negli scantinati degli edifici di ogni città o di ogni villaggio ci può essere un' arena o un pollaio.... perchè di questo si tratta, combattimenti fra galli!

Su Ardania è possibile allenare al combattimento i galli e dopo ogni duello verificare quanto il proprio animale ha appreso o quanto invece ha perso. Può accadere che il perdente si ritrovi con un pollo spennacchiato, buono per il brodo. Ma il campione invece alzerà la cresta e nei prossimi duelli sarà più difficile batterlo e il cuore di tutte le pollastrelle del regno batterà per lui.

Galli Sono i più forti del pollaio e con lo sguardo terrorizzano l'avversario e fanno tintinnare le monete nelle tasche degli astanti.

Galline Alcune sono guerriere nate o forse è così che le pensano quelli che non si posson permettere un gallo e che alla fine si consolano con l' "uovo della vergogna"

Quanto costano? Tutti questi combattimenti portano il gallo ad acquisire esperienza e, addirittura, ognuno ha le sue statistiche di vittorie, sconfitte e penne perse in combattimento! Ovviamente tutto questo alza il prezzo del vincitore.

Una volta insegnata l'abilità "combattimento" (Per maggiori dettagli vedere nella sezione guida ai pet), i galli acquisiscono punti anche combattendo fra loro.

4.14 Ophidiani

Gli Ophidian sono creature rettiloidi intelligenti. Sono una razza di rettili che si è evoluta a pari dell'uomo e degli elfi, ma con radici piu' antiche delle altre razze evolute di Ardania. Ogni tentativo di avere un rapporto civile con loro è decisamente pericoloso, in quanto odiano sia gli umani che gli elfi che ritengono esseri inferiori. Si narra che abbiano un loro culto, l'adorazione di una divinità che li abbia creati a sua immagine e somiglianza affinché dominino il mondo che secondo le loro leggende è nato da una goccia di veleno fuoriuscita dai denti del loro dio. Sono organizzati in famiglie con una gerarchia Matriarcale. Poiché sono una razza molto intelligente, alcuni di loro sono capaci di domare il flux e quindi di usare la magia a loro piacimento. In battaglia usano grosse armi da taglio o contundenti ma non disdegnano neanche l'uso delle arti arcane, né l'uso dei loro affilati artigli né il loro morso che può essere molto velenoso. Gli uomini ed gli elfi, a rischio della propria vita, li cacciano per ottenere dalle loro carcasse la loro pelle coriacea di pregio valore per utilizzarla nella fabbricazione di ottime armature. E' facile incontrare queste creature nei deserti, dove il clima torrido è a loro congeniale.

4.14.1 Ophidian Matriarca

La regina di questa razza. Oltre ad essere una valente guerriera sa usare anche la magia di alti livelli. Si ritiene che siano anche le custodi e le sacerdotesse del loro credo.

4.14.2 Ophidian Zelota

Sono i membri anziani di questa razza, custodi delle arti arcane. Sono molto veloci, capaci di usare la magia come gli aggrada, ma non sono grandi combattenti nel corpo a corpo a causa della loro età.

4.14.3 Ophidian Vendicatore

Guerriero d'élite di questa razza. Possiede una grande forza. Con soli due colpi può essere letale anche al più forte guerriero di Ardania.

4.14.4 Ophidian Sciamano

Sono usufruenti di magia. Manipolano le arti arcane molto bene anche se non al livello degli Zeloti. Con l'età accresce il loro potere, finché anche loro diverranno da anziani, degli Zeloti.

4.14.5 Ophidian Apprendista Mago

Sono i giovani usufruenti di magia di questa razza. Sono al loro primo passo di conoscenza arcana che li porterà a divenire Sciamani prima, e Zeloti in seguito.

4.14.6 Ophidian Giustiziere

Sono maghi guerrieri. Sono un'altra classe d'élite del loro esercito. Oltre ad essere validi combattenti nel corpo a corpo si avvalgono dell'ausilio della magia per sopraffare i loro avversari.

4.14.7 Ophidian Guerriero

Sono la massa combattente di questa razza. Singolarmente equivalgono ad un medio guerriero umano o elfo. Letali se organizzati in una battaglia di ronda dei loro territori desertici.

4.14.8 Ophidian Guerrieri Erranti

Sono Ophidian espulsi dalla loro famiglia. Sono solitari. E per sopravvivere da soli nel deserto sono diventati delle vere macchine da guerra nel corpo a corpo.”

4.15 Vilderon

4.15.1 Prefazione

Quelli che seguono sono i risultati di attente osservazioni e di studi approfonditi sulla base del lavoro iniziato da Vantanyar Lemm.

4.15.2 Descrizione

I Vilderon sono una tipologia di orco discendente da quelli della Prima Era, i figli di Ghauna, gli Imperfetti, e rimasti nel Doriath dopo l'esodo dell'intera razza per le terre selvagge. Un gruppo di piccoli orchi, infatti, era riuscito a sfuggire all'ultima battaglia con gli Elfi e si era rifugiato in una caverna nella zona centrale delle terre del Doriath. Era un manipolo di esploratori, capaci di resistere molto tempo al buio e con poca aria, tanto da essere la squadra di avanscoperta di Ghaunadaur. Quella reclusione forzata però, invece che alcuni giorni finì per essere di secoli e secoli, poiché, calmate le acque dopo la guerra, i pochi tra di essi che erano usciti ad esplorare le terre degli Elfi, avevano riportato la notizia dell'esilio e della partenza di tutti gli altri al seguito del loro signore. Per questi orchi non rimaneva quindi che la via del sottosuolo, per sopravvivere, per nascondersi ed evolversi.

4.15.3 Fisionomia

La loro pelle tipicamente ha una colorazione scura e metallica, apprezzata per le sue capacità protettive, dovute a secoli di evoluzione e adattamento alla vita nel sottosuolo ed agli anni passati sotto al giogo dei loro padroni demoniaci.

I Vilderon sono creature brutali che coltivano la forza del corpo, la supremazia con la violenza e solo marginalmente l'aspetto sciamanico-magico; questo li rende indubbiamente temibili guerrieri.

Con l'evoluzione, e quindi l'adattamento al loro nuovo ambiente di vita, i Vilderon si sono differenziati per stazza e proporzioni corporee, non essendo quindi solo di bassa ed agile statura ma anche più imponenti e possenti.

4.15.4 La religione

Sono votati a Azghork, il Dio della Guerra, orchesco, seppur il loro culto non è articolato né sviluppato. Temono questa divinità come potrebbero temere anche altre creature violente e brutali che potrebbero sottometterli.

4.15.5 Società

La società dei Vilderon è basata unicamente sulla forza e la ferocia, senza differenza di genere, vige la legge del più forte, di colei o colui che vince. Tenzionalmente si può dire che esistono 4 tipologie di gruppi, con comandanti e capi squadra, e sono: lavoratori, guerrieri, capitani e signori della guerra. A questi si aggiunge una tipologia molto rara e particolare, che sono i Campioni, ovvero i più forti che emergono dai combattimenti in arena voluti solitamente dai Capitani.

L'evoluzione tra livelli di comando non è chiara, ma si pensa a ragion del vero, che siano regolate sempre dalla legge del più forte, un sistema che quindi non preclude a un Lavoratore di divenire Signore se questi riesce ad uccidere, e quindi a soppiantare, chi gli impartisce ordini.

Lavoratore

I più piccoli di statura solitamente sono relegati al comparto dei lavoratori, che svolgono mansioni di esplorazione dei cunicoli e degli antri, adoperandosi poi in prima persona per ingrandire e creare nuovi sbocchi di passaggio nel sottosuolo. Sono anche i primi a dare l'allarme alle squadre dei guerrieri quando individuano intrusi nel loro territorio. Trascorrono la loro vita a scavare, estrarre minerali, fonderli e lavorarli ricavandone armi e utensili di uso comune.

Guerriero

I più grandi di stazza, fin dalla nascita, vengono addestrati alla guerra e selezionati in base alla loro forza. Non è da escludere che coloro che si rivelano deboli, crescendo, nonostante una fisicità imponente, vengano comunque uccisi o sacrificati al dio Azghork.

Capitano

I capitani solitamente hanno battuto altri guerrieri nelle sfide in arena, voluti dai Signori della Guerra o da altri Capitani. Distinguersi assicura un manipolo di Guerrieri da comandare e altri Guerrieri da addestrare, sempre però in pericolo per via delle sfide alle quali man mano sono sottoposti. I Capitani sono a volte anche Campioni, selezionati per la loro ferocia senza eguali e disposti nei piani più bassi del loro territorio sotterraneo.

Signore della Guerra

I Signori della Guerra sono Capitani che hanno ucciso molti Guerrieri sfidanti e si sono conquistati la fama grazie a doti marziali e a potenza fisica difficilmente eguagliabili. Sono stati quasi tutti dei Campioni e quindi considerati dei modelli, favoriti dal Dio Azghork, quasi impossibili da sfidare.

Maghi

Si dice che i maghi Vilderon discendono e tramandano la tradizione direttamente dagli Imperfetti, figli del Doriath permeati da una forma di magia molto alta, essendo degenerazioni degli Elfi stessi. Questa capacità, spirituale ed arcana, si è andata via via evolvendo in uno sciamanesimo molto elementare, una forma di magia che diviene anche religione e che è manifesta solo in pochissimi elementi. Questi vengono indottrinati appena è chiara la loro capacità, guadagnando uno stato sociale intoccabile ed esclusivo, fuori dalle logiche di comando e di brutalità, mantenendo il rispetto che si sono man mano guadagnati nei secoli coltivando poteri sempre più evidenti.

Il Consiglio della Guerra è composto da tutti i Signori della Guerra, coloro che decidono le sorti dell'intero popolo Vilderon.

Lure Hyalmanar

I PRINCIPALI DOUNGEONS IN ARDANIA.

5.1 Arpie

Documento sul dungeon delle Arpie

15° giorno tra le arpie: mi pare che quelle che sto nutrendo, stiano iniziando a fidarsi di me. Sono ancora aggressive se mi avvicinano troppo, ma ogni giorno che passa, riesco a far qualche metro in più. Manca davvero pochissimo.

23° giorno tra le arpie: Ce l'ho fatta! Sono addirittura riuscita ad accarezzarne una. Posso solo che farmi i complimenti. Le arpie hanno un piumaggio morbidissimo, curato meticolosamente da ognuna di loro. Le penne più lunghe saranno state grandi come la mia coscia, le piume sottostanti più piccole, della grandezza di una mano. Quella che s'è fatta toccare l'ho chiamata Dala. Come mia sorella, quell'arpia.

25° giorno tra le arpie: Dala mi ha portato qualche amica. Non avrei mai creduto che si sarebbero fidate tanto. Se non avessi i fondi dell'accademia a cui attingere, sarei già sul lastrico: mangiano una quantità incredibile di carne cruda al giorno e quella che non riescono a inghiottire, la riportano nei nidi.

32° giorno tra le arpie: oggi ho visto davvero qualcosa di incredibile. Ho seguito Dala e le sue compagne a caccia, da lontano... ma credo che loro abbiano sempre saputo dov'ero. Tra loro comunicano con versi e schiocchi simili a quelli degli uccelli, hanno una lingua dura e appuntita e la fanno schioccare tra i denti e il palato. Eppure, quando cacciano, sono in grado di imitare i versi degli altri animali per attirarli. Magnifico! Proverò a imbastire qualche comunicazione con loro per capire se sono in grado di apprendere comandi di base.

39° giorno tra le arpie: Dala e le sue amiche, "le tre arpie", rispondono bene ai comandi vocali. Cose semplici come quelle che si insegnano ai cani, ma capiscono. Anche loro hanno preso a comunicare con me. Fanno un verso ritmico quando vogliono che le segua, una specie di gorgoglio basso quando vogliono essere accarezzate. Se invece cercano cibo o sono spaventate, mandano dei fischi acuti. A volte lo fanno anche per giocare. 47° giorno tra le arpie: il maestro sarebbe orgogliosa di me. Dala e le "tre arpie" mi hanno presa nel loro gruppo, neanche fossi nata con due ali al posto delle braccia. Sono tre giorni che, puntualmente, mi portano davanti all'accesso del loro grande nido. Le prime volte, le altre arpie hanno mandato dei fischi acuti e prolungati. Avevano paura. Ma Dala e le altre sembrano averle convinte che non c'è pericolo con me. Si sono strusciate alle altre e poi hanno ripetuto la cosa con me. Credo mi abbiano passato il loro odore o qualcosa di simile.

51° giorno tra le arpie: sono entrata nel nido! Le arpie fanno grandi nidi a terra, proteggono le uova da grossi ragni e altre creature che abitano le profondità. Eccetto l'odore nauseante è un posto incredibile. E ci sono anche altre tipologie di arpie là dentro. Alcune sono color della pietra. Quelle non escono dalla tana. Immagino svolgano un ruolo di protezione del nido, perché non si allontanano mai troppo da alcune intersezioni del complesso sotterraneo. Dala e le altre mi hanno accompagnata per tutto il tempo.

55° giorno tra le arpie: ho esplorato ancora il nido. Sotto uno strato di fango e feci, ho scoperto qualcosa di unico: le pareti della zona più profonda del nido sono coperte da un ciclo di graffiti complessi, nulla che

gli artigli o l'intelligenza di un arpia possano concepire. Difficile stabilirne il significato. Risulta centrale una figura con testa coronata, alla guida di un gruppo di esseri con due gambe e due braccia. Che siano umani?

57° giorno tra le arpie: stamani Dala mi ha svegliata. Mi fissava con quei suoi occhi vitrei e i denti scoperti in quella smorfia innaturale che hanno le arpie. Le altre sue amiche mi circondavano. Una di loro aveva ancora in bocca i resti del sacco pieno di carne cruda che avevo nascosto, per evitare che lo finissero. Dala ha aperto la bocca e mostrato le zanne. Mi ha chiamata per nome. Ho avuto paura.

59° giorno tra le arpie: ancora un giorno e andrò via. Dopo quasi due mesi lontana da casa per questo studio, direi che ho bisogno di un bel bagno e di cibo migliore di quello che posso procurarmi qui. Sono stanca delle arpie. Oggi ho proseguito a svolgere gli ultimi rilievi nel nido: il ciclo rupestre non è l'unica cosa fuori posto là dentro. Le gallerie portano segni, quasi del tutto cancellati, di colpi assestati con utensili di fabbricazione umana. Inoltre, nascosti nello sporco e nel buio, ci sono intere aree che paiono sostenute da pilastri di pietra tagliata, segno che il luogo è stato abitato. Ho pulito e copiato, le parti meglio conservate del ciclo a parete. In poche parole, la storia dell'apogeo di un regno o forse di una tribù, guidata da una regina potente e crudele. Poi qualcosa andò storto. Qualcosa nel cielo annientò il potere della regina e di essa rimase solo la crudeltà. Una lunga marcia portò il popolo e la crudele regina tra le montagne. Piegati dalla fame, i genitori si nutrono dei propri figli e la regina dei suoi sottoposti. Una storia da far accapponare la pelle. Per fortuna domani sarò lontana da qui.

5.2 Briganti del Tasso

Elfi che si danno al brigantaggio! Non pensavo esistessero, sembrano sempre così distaccati dai beni materiali e invece questi ti tagliano la gola per sottrarti pochi averi.

Ma d'altra parte, i sedicenti Briganti del Tasso, non sembrano avere proprio nulla in comune con gli altri esponenti di questo popolo, a parte l'aspetto.

Al contrario degli Elfi di superficie o dei Drow, costoro non sembrano uccidere per difendere un ideale o un credo e dietro il loro operato è difficile leggere un fine ponderato, se non quello di delinquere.

Ho sentito infatti dire che, da quando questa banda si è stanziata nel Doriath del sud anni or sono, non si è risparmiata nessun tipo di bassezza: rapimenti, estorsioni, ricatti, per non parlare degli oscuri e abietti esperimenti, che pare operino nelle profondità del loro covo, ai danni di creature ardane di ogni sorta.

La minaccia è stata fino ad oggi in qualche modo tollerata dagli Elfi solamente perché, negli anni, è rimasta quasi sempre confinata nei territori occupati dalla banda di reietti, un altopiano ad ovest di Rotiniel, sotto il quale si apre un complesso di gallerie e grotte, che si dipanano nelle profondità dei monti circostanti e da cui i viandanti del Doriath si tengono sempre a debita distanza.

Pur non palesando evidenti mire espansionistiche e non perpetrando, generalmente, crimini distanti dai territori sotto il loro controllo, in alcuni casi, i Briganti del Tasso sono riusciti ad infliggere grossi tormenti al Doriath, manifestando un'inaspettata lucidità nel portare subdolamente a termine i propri piani e ricorrendo a poteri oscuri, che suscitano negli Elfi dolorose memorie....qualcuno li definisce, con desolazione e sconforto, "Lantar", Decadentisti.

5.3 Fortezza di Elenrond

Un documento sulla Fortezza di Elenrond

“Di quelle molte stanze immagino l’odore d’incenso, come fosse oggi. Erano gli anni di un tempo andato, ben prima che la memoria degli elfi divenisse simile alle ceneri accumulate in un camino.

Immaginate: la fortezza di Elenrond, protetta dal vento furioso delle montagne. Le sue stanze... che meraviglia devono essere state! E quanta conoscenza vi doveva essere contenuta... giacché l’Ordine dell’Antica Via ivi custodiva tutti i suoi segreti e le sue ancestrali memorie sul mondo che fu degli elfi.

Ma... l’ombra del disfacimento si allungò anche dove la luce pareva splendere con più forza. La colpa fu di un sindar, che accolse un grande male dentro di sé. Valàr! Giusti Valàr che su questo nostro mondo posate il vostro sguardo, quanto dolore avete provato nel vedere lo scempio abbattersi sui vostri figli? Dove regnavano musica e antiche arti, il flagello senza calore colpì con più crudeltà che altrove.

Ed ora, quelle stanze sono popolate dal vostro dolore, che trasuda assieme al sangue nero di ogni corpo infestato che lo abita. Suldanas, Primo Cacciatore! Che con l’arco tua mano infliggi la giusta vendetta contro coloro che hanno compiuto lo scempio, proteggi quegli spettri che ancora lottano in tuo nome.

Sì! Sì! Perché non tutto di quel che è andato distrutto, si è davvero perduto. E tra quelle sale dimenticate, una lotta senza fine ha luogo ancora oggi.

L’olocausto delle sèlerin, il sacrificio dei tòronin... a quale orrore si è mai giunti? Non già la morte fu la pena di quel luogo, ma un eterno ritorno a quei tragici momenti è la sua condanna.

E per ogni spettro che cede alla parte opposta, un foglia, un bocciolo, un fiore emergono o si essiccano sui rami degli alberi sacri. È questo il prezzo da pagare, miei Valàr, quando si spegne anzitempo la vita di un elfo?”

5.4 Goblin dell’Arcipelago

Un documento sul dungeon dei Goblin dell’Arcipelago.

“La guerra santa desidera il suo ierofante più di ogni altra cosa, poiché solo lui potrà scacciare l’usurpatore dalla terra promessa.”

Questo direbbero i goblin, se solo quelle bestioline maligne avessero una lingua che permettesse loro di esprimersi in modo più complesso.

Dovessi tradurre letteralmente i loro ideogrammi, verrebbe piuttosto così:

“Guerra ha bisogno di ‘padrone-che-parla!’ Ammazza-elfi che ruba casa di Dei.”

Capirete da soli perché non possiamo lasciare traduzioni letterali. Sarebbero del tutto inadeguate a descrivere un pensiero che è sì, molto semplice, ma ricco di sfumature che la lingua arcaica dei pelleverde non può del tutto esprimere, quando tradotta in maniera letterale. Dobbiamo sforzarci perciò, di adattare il senso della loro scrittura, la poca che ne hanno, alle ragioni del loro operato e della loro società, tenendo sempre in considerazione il loro sistema di credenze e le, seppur poche, conoscenze riguardo le tensioni interne alla loro breve storia.

Prendiamo questo passo dall’Air’ekzz tesz’arik airek, ad esempio... letteralmente dovremmo leggerlo: “I parla-ovest lascia molto tempo casa di Dei per cerca ‘padrone-che-parla’ in acqua salata.” Invece, una traduzione più completa, sarebbe: “I profeti dell’occidente lasciarono la terra promessa molto tempo addietro, alla ricerca dello ierofante nel mare dell’ovest.”

Perché, vi direte, questa varianza? Se aveste studiato i rilievi e le copie dei carteggi in lingua goblin, una cosa che non smetterò mai di ripetervi, sapreste che i pelleverde hanno affrontato ben più che una divisione

interna e, sempre ammesso che abbiate studiato, sapreste anche che la loro religione è al centro di queste divisioni. Nonostante permangano elementi comuni a tutti i clan, come la coppia di alberi primigeni, il ciclo di vita e morte e lo stesso nome di Air'ekzz, ovvero "i sacri", la società goblin ha elaborato moltissime varianti interpretative della guerra santa e di come e quando questa si concluderà.

Tra queste varianti, c'è quella dei cosiddetti "Izatarkkan'z Ddunek", ovvero i "profeti dell'occidente". Questo clan o gruppo (non ci è chiaro di che numeri si parli, poiché ricorderete che la lingua goblin non ha alcun modo di esprimere i numeri, ma solo le variazioni quantitative), ci è noto prese distanza dal Doriath per imbarcarsi in un'impresa che li vide avventurarsi oltre il confine occidentale del mare.

E lo fecero con un preciso scopo religioso, come si evince da un altro passo dell'Air'ekzz tesz'umna air'ek, la "Sacra grande memoria dei Sacri", che ci dice: "I profeti dell'occidente sputavano sulle promesse dei capi e non credevano lo ierofante sarebbe nato nel sangue della lotta. Resi folli dall'acqua salata, guardavano ad ovest e consultavano le molte stelle e in queste videro che lo ierofante dormiva, strangolato tra le radici dell'usurpatore."

E continua: "I profeti dell'occidente, resi folli dall'acqua salata..." notate come l'epiteto si ripeta "...dunque scavarono, là dove madre-notte giunge prima che altrove e la terra divora chi non la prega."

Questo è quanto... per oggi basta teoria. Prendete tutti la vostra copia dell'Air'ekzz tesz'umna air'ek ed aprite a pagina trentacinque e cominciamo a tradurre dal terzo passo...

5.5 Illithid

I lontani parenti di questa particolare razza mostruosa sono gli antesignani degli Juka, che conosciamo oggi su Arдания, ed un tempo molto lontano queste due popolazioni erano parte della medesima, divise solo per differenti capacità arcane e mentali.

La loro origine è in un luogo lontano, un altro pianeta, e giunsero qui per cercare notizie sulle due navicelle Juka, la Gemmanova e la Libernum, partite da troppo tempo senza dare più notizie.

Sappiamo che su Arдания, gli Juka, sono da tempo dediti alla ricerca e scoperta di un potere adatto per rigenerare le Matrici, le loro gemme del potere, artefatti fondamentali per l'esistenza Juka, e sappiamo anche che si sono insediati col tempo in alcuni luoghi perdendo contatto con la terra di origine, probabilmente dimenticandosene anche, generazione dopo generazione.

Ecco quindi che una divisione Illithid parte per Arдания diversi decenni fa, un manipolo di soldati, di arcani e di guardie personali della guida della divisione, l'Immutabile, capace di controllare tutti e di nutrirsi di pensieri e immaginazione.

Giungono silenziosi, nessun mortale sembra percepirli, si insinuano nelle profondità marine, scavano dei lunghi tunnel e lì si rinchiodano in modo che negli anni nessuno possa interessarsi a loro. In quegli antri oscuri mettono in piedi il loro laboratorio di esperimenti e rigenerazione, torture e schiavitù, alcune sentinelle, infatti, celati da forma sferica e luminosa, negli anni hanno studiato le popolazioni ardane, e tra di esse ne individuano di dotate di potere arcano straordinario: gli elfi e i drow.

Ne catturano diversi, coi loro poteri mentali capaci di colpire senza innescare alcuna lotta visibile, li rapiscono per esperimenti o per nutrirsi del loro potere. E dopo tanti esperimenti, e viaggi, e sperimenti, gli Illithid comprendono che questo pianeta può permettere loro di generare delle Matrici, simili a quelle degli Juka, potenti tanto da permettere loro di rientrare sul loro pianeta ma anche di poter dominare...

"Questo pianeta non è così male vero?" Dice, agitando i tentacoli del volto, l'arcano a capo del laboratorio dei cervelli. Un sorriso beffardo sembra sorgere tra i tentacoli facciali dell'inserviente che sta svuotando una vasca piena di elettricità e liquidi. Brilla nella luce soffusa un cristallo potente adagiato su di un drappo viola, un convivio di arcani Illithid lo guarda con occhietti vispi e soddisfatti. Il rientro può attendere... è tempo di dominare!

5.6 Jahr Sauri

Un documento su Jahr Sauri

A.I. 284, dodecabrullo

Il mistero che negli ultimi giorni aveva messo in subbuglio tutte le popolazioni di Arдания stava per essere svelato.

Il console di Amon si assunse il compito di tentare l'apertura del monolite e, grazie agli studi di Jones e la sua compagnia e all'aiuto di tutti i più arditi esploratori ardani, vi riuscì.

Un boato, poi la terra tremò per un tempo che sembrava infinito, e infine il varco fu aperto.

Un lungo cunicolo pullulante di creature mai viste che sprofondava nel cuore di Arдания, ci condusse in un'enorme valle i cui confini erano delineati da rocce altissime e lontane. Era immensa e piena di creature mai viste, un ecosistema a sé stante ricolmo di vegetazione e illuminato da una luce azzurrina di cui non si vedeva la fonte.

Ci vollero giorni e giorni per esplorarla tutta e molti furono i caduti, forse quelle bestie preistoriche erano state rinchiuso là per un motivo ben preciso.

Le scosse telluriche hanno aperto altri varchi per la valle che gli Amoniani, invitati dallo stesso Jones, hanno rinominato Jahr Sauri, mi auguro che quelle terribili creature non osino mai varcarli.

5.7 Juka

Un documento sul dungeon degli Juka

“In un bosco così rigoglioso, tra specie di piante ed arbusti davvero singolari, lontano ed al sicuro da creature paludose e mefitici miasmi, lasciandosi dietro qualche nemico che vaga dalla costa, si raggiunge una piccola montagna brulla e lì sei certo di poter finalmente riposare. Ma non è così.

Oramai gli ardani lo sanno, che se accosti l'orecchio verso quella larga apertura sulla parete rocciosa, puoi sentire rumori metallici, ingranaggi, spifferi gelidi con fischi striduli ed insopportabili. Ma moltissimo tempo fa questo luogo non era così conosciuto. I miei nonni mi raccontavano che solo i più coraggiosi varcavano quell'apertura, impreparati per lo più, pochi uscivano e quelli che lo facevano erano di corsa e pallidi.

“Alieni!” Urlavano, in preda ad un panico inarrestabile. “Mostruosi ed assurdi!” Blateravano altri, per poi chiudersi in un lungo silenzio e smettere di parlarne.

Ma gli anni passavano e coraggiosi avventurieri si preparavano in gruppi per affrontare quel nemico, e così cosa ci fosse lì sotto iniziò ad essere meno misterioso.

Amici miei ci credete che da lì si possa vedere Arдания intera? Dall'alto sì! Non bisogna avere paura però, delle creature aliene, o dei portali, di nulla, perché lì sotto perfino i libri sono aggressivi e chi li custodisce riesce a sentire i tuoi passi anche se ti sforzerai a non fare alcun rumore!

È molto buio, ci sono corridoi e ponti, e ti senti osservato, ma è chiaro che non tutti i presenti lì sotto sono stati felici di esserci. Ci sono gabbie, catene e moltissimi disegni. Pare che siano mappe, camuffate da opere che il tuo occhio gradirà osservare. Ma attento, perché mentre lo farai qualcosa di metallico potrebbe assalirti!

Non fatemi dire altro, prendete con voi lo spirito d'avventura, raccomandatevi agli Dei, ai Valar, alla Triade, a chi desiderate, e siate pronti al peggio, senza farvi ingannare da tecnologie così sconosciute e da gemme brillanti. Lì sotto non c'è la felicità!

Poi, se uscirete, venitemelo a dire, io rimarrò qui, su questa isola poco frequentata, perché oramai l'unica cosa che voglio sono le storie dei viaggiatori, e questa bellissima terra che mi nutre e mi permette di vivere.

Come dici? Se io ci sono stato?

Ero giovane sai, pieno di belle speranze, e volevo conquistare le dame più esigenti.

Desideravo essere un eroe, di quelli di cui cantano i bardi, ma ero sciocco... però ne sono uscito, anche se non tutto intero. Vedi questa gamba di legno? Mi duole perfino se è bel tempo! Ora andate, io vi aspetterò ancora qui.”

Così raccontò il vecchio contadino, trascinandosi stancamente fino al suo aratro. Sul tavolino di legno un piccolo diario, qualche pagina si apre scossa dal vento, ci sono dei bellissimi disegni. Sono creature di diverse fattezze, sembrano leggere dei libri e giocare con delle teste umanoidi nei pressi di un portale.

5.8 Kur Nughul

Racconto su Kur Nughul

A.I. 284

Notizie terribili giungono dall'accampamento di Samsara. I demoni guidati dai loro nuovi signori si stanno riorganizzando. Gli sconvolgimenti dell'ultima guerra hanno lasciato tremende cicatrici sull'isola sud dell'Arcipelago Perduto, e i servitori demoniaci sciamano su queste terre ormai insanabili.

Esploratori, scampati a malapena a terribili sorti, riportano testimonianze inquietanti su una struttura che si inoltra negli abissi sotterranei.

Una nuova fortezza sta nascendo, questa è la convinzione.

Le prime gallerie, ormai concluse e stabilmente pattugliate da demoni mai visti prima, sono concluse. I livelli più profondi sembrano inaccessibili, ma forse è l'unica buona notizia di tutta la faccenda.

Poche le informazioni raccolte: pare che ogni “girona” (gli esploratori hanno chiamato così queste gallerie circolari, che scendono sempre di più), sia assegnato ad una stirpe demoniaca, e che ciascuna di questa sia guidata da un potente luogotenente.

Un nome, colto dalla lingua dei demoni, è stato riportato da alcuni sventurati prima di impazzire per il terrore: Kur-Nughul, l' “L'Abisso Senza Ritorno”

5.9 Ofidiani Doriath

Un monito per chi non porge omaggio alle venerabili spoglie che qui giacciono. Sia colui che si macchia d'insolenza, condannato a vagare in un oceano di fuoco, finché le sue carni non si staccheranno dalle ossa e le sue ossa non diverranno polvere, sparsa nel vento e nella sabbia.”

Questo è l'ultimo cartiglio leggibile dei molti che si trovano sulle pareti della tomba. Purtroppo, il senso della maggior parte di essi è andato perduto... e gli ofidiani non sono esattamente dei buoni restauratori. O perlomeno, non lo sono ad oggi.

Ci sono diverse teorie in merito alle ragioni per cui questa razza abita il luogo: la più ardita è quella che vorrebbe questa enorme tomba e le sue molte stanze, come avente una funzione duplice, sia di sepolcro eroico che di culto. Pare infatti, che nei reconditi spazi della struttura, prenda seggio una matriarca dotata di compiti specifici e specifiche capacità legate alle fiamme e ad una fiamma sacra che sgorga direttamente dalle profondità della terra. Tenendo a mente questo, alcuni studiosi concordano nel sostenere che, se si volesse rintracciare un luogo di diffusione di tutta la razza ofidiana, è proprio in questo sepolcro che si dovrebbero cercare i suoi primi vagiti, considerando che l'elemento di adorazione del fuoco è, generalmente, comune a culture poco civilizzate e con un basso livello tecnologico e sociale, quali sono gli ofidiani.

D'altro canto però, altri studiosi contestano la teoria, puntualizzando che lo sviluppato uso delle arti arcane e la struttura piramidale della società ofidiana, non possono essere liquidate con l'uso di un comparatismo tecnologico così spicciolo:

applicando un modello così rigido, si arriverebbe a dire che gli Djaredin o gli Juka, poiché tecnologicamente più avanzati, sono anche culturalmente più avanzati rispetto le altre razze di Ardanìa. Mentre invece sono una rarità, immersa in un contesto tecnologico mediamente meno complesso.

Tali studiosi, pur riconoscendo le due funzioni di sepolcro eroico e luogo di culto, asseriscono invece che la seconda funzione prevalga la prima, ovvero che per cause storiche a noi non note, il sepolcro possieda ad oggi una specifica collocazione nel sistema religioso ofidiano e che la fiamma sacra ivi contenuta ed i riti officiati dalla sua matriarca, posseggano un valore di equivalenza o di complemento a quelli operati altrove, ma che questa tradizione sia tardiva rispetto alle fasi primordiali della società ofidiana.

C'è una terza teoria, meno accreditata ma comunque da conoscere ai fini di questi studi... trattasi della già citata "Tesi dell'Idra", che ci indica, a fronte di alcuni ritrovamenti archeologici, la possibilità per cui gli ofidiani non provengano tutti dallo stesso luogo generativo, ma si siano sviluppati e moltiplicati in contemporanea, in molti luoghi diversi.

Ogni ceppo ofidiano, è detto "testa" dai sostenitori della tesi, mentre l'intera razza viene indicata come "corpo" o "Idra". Dunque ogni testa, sebbene con fortissime similarità tra esse, avrebbe sviluppato autonomamente le proprie specificità di culto e la propria società... e solo in un momento successivo, queste sarebbero confluite nell'articolata architettura sociale e culturale che oggi conosciamo.

5.10 Surtur

La valle di Surtur è il luogo dove la più radicale e più drastica di tutte le morti, la Morte che uccide la morte, ha vinto e si è da sempre manifestata.

A causa di questa ingombrante presenza sono fiorite, dal lato esoterico, una serie di dottrine e, dal lato materiale, interessi delle forze oscure di prenderne possesso e governare le schiere di non morti che vi hanno dimora.

Il motivo per cui l'area è l'epicentro della non-morte, è ignoto.

Che la causa sia il chimismo del suolo, la presenza di un qualche agente patogeno o la volontà di uno dei diversi poteri oscuri chiamati in causa, non fa differenza.

Qualcosa o qualcuno ha agito sulle sepolture che nei secoli sono state disposte nella zona, creando quel contesto adeguato affinché il fenomeno richiamasse diverse espressioni della non-morte.

Spettri, fantasmi, ghouls, scheletri, zombi, banshee, wraith e mummie fino ai livelli più alti di conoscenza e consapevolezza raggiunti da stregoni e lich, tutta la non-morte trova ospitalità nelle profondità del Surtur e si organizza in silenzio per soggiogare la vita.

5.11 Caverna Trogloditi

Racconto sulla caverna dei trogloditi:

[...] Dopo che avrai superato radici, ragni, piante affamate, draghetti verdi, lupi mannari e un nugolo di frecce avvelenate, finalmente, potrai buttare il sacco a terra, ringraziare gli Dei per essere ancora vivo e gridare a quella boscaglia maledetta: "ti ho sconfitta!"

A quel punto, orgoglioso ed esausto, ti accascierai sotto un grande albero e ti riempirai i polmoni dell'aria che filtra in mezzo a quell'inferno verde. A grandi boccate gusterai la vittoria... ma, ti domanderai: "cos'è 'sto fetore?"

E allora i controllerai i piedi. Per quanto orribile possa essere l'odore che avranno, e ce l'avranno dopo ore di cammino, non saranno quelli. Poi ti controllerai le ascelle. E anche quelle... sì, non sarai presentabile neanche all'ultima delle meretrici di Tortuga, ma buoni Dei! Quella puzza è davvero troppo! Comincerai a credere di essertela fatta sotto. Calerai le braghe nel profondo della foresta, alla ricerca del prodotto dei tuoi intestini o della tua vescica.

“Ma no, è impossibile!” Dirai. “Non posso essere diventato come mio zio Ullrick. Sono troppo giovane!” E, in tutta confidenza, tuo zio Ullrick si sarebbe dovuto tirare di sotto da una scogliera tanti anni fa. Con rispetto eh, ma è una palla al piede per tutto il clan.

Comunque: comincerai a girare su te stesso, gioielli privati in bella vista, cercando col naso la direzione da cui viene quel fetore di sterco misto piscio e morte che ti si è attaccato addosso.

Ti faccio una rivelazione: non serve un cane da caccia per trovare quello schifo. Dopo un paio di giri col deretano al vento, noterai una grossa spelonca addossata sul fianco di una montagna.

“Hey! Ma c’è un fuoco là!” Esclamerai con la faccia da ebete che ti ritrovi. E come una falena, andrai verso il fuoco. “Miei Dei! Qua la puzza è ancora peggio!” Penserai. Ti turerai il naso con la mano. Ma, che c’è là? Un facocero scuoiato? Un mazzo di uccelli spennati? Un cesto di frutta commestibile?!

“Per tutti i mari, è una benedizione!” Ti scaraventerai sul banchetto che pareva disposto solo per il tuo arrivo. La puzza sarà forte, ma chi se ne frega! Per ore sei stato tu il cibo di mezza foresta! Ora ti riempirai la pancia, alla salute di chi ti vuole morto.

Ti faccio notare, che sarai ancora a braghe calate... e proprio nel mezzo del tuo pranzo sibaritico, un grugnito gutturale ti fermerà dall’addentare il tanto desiderato cosciotto di facocero. A quel punto, la puzza sarà davvero insopportabile. Un’ombra lunga e storta, alle tue spalle, sembrerà indicarti il contenuto borbottante di quel grosso paiolo di ferro, che finora non avevi notato. E tra quelle bolle, vedrai affiorare una testa.

Controllerai le tue braghe calate, e sì: te la sarai fatta addosso.

5.12 Tana Uomini Topo

Un documento sulla Tana degli Uomini topo.

“Epurarli? Ci abbiamo provato. Ci abbiamo provato fin troppe volte!

Ma, tutte le sante volte, tempo neanche un giorno e zak! Eravamo di nuovo da capo. Un bel groviglio di pelo lercio e code annodate, squittii e altri figli. Sono infestanti peggio di un’edera, quelle bestie.

Non ho nessuna idea di come facciano a riprodursi così tanto: qualcuno ha ipotizzato che, oltre ai cunicoli che hanno scavato, abbiano altre gallerie nascoste, chissà dove. E che là dentro custodiscano le femmine e le cucciolate. Molto ben nascoste. Lo fanno per evitare guai. E pensa che c’è qualche esploratore che... beh, è un po’ strano a dirsi, ma ho sentito di un pazzo che va in giro a dire che, in realtà, ci sia una sola femmina. Una! Hai capito sì?

Comunque, al netto di ogni baggianata possa uscire dalla bocca di qualche topo di biblioteca... in realtà, sono abbastanza utili. E non parlo solo di pellicce o pelli: quelle bestie fanno il lavoro più ingrato e infame della natura. In poche parole, tengono pulito. Raccolgono un po’ tutto quello che trovano, per addobbare i propri cunicoli e tenere insieme le tane e così facendo... in qualche maniera fanno respirare la terra ed evitano che troppa immondizia si ammassi.

Hai mai fatto caso che, se si torna in un luogo di caccia poco tempo dopo la battuta è tutto svanito? Ecco, quelli sono i topi. Gli spazzini di Ardania.

Certo, ogni tanto diventano un po’ aggressivi... ma immaginati tu a fare quella vita. Non ce l’avresti un po’ col resto del mondo? E poi sono mezzi ciechi. Per questo sono attratti dalle cose che brillano al buio o dalle luci dondolanti di una carovana che attraversa i loro territori nottetempo.

Ma, occhio a non farti fregare: non sono stupidi. Quando parli, ti capiscono bene. E hanno un udito finissimo.”

5.13 Valle degli Spiritelli

Filastrocca Anonima

C'è un luogo, mio diletto, dove Nonno Inverno mai prende affaccio
Dama Primavera canta e commuove,
Pigra Estate le dorme al braccio e tristo Autunno solitario piove.

Delle genti ivi, il conto non faccio ma famiglie là, son novantanove ronzan tra l'alberi, di quel crepaccio.

Impara ora e non ti sbagliare tra quelle fronde, tu cammina lento se il lor consiglio andrai a cercare rammenta,
un dono devi recare!

Frutta, pani, drappi, oro o argento se non ne hai, comincia a scappare.

5.14 Zarr Vagor

Un documento su Zarr Vagor:

La porta del fulmine crepita, cancella il suono della tempesta di neve fuori dalla grotta. Ogni pelo che ho sul corpo si mette dritto come avessero chiamato una carica di lance contro il nemico. La pelle prude, la luce accecante mi investe.

Chiudo gli occhi per non rimanerne accecato.

L'abbaglio della porta del fulmine mi lascia delle macchie colorate a disturbarmi la vista che fa l'abitudine alla semi oscurità.

Siamo dall'altra parte.

Faccio un passo fuori dal disco dorato e scendo i gradini di metallo lucido. I quattro grandi corridoi sono illuminati con insufficienza da piccoli globi brillanti che oscillano, sospesi nel vuoto a specchiarsi sulle mura foderate di metallo spesso un palmo. Fasci di tubature si intrecciano come serpenti appena nati tra il pavimento e le pareti, corrono ovunque, avvolti in coperture rigide e scintillanti. Il ronzio diffuso e prepotente del luogo si fa largo nei miei timpani, mi fa vibrare il cranio e il naso come se l'avessi al centro del cervello.

Il capitano Venna si indica gli occhi e allunga l'indice verso l'angolo a novanta gradi del corridoio alla nostra destra. Gerrard alza lo scudo fin sotto il naso e fa roteare il grosso martello, le cui rune mandano un tiepido bagliore azzurrino. Saina gli va dietro, solleva la picca oltre la spalla del compagno, pronta ad infilzare qualunque cosa si muova.

Raccolgo una manciata di polvere sulfurea dalla borsa e una pietra lavica. Mi sputo sul palmo e pronuncio il mantra: la polvere si accende con un bagliore rossastro. La fiamma mi brilla nella mano. Il capitano annuisce. Ci avviamo al seguito della prima linea.

Ci lasciamo dietro una traccia di impronte fangose sul metallo lustrato del pavimento. Non una traccia di polvere o di null'altro che possa venire dal nostro mondo.

Il capitano fa cenno di procedere nel corridoio, a passo lento. Affianchiamo una cornice di metallo nero estrusa dal muro. Dietro un vetro spesso, minuscole luci verdi e rosse si alternano, emesse da piccoli cristalli al di sotto dei quali campeggiano dei caratteri nella lingua incomprensibile degli abitanti di questo luogo.

Schiocchi elettrici nell'oscurità.

Venna chiude il pugno. Ci fermiamo.

Un raschiare come di unghie su una lavagna si fa largo nell'oscurità di fronte a noi. Gerrard fa calare la celata dell'elmo sul volto. Saina recita le sue preghiere. Decine di denti acuminati battono nel buio. Il capitano Venna solleva la spada, pronto all'ingaggio.

Arrivano.