

**La descrizione del mondo di  
Valenor è tratta dal libro:**

# **L'ora della tempesta**

**di**

**Mike Pohjola**

**Traduzione italiana a cura di:**

*Libro primo*

Daniela Chiucchiù

Sanna Autere

*Libro secondo*

Katia Brunetto

Maria Erämaja

**The Dragonbane Project 2004**

# NATHAR

Lo stato del Nathar ricorda, dal punto di vista culturale, molti stati dell'Europa centrale ai tempi dell'antico medioevo, ma non si ispira direttamente a nessuno di essi. Nella religione, ad esempio, possiamo notare riferimenti sia alle leggende dei Proto-finnici che a quelle dei Romani. Dall'altro lato, però, l'atteggiamento nei confronti della vita, la concezione del tempo e dell'uomo e aspetti simili ricordano forse più il mondo moderno che qualsiasi altra epoca del passato.

## LA FORMA DEL MONDO

Valenor è il mondo al cui interno si trova il continente di Almon, una terra circondata dalle acque. Al centro di tale continente di si erge la Montagna degli Dei, che sorregge la Volta Celeste. Nella parte superiore della Volta Celeste abitano gli dei e lì si trovano anche il Sole, che rappresenta il tempo, e la Luna, dove vanno i morti.

Le radici sotto la terra di Valenor si estendono per un lungo tratto, si trasformano in pietra e infine si dissolvono nella lava incandescente. Nella parte più a nord si trova il Regno degli Inferi, dove abitano i pira e le creature da essi torturate. Se a Valenor si scava una grotta abbastanza profonda si può andare a finire nel Regno degli Inferi. Dall'altro canto anche i pira riescono a trovare a volte una via per uscire e vanno a tormentare gli abitanti di Valenor.

Fuori dei confini di Valenor, nel lontano ovest, c'è la Terra del Tramonto, chiamata anche Terra dell'Imbrunire. Nel lontano est si trova invece la Terra dell'Alba, chiamata anche Terra dell'Aurora. Insieme esse formano le Terre dell'Ombra ed è da lì che gli elfi sono venuti a Valenor. C'è chi dice che attraversando il Ponte del Sole sia possibile arrivare alle Terre della Penombra, ma se anche qualcuno vi fosse riuscito non è mai tornato.

Fuori dei confini di Valenor c'è ancora un altro luogo, le Isole della Pioggia, dove si viene condotti attraverso l'arcobaleno ed è lì abitano le creature della magia e dei sogni. Alcune persone vi vanno a finire durante il sonno, altri invece traggono da questo luogo le loro forze. Da lì sono venuti in questo mondo anche i silenziosi e i dragoni. A volte la magia delle Isole della Pioggia filtra in maniera evidente nel mondo di Valenor provocando l'aurora boreale.

La Volta Celeste, il Regno degli Inferi, le Terre della Penombra e le Isole della Pioggia circondano Valenor, i cui abitanti – uomini e orchi – devono continuamente avere a che fare con queste potenti forze esterne. Molte religioni e molti regni sono nati e sono stati distrutti dall'influsso di queste forze, ma la stirpe degli uomini continua a sopravvivere a Valenor.

## Le terre del Nathar

Il Nathar è per la maggior parte costituito da foresta selvaggia: boschi, prati, terreni sassosi, rocce, laghi e fiumi. Ogni tanto, in particolare sulla riva dei fiumi, ci sono paesi e città abitati da uomini, e circondati da terreni dissodati o debbiati. Questi luoghi sono collegati da strade, spesso pericolose, ma dopo la rivoluzione si è cercato di proteggerle grazie all'aiuto dei soldati dell'imperatore.

Sui monti, sui colli e sulle rupi si vedono spesso tracce di vita. Qualche popolo antico ha scavato le proprie abitazioni nella roccia. Alcune di esse sono abitazioni primitive, altre sono più decorate. A volte gli uomini e gli orchi si riparano in queste grotte, ma spesso anche i pira vi dimorano. Essi le

usano di tanto in tanto come via d'uscita dal Regno degli Inferi al mondo esterno, e a volte vi alloggiano, quando non sono troppo occupati ad infastidire gli uomini.

Qua e là nella foresta selvaggia si possono trovare lastroni e obelischi di pietra, che alcuni ritengono avere qualche significato nascosto. È anche vero che molti spiriti della natura visitano volentieri quelle regioni e che gli uomini che abitano quelle zone fanno sacrifici a tali spiriti per ottenere il loro favore.

Il Nathar costituisce un vestigio dell'impero di Nathos, a cui alcuni secoli fa appartenevano tutte le città abitate dagli uomini. Il Nathar, degli imperi rimasti, è il più grande, mentre il vicino Dantos è il secondo in ordine di grandezza. A nord, oltre al Mare del Lupo, si trova il Gethar, che protegge le foreste selvagge del nord e a ovest la temuta isola di Cruinne. A sud ci sono il ricco Impero di Eksos e il Regno di Miran, quest'ultimo conosciuto per i suoi stregoni.

Fuori dei confini di queste terre abitano orchi brutali, silenziosi che usano la magia e misteriosi elfi. La foresta selvaggia ospita orchi, elfi e qua e là anche pira, ed è per questo che per gli uomini è sempre difficile espandere il proprio territorio in tali zone.

## **La situazione dell'impero**

Sedici anni fa, nel Nathar regnava il re Aldrion VI il Saggio. Il suo regno, durato sette anni, terminò in maniera improvvisa, quando un misterioso nobile e stregone di nome Zangavius fece uccidere il re e si impadronì del potere. Zangavius ha un grande seguito nella cerchia dei nobili e ha rimesso in vigore il vecchio titolo di imperatore, proclamandosi l'imperatore Zangavius I il Grande.

Le lotte per il potere sono andate avanti per vari anni e qua e là ci sono ancora conti e duchi che preferirebbero vedere Zangavius messo da parte. Però non si può dire una cosa del genere ad alta voce, perché ciò renderebbe colui che esprime tale pensiero un traditore della patria e un fuorilegge, che verrebbe o giustiziato o mandato in esilio.

L'imperatore ha rafforzato l'esercito, aumentato le tasse e migliorato la posizione degli abitanti delle città rispetto agli abitanti dei paesi. C'è stata inizialmente opposizione a queste decisioni, ma il popolo dei silenziosi che abita a sud-est ha dichiarato guerra agli uomini e si è reso necessario l'esercito. Lo stato del Dantos è già caduto sotto l'invincibile esercito dei silenziosi, e forse solo la capacità di prevedere posseduta dall'imperatore permette al Nathar di essere ancora al sicuro.

## **LA SOCIETÀ**

Il Nathar è costituito per la maggior parte da bosco e campagna, ma ogni tanto ci sono anche città. Nei boschi vagano mostri, banditi e viandanti. Nelle campagne ci sono paesi e fattorie, dove abitano piccoli gruppi di contadini e cacciatori, vestiti di abiti laceri dal colore marrone. Quando tornano dal bosco o dai campi fanno lavori artigianali e iniziano ad esercitarsi nell'arte del combattimento, in quanto non si sa mai quando i cortili dovranno essere difesi dagli irrequieti abitanti delle foreste selvagge.

La società è di tipo feudale, in ogni paese, cioè, comanda un conte – di solito un ex cavaliere che ha ricevuto dal suo signore delle terre. Gli abitanti del villaggio pagano le tasse al conte, che in cambio li difende da banditi, pira, orchi ed altri mostri. A volte, proprio a tale scopo, il conte deve assoldare

dei mercenari o degli avventurieri, altre volte deve chiamare in aiuto dei cavalieri. Oggigiorno l'esercito imperiale è forte e difende quei villaggi in cui dimora. In cambio ogni villaggio ha l'obbligo di cedere tutti i maggiorenni per cinque anni all'esercito.

A nord sia le tribù barbare delle Terre Crudeli che le navi pirata sono una continua minaccia alla pace, a est ci sono invece i mostri della Foresta Nera e a sud ultimamente, oltre ai gruppi di banditi dantosiani, anche pericolosi silenziosi. Solo nel Nathar sud-occidentale la vita si può definire pacifica, e lì inoltre si trova la maggior parte delle grandi città.

Qua e là nel Nathar ci sono città nate presso luoghi di commercio, castelli o grandi villaggi. Queste città sono abitate da artigiani, commercianti, nobili e dai loro servitori. L'agricoltura e l'allevamento del bestiame sono importanti fonti di sostentamento ed è normale che gli abitanti delle città più poveri allevino mucche, pollame ed altri animali domestici. Quasi tutte le case sono di legno e per questo gli incendi sono molto disastrosi.

Il mercato che si tiene nelle città rappresenta l'evento culminante dell'anno per quanto riguarda il commercio e costituisce non solo un'occasione di commercio, ma anche un'occasione di divertimento. La vita cittadina gira infatti intorno al commercio e, agli occhi della plebe, i ricchi commercianti, indipendentemente dalla nascita, sono quasi allo stesso livello dei nobili. Ancora fino a poco tempo fa la maggior parte dei dantosiani del Nathar svolgevano la professione di commercianti, ma oggi i rifugiati dantosiani che vivono al sud sono principalmente contadini.

Nelle città la classe più grande è costituita da artigiani e operai. Gli artigiani della città sono ad esempio gli orafi, i vetrai, i pittori, i fonditori, i barbieri, i medici, i sarti e i calzolai. Gli operai invece sono rappresentati da falegnami, operai addetti al trasporto, carrettieri, marinai e servitori dei commercianti.

I commercianti e i nobili sono dei personaggi piuttosto in vista all'interno delle città. I nobili hanno una supremazia amministrativa, ma in molti luoghi i commercianti più ricchi sono ancora più benestanti dei nobili. È usanza di questa classe superiore quella di organizzare delle feste sfrenate, dove si beve e ci si rimpinza, a volte usando i soldi delle tasse rubati alla plebe, altre volte con i soldi truffati nel commercio. Mentre i ragazzi servono la patria nell'esercito, molte belle ragazze delle città spesso sono costrette ad intrattenere gli ospiti nelle feste delle classi superiori.

Del resto un buon sovrano fa sì che anche coloro a lui sottomessi godano del suo successo. Per questo oltre al mercato che si tiene ogni anno ci sono anche altri giorni di festa, come tornei, nozze di nobili, raccolti, equinozi, solstizi, feste per celebrare le vittorie e avvenimenti simili in cui festeggiano i nobili, i borghesi e anche la plebe. Gli abitanti del villaggio possono chiedere aiuto al conte nelle dispute personali o addirittura dei prestiti di denaro. Il conte ha spesso un rapporto personale con gli abitanti del villaggio, con i quali passa la maggior parte del suo tempo.

## **L'amministrazione**

Il potere decisivo supremo spetta all'imperatore, alle cui dipendenze dirette ci sono il Senato e i principi. Al Senato ci sono dodici senatori, che tra l'altro prendono decisioni riguardo alla raccolta delle tasse e consigliano l'imperatore sulle questioni del paese. L'imperatore in persona si occupa della politica estera e dell'uso del denaro proveniente dalle tasse. Quindi per esempio ci si lamenta delle tasse attribuendone la colpa al Senato, mentre le strade costruite e i guaritori pagati con tali tasse sono merito dell'imperatore.

Al di sotto dell'imperatore ci sono cinque principi, ognuno dei quali governa la propria provincia. L'imperatore stesso è principe di Sondar. I principi si occupano delle questioni amministrative nella propria provincia, raccolgono le tasse, mantengono la propria corte e mantengono la disciplina tra i sudditi. I principi rispondono delle proprie azioni soltanto davanti all'imperatore. Ogni principe ha anche delle truppe che si occupano della sicurezza interna del paese e inoltre raccolgono le tasse e controllano che le leggi vengano rispettate. I principi fedeli alla monarchia sono stati tutti uccisi o espulsi e oggi giorno tutti i principi sono fedeli all'imperatore.

L'imperatore è anche il comandante supremo dell'esercito e sotto di lui c'è un gran numero di generali. L'imperatore decide dove si debba recare l'esercito, quando debba attaccare e quando difendersi, e inoltre si occupa della sicurezza di Nathar. L'esercito imperiale mantiene la pace e talvolta riporta vincite gloriose nelle battaglie.

Ogni provincia è formata da alcuni feudi, governati da un duca. I duchi mettono in atto il potere decisionale dei principi, anche se in realtà governano in maniera piuttosto autonoma. Generalmente, il principe ricopre anche il ruolo di duca nel feudo più grande. Il duca di solito ha un castello o una tenuta, che si trovano al centro del villaggio, all'interno del quale ci sono un fabbro, una taverna e un mulino. I castelli dei duchi più importanti si trovano al centro di una città vera e propria.

Al di sotto dei duchi, in ordine di importanza, ci sono (in questo ordine) i conti, i cavalieri, i lord e le lady, i sindaci delle città, gli stregoni, i nobili di nascita ma ormai decaduti, i capi delle guardie, i sacerdoti, i funzionari e i commercianti. Gli abitanti delle città sono più importanti degli abitanti dei villaggi, anche se svolgono una mansione equivalente.

I cavalieri svolgono la funzione di sceriffo o di comandante dell'esercito e la carriera militare è in pratica l'unico modo per la plebe di ottenere un titolo nobiliare. Anche i capi del villaggio, gli uomini di legge, i proprietari terrieri e i dotti sono spesso quasi al vertice della gerarchia, anche se non rivestono nessuna posizione precisa al di fuori della propria comunità. Al livello più basso c'è la plebe - operai e contadini. Generalmente la plebe è costituita da uomini, ma alcuni orchi fortunati, a volte, possono essere ingaggiati per un breve periodo come domestici nei villaggi di campagna che necessitano di manodopera.

I prigionieri di guerra, i criminali e gli orchi possono essere tenuti come schiavi, diventando così proprietà del signore. Gli schiavi non possono essere proprietari di niente, ma il loro signore ha l'obbligo di fornire loro vestiti e cibo, ed anche un alloggio. Gli schiavi potrebbero scappare dal loro padrone, ma spesso questo renderebbe la loro posizione ancora peggiore, in quanto solo raramente, se non rubando, riuscirebbero a procurarsi del cibo.

Nelle foreste selvagge abitano coloni, avventurieri, fuorilegge e orchi. I coloni e gli orchi abitano generalmente nelle zone debbiate, cioè abbattano una parte di bosco, lo bruciano, coltivano la zona per due anni e infine l'abbandonano per spostarsi più avanti. Gli orchi inoltre allevano spesso dei maiali. Gli abitanti di queste foreste selvagge vengono a volte ingaggiati in qualità di cercatori di tracce e di cacciatori.

## **L'imperatore**

L'imperatore è un autocrate dalle misure di ferro e sul suo passato si sa molto poco. Per la gente di campagna egli è una figura distante ed irreali. Molti ricordano ancora che per lungo tempo si parlò

molto del modo in cui Zangavius avesse ingiustamente preso la corona per sé. Le storie si sono trasformate da un lato in racconti amari, dall'altro in racconti che esaltano l'imperatore e ne fanno una figura eroica. Invece ci si chiede se l'imperatore sia davvero diventato uno degli dei, come dicono alcune voci.

Alcuni dicono che l'imperatore sia un grande stregone, i cui poteri sono sufficienti per fare cose che un normale sovrano non riuscirebbe a fare nemmeno con l'aiuto di potenti eserciti. Si dice che Zangavius riesca a vedere ogni luogo, a sentire anche i più piccoli rumori e che punisca i suoi nemici in maniera così atroce che perfino la morte, a confronto, è una liberazione.

Secondo l'opinione di molti, l'imperatore è proprio la persona di cui il Nathar aveva bisogno. Un grande e potente sovrano, che con le sue capacità ha portato l'impero di Nathos ad un nuovo splendore, molto più glorioso di prima. L'imperatore vede le cose nella giusta misura e sa usare la forza quando è necessario per il bene dell'impero. Per il raggiungimento di obiettivi elevati vengono sopportati, anche se a denti stretti, il servizio militare e delle tasse molto alte. Il risultato finale è che il paese è protetto dagli estranei e le condizioni di vita sono molto migliorate, come si può vedere ad esempio dalla Gilda dei Guaritori e dalla rinnovata rete stradale.

Per alcuni il regno di Zangavius è stato comunque troppo. Tasse molto alte, un lungo servizio militare e difficili condizioni di vita hanno oppresso i cittadini. Una volta l'ultima pecora della fattoria viene presa per il pagamento delle tasse, un'altra volta un ragazzo in età da lavoro viene costretto al servizio militare per molti anni. Per alcuni le perdite sono state semplicemente troppo dure da sopportare. Criticare l'imperatore è in ogni caso considerato un tradimento nei confronti della patria e viene punito con la morte.

Invece altri hanno dovuto subire le ingiustizie di ufficiali e soldati senza scrupoli, i quali hanno sfruttato il proprio potere rendendo la vita di molti un vero e proprio inferno.

Quando Zangavius si impadronì del potere imprigionò i parenti del re, i suoi più fedeli sostenitori ed anche i guerrieri trodai fedeli al re. Sembra che le carceri imperiali e le coste di Cruinne siano ancora piene di uomini del re, mentre le persone non appartenenti alla nobiltà sono state sicuramente giustiziate.

## **La ribellione**

Qua e là nei boschi e nei villaggi isolati abitano traditori della patria che rubano il denaro che viene trasferito da un villaggio all'altro ed attaccano gli accampamenti dei soldati. Il popolo, abituato all'umiliazione e all'obbedienza, mai oserebbe dare appoggio ai ribelli, per non parlare dell'unirsi a loro. La gente di campagna non ha il coraggio di sostenere i ribelli nemmeno con le parole, in quanto ogni persona sospettata di essere un ribelle viene imprigionata immediatamente – e uccisa, se i sospetti si rivelano fondati.

Zangavius ha cercato di disperdere anche l'organizzazione traditrice dei trodai, che in passato erano le guardie del corpo del re. L'imperatore non è riuscito in questo suo intento, in quanto qua e là nelle diverse zone del paese vagano ancora guerrieri trodai, e si dice che ci siano ancora alcuni maestri trodai. Si dice anche che i trodai portino ancora la luce con sé, combattano in difesa della giustizia e prestino giuramento in nome della patria e del vero re. Si sostiene inoltre che ancora oggi i maestri trodai continuino a istruire nuovi guerrieri e ad istigare il popolo alla ribellione.

La popolazione comune del Nathar ritiene i trodai solo una leggenda. Anche quei pochi che conoscono un vero trodai non ne parlano, in quanto tutti i sostenitori dell'organizzazione sono stati dichiarati fuorilegge.

## **Le leggi**

Ai tempi del regno di Nathos erano in vigore leggi severe che indicavano cosa si potesse fare e cosa no. Nel Nathar tali leggi sono in linea di principio ancora in vigore, ma non vincolano strettamente. La regola approssimativa per quanto riguarda la vita nel Nathar è quella secondo cui si può fare tutto ciò che si vuole, purché non si danneggino gli altri. Il destino di chi trasgredisce alle regole dipende solitamente dalla decisione della comunità.

Nella maggior parte dei villaggi c'è un uomo di legge, mentre nelle città c'è un capo delle guardie, il cui compito è quello di controllare che nella propria area le leggi vengano rispettate. Ad aiutare i capi delle guardie ci sono inoltre le guardie comunali, e in caso di bisogno può giungere in aiuto anche l'esercito imperiale. Inoltre in ogni feudo c'è uno sceriffo, che gira da un villaggio all'altro e da una città all'altra, accompagnato dalle guardie, allo scopo di decidere su problemi legali. Lo sceriffo è un diretto subordinato del duca, mentre nella provincia il superiore dello sceriffo è lo sceriffo capo. Lo sceriffo ha il titolo nobiliare di cavaliere, mentre lo sceriffo capo è un duca.

È proibito uccidere le persone – per questo crimine c'è la pena di morte. L'omicidio per difesa, e a volte anche “per sicurezza”, è però giustificabile. Gli uomini che combattono dalla parte di fuorilegge, criminali e mostri vengono considerati come se avessero rinunciato alla società e alla patria, e in questo caso anche al diritto ad una vita sicura. La loro vita non ha alcun valore e la loro uccisione non viene punita.

Orchi, silenziosi, elfi, pira e altri non umani sono considerati allo stesso livello degli animali e la loro uccisione non è condannata. Nel caso in cui gli orchi siano schiavi di qualcuno, la loro uccisione è considerata un crimine contro la proprietà. Gli elfi invece possono essere commercianti o sotto la protezione di qualche nobile, e in questo caso anche la loro uccisione viene punita. In passato, nel Nathar Meridionale, alcuni silenziosi svolgevano la professione di commercianti, ma ora sono tutti soldati del nemico, e perciò da uccidere. Per l'uccisione dei pira la maggior parte dei nobili del paese dà perfino una ricompensa.

Generalmente ogni cittadino del Nathar ha l'obbligo di proteggere la patria dalla minaccia rappresentata dai pira e dai silenziosi, ma raramente ne ha le possibilità pratiche. Nella maggior parte dei villaggi c'è comunque un patibolo, dove vengono impiccati senza pietà coloro che hanno tolto la vita a qualcuno.

Mentre gli sceriffi e le guardie controllano che vengano rispettate le leggi del paese, gli ispettori della magia vigilano sulle leggi della magia. Esercitare la magia è vietato per coloro che non siano stregoni, e gli stregoni puniscono severamente i maghi che praticano la magia illegalmente. Dipende dall'ispettore della magia se il crimine verrà punito con la morte, la tortura o la rimozione dei poteri magici. I giovani uomini e donne che hanno appena ricevuto i poteri magici vengono generalmente puniti solo con la rimozione dei tali, se dichiarano di loro spontanea volontà a qualche funzionario di aver ricevuto i poteri in questione – i ragazzi particolarmente dotati di talento possono essere mandati all'Alta Torre per fare un esame da stregoni. Le autorità profane collaborano spesso, contro voglia, con gli ispettori della magia, forse più per paura che per rispetto.

Ultimamente il Senato ha disposto molte riforme di legge. Di queste, la più importante è quella che stabilisce la diversità, agli occhi della legge, fra gli abitanti della città e quelli della campagna. È sempre stato un dato di fatto che un nobile abbia diritto ad avere più diritti della plebe, ma ora anche la nuova classe di cittadini, cioè la classe dei borghesi, ha ottenuto più potere rispetto alla plebe.

L'uccisione di un abitante della campagna da parte di un abitante della città è considerato un reato minore rispetto all'uccisione di un abitante della città da parte di un abitante della campagna. Allo stesso modo un abitante della città ha il diritto, quando va in campagna, di chiedere vitto e alloggio agli abitanti della fattoria, mentre un abitante della campagna non ha gli stessi diritti quando si trova in città. Se in un processo c'è la parola di un abitante della campagna contro la parola di un abitante della città, il primo vince.

## **L'uomo e la donna**

Nel Nathar la parità è un concetto sconosciuto ed inutile. In campagna gli uomini e le donne hanno ancora i propri compiti e i propri gruppi, ma tale principio non viene seguito alla lettera. Sono considerati tipici compiti femminili il crescere i bambini e il preparare da mangiare, mentre gli uomini si occupano di compiti che richiedono forza fisica. Se accade che l'uomo è debole e la donna è in buona condizione fisica i ruoli possono anche essere invertiti. Oggigiorno, dal momento che i ragazzi potrebbero trovarsi tutti allo stesso tempo nell'esercito, per le ragazze è stato necessario occuparsi anche di compiti maschili.

In genere i giovani conducono una vita piuttosto libera innamorandosi e invaghendosi di chi capita. Se la donna rimane incinta è consigliabile che sposi il padre del bambino. I figli illegittimi sono considerati meno importanti di quelli nati nel matrimonio.

La maggior parte delle persone si sposa ad un certo punto della propria vita e se non per amore, almeno per il desiderio di lasciare dei discendenti. Le cerimonie nuziali sono dei semplici rituali, dopo i quali l'uomo e la donna vanno ad abitare nella stessa casa (o stanza).

Quando si sposa, la donna di solito prende il nome del marito. Le donne che provengono da famiglie in vista spesso mantengono il proprio cognome come secondo nome.

I rapporti sessuali tra persone dello stesso sesso non sono considerati una cosa grave, se limitati al divertimento. Di solito le unioni tra omosessuali non sono tollerate dal villaggio e dalla famiglia, in quanto si pensa che una coppia così formata abbia scelto consapevolmente di non avere discendenti (infrangendo così le leggi della dea della fertilità Venita). Del tutto accettabile è considerato, invece, sposarsi, avere un gran numero di bambini e poi trovarsi, sia la moglie che il marito, amanti dello stesso sesso. Le persone che si rifiutano di avere bambini vengono denigrate e la maggior parte dei conti non desidera che tali persone abitino nei villaggi da loro governati.

Certi compiti ufficiali non vengono di solito assegnati ad un certo sesso. Nell'esercito vengono reclutati solo ragazzi, con la speranza che le donne restino ad occuparsi della casa. Solo le donne possono essere ostetriche e, allo stesso modo, la maggior parte dei guaritori sono donne. Per qualche ragione sconosciuta, gli stregoni non permettono alle donne di andare a studiare all'Alta Torre. Invece nella cerchia dei nobili non si fa distinzione tra uomini e donne, e entrambi possono essere duca, principe o re – i titoli nobiliari comunque cambiano, proprio in relazione al sesso. Zangavius è il primo nuovo imperatore e non ha nominato un erede. In passato c'erano certamente sia imperatori che imperatrici.

## **L'arco della vita**

Anche nel Nathar le persone nascono, vivono e muoiono e la triste e cupa vita è rallegrata da diversi rituali e feste. Di solito durante le feste si mangia e si beve bene, si danza, si canta, si raccontano storie, ci si innamora e ci si azzuffa. Molte feste dipendono dal sole e dal raccolto, mentre altre seguono semplicemente il ritmo di vita degli uomini.

Quando nasce un bambino c'è una cerimonia in cui si dà il nome al nuovo nato. Alla cerimonia intervengono di solito gli amici e i parenti che abitano nelle vicinanze, e spesso anche il conte del paese o il suo rappresentante. Spesso durante la cerimonia si predice il futuro, si danno regali e si fanno magie in favore della buona sorte e della salute.

La cerimonia successiva si tiene quando la persona diventa adulta. Alla festa partecipano tutti i giovani del villaggio che hanno visto quindici inverni e che in questa occasione diventano ufficialmente adulti. Tutto il villaggio viene invitato. La parte più importante della cerimonia è quella del labirinto, i giovani vi vengono portati e devono riuscire ad uscirne. Il luogo può essere un labirinto formato da pietre o da rami, un castello di neve, un'isola deserta vicino alla spiaggia del villaggio oppure una foresta non lontana. Quando i giovani riescono a tornare al villaggio vengono considerati adulti e vengono celebrati con grande entusiasmo. Questa festa si svolge di solito in primavera, ma al nord avviene nel cuore dell'inverno. Dopo la cerimonia i giovani possono sposarsi, crearsi una famiglia o venire chiamati alle armi.

Alle nozze generalmente sono presenti le famiglie degli sposi, gli amici, il parroco e il conte. Il parroco unisce la coppia e sia i genitori che il conte offrono regali agli sposi. Nella festa di nozze che segue la cerimonia si fanno molte magie per favorire la fertilità e ad un certo punto la coppia si ritira nella nuova casa, mentre gli altri continuano i festeggiamenti.

Durante le cerimonie funebri il corpo del defunto viene quasi sempre cremato. I pira a volte rubano parti del corpo dei defunti, anche se si cerca di evitare in tutti i modi tali furti. Con i tronchi degli alberi più sottili si costruisce una base alta sopra la quale si depone il corpo. Dopodiché la moglie del defunto, il primogenito o il sovrano tengono un breve discorso e infine danno fuoco ai tronchi. Il fuoco generalmente viene acceso di sera e i parenti più prossimi rimangono finché non si spegne. Dopo questa cerimonia le ceneri vengono sotterrate.

L'anima delle persone defunte viene trasportata fino alla Luna dal dio della morte, Golos, e si stabilisce o nelle Stanze dell'Elogio o nelle Stanze dell'Oblio. Le Stanze dell'Elogio sono situate nella parte luminosa della Luna, e lì vanno tutti i giusti, i buoni e i fieri. Nelle Stanze dell'Elogio ci sono feste continue ed è lì che tutti sperano di andare. Le Stanze dell'Oblio sono invece nella parte oscura della Luna e sono piene di cattivi, dannati e vili. Le Stanze dell'Oblio sono un luogo deprimente e triste, dove non si è mai allegri né si vede mai la luce. Tra le Stanze dell'Oblio e le Stanze dell'Elogio c'è una guerra continua e proprio dall'andamento di questa lotta dipendono le fasi della Luna.

## **Il denaro**

Nei piccoli villaggi e nelle zone di periferia si vive quasi esclusivamente grazie al mercato di scambio. Dove ci sono commercianti e mercati, però, si usano anche mezzi di pagamento di altro genere e nelle grandi città l'uso di denaro è pressoché inevitabile.

L'unità monetaria del Nathar è il tallero d'argento di Nathos, che equivale a cento marchi di rame. In una normale locanda con un marco di rame si possono acquistare un panino e un bicchiere di limonata. Con due marchi di rame si possono già avere un piatto di minestra o un boccale di birra scura. Una buona spada costa venti talleri d'argento, un pugnale cinque.

La paga mensile per un lavoro duro è di circa quindici talleri d'argento. Il prezzo tipico per il mantenimento di un giorno (pasti caldi e un posto dove dormire) è di quindici marchi di rame. Se il lavoratore viene mantenuto, dalla paga viene tolto il prezzo per il mantenimento. Generalmente ai lavoratori si danno anche dei vestiti e del denaro per uso personale. Nelle città la paga può essere anche di dieci talleri d'argento, a seconda del lavoro e del datore di lavoro.

Il compenso tipico per i mercenari è di circa dieci talleri d'argento, più il mantenimento, ma gli eroi famosi possono ricevere come compenso una grande quantità d'oro, o principesse e metà del regno. Il compenso mensile di un normale avventuriero non è maggiore di quello percepito da un operaio, in quanto i lavori sono per lo più stagionali.

## **Scienza e arte**

Nel Nathar pochi sanno leggere o scrivere. In campagna quasi nessuno, mentre nelle città solo le persone istruite. Sanno leggere e scrivere sia le giovani nobili che i dotti, ma in pratica anche molti nobili e commercianti sanno leggere e scrivere a sufficienza. Nelle città e nei paesi più grandi c'è sempre qualcuno che sa scrivere e che presta i suoi servizi anche ad altri, occupandosi di documenti ufficiali o leggendo e scrivendo lettere. I libri sono rari e costosi, in quanto la stampa non è ancora stata inventata.

Il sapere tecnologico degli abitanti di Valenor corrisponde a quello del medioevo nell'Europa occidentale. Il Medioevo è un concetto ampio e non si può parlare di un anno in particolare, in quanto Valenor e l'Europa sono due mondi completamente diversi. Grazie alla magia si possono realizzare molte cose che altrimenti sarebbero impossibili, mentre altre cose semplicemente non sono ancora state inventate. La regola principale è comunque che se qualcosa fosse stato possibile nell'Europa occidentale prima dell'anno 1200 d.C. sarebbe possibile anche a Valenor.

I dotti del Nathar sono raccolti intorno a Gaidava, dove è situata l'unica università del paese. All'Accademia di Gaidava si studiano le lingue, la filosofia, la matematica, l'astrologia, la magia teorica, la fisica, l'alchimia, e altre materie scientifiche. In molti templi e monasteri si praticano le scienze e si fa ricerca, e nella maggior parte delle città più grandi ci sono scienziati e dotti. Ancora più a sud, e in particolare nell'Eksos, la filosofia è popolare tra l'aristocrazia ed anche i discorsi di piazza di una certa levatura sono all'ordine del giorno.

A Nathova, Sangorn, Margova e Sarkos c'è inoltre un ginnasio, dove si insegna ai giovani ricchi e nobili a leggere e a scrivere, la matematica e la metafisica. Molti, dopo il ginnasio, continuano a studiare all'Accademia di Gaidava, fino al diploma.

La medicina non è molto sviluppata, soprattutto perché i guaritori, i medici che usano la sanguisuga-terapia e le streghe riescono addirittura, con le loro abilità stregoniche, a fare molto più di un medico laureato. Ma nemmeno loro riescono a risolvere tutti i problemi e nella maggior parte delle città e in ogni divisione dell'esercito oltre ai guaritori c'è un medico.

I medici sono spesso autodidatti, anche se alcuni di loro hanno studiato medicina all'Accademia di Gaidava. I medici fanno iniezioni, curano le ferite, preparano medicine, prescrivono clisteri, guariscono i morsi di serpenti e pira e fasciano le fratture. La maggior parte di essi si occupa anche della cura di barba e capelli e alcuni curano anche gli animali.

La danza, la recitazione di poesie, il teatro, i racconti, la musica e le canzoni sono molto popolari ovunque. Nelle città del sud anche l'architettura, la pittura e la scultura sono popolari. Al nord la pittura e il design vengono usati soprattutto per la decorazione degli oggetti di necessità. Il teatro, i racconti e le canzoni sono dei modi importanti per tramandare le tradizioni popolari, e attraverso essi è spesso possibile rendere note le proprie posizioni politiche. Gli artisti sono il più delle volte dei fantasisti ambulanti, che vanno infatti di villaggio in villaggio e si esibiscono sia nelle piazze che nelle tenute dei conti e dei duchi.

Nei mercati, nei tornei e nelle feste raffinate si possono vedere mangiafuoco, giullari, acrobati, domatori di animali, orsi danzanti e prestigiatori. Alcuni riescono a mettere un po' di magia o di forze divine nei loro spettacoli, e allora le esibizioni possono davvero considerarsi meravigliose. A Nathar gira anche qualche circo di stramberie, dove si possono incontrare uomini dal piede valgo, pira imprigionati, donne barbute, piccoli dragoni o lischi divorati dalla magia.

### **Forze soprannaturali**

La popolazione comune di Valenor è povera, non istruita, superstiziosa e con vari problemi di salute come in ogni luogo abitato da uomini. Qua e là si trovano comunque maghi, piralingue, medici che usano la sanguisuga-terapia, guaritori, veggenti e anime della luce che hanno poteri o forze che li rendono diversi dagli altri. Essi a volte vengono chiamati sovranaturali.

Per la gente comune queste forze sono straordinarie e favolose come i fulmini o le eclissi di sole. I dotti spiegano al popolo questi fenomeni naturali, anche se essi rappresentano un enigma anche per loro.

Forse i più comuni sono i maghi, che hanno una qualche connessione con la magia, gli incantesimi e la stregoneria. I poteri generalmente si manifestano durante l'adolescenza e secondo alcuni la sensazione che si prova è la stessa che prova un cieco quando riacquista improvvisamente la vista. A seconda della zona, il numero dei giovani che hanno potenzialità magiche può essere più o meno alto.

Visto che la magia può essere pericolosa in mani inesperte, lo stregone della città o l'ispettore della magia che gira nelle campagne tolgono i poteri magici alla maggior parte dei maghi. Se la magia viene esercitata liberamente prende il controllo sulle persone tramutandole in lischi, cioè fantasmi viventi tormentati dalla magia stessa.

Coloro che hanno ricevuto il dono della magia e che hanno più talento degli altri vanno a studiare all'Alta Torre per diventare stregoni. È risaputo che l'Alta Torre cambi le persone per sempre e nessuno torni da lì così com'era quando vi è arrivato. Nel corso del tempo, solo poche donne sono state ammesse all'Alta, tutte nobili o benestanti.

Alcuni decidono di evitare gli ispettori della magia e di studiare la magia illegalmente. Essi sono guidati da streghe che abitano di solito come fuorilegge nella foresta selvaggia. Le streghe sono

delle figure temute e rispettate, che nei villaggi dei dintorni svolgono spesso anche i compiti di medico, ostetrica e chirurgo e possono aiutare, oltre che i maghi, anche altri soprannaturali.

Vengono chiamate forze divine quelle forze possedute dagli spiriti della natura e dagli dei. Queste forze vengono concesse anche ad alcuni uomini e di solito hanno un effetto guaritore o permettono di parlare con gli spiriti. I possessori di queste forze non hanno un nome che li caratterizzi, ma a seconda del tipo di forza si parla di guaritori, medici che usano la sanguisuga-terapia, veggenti e teolingue. Le forze divine sono rare, ma ben accette: i loro possessori si trovano spesso in una posizione di supremazia nei luoghi in cui abitano. Molti decidono di diventare sacerdoti, ma le forze in questione non costituiscono una condizione necessaria per il sacerdozio.

I guaritori e medici che usano la sanguisuga-terapia possono unirsi alla Gilda dei Guaritori che è stata fondata recentemente dall'imperatore, e i cui membri girano nelle campagne o con delle unità dell'esercito per occuparsi dei malati e dei feriti. Nelle loro zone d'origine, oltre che a guarire con le proprie mani malattie e ferite, fanno anche iniezioni, salassi e guariscono dai morsi dei serpenti e dei pira.

Le forze pira sono dannose e chi le possiede viene denigrato e odiato. I pirlingue che possiedono tali poteri vengono di solito uccisi o cacciati nella foresta selvaggia, e per questo non sono molto conosciuti. I pirlingue causano malattie e portano sfortuna e possono parlare con i pira. A volte i pirlingue salvano la propria zona d'origine comandando i pira con le proprie forze, però la maggior parte del tempo collaborano proprio con i pira stessi.

Le anime della luce sono rare tra la gente comune, mentre più diffuse nelle famiglie nobili. Esse possiedono le forze della luce, cioè forze elfiche, ma coloro che non praticano le forze sono in qualche modo più interessanti e attraenti. Solo i trodai fuorilegge si possono esercitare nell'uso delle forze della luce e grazie a ciò possono diventare combattitori invincibili o grandi mistici. A parte i trodai, per gli altri è difficile riconoscere le anime della luce, però per una persona particolarmente carismatica è possibile utilizzare questo nome.

## **Le lingue**

La lingua ufficiale di Almon è l'adli. È la lingua usata da tutti gli abitanti del paese e la maggior parte dei luoghi e delle persone ha nomi in lingua adli. Nella toponomia i nomi sono stati tradotti, laddove possibile, in italiano, ma ad esempio i nomi di persona sono rimasti invariati. Tutti gli abitanti del Nathar, siano essi persone, orchii o elfi, sanno parlare l'adli. Nel gioco l'adli corrisponde all'italiano.

In tempi antichi si usava la cosiddetta vecchia lingua, che alcuni chiamavano la lingua degli dei. Essa era la lingua amministrativa dell'impero, ma ormai la sanno parlare solo i dotti e alcuni nobili. Le persone comuni possono conoscere solo alcune espressioni nella vecchia lingua. Molti vecchi scritti sono nella vecchia lingua, così come numerosi nomi di nobili. Alcuni vecchi spiriti della natura, pira e elfi preferiscono ancora parlare con le persone nella vecchia lingua piuttosto che in adli. Nel gioco la vecchia lingua corrisponde al latino.

Gli elfi tra di loro parlano la lingua degli elfi, che gli uomini riescono a capire soltanto in parte. Alcuni termini o parole in lingua degli elfi sono comunque rimasti in uso, nella loro forma più adatta, presso la plebe. Alcuni dotti, stregoni o maestri trodai possono conoscere la lingua degli elfi. Nel gioco la lingua degli elfi corrisponde all'inglese.

## **Il villaggio**

Nel villaggio la maggior parte degli abitanti coltiva i campi che si trovano nei dintorni. Se resta del tempo libero, viene impiegato per la caccia e per lavori artigianali. Il villaggio è governato da un conte. Nel suo castello abitano anche alcuni cavalieri, il cui compito è quello di proteggere il villaggio dai mostri e dai banditi. I cavalieri generalmente sono figli o fratelli del conte.

Nella tenuta del conte abitano, oltre alla propria famiglia, un esattore, un cuoco, due domestiche, un garzone di scuderia e i cavalieri. Nel villaggio ci sono inoltre almeno dieci abitazioni, dove abitano il padrone e la padrona di casa, i genitori del padrone di casa e forse i suoi fratelli minori, ed i bambini. Tutti gli abitanti della casa che ne sono in grado lavorano nei campi.

Gli abitanti del villaggio obbediscono al conte senza discutere. Spesso il conte è amico d'infanzia di molti degli abitanti, i quali si fidano di lui finché si comporta in maniera giusta nei confronti delle persone a lui sottomesse. Qualcuno del villaggio viene nominato uomo di legge e il suo compito è quello di far sì che vengano rispettati la legge e l'ordine nel villaggio. L'uomo di legge aiuta il conte nella riscossione delle tasse e nel reclutamento dei soldati.

Nei villaggi governati dal conte non ci sono né fabbrici né taverne, che di solito si trovano esclusivamente nei villaggi governati dai duchi. Per questo gli abitanti dei villaggi si riuniscono a casa di un compaesano per bere la birra. Anche il conte a volte invita i paesani nella sua tenuta per festeggiare.

Il castello o la tenuta del conte sono circondati da steccati o da mura, al cui interno c'è abbastanza spazio per contenere e proteggere tutti gli abitanti e gli animali del villaggio.

Inoltre nel villaggio c'è un recinto dove le pecore mangiano l'erba. Ogni casa di solito ha delle pecore. Vicino al recinto delle pecore c'è il recinto delle mucche del villaggio, ed ogni casa ha lì una mucca. Solo il conte è proprietario di cavalli.

Al centro del villaggio c'è un pozzo o una fonte ad uso comune. Su una collina poco lontana dal villaggio di solito c'è un patibolo, dove i criminali vengono giustiziati. Sotto la collina del patibolo, o nelle sue vicinanze, c'è un piccolo cimitero dove vengono sepolti i defunti.

## **RACCONTI**

Nelle buie serate invernali, gli abitanti del Nathar raccontano o recitano delle storie e cantano delle canzoni. Il compito di alcuni è quello di far passare il tempo, di altri invece di far ricordare la storia o insegnare i pericoli della vita.

Di ogni storia ci sono varie versioni e a volte i nomi e gli avvenimenti possono cambiare molto. I racconti presentati nel libro sono storie e miti che tutti conoscono a Nathar.

## **Il viandante triste**

Si racconta la storia di un elfo, la cui vita è sopraffatta dal dolore. Non si sa cosa abbia causato questo dolore – forse l'elfo ha perso la sua amata, ha ucciso per errore un amico, o si è semplicemente stancato della vita.

Questo Viandante Triste erra per Valenor appearing a volte sotto forma di uomo, a volte come donna. Egli è conosciuto in ogni luogo con un nome diverso, ad esempio il Viandante Grigio, la Mente Triste e l'Inseguitore delle Ombre. Si dice che quando il Viandante Triste avrà percorso tutte le strade di Valenor, dall'inizio alla fine e dalla fine all'inizio, finalmente lascerà questa vita.

## **L'ASPETTO ESTERIORE**

Pochi prestano particolare attenzione al proprio aspetto esteriore, ma nonostante ciò riguardo a tale argomento si può leggere molto. Contadini, borghesi e nobili, abitanti del nord e del sud, stregoni e soldati, ciascuno può essere riconosciuto anche da lontano per il proprio aspetto esteriore.

### **L'abbigliamento**

Nella campagna del Nathar, come in qualsiasi zona di campagna, gli abiti sono semplici e pratici. Pantaloni, vestiti, maglie, scamiciate e tuniche vengono usati indifferentemente dal sesso. I colori sono naturali e modesti. Nei giorni di festa si possono indossare gonne e mantelli, ma anche allora sono solo i più ricchi che si vestono con abiti dai colori forti (per la colorazione dei tessuti vengono usate bacche e radici), e con i gioielli essi dimostrano la propria ricchezza.. In inverno mantelli, cappotti e pellicce pesanti aiutano a tenere lontano il freddo. Quando il sole splende molto forte, gli operai che lavorano all'aperto usano spesso dei semplici cappelli.

I borghesi di solito sono coloro che si vestono con più stile, normalmente indossano maglie bianche e begli stivali, e i mantelli vengono usati quando ci si trova all'aperto, se non è troppo caldo. Le donne di solito indossano delle gonne. I borghesi più ricchi cercano di imitare il modo di vestire dei nobili. Gli stregoni hanno di solito una tonaca con un cappuccio di un solo colore, il cappuccio degli apprendisti è nero, e oltre a questo i primi anni usano guanti neri e una sciarpa nera davanti al viso. I sacerdoti si vestono spesso con semplici tonache o tuniche e hanno indosso anche i simboli della propria religione.

Nel guardaroba tipico di un nobile, oltre all'abito borghese, ci sono gioielli e fermagli e spesso delle fasce decorate. Le stoffe sono generalmente molto costose – le migliori sono seta, velluto e raso. Inoltre essi hanno un anello con il proprio sigillo, con il quale dimostrano la propria nobiltà.

I colori dell'esercito imperiale di Nathar sono il blu e l'argento. Tutti i soldati portano una tunica militare blu, dove è ricamata un'aquila imperiale bianca. L'aquila che hanno gli ufficiali è di color argento o oro.

I colori dell'esercito imperiale di Nathar erano il rosso e l'argento. I soldati portavano una tunica militare rossa, su cui era raffigurato un leone imperiale bianco. Il leone che avevano gli ufficiali era invece color argento, mentre color oro quello dei cavalieri del Leone d'Oro. Oggigiorno se qualcuno porta o possiede l'uniforme dell'esercito imperiale viene punito con la morte.

Al nord ci si veste spesso di pellicce: qualsiasi persona che ne abbia i mezzi acquista delle pellicce. Però con il bel tempo si può anche stare con pochi vestiti indosso. D'estate si lavora nei campi con

indosso abiti leggerissimi, mentre in inverno si va a caccia vestiti di pesanti pellicce. I gioielli sono grandi e semplici. I soldati dell'esercito di Gethar non hanno un'uniforme comune, ma essi fanno la guerra sotto una bandiera verde dove è ricamato un lupo rosso.

Nei vestiti degli abitanti di Cruinne c'è di solito molto verde. Gli abiti hanno spesso maniche corte o sono senza maniche. Piume e ossa vengono usate come decorazione e i soldati a volte si dipingono il volto prima della battaglia. L'animale nello stemma di Cruinne è il dragone, ma nelle tuniche militari dei cavalieri c'è solo la croce rossa di Cruinne.

Al sud i vestiti sono leggeri, solitamente di cotone o di seta preziosa. All'aperto, quasi tutti, anche i bambini, portano un cappello, specialmente d'estate. Nella zona del Dantos la pelle e i colori scuri sono popolari. I soldati del Dantos hanno un vestito grigio, su cui è raffigurato un toro nero.

Nell'Eksos il modo di vestire è ancora più semplice – molti si vestono solamente con una tonaca o con una tunica di cotone chiaro, e con sandali. L'animale nello stemma dell'Eksos è la capra, che è ricamata sulle uniformi, color oro per l'esercito e viola per la marina militare.

Nel Miran invece sono popolari i colori, e i borghesi in particolare usano una grande parte del proprio denaro in tonache, scamiciate, cappelli e scarpe di color porpora, oro, verde, rosso e blu. L'esercito di Miran indossa tuniche verdi, su cui è raffigurato un unicorno color argento.

## **I capelli e la barba**

In campagna i capelli e la barba di solito vengono tenuti piuttosto corti, specialmente se ci sono malattie, pidocchi o pulci in giro. Un'eccezione è rappresentata dalle giovani donne, a cui piacciono i capelli lunghi – le ragazze li tengono sciolti, le donne in età da marito portano le trecce. Spesso gli uomini anziani hanno la barba come segno di prestigio. Generalmente i giovani tengono i capelli corti d'estate e d'inverno li lasciano crescere molto lunghi.

Nelle città e tra il clero la moda femminile per quanto riguarda i capelli è la stessa che in campagna, mentre gli uomini hanno spesso capelli più lunghi, sciolti o legati dietro. La maggior parte dei nobili porta i capelli lunghi all'altezza delle spalle. Hanno la barba soprattutto i soldati, e anche loro hanno le guance rasate. I soldati hanno i capelli corti o portano il codino. Al tempo del re i guerrieri trodai si riconoscevano dal pizzetto. La maggior parte degli stregoni ha la barba e i capelli lunghi.

Al nord, specialmente a Gethar, ai confini con il Mare del Lupo, la barba e i capelli sono lunghi e sono sinonimo di gioia di vivere e di forza di volontà. Lì i capelli vengono legati in una, due o tre trecce. Anche la barba a volte viene intrecciata. I capelli e la barba sono in genere biondi.

Gli abitanti di Cruinne si riconoscono spesso dai capelli lunghi, con trecce. Solo pochi hanno la barba, in genere i nobili. Per quanto riguarda i capelli, quelli rossi e quelli biondi sono più diffusi che altrove.

Nel Nathar Meridionale e nel Dantos i capelli sono di solito di color castano scuro, la plebe li tiene corti, mentre i nobili lunghi. Gli uomini hanno spesso baffi folti e lunghi.

Nell'Eksos e nel Miran i capelli sono solitamente neri e lunghi. Nel Miran il pizzetto e i baffi lunghi e sottili sono popolari, invece nell'Eksos non si ha alcun tipo di barba o di pizzetto.

## L'ASPETTO

Il carattere di un abitante del Nathar è tipicamente orgoglioso, ma pacifico. Non ci si arrabbia senza motivo, ma l'onore e la sicurezza sono da difendere – sia che si tratti di se stessi, della famiglia o della patria. Tutti rispettano una persona è pronta a morire o a soffrire per i propri principi, purché non metta gli altri in pericolo.

Specialmente a ovest e al sud l'orgoglio si manifesta in sbruffonate e melodrammaticità. Gli amici e i membri della famiglia vengono colpevolizzati facilmente e per il minimo motivo si è pronti a ferire. Con gli sconosciuti ci si può vantare o li si può minacciare, ed essi devono rispondere nello stesso modo. Uno che si arrenda davanti alle sole parole non viene preso seriamente. “Te la stai cercando?” “Ti faccio mangiare il fango, farabutto. Sto dove mi pare e piace.” “Questo è l'ultimo avvertimento, alla prossima cominciano a cadere le teste.” “Che paura!” “Ho ucciso più uomini io di quanti sono i tuoi anni!”

A est e al nord l'orgoglio si mostra sotto forma di modestia esagerata, si è orgogliosi della propria modestia e si disprezzano i presuntuosi. Si pensa sempre agli altri prima che a se stessi. “Non ti preoccupare per me.” “Ecco a te, se ti va di accettare.” “Ma perché ti sei dato così tanto da fare per noi?” “Non è niente, però prendete.” “Non c'era bisogno.” “È così bello qui da voi, non come da noi!” “È stato necessario risparmiare, visto che il prossimo raccolto sarà cattivo.”

Di fronte ad una minaccia più grande le divergenze d'opinione vengono tenute nascoste, ma continuano a covare sotto la superficie tutto il tempo. Ci sono punzecchiature continue e quando arriva l'occasione giusta un vero nathariano cerca di prendere due piccioni con una fava e salvare sia l'onore della patria che il proprio orgoglio. “Dagli un pugno!” “Io so fare a pugni meglio di te!” “Anche tu ce l'hai fatta a colpire qualcosa.” “La prossima volta colpisco te, se non la smetti di chiacchierare.” “Se colpisci alle spalle anche tu ce la puoi fare.” “Hai sempre la stessa cosa in mente.”

Delle cose serie e dei propri sentimenti si parla generalmente solo quando si è ubriachi o dopo un grande shock. Nelle altre situazioni una conversazione del genere può sembrare sgradevole. “A proposito, sei serio nei confronti di mia sorella?” “Perché ti interessa?” “No, di' pure.” “Beh sì, lo sono.” “La ami?” “Mi sembra che dovremmo rivedere ancora una volta questo piano.”

## I costumi

Non si chiede né si offre aiuto facilmente, anche se non è consuetudine lasciare gli amici nei guai una volta che abbiano chiesto aiuto. A est e al nord è più difficile chiedere aiuto e negarlo lo è ancora di più. Si prova in tutti i modi prima di chiedere aiuto a qualcuno. “Non te la puoi cavare da solo.” “Me la cavo, me la cavo, va tutto bene.” “Ti vengo ad aiutare.” “Chissà quante cose più importanti avrai da fare!” “Non ci vuole tanto, è facile in due.” “Va bene, se insisti, ma ce la farei anche da solo.”

A ovest e al sud si può chiedere aiuto, ma solo quando la situazione è tale che in due sarebbe molto più facile. E neanche lì troppo spesso, per non sembrare deboli. “Potresti aiutare un po'?” “Si è rotto di nuovo?” “Come di nuovo? È già passato un anno.” “Certo che ti posso aiutare, ma anche tu potresti imparare a ripararlo da solo.” “Io ho fatto sempre tutto per te e per una volta che chiedo un

favore cominci a fare l'arrogante?" "È così che dimostri la tua gratitudine? Non sono venuto qui per essere offeso!"

La persona che ha ricevuto l'aiuto ha l'obbligo di mantenere chi gli ha fornito l'aiuto in questione. Un buon esempio di ciò sono i lavori di volontariato svolti da varie persone in quanto chiedere un aiuto del genere risulta più facile visto che tali occasioni sono allo stesso tempo anche delle piccole feste di paese.

Allo stesso modo, il padrone di casa ha l'obbligo di offrire cibo e da dormire al suo ospite. Durante la visita, tra l'ospite e il padrone di casa vige la cosiddetta pace dell'ospite, che vieta loro di danneggiarsi a vicenda. Solo i peggiori nemici, cioè quelli che mai si vorrebbero in casa propria, non devono essere ospitati. Su questo non esistono leggi, ma è segno di grande bramosia e cattiveria non far dormire lo sconosciuto sotto il proprio tetto. "Potrebbe un viaggiatore riposare nel vostro cortile?" "Lì piove a dirotto. Venite dentro." "Solo per un momento a riscaldarmi." "No no, restate per la notte. Ragazzo, porta un po' di minestra per l'ospite!" "Non vorrei dare altro disturbo!"

## **Il modo di parlare**

Nelle diverse zone del Nathar si parlano diversi dialetti. La lingua letteraria parlata non esiste. Quelli che sanno scrivere, scrivono così come parlano. Quando si parla di se stessi si possono usare diverse forme dialettali, tutte in uso e tutte comprensibili. In generale la lingua è energica e spesso colorita.

Come parolacce si usano nomi di pira, bestemmie ed anche malattie. "Va' all'Inferno" evoca le terre dei pira agli orecchi di chi ascolta e, specialmente se pronunciato da superstiziosi, è considerato una maledizione spaventosa. Si può bestemmiare con il nome dei pira, dei diavoli e degli scocciatori: "Che Dugankis ti porti!" "Diavolo!" Esclamazioni meno pesanti sono "Peste!", "Pira!", "Veleno!" e "Orco!". Si può bestemmiare anche usando i nomi degli dei: "Che si spenga la fucina di Safanus!" "La tomba di Solonus!" "Puttana Venita!" "Lo stupro di Lenos!" "I testicoli di Waldior!"

I nomi degli dei possono essere usati per le benedizioni, per avvenimenti felici ed anche per esprimere sorpresa. "San Makhios!", "Misericordiosa Venita!", "Le ali di Kuros!" "La spada di Ersius!" "Saggia Aurora!", "Che Safanus ti benedica!" "Golos abbi pietà!"

Nel prendere in giro si apprezzano di più i termini inventivi. Se l'oggetto dell'insulto non è così importante si possono usare anche insulti semplici: "Merda!" "Figlio di orco!" "Idiota!" "Gobbo!" "Servitore di pira!" "Impotente!" "Testa di cavolo!" "Culo grasso!" "Piede valgo!" "Senza tette!" "Sterco di elfo!" "Pazzo!"

## LE PROVINCE

L'impero di Nathos, nel periodo di massimo splendore, consisteva di dodici province, in ognuna delle quali regnava un principe. Dopo la guerra civile le province di Gethar, Eksos e Miran si separarono divenendo degli stati autonomi. Inoltre, le province sud-occidentali di Shados, Malthos e Tanthar andarono a formare lo stato di Dantos. Dopo una breve guerra, anche una parte della provincia di Ghedos venne consegnata allo stato di Dantos.

Oggi lo stato di Nathar consiste di sei province: Sondar, dove si trova la capitale Gaidava; la povera Vakar, che è la provincia più grande e più al nord; Thelar Occidentale, la più ricca e con più densità di popolazione; Asghar, che comprende la Foresta Nera e che è governata dagli stregoni in maniera piuttosto autonoma; Nodos, dove si trova tra l'altro la Montagna degli Dei; nonché Ghedos, la cui parte più popolosa venne consegnata al Dantos e che, al confine con il Nathar, consiste quasi esclusivamente di foresta. Oltre a queste province, il Nathar ha ancora colonie lungo la costa del Mare delle Ombre.

Sondar ha legami commerciali molto stretti sia con Eksos che con Cruinne. Siccome lì si trovano anche il palazzo dell'imperatore e il Senato, Sondar è una provincia politicamente importante. Oltre a Gaidava, di Sondar fanno parte anche Sangorn e Sereva, nonché le rovine della città di Dalor che si trovano nel Bosco Maledetto. Il principe di Sondar è l'imperatore Zangavius, ma spesso degli affari meno importanti della provincia si occupano anche il duca del feudo di Gaidava e il sindaco di Gaidava, Stratos Gaidavius.

Thelar è il vicino settentrionale di Sondar ed è pieno di luoghi commerciali importanti. La capitale Tolova è la città portuale e commerciale più importante del Nathar, che oltre ad avere rapporti commerciali stretti con Cruinne e Gethar, è anche la base della marina militare del Nathar. Anche la Strada del Commercio attraversa Thelar fermandosi nelle città commerciali di Nathova ed Erkor. In tempi antichi, quando Nathova era la capitale del Nathos, il re era il principe di Thelar, ma ora del posto si occupa la vecchia principessa Perikleia la Fredda Narathil, che è fedele al principe.

Nella vasta costa settentrionale del Nathar si estende la provincia di Vakar, costituita soltanto da due città, la capitale Deneva e la città di Ador, che è un po' più grande della capitale. Entrambi sono luoghi commerciali importanti, ma pericolosi, dove la criminalità, i barbari e i mostri creano preoccupazioni quotidianamente. Vakar consiste principalmente di fitte pinete e di piccoli villaggi che combattono a volte contro il freddo, a volte contro la fame e altre volte contro i mostri delle foreste selvagge. Vakar è governata dall'egoista e poco previdente duca Afadros Thalios, salito al potere al posto del fratello Agathos Thalios, scomparso da Vakar. Non si conosce esattamente il destino del principe Agathos, ma sembra che sia partito qualche tempo fa per combattere contro i silenziosi e che non sia più tornato.

Nella provincia di Asghar non c'è nessuna città, e sono così i villaggi vicini alla Foresta Nera a pagare le tasse agli stregoni dell'Alta Torre. Asghar fa solo tecnicamente parte del Nathar, in quanto gli stregoni non pagano le tasse all'imperatore. Asghar è governata dall'arcimago Onizifor Luna Piena Briarius, che è anche lo stregone principale dell'Alta Torre.

Nodos è la seconda provincia in termini di grandezza e copre quasi tutto il Nathar Centrale estendendosi lungo il Fiume d'Oro fino alla costa del Mare delle Ombre. Oltre alla Montagna degli Dei, fanno parte di Nodos una fitta foresta selvaggia e campagna, nonché la città dei templi Sarkos, che è anche la capitale della provincia. Dei buoni collegamenti tra il Fiume Spumeggiante, il Mare

di lacrime, il Fiume d'Oro e il Mare delle Ombre garantiscono alla provincia successo e buoni guadagni dal punto di vista commerciale. È anche piuttosto sicura in quanto protetta in quasi tutte le direzioni dalle altre province del Nathar. Nella provincia di Nodos regna la principessa Sofia Veladina. Il precedente sovrano, il principe monarchico Timon Kassandros, è al momento condannato a vivere in esilio in un'isola del Mare delle Ombre. Dicono che sarebbe dovuto essere ucciso, ma che la principessa Sofia non abbia voluto accettare l'idea dell'ennesima uccisione di un nobile.

## **La provincia settentrionale di Ghedos**

La provincia di Ghedos fu divisa in due parti a causa della questione della frontiera tra il Dantos e il Nathar. Ghedos Settentrionale è rimasta al Nathar, Ghedos Meridionale al Dantos. Ghedos prima era una provincia ricca e benestante, ma le sue città e i suoi luoghi di commercio più ricchi fanno ora parte, ormai da molto tempo, del regno di Dantos.

Recentemente il Nathar ha ripreso sotto il proprio dominio Ghedos Meridionale per proteggerlo dai silenziosi. La provincia di Ghedos non fu comunque unita, e Ghedos Meridionale è ora un granducato. Attualmente l'unica città un po' più grande di Ghedos Settentrionale è Margova, che si trova alla frontiera settentrionale, e dove ci sono meno di tremila abitanti. La provincia è governata dal principe Dergus Bellicoso Pelorian che governava già prima dell'età imperiale e che combatté nella rivoluzione contro molti dei suoi duchi monarchici. I conti di Margova sono i conti Luviani, Elybriani e Peloriani.

La città più grande di Ghedos è Guthmark, che si trova al confine con il Dantos, e da dove il governatore Ezter Briaria amministra il Ghedos Meridionale. Guthmark, costituita da cinquemila abitanti, è governata comunque in pratica da Roderik Pelorian, un duca fedele al re del Dantos e in precedenza principe di Ghedos Meridionale. Il duca Roderik Pelorian è il figlio del cugino del principe di Ghedos Settentrionale, Dergus Pelorian. Molti dei duchi e dei conti di Ghedos Meridionale sono comunque grati al Nathar per la sua salvezza, anche se in realtà preferirebbero essere una provincia dell'autonomo Dantos, invece che un granducato alle dipendenze del Nathar.

La provincia di Ghedos Settentrionale è divisa in sei feudi, ognuno dei quali è governato da un duca o da una duchessa. I feudi sono Margova, Fastgard, Ghedova, Helmstan, Dernholt e Bralon. Solo Margova è una vera città, gli altri sono in pratica solo dei villaggi ricchi.

Fastgard è il più occidentale dei feudi ed è situato sul Fiume Spumeggiante tra Sereva e Margova. Di Fastgard fa parte anche la zona più orientale del Bosco Maledetto, e di là partiva in antichità la strada verso ovest che porta alla città, ora in rovina, di Dalor. Fastgard è governato dalla duchessa Elena Elybrina, al di sotto della quale si trovano i conti Elybriani e Veladiani.

Ghedova si trova nelle profondità della Foresta di Fumo, e lì vicino c'è la miniera di ferro e di stagno che procura metallo a tutta Ghedos, e anche oltre. Ghedova è attraversata dalla Strada della Foresta che oggi viene chiamata anche Strada delle Spade – la strada parte da Sereva e finisce a Sarkos, ma i soldati la usano anche per andare a Bralon. Ghedova è governata dal duca Diomedes Geryon, conosciuto per la sua sbadataggine, ma anche per la sua gentilezza. I conti di Ghedova sono quasi tutti Narathili.

Helmstan è una città abbastanza civile, la quale ha stretti legami commerciali sia con Margova Occidentale che con Sarkos Orientale. La terra della regione di Helmstan è fertile e ci sono molti villaggi agricoli prosperi. Helmstan è governata dall'ostinata e fastosa duchessa Silvia Helmstan. I conti al di sotto della duchessa sono principalmente Peloriani e Arathuini.

Dernholt si trova a sud, nel punto in cui il Fiume degli Uccelli e il Fiume della Sera si incontrano. Dernholt è il feudo più meridionale di Ghedos e vive soprattutto grazie alla coltivazione dei terreni debbiati e alla produzione del catrame. Dernholt è governata dalla bella ed intelligente duchessa Doria Pelorina. I Conti di Dernholt sono Peloriani e Veladiani.

### **Il feudo di Bralon**

Il più occidentale dei feudi di Ghedos è Bralon, che è governato dal duca Gaius Petronius, conosciuto per la sua amarezza ed il suo orgoglio. Il nobile Gaius Petronius, che in passato era un cavaliere senza terra ed ora è duca, ebbe il buon senso di appoggiare l'imperatore durante la rivoluzione e prese il posto della vecchia duchessa di Bralon, Serovia Luviani, ora deceduta. Secondo alcuni discendenti di Serovia il feudo spetterebbe invece a loro.

La cittadina di Bralon è diventata una base militare importante nella battaglia contro i silenziosi, perché nella parte meridionale si trova la capitale di Ghedos Meridionale, Guthmark, e un po' più ad est Barostan, che è sotto il controllo dei silenziosi.

Oltre alla capitale, dei feudi fanno ancora parte quattro villaggi, tre dei quali si trovano nel lato nord del Fiume della Sera, come del resto anche Bralon stessa. Il quarto, Evergard, si trova sulla Strada delle Spade, ed è un luogo di sosta popolare. Evergard è il villaggio del carismatico ma megalomane conte Brutus Narathil.

Il più occidentale dei villaggi, nel feudo di Bralon, è Ramon, governato dalla vecchia e velleitaria contessa Hera Petronia. Il villaggio che si trova tra esso e Bralon, Luvianburg, è governato dal conte stregone Teizpes Luvian, un personaggio noto per la sua spudorata presunzione. Il villaggio più orientale, Deermark, è molto vicino all'area dei silenziosi e perciò una parte dei cittadini è fuggita. Il conte di Deermark è il temerario e leale Athos Pelorian. I villaggi si trovano a circa due giorni di distanza l'uno dall'altro.

### **La città di Bralon**

Gli abitanti di Bralon sono per la maggior parte agricoltori. La presenza dell'esercito e dei rifugiati dantosiani ha inciso fortemente sulle riserve alimentari della città, e molti abitanti hanno cominciato anche a dedicarsi alla caccia. Da Bralon vengono esportati catrame, birra e pellicce, i principali articoli di importazione sono invece metalli, vini e tessuti.

Nella città ci sono circa cento case dove abitano 800 abitanti. Ora nella città si sono stabiliti anche due reggimenti, ai quali appartengono in totale circa 150 uomini. Inoltre la città è spesso visitata da vari commercianti e da numerosi soldati.

La somma sacerdotessa dei disanioni dei feudi è Madelgarde Aquila, conosciuta per la sua suscettibilità ed ostinatezza. Lo stregone al servizio del duca è il giovane e mellifluo Ozrik il Perfido. Lo sceriffo del feudo di Bralon è Theron Pelorian, combattitore perseverante e abile cacciatore. Il capo delle guardie di Bralon è invece Melanos di Ferro, un vecchio guerriero coperto da cicatrici di guerra.

La città è stata costruita nella zona a nord del Fiume della Sera ed è divisa in quattro quartieri. A sud-ovest c'è la zona portuale dove ci sono le casette dei pescatori, i magazzini ed un mulino. A sud-est invece c'è il Quartiere dei Nobili, dove si trovano il castello del duca, la torre dello stregone, i templi e le abitazioni dei mercanti più ricchi. A nord-est ci sono soprattutto abitazioni, ed anche

una stalla, però attualmente l'esercito si è impossessato di gran parte del quartiere e vi ha costruito una baracca ed ha innalzato delle tende.

Il quartiere nord-occidentale è conosciuto come Quartiere dell'Artigianato perché lì si trovano un barbiere, una maglieria, un panificio, una fabbrica di birra e un negozio d'abbigliamento. Lì abitano anche cinque calzolai, tre guaritori, tre pellicciai, tre sarti, due barbieri, un muratore, un falegname, un fabbricante di candele e un gioielliere. Spesso essi comprano la loro materia prima dai viaggiatori o dai paesani della regione e poi la rivendono a casa propria o al mercato.

Con l'esercito, nel Quartiere Militare si sono stabiliti un armaiolo, un sellaio, un macellaio ed un medico. Le guardie della città si occupano dell'ordine, ma nel Quartiere Militare non hanno praticamente potere.

Nella città ci sono da molto tempo due taverne, il Nido della Cornacchia e il Boccale di Ersius. Prima i ricchi commercianti, i sacerdoti, gli stregoni, i membri dei reggimenti della Guardia, i domestici e gli artigiani andavano a Ersius nel Quartiere Militare, mentre gli operai, gli agricoltori e la plebaglia andavano al Nido della Cornacchia nel Quartiere Portuale. Oggi il Boccale di Ersius è frequentato soprattutto dall'esercito, mentre il Nido della Cornacchia è frequentato da gente di tutti i tipi. La locanda Porto di Passaggio, che si trova nel Quartiere dell'Artigianato, prima era un posto dove i viaggiatori potevano mangiare e anche alloggiare, ma adesso si sta trasformando in taverna.

Nella città c'è una strada principale e due porte importanti. La Strada delle Spade attraversa la Porta Orientale a Sarkos e a Barostan. Dalla Porta Occidentale, la Strada delle Spade continua verso Ghedova, però di là parte anche la Strada di Margova a nord-ovest verso Helmstan. A nord della strada rimangono il Quartiere dell'Artigianato e il Quartiere Militare, a sud il Porto e il Quartiere dei Nobili.

In mezzo ai quartieri, la Strada delle Spade si trasforma in un Mercato, dove di solito ci sono contadini e artigiani che vendono i loro prodotti. A volte i mercanti che vengono da un po' più lontano si fermano al Mercato a vendere dei bei gioielli, degli oggetti misteriosi o delle squisitezze dei paesi lontani. Una volta alla settimana c'è molta gente al Mercato, e dopo il raccolto c'è un altro mercato molto grande, a cui accorrono numerosi gli abitanti provenienti dalle diverse parti della regione.

Intorno alla città ci sono cinque chilometri di campi, ma solo nella parte a nord del Fiume della Sera. L'altro lato del fiume apparteneva ancora fino a poco tempo fa al Dantos, e non è coltivato. Lì il terreno è comunque buono, e molti nathariani vorrebbero poterlo coltivare ora che Ghedos Meridionale è un granducato di Nathar. C'è sempre più bisogno di cereali, e il popolo agisce ai limiti della legalità pur di ottenerli.

## **LA STORIA**

Nel Nathar si fa ricerca storica quasi esclusivamente all'Università di Gaidava – forse anche presso l'Alta Torre. I vecchi tempi vivono comunque nella mente del popolo, attraverso le favole e i racconti, anche se possono sempre cambiare a seconda da chi li racconta. Gli avvenimenti storici principali vengono comunque raccontati allo stesso modo in tutto l'impero.

## **L'origine del mondo**

All'inizio c'era l'inverno eterno. Non c'era il sole, non c'era la luna. C'era un'infinita e fredda oscurità. Gli dei vivevano nei ghiacciai e facevano la guerra contro i pira, il padre degli dei si chiamava Makhios e il signore dei pira si chiamava Dugankis. In breve tempo i dei vinsero i pira e il ghiaccio restò deserto e vuoto. Ogni giorno era uguale all'altro. Gli dei videro che così non poteva continuare.

Così Makhios realizzò un buco nel cielo e da lì uscì il sole. I raggi del sole raggiunsero il ghiaccio, che si sciolse trasformandosi in uno stagno. Il sole continuò a splendere e dall'acqua nacque il primo mare. Poi Makhios prese i piedi di Dugankis, e fece con essi i primi pesci. E gli altri dei fecero lo stesso con gli altri pira.

Poi Makhios prese le mani di Dugankis e fece i primi uccelli del cielo che volassero nell'aria. E gli altri dei fecero lo stesso con gli altri pira.

Poi Makhios prese il corpo di Dugankis, lo strappò a metà, e fece i primi animali della terra. E gli altri dei fecero lo stesso con gli altri pira.

E gli dei videro che così era buono. I ghiacciai e le acque ghiacciate erano pieni di vita: animali piccoli e grandi, che volavano, camminavano, nuotavano e stavano immobili. E così continuò a lungo.

## **La creazione dell'uomo**

Gli dei videro che mancava ancora qualcosa. Nessun essere della terra si ricordava delle imprese degli dei. Nessun essere era stato creato ad immagine degli dei. Così Makhios prese la testa di Dugankis e creò l'uomo. E gli altri dei ammirarono il suo lavoro.

L'uomo attraversò il ghiacciaio e gli dei gli donarono numerosi regali. L'uomo ricevette la capacità di pensare, di parlare, di dare nomi. E così l'uomo diede il nome a tutti i pesci del mare, a tutti gli uccelli del cielo e a tutti gli animali del ghiacciaio. E l'uomo chiamò il mondo Valenor, che significa Terra della Luce.

All'uomo fu assegnato il compito di controllare tutti gli animali di Valenor e di utilizzarli nel modo migliore. E l'uomo si trovava bene, però era ancora solo.

E per la prima volta dalla creazione del mondo Makhios non seppe cosa fare. Ma venne allora Venita, la moglie di Makhios, e notò che l'uomo non aveva una compagna come tutti gli animali e gli dei. E così Venita creò una compagna per l'uomo, e l'uomo chiamò la compagna donna e se stesso uomo.

Così la donna e l'uomo vissero a lungo contenti insieme. Ebbero figli e nipoti, ognuno dei quali scelse un mestiere e creò una famiglia. Costruirono villaggi e città e andarono a caccia. Così nacque la stirpe degli uomini.

## **I tempi iniziali**

Poi i pira cominciarono a risvegliarsi. Ricominciò la guerra degli dei, ma la gente non era più al sicuro nel ghiacciaio, diventato ora un campo di battaglia. Così Makhios tolse il manto di ghiaccio dal sud e vi creò foreste da essere abbattute, piante da essere coltivate, bacche e frutta da essere mangiate. E così gli uomini si trasferirono nella terra scelta per loro dagli dei.

Però i pira non erano contenti. Dugankis, l'imperatore dei pira, creò delle bestie a sua immagine. Creò orchi ed elfi, silenziosi e gnomi, e li mise ad abitare nelle foreste e nei deserti di Valenor, e mise odio eterno tra i figli dell'uomo e i figli dei mostri.

Gli uomini erano comunque forti e avevano la protezione degli dei. Si scavavano rocce, si bruciavano foreste, si costruivano villaggi e città, si facevano guerre. Ben presto tutte le zone esplorate di Valenor furono sotto il controllo degli uomini.

Le piccole città-stato e i villaggi-comunità si trasformarono pian piano in stati e piccoli regni, che combattevano tra di loro per questioni di frontiera. I barbari che abitavano nelle Terre Crudeli del nord ogni tanto attaccavano e gli uomini avevano paura degli esseri sconosciuti, creati dai mostri che abitavano nelle profondità delle foreste oscure.

Presto o tardi, i piccoli regni degli uomini si unificarono in seguito a guerre e contratti e diedero inizio al grande Impero di Nathos. Cominciò la lunga età dell'oro di Nathos. Si costruirono strade, città e scuole, e i dipartimenti militari difendevano l'impero contro gli aggressori. La pace regnava e la gente visse in ricchezza per molti secoli.

Il lusso di Nathos fece nascere rancore negli altri popoli. Ad est, da parte dei silenziosi c'era odio verso tutti gli uomini. Al sud il popolo degli orchi covava il desiderio di guerra nei confronti dell'impero del nord. Il peggiore di tutti fu comunque Cruinne, che nacque con l'aiuto degli uomini rinnegati. Dietro la costa occidentale di Nathos c'era un piccolo isolotto di uomini rinnegati, elfi dall'anima nera ed orchi dalla mentalità di pira che combattevano ancora contro Nathos. Con l'andar del tempo, i vecchi abitanti di Cruinne riunirono sulla loro isola streghe e mendicanti, ladri e banditi, tagliagola e criminali che avevano avuto problemi con l'Impero di Nathos.

## **La guerra**

Gli imperatori, ovvero i grandi re che governavano l'Impero di Nathos, non approvavano che alcuni fossero pronti a tradire la patria per quell'isola di spergiuri. L'impero raccolse grandi truppe e attaccò Cruinne. Quando la guerra andava avanti ormai da qualche tempo, divenne chiaro che i cruiniani non avrebbero potuto vincere con le loro armi primitive e con il loro piccolo esercito e dovettero perciò comprare la difesa dalle forze del male.

Gli elfi e i druidi che conoscevano tutti gli esseri cattivi della foresta si riunirono in un grande rito a cui invitarono il più potente dei re dei mostri. Il principe dei pira apparve e disse di chiamarsi Dugankis. Dugankis diede agli abitanti di Cruinne forze sovranaturali con la condizione che alcuni di questi esseri della notte che aveva creato cedessero poi la propria anima, per l'eternità, al male; i cruiniani accettarono. Così i mostri acquistarono più potere nella loro lotta infinita contro gli dei.

E così l'insignificante Cruinne combatté il grande esercito di Nathos ed alcuni degli abitanti di Cruinne si trasformarono in furiosi combattitori con un solo obiettivo: tutto il bello deve essere ucciso!

La sconfitta di Nathos diede origine ad una guerra civile che durò per decenni. Come conseguenza della guerra, Nathos si divise in varie parti più piccole; le più grandi sono il Nathar, che si trova di fronte a Cruinne, e il Dantos, a sud-est di Nathar. Negli anni a venire tra il Dantos e il Nathar ci fu qualche disputa, ma ora i rapporti tra le due superpotenze si sono fatti più pacati. Grazie alle dispute il Dantos comunque conquistò ulteriori territori che prima facevano parte del Nathar, per cui la frontiera tra gli imperi ancora oggi attraversa la provincia di Ghedos.

I tempi dei grandi re e degli imperatori sono passati. L'Impero di Nathos si è diviso, ma una parte di esso ancora oggi ripensa ai vecchi tempi di gloria e sogna di ricostituire, un giorno, l'Impero di Nathos, il glorioso Impero di Nathar!

### **La storia recente**

Sedici anni fa: l'imperatore Zangavius sale al potere nel Nathar spodestando il re Aldrion VI Sergius. L'ascesa al potere divide tutta la nobiltà in due: mentre alcuni difendono la vecchia monarchia altri vogliono aumentare l'onore del Nathar sotto la guida del nuovo imperatore. Dopo il colpo di stato, i nobili a favore del re vengono giustiziati o imprigionati. Le persone fuggite vengono ancora perseguite in quanto traditori della patria.

Quindici anni fa: il re di Dantos, Fetus II, muore in circostanze misteriose, e ascende al trono suo nipote Sargus III.

Quattordici anni fa: Zangavius aumenta il contingente militare, in molte regioni ogni giovane deve arruolarsi per un anno nell'esercito del Nathar dopo essere diventato adulto.

Tredici anni fa: le tasse vengono aumentate e, a causa di ciò, il popolo è scontento. La durata del servizio militare viene aumentata da uno a tre anni.

Dodici anni fa: il guerriero trodai Aranius, apparentemente il capo del movimento ribelle, che era riuscito ad infiltrarsi alla corte di Zangavius, viene catturato e messo in prigione. Il re di Cruinne, Celyn XIV, muore e suo figlio Celyn XV viene incoronato re.

Undici anni fa: gli abitanti delle città ottengono dei diritti speciali che invece i contadini non ricevono.

Dieci anni fa: si comincia a riparare la rete stradale del Nathar che è caduta in rovina, in particolare le grandi strade. Il popolo finalmente comincia a sentire che le tasse vengono ben usate.

Nove anni fa: l'imperatore Zangavius prende come apprendista lo stregone Sarnacht. Zangavius crea la Gilda dei Guaritori, che viene ingaggiata per andare in giro nelle città ad occuparsi dei malati e degli anziani.

Otto anni fa: il re di Cruinne, Celyn XV, sposa una nobildonna chiamata Isandra.

Sette anni fa: i nobili, gli stregoni, i sacerdoti e gli ufficiali dell'esercito imperiale non hanno più l'obbligo di pagare le tasse.

Sei anni fa: la durata del servizio militare aumenta da tre a cinque anni.

Cinque anni fa: cominciano a girare delle voci secondo cui l'erede della casa reale dell'Impero di Nathar sarebbe ancora vivo da qualche parte. Le tasse degli agricoltori e degli operai che vivono in campagna vengono aumentate.

Quattro anni fa: gli abitanti delle città ottengono ulteriori diritti speciali che invece i contadini non ricevono.

Tre anni fa: il clero disaniiano dichiara l'imperatore Zangavius un dio.

Due anni fa: i silenziosi dichiarano guerra contro il Dantos e subito l'attaccano. Si cominciano a costruire delle fortezze alla frontiera orientale con il Nathar e si cominciano a trasferire numerose truppe imperiali alla frontiera sud-orientale per difendere il Nathar contro un possibile aggressore.

L'anno scorso: gran parte del Dantos è nelle mani dei silenziosi. Il Nathar dichiara la provincia dantosiana di Ghedos Meridionale suo granducato e comincia a proteggerla militarmente. La provincia occidentale di Dantos, Malthos, crea un'organizzazione difensiva insieme al Miran.

L'anno corrente: i silenziosi conquistano il Dantos. Dopo essersi impossessati delle province di Shados e di Tanthar, si fermano alla frontiera. Gli attacchi dei soldati del Nathar vengono respinti con una forza inaudita, però i silenziosi non continuano l'avanzata. Grandi perdite alla frontiera conducono ad una campagna di reclutamento ancora più vasta, nel Nathar.

### **La donna che si trasforma in un orco**

C'era una volta un villaggio dove abitavano un uomo ed una donna. L'uomo era silenzioso e modesto, sua moglie invece era una vera e propria bisbetica che sgridava il marito in continuazione e a volte lo picchiava. Gli altri uomini del villaggio a volte avevano pietà di lui, a volte lo deridevano.

Un giorno, quando l'uomo ne ebbe abbastanza, se ne andò in una città vicina dove abitava uno stregone. L'uomo chiese allo stregone di dare una lezione alla donna, ma lo stregone rispose soltanto "Se ne occuperà la natura." L'uomo non si accontentò di questo e chiese aiuto alla dea della casa Venita, ma la risposta fu la stessa. Provò allora a chiamare gli spiriti che abitavano nella città e infine provò a chiedere aiuto al principe dei pira Dugankis, ma la risposta fu sempre la stessa. "Se ne occuperà la natura."

Non passò molto tempo che la donna si ammalò. L'uomo si rallegrò sperando di potersi finalmente liberare della terribile moglie. Alla donna comparvero delle macchie verdi sulla pelle e le venne il mal di denti. Entrambi si meravigliarono di una cosa del genere e nessuno nel villaggio riusciva a capire da che cosa dipendesse.

Passò una settimana, poi un'altra, e le condizioni della donna non miglioravano. Una mattina l'uomo si svegliò a fianco della donna e notò che la donna si era trasformata in orco. Il viso era completamente grigio, gli occhi erano piccoli come quelli di un maiale, e la bocca era diventata un grugno con le zanne. Il suo carattere era ora ancora più cattivo di prima e i pugni più forti, e la donna naturalmente diede la colpa all'uomo per quello che era successo. Così la natura se ne era

occupata ed ebbero una lezione sia la donna cattiva, che l'uomo, il quale non sapeva parlare con la propria donna.

## **LA RELIGIONE**

Il mondo degli abitanti del Nathar è pieno di spiriti e di magia ed anche di animali e di orchi. Gli uomini hanno imparato a convivere con tali esseri perché tutto proceda bene.

Gli dei esistono concretamente, ma si manifestano soprattutto come forze della natura e come eventi inspiegabili. Si sa che al nord, nei ghiacciai eterni che si trovano al di là delle Terre Crudeli, gli dei ancora oggi fanno la guerra contro i pira. Quando gli dei non sono in guerra abitano nella Montagna degli Dei al centro del Nathar.

In alcuni giorni festivi o in un momento particolarmente difficile si può fare un piccolo sacrificio o rito per far rimanere gli dei dalla propria parte. Raramente si ha il coraggio di chiedere dei favori agli dei, perché spesso essi sono suscettibili e non considerano in maniera positiva la gente arrogante. Gli dei non sono però crudeli o implacabili, ma considerano il loro lavoro principale l'occuparsi dall'equilibrio della natura. Lo stato di Nathar favorisce una certa teologia disaniiana, mentre altre religioni vengono considerate pagane, però non c'è alcun tipo di persecuzione religiosa.

I disaniiani credono che gli uomini siano sottomessi agli dei così come lo è la plebe nei confronti dei nobili. Gli uomini devono essere modesti e vivere la propria vita in maniera remissiva nei confronti degli dei e dei loro messaggeri profani, i sacerdoti. Non è appropriato chiedere favori agli spiriti della natura, essi possono però premiare un fedele serviente quando sono di buonumore.

Gli dei nathariani (sadir) generalmente sono idolatrati in tutta la regione del precedente Impero di Nathos, ma in particolare nel Nathar e nel Dantos. A Gethar si conoscono i veri dei, ma oltre ad essi si idolatrano anche numerosi spiriti della natura meno importanti. A Cruinne si idolatrano cinque dei, tra cui gli dei della morte, del male e della guerra, ed essi sono diversi dagli dei che vengono idolatrati nel Nathar. Qua e là ci sono dei templi del dio cruiniano del male, Riunas, dove i sacerdoti cattivi sacrificano esseri umani e fanno altre cose orribili.

Nell'Eksos prevale il modo di pensare murrosiano, il quale proibisce di idolatrare gli dei e di usare la magia. Nel Miran si è principalmente disaniiani, ma la magia viene spesso considerata più importante degli dei.

Qua e là nel Nathar sud-orientale girano i mistici neucaniani, i quali credono che gli uomini siano alla pari degli dei. Il neucaismo viene chiamato anche strada delle mille maschere. I neucaniani vengono accusati spesso di fomentare le rivolte e non piacciono affatto ai sacerdoti disaniiani.

## **Gli spiriti nel mondo**

Il mondo è pieno di spiriti: in ogni essere vivente vive uno spirito, le piante hanno uno spirito, le pietre hanno uno spirito, e alcuni credono addirittura che i morti rimangano a vivere vicino a dove abitavano o a dove sono morti. Gli spiriti sono dappertutto. La maggior parte degli spiriti sono piccoli ed insignificanti, e non bisogna ascoltarli troppo. Più forte diventa lo spirito, più potere ha però anche nei confronti delle cose profane.

I piccoli spiriti possono lasciar cadere degli oggetti, dar fastidio agli animali, causare delle malattie oppure uccidere delle piante. Essi di solito vivono nei boschetti sacri o nei cortili. Si cerca di ingraziarsi gli spiriti dei dintorni sacrificando loro per esempio una ciotola di panna la sera oppure un gallone di avena in ogni raccolto. Il più delle volte i piccoli spiriti comunque abitano in qualche vecchio albero o in un animale particolare.

Gli spiriti più grandi possono essere spiriti della foresta o angeli custodi, e spesso vengono chiamati piccole ombre, fuochini o spiriti del tempo. Spesso hanno un nome e ad essi si fanno sacrifici e si chiedono loro dei favori una volta entrati nel loro territorio. Essi comandano spesso gli spiriti più piccoli dei dintorni e alcuni di essi cercano di acquistare più potere per poi poter diventare dei.

Gli dei sono più potenti degli spiriti. Di solito sono spiriti di un certo campo della vita e spesso comandano un intero esercito di spiriti più piccoli. Si dice che gli dei vivano nella Montagna degli Dei, anche se molti di essi sono anche dei di qualche grande regione o regno.

La sfera d'influenza degli dei e degli altri spiriti varia, ma non necessariamente si idolatrano dei diversi a seconda che ci si trovi al nord o al sud. Inoltre una creatura che da qualche parte può essere conosciuta come fantasma insignificante, da qualche altra parte può essere un grande dio. I segreti del mondo spirituale non sono infatti completamente chiari ai mortali.

## **Gli dei**

Makhios il Grigio è il dio supremo e il signore di tutti gli dei. Makhios creò il mondo. Nel cielo appare sotto forma di tempesta e tuono. Makhios visita ogni tanto i popoli della terra sotto varie forme. In quella vera, nella forma divina, somiglia ad un vecchio uomo, alto, con la barba grigia riccia e con uno spesso mantello grigio, e può avere un bastone di quercia in mano. Le forme tipiche assunte da Makhios sono ad esempio un grande toro, un cavallo, un'aquila e un grifone. Di solito dietro tutti i grandi miracoli e le grandi catastrofi c'è Makhios, quindi è meglio cercare di entrare nelle sue grazie. Molti considerano Makhios il Grigio anche il dio della giustizia.

Venita è la moglie di Makhios ed è la dea della casa, dell'amore e dell'agricoltura. Venita è una bella donna dalle forme rotonde e dai capelli lunghi, biondi come il grano. È la dea delle famiglie, delle madri, dei bambini e degli agricoltori, a lei è dedicato di solito un piccolo altare vicino ad ogni focolare ed è effettivamente la dea più idolatrata nelle città e nei villaggi. Si chiede a Venita protezione per il matrimonio mettendo una conchiglia o una spiga di grano sotto il letto matrimoniale.

Solonus il Viandante è il figlio di Venita e di Makhios ed è il dio nathariano del sole e del tempo. In tempi antichi egli fu idolatrato con molto entusiasmo, ma perse piede, specialmente nelle città, con lo sviluppo dell'astronomia. Ogni inverno ad egli si dedicano dei sacrifici quando la notte è più lunga e il levar del sole alla mattina non è completamente sicuro... Quando Solonus incontra gli dei (di notte e durante un'eclisse di sole), appare come un uomo dai capelli color oro e dagli occhi rossi. Durante ogni inverno Solonus rinasce, in primavera è un giovanotto e in autunno già un uomo vecchio – e così viene considerato anche il dio del tempo e gli vengono chieste a volte delle profezie. Solonus non è sposato con Estia, ma ogni estate Solonus ed Estia si innamorano nuovamente, Estia tradisce suo marito Safanus e fa l'amore con Solonus. I figli di Estia e di Solonus sono fuochini, spiriti del fuoco, che a volte fanno da osservatori degli dei sulla terra.

Golos è il dio della morte e della Luna. A volte è estremamente angosciato, a volte estremamente corrotto, sempre tutto alla massima potenza. È il fratello di Solonus ed insieme a Solonus vigila il

mondo mortale osservando il passare del tempo. Quando qualcuno muore c'è Golos presente e lo porta alla Luna, dove vivono tutti i morti. Golos e Solonus non si incontrano mai, però vanno d'accordo. Golos governa il regno dei morti che di notte appare nel cielo come Luna ma di giorno è al di sotto del mondo mortale. Golos decide anche se le anime dei morti debbano andare nelle Stanze dell'Elogio o nelle Stanze dell'Oblio. Golos passa gran parte del suo tempo a festeggiare con i morti nelle Stanze dell'Elogio, oppure a controllare che l'atmosfera nelle Stanze dell'Oblio sia cupa a sufficienza. Dicono che sia pallido come la parte luminosa della Luna e che si vesta di nero come la parte oscura della Luna.

Jan Mathus ed Estia sono fratelli, e sono figli di Golos e della dea dell'arte Minerva. Jan Mathus vive nei mari e nei laghi e non partecipa molto alle cose degli dei. È il dio del mare, dell'acqua, della pesca e delle mareggiate. Alcuni lo considerano anche il dio del tempo, ma secondo il giudizio generale è Makhios colui che si occupa del tempo. Jan Mathus appare soprattutto sotto forma di uomo vestito di alghe e imputridito nell'acqua, con una fiocina o una rete da pesca in mano.

Dugankis è il padre dei mostri. Nonostante sia un pira, alcuni lo considerano un dio, in particolare del tradimento, dei criminali e dei mostri. Pochi idolatrano Dugankis, ma usando il suo nome si può bestemmiare e si può minacciare. Dugankis è il capo dei mostri, dei pira e degli altri esseri del male nella lotta contro gli dei. Si dice che Dugankis abbia una pelle dal colore rosso sangue e le gambe e le corna di un caprone. Si raccontano tante storie su questo dio delle bugie, e di solito non si è d'accordo sulla sua origine, non si sa se sia figlio illegittimo di Makhios, un uomo cresciuto dai mostri e adottato dagli dei oppure un sovrano salito al potere tra i pira. L'unica cosa certa è che ha vissuto tra gli dei fin dall'inizio dei tempi, e tutti sanno che se dovesse cominciare la guerra egli volterebbe le spalle agli altri.

Geros, ovvero l'uomo delle renne selvatiche, è il signore delle foreste, degli animali e della caccia. È un uomo peloso che passa molto tempo nelle foreste tra gli animali. Alcuni credono che in testa abbia le corna di una renna selvatica, altri invece dicono che spesso vada in giro nelle foreste con sembianze di renna selvatica.

Il dio della guerra è Ersius Prosperus, il quale conduce la continua lotta degli dei contro i pira, i mostri ed altri nemici degli dei. Si dice che Ersius fosse un mortale che decise di aspirare alla divinità. Gli dei gli fecero compiere numerosi tipi di imprese, come guerre da vincere ed altro, ammettendo infine che Ersius era alla loro altezza e prendendolo tra di essi. Fu forse allora che Safanus rinunciò al suo titolo di dio della guerra cedendolo ad Ersius. Ersius Prosperus usa la spada Ladinor, forgiata da Waldior.

Il dio dei fabbri e dei metalli è Waldior l'Anima di Ferro, un fabbro e uno stregone leggendario. Waldior era all'inizio metà uomo e metà elfo, ma diventò un dio come Ersius Prosperus. Alcuni sostengono che Waldior sia pazzo, ma le armi da lui forgiate sono le più belle che si siano mai viste a Valenor.

Estia delle Fiamme è invece la dea del fuoco, e la si può vedere con le sembianze di donna di mezza età, dalla pelle scura e dai capelli rossi che sono sia capelli che fuoco. Estia delle Fiamme è la moglie di Safanus e l'amante di Solonus, nonché la madre dei fuochini.

Kuros è il messaggero degli dei e il dio del commercio, dei viaggiatori e dei ladri. Va e viene infaticabilmente dalla Montagna degli Dei ai luoghi dei mortali portando la parola degli dei al popolo comune. Kuros può essere visto sotto forma di uomo giovane con le ali di aquila sulle

spalle. Si dice infatti che ebbe origine quando una grande aquila bianca volò direttamente verso il sole, diventò una bella donna e si accoppiò con Solonus.

Aurora la Saggia è la moglie di Kuros. È la dea degli artigiani e dei dotti. Anche se agli stregoni non importa degli dei, quando hanno bisogno di un favore dall'alto vanno da Aurora. Aurora è una giovane donna dai begli occhi grandi e dai capelli color argento. A volta si mostra anche con sembianze di una civetta.

Safanus lo Sfregiato è il marito di Estia e il precedente dio dei fabbri e della guerra. Oggi Ersius Prosperus e Waldior l'Anima di Ferro hanno soppiantato Safanus, il quale è diventato un eremita amareggiato. Alcuni dei vecchi guerrieri comunque ancora chiedono appoggio a Safanus per le loro armi e le loro battaglie.

Altri dei importanti sono il dio dell'amore innocente Lenos, la dea dei poeti, dei trovatori e degli artisti Minerva e il dio del vino e delle feste Fabius.

Qualche tempo fa i sacerdoti disaniani hanno dichiarato all'unanimità di aver saputo che anche l'imperatore Zangavius è recentemente diventato un dio. Si dice che lo stesso Makhios gli abbia detto di governare il Nathar e, come premio, ora che il compito è riuscito nel migliore dei modi, lo abbia fatto diventare un dio. All'imperatore Zangavius si può chiedere successo nel governo, per la guerra e per il Nathar. Inoltre egli è il portavoce personale di Makhios, così che Nathar è in realtà sotto il regno indiretto dello stesso imperatore degli dei. Per ora il popolo non ha accolto Zangavius nella religione di tutti i giorni, anche se i sacerdoti insistono perché ciò avvenga.

## **Gli spiriti**

Il mondo è pieno di spiriti che si vedono ogni tanto. I più conosciuti sono i fuochini, che sono messaggeri degli dei, gli spiriti volanti del tempo, il popolo grigio che piange i morti e le piccole ombre che riflettono varie forze della natura.

I fuochini sono figli illegittimi della dea del fuoco Estia e del dio del sole Solonus, essi nascono ogni estate calda. Sono messaggeri degli dei sulla terra e osservano la vita dei mortali. A volte gli dei partecipano tramite essi alle azioni profane, quando non hanno tempo di apparire di persona. I fuochini sono esseri rossi, di fuoco, e di essi si dice che si muovano come le fiamme.

Tutte le piccole ombre sono donne. Spesso influiscono sulle cose dei mortali e in caso di bisogno si può chiedere loro aiuto. In diverse parti del Nathar gli spiriti delle ombre sono conosciuti come spiriti del sonno, ballerine, spiriti delle foreste, spose del cielo, figlie dell'acqua e incantatrici, e si dice che tutte queste creature abbiano diversi poteri e diverse sfere d'influenza. Le piccole ombre fanno volentieri dei favori, però vogliono sempre essere pagate - ad esempio con il primogenito. Le piccole ombre sono dei fantasmi senza corpo che di solito abitano all'interno di alberi, sorgenti, pietre o costruzioni. Spesso le abitazioni delle piccole ombre sono considerate dei luoghi sacri. Al chiaro di luna escono a ballare e appaiono come delle belle donne, in parte trasparenti. Si dice che le piccole ombre abbiano un carattere furbo ed impaziente.

Gli spiriti del tempo sono degli spiriti della natura che si dedicano fortemente a qualcosa e che volano con le ali da pipistrello sopra le foreste ululando in maniera spaventosa.

Le donne grigie e gli uomini grigi sono degli spiriti della natura innamorati di un mortale, il cui amato, o amata, è morto tempo fa. Non sono mai riusciti a superare il dolore e si lamentano tristemente vicino al luogo in cui è morto l'amato.

## **Il calendario**

Il calendario di Nathar comincia nell'anno in cui il primo grande re dell'Impero di Nathos, Valius l'Unificatore, ritornò a Gaidava da una campagna militare durata vari anni, il cui risultato fu l'Impero di Nathos. Il calendario valiano divide il tempo in periodi di dodici unità, secondo il vecchio modo di calcolare, anche se tutto il resto del Nathar ha adottato il sistema decimale.

In un giro ci sono dodici periodi, in un periodo dodici anni e in un anno dodici mesi. Di solito quando si parla degli anni si menzionano comunque soltanto il periodo e l'anno – un po' come da noi spesso si lascia il secolo. Secondo il calendario valiano ora comincia il terzo anno del sesto periodo del settimo giro, cioè il 927esimo anno dopo il ritorno di Valius l'Unificatore. Alcuni sanno che il VII.6.III è l'anno 316 secondo il calendario di Cruinne.

L'anno viene diviso in quattro stagioni: inverno, primavera, estate ed autunno. L'anno comincia dal giorno più buio dell'inverno ovvero dal solstizio d'inverno. Ci sono 372 giorni in un anno e l'anno si divide in dodici mesi di 31 giorni. I mesi sono: mese del rovesciamento, mese del gelo, mese della mitigazione, mese del terreno debbiato, mese del nodo, mese della foresta, mese del grano, mese del raccolto, mese del vento, mese dell'autunno, mese dei morti e mese dell'inverno.

Una stagione dura tre mesi e l'anno cambia nel bel mezzo dell'inverno. Così il mese dell'inverno, il mese del rovesciamento e il mese del gelo sono mesi invernali, nel mese della mitigazione comincia la primavera, nel mese della foresta l'estate e nel mese del vento l'autunno. Il primo mese dell'anno (il mese del rovesciamento) dura dal 21 dicembre al 20 gennaio.

Giorni festivi per tutti sono il solstizio d'inverno e d'estate e la festa del raccolto. Il solstizio d'inverno, che segna il primo giorno dell'anno e che cade durante l'inverno, viene considerato il giorno in cui la luce vince il buio, ma la notte precedente è molto temuta, perché nessuno sa se la mattina successiva il sole sorgerà ancora. Infatti durante la notte spesso si fanno sacrifici a Solonus per far sorgere di nuovo il sole sul Nathar. Quando poi il sole effettivamente sorge, si festeggia dando regali alla famiglia e agli amici.

Il solstizio di primavera è il giorno di Venita, e allora si festeggiano la bellezza e la gioventù. Tradizionalmente nel giorno di Venita nei villaggi e nelle città si fanno grandi feste dove i maghi e gli intrattenitori mostrano tutte le loro capacità e dove si fanno sacrifici agli dei con la speranza di un buon raccolto.

Il solstizio d'estate, ovvero il primo giorno del mese del raccolto, è anche il giorno di Makhios. Durante questo giorno in tutta Nathar si fanno grandi feste dove ci si diverte, si mangia e soprattutto si beve birra e si nuota molto. Si dice che se si beve birra, Makhios farà piovere in abbondanza nell'anno successivo. Durante i giochi d'acqua di solito si spruzza l'acqua sugli altri e si dice: "Che piova!"

Nel primo giorno del mese del vento c'è il giorno del raccolto, ma di solito si comincia a festeggiarlo già l'ultimo giorno del mese del raccolto, alla vigilia della festa. In tutti e due i giorni si

festeggia la fine del raccolto ballando, cantando, mangiando e bevendo. Si ringraziano gli dei, specialmente Venita, per il buon raccolto.

Il solstizio d'autunno, il primo giorno del mese dell'autunno, viene considerato il giorno dell'oscurità e del male, quando i mostri e gli spiriti cattivi vanno in giro. Le sere diventano più lunghe e i mostri tornano da dove sono venuti solo durante il solstizio d'inverno quando la luce vince nuovamente l'oscurità. Durante il solstizio d'autunno si fanno grandi falò dove si fanno sacrifici agli dei, offrendo loro cibo e bevande, perché combattano contro i mostri.

## **I POPOLI E LE REGIONI**

A Valenor diverse culture e creature si ritrovano a volte per incontri pacifici di commercio e per negoziati, altre volte per guerre sanguinose. Per la maggior parte del tempo i diversi popoli del continente di Almon cercano di vivere per conto proprio, ma non sempre è possibile evitare lo scontro tra le diverse culture.

### **Le speci**

Gli uomini sono la specie più comune dell'Almon nord-occidentale, ma certamente non l'unica. Anche se la popolazione si divide in diverse nazionalità, nelle parti più remote del Nathar, e specialmente fuori delle regioni del precedente Impero, vivono alcune creature sulle quali, nelle terre civili, non si sono sentite che storie. Qui vengono presentate le speci e le razze più comuni che si possono incontrare nel Nathar.

Gli uomini sono pelosi, semplici e sono, sotto ogni aspetto, come gli uomini moderni. Più tardi nel testo si suppone che il lettore sia in una certa misura abituato, o almeno rassegnato, a vedere uomini, quindi essi verranno usati come termini di paragone. Si moltiplicano come i conigli, quindi li si può trovare quasi dappertutto. Raggiungono l'età di circa sessant'anni – anche se i denti cominciano a cadere già a trent'anni.

Gli orchi sono dei guerrieri e cacciatori furiosi, dalla pelle grigia. Come tanti altri figli dei mostri, anch'essi vivono secondo natura. Gli orchi sono molto legati al proprio luogo d'origine e lottano all'ultimo sangue pur di difendere la propria roccia. Gli orchi possono vivere anche fino a quarant'anni, se le malattie, i parassiti o gli avventurieri non li uccidono prima. Gli orchi sono conosciuti anche come anime della roccia, cannibali e popolo di bestie. Nel Nathar gli orchi vivono nelle foreste selvagge e qualche volta anche vicino alle abitazioni degli uomini, quando portano a pascolare i maiali e aiutano la gente del posto a seguire le tracce. Non esiste una punizione per l'uccisione degli orchi, a meno che non siano schiavi di qualche uomo.

I gisti somigliano molto agli orchi, ma si dice che siano completamente marci dentro e che abbiano soltanto sete della notte eterna sulla terra. I gisti vivono principalmente nell'isola di Cruinne, e alcuni li chiamano infatti gli orchi di Cruinne. Come gli orchi, i gisti vivono fino a circa quarant'anni.

I silenziosi sono una specie cattiva e crudele che vive a sud-est del Nathar. Il loro aspetto somiglia in qualche modo a quello di un drago o di un uccello grandi quanto un uomo. Ci sono in giro molte storie contraddittorie sui silenziosi, ma generalmente si dice che abbiano dei poteri magici. I silenziosi vivono soprattutto tra di loro nelle loro città nascoste all'occhio umano e nei loro palazzi

misteriosi, ma recentemente girano delle voci secondo cui i silenziosi avrebbero dichiarato guerra contro l'umanità e avrebbero conquistato lo stato del Dantos. I silenziosi sono rimasti una sorta di mistero per gli uomini, e crede che essi vivano per centinaia di anni. Si sente chiamare i silenziosi anche calpani, assassini muti, morte bianca e uomini lucertola.

Gli elfi sono delle creature dell'oscurità, senza anima, che hanno il viso lungo e magro, e orecchie che somigliano a corna. Il viso degli elfi ha un'espressione eterea che si dice dipenda dalla loro connessione con i pira del Regno degli Inferi. A volte si dice che gli elfi siano figli degli spiriti cattivi sulla terra, a volte invece si dice che siano immortali grazie ad un accordo con Dugankis. Bisogna stare attenti quando girano tra gli esseri umani in quanto sono dei ladri e dei vandali. Qualche volta gli elfi vengono chiamati anche anime nere, ladri di neonati e orecchie a punta. Gli elfi obbediscono al loro terribile re, Areldliss il Crudele.

I pira sono dei mostri dalla pelle rossa che vivono nel Regno degli Inferi, sotto la superficie della terra. La maggior parte dei pira ha le sembianze di uomo, ma il loro aspetto varia, da animali deformati a giganti con le ali. Le corna, le ali rosse, gli zoccoli di caprone, la coda, le unghie lunghe e i capelli rossi sono delle caratteristiche dei pira. Di solito i pira girano tra gli uomini solo quando hanno cattive intenzioni, quando cacciano anime innocenti o quando cercano di conquistare il Nathar. Molti pira cercano di rubare parti del corpo umano o parti di animali e di unirli al proprio corpo – infatti in tale modo le loro forze aumenterebbero. I sacerdoti possono proteggere gli uomini dai pira e certi stregoni possono anche comandarli. I pira vengono chiamati tra l'altro anche diavoli, demoni e cornuti. Il dio cattivo Dugankis comanda i pira.

Si raccontano tante storie sugli esseri fatati, gli gnomi delle foreste vergini di Cruinne, gli spiritelli traditori della terra che si nascondono nelle grotte profonde, i nani deboli schiavizzati dagli stregoni, gli spauracchi che rubano i bambini degli uomini, i folletti dei boschetti incantati, i giganti che all'inizio dei tempi regnavano su Valenor, i satiri che hanno le zampe e le corna di un caprone e su tante altre stramberie, ma non conviene credere a tutto. Succedono comunque cose misteriose in questo mondo di magia e di misteri...

## **Gli stati degli uomini**

Cruinne è uno stato insulare in mezzo al Mare di Lacrime dove gli uomini, gli elfi e i demoni della foresta convivono. Cruinne è il motivo principale per cui l'Impero di Nathos si è diviso e la gente del posto è considerata di solito un po' strana e poco affidabile. Cruinne è governato dal re guerriero Celyn XV ip Celyn a Duich. Lo stemma di Cruinne è un dragone rosso su sfondo bianco.

Il Dantos, dopo il Nathar, è il più grande degli stati di Almon abitati dagli uomini. Si trova a sud-est del Nathar e continua verso est per un tratto non ben definito. In questo momento il Dantos, occupato dai silenziosi, non è comunque un paese fiero e rispettabile come il Nathar, infatti è completamente in stato d'abbandono. Le grandi città sono così ricche che la gente vive da generazioni una vita disastrosa e dissoluta. I ricchi diventano più ricchi e i poveri più poveri mentre la nobiltà sfrutta il popolo sotto la guida del re sacerdote Sargus III. L'architettura e il vino dantosiano sono comunque famosi anche nel Nathar, e mentre il primo spiega perché l'impero si sia conservato così bene, il secondo spiega il motivo della sua rovina. Per essere salvata dalla conquista dei silenziosi, la provincia occidentale del Dantos, Malthos, ha comunque creato un'unione difensiva con il Miran. Il Nathar invece ha preso le difese delle zone settentrionali del Dantos, ad esempio del granducato di Ghedos Meridionale. La parte libera del Dantos era governata dal re sacerdote Sargus III Palthuïn. Lo stemma del Dantos è un toro nero su sfondo grigio.

L'Eksos si trova sulla costa del Mare di Lacrime a sud del Nathar. L'Eksos è una regione fertile, e lì la vita è facile in tutti i sensi. I campi e i giardini con alberi da frutta sono rigogliosi e nelle piccole foreste che si trovano qua e là c'è molta selvaggina. In molte città dell'Eksos vivono filosofi, artisti e scienziati, che trascorrono il loro tempo pensando all'essenza del mondo. Così nell'Eksos prevale il modo di pensare murrosiano che enfatizza le capacità dell'uomo, senza che ci sia bisogno di aiuto da parte degli dei o della magia. Gli eksoniani sono anche noti navigatori ed esploratori, e le loro navi si vedono spesso anche nei porti del Nathar. L'Eksos non è un regno come gli altri stati abitati dagli uomini, ma una società democratica. Le questioni del villaggio o della città vengono decise nelle riunioni di piazza, e delle questioni del regno decide un consiglio, ovvero il Senato, che è formato da venti membri eletti durante le elezioni. Il Senato è guidato in questo momento dal presidente Ketiros. Lo stemma di Eksos è un caprone color oro su sfondo viola.

Il Gethar è un regno povero ma tenace che si trova a nord del Nathar. Dal momento che il Gethar è una regione arida, e l'agricoltura non è redditizia, non vi sono state costruite grandi città ed esso è scarsamente popolato. A causa dei barbari del nord, tutti devono essere in grado di difendersi in caso di necessità, ed i gethariani sono celebri e temuti combattitori. Il Gethar è governato dal re Leivius I Kassandros. Lo stemma del Gethar è un lupo rosso su sfondo verde.

Il Miran è un piccolo regno che si trova tra i grandi stati, ed è riuscito a mantenere l'indipendenza tenendo nel suo territorio un numero notevole di stregoni. La maggior parte dei miraniani ha dei poteri mistici. Nonostante il numero degli abitanti del Miran sia piuttosto basso, la maggior parte degli studenti dell'Alta Torre proviene proprio da questo stato, mentre minore è il numero di studenti provenienti dagli altri stati. I villaggi del Miran sono pieni di sognatori, stregoni ed esorcisti, ma la maggior parte degli abitanti anch'è lì sono comunque agricoltori ed artigiani, i quali usano i loro poteri magici occasionali per rendere più facili le loro occupazioni quotidiane. La stessa regina del Miran, Marudia Davorina, è una famosa stregona, molto potente, benché non abbia mai studiato all'Alta Torre. Lo stemma del Miran è un unicorno color argento su sfondo verde.

Il Nathar è tutto ciò che rimane dello splendore dell'Impero di Nathos. Ora, sotto la guida dell'imperatore Zangavius, il Nathar sta cercando di riconquistare l'antico splendore, ma tale tentativo ha reso alcuni cittadini molto scontenti. La ricostruzione e il tentativo di tornare alla gloria passata sono comunque cominciati. Nel Nathar ci sono alcune grandi città, ma la maggior parte dei cittadini abita in villaggi e tenute. Attività tipiche del Nathar sono l'agricoltura, la caccia, la pesca e l'artigianato. Lo stemma imperiale del Nathar è un'aquila ad ali spianate, su sfondo blu. Lo stemma del regno era un leone ruggente color oro su sfondo rosso. L'ultimo re del Nathar fu Aldrion VI Sergius, ma sia lui che tutti i suoi discendenti sono deceduti.

## **I raggruppamenti degli uomini**

I Cavalieri dell'Aquila sono le guardie personali dell'imperatore e il loro compito principale è quello di proteggere l'imperatore. Si dice che i Cavalieri dell'Aquila siano anche una sorta di polizia segreta che controlla i funzionari, gli ufficiali e il clero. A volte le "Aquile" si recano in diverse missioni importanti nel Nathar, in cui possono essere, se vogliono, legislatori, giudici o esecutori. Per questo tali soldati che indossano la tunica militare nera con decorazioni color argento sono temuti in tutto il Nathar. Molti Cavalieri dell'Aquila sono stranieri e in questo modo non hanno legami con la politica interna del Nathar.

L'organizzazione dei guerrieri trodai è una società segreta di cui si sa molto poco. Si sa che la confraternita dei guerrieri fu fondata ai tempi dell'Impero di Nathos per proteggere l'imperatore, ma dopo l'ascesa al potere di Zangavius la maggior parte dei trodai divennero ribelli e fuorilegge.

Gli stregoni sono dei personaggi eccentrici e temuti che conoscono i segreti della magia meglio di chiunque altro. Gli stregoni vengono istruiti nell'Alta Torre della Foresta Nera dove gli stregoni più esperti insegnano a quelli più giovani. Da qui gli stregoni partono per qualche anno e diventano apprendisti di qualche stregone. Si raccontano storie lugubri su quello che succede tra le mura dell'Alta Torre, perché solo pochi stregoni possono essere capiti dalla gente comune e raramente qualcuno di loro risulta piacevole agli occhi degli uomini.

Il clero ha una posizione importante nel Nathar, soprattutto nelle grandi città. Anche se per i matrimoni, per i funerali e per i battesimi di solito si desidera la presenza di un sacerdote, la gente comune di campagna non va nei templi se non nei giorni sacri. Quindi i sacerdoti di campagna spesso possono girare da un villaggio all'altro a seconda delle necessità. Nelle città invece spesso c'è un tempio dedicato ad ogni dio principale e anche un tempio dedicato a tutti gli dei dove ci sono alcuni sacerdoti che celebrano cerimonie quotidiane. Di solito nessuno osa disobbedire ai sacerdoti, in quanto essi sono sotto la protezione degli dei – si dice che alcuni possano addirittura usare il loro potere divino attraverso il proprio corpo.

La Confraternita Luna di Ferro è un'organizzazione di donne guerriere che opera principalmente nel Nathar Meridionale. Le sorelle della Luna di Ferro sono note per essere delle forti guerriere, per le quali è una questione d'onore non arrendersi mai in battaglia. Si fanno tatuare come segno di successo delle proprie imprese. Si fa parte della confraternita per tutta la vita e le sorelle non hanno il diritto di sposarsi.

I seguaci di Riunas idolatrano il dio cruiniano delle malattie e del dolore. In molte città ci sono alcuni loro templi segreti e lì vengono attirati alcuni uomini, che non sanno che cosa li aspetta, per poi essere sacrificati nei loro rituali.

Gli ispettori della magia sono degli stregoni che girano il mondo in cerca di persone che usano la magia illegalmente, per punirli. Gli ispettori della magia sono temuti e pochi hanno il coraggio di contraddirli. Gli ispettori della magia girano da soli e di solito si vestono con un mantello viola e hanno un cappello a tesa larga. Nelle grandi città governate da un duca c'è spesso anche un ispettore della magia.

I Figli di Geros sono degli eremiti che passano la maggior parte della loro vita nelle foreste del Nathar servendo Geros e occupandosi delle foreste. In alcuni luoghi vengono ingaggiati in qualità di guardiacaccia, in altri sono dei temuti fuorilegge. I Figli di Geros usano di solito vestiti verdi e marroni e come armi hanno un arco, un'ascia o una lancia. La maggior parte di essi ha rapporti stretti con gli spiriti della foresta.

I pirati sono di solito dei ladri che si sono separati dall'equipaggio delle navi mercantili o da guerra e che provengono dal Gethar o dalle coste del Mare delle Ombre, e vengono visti spesso, in particolare sulle coste del Mare di Lacrime. Il Gethar, Cruinne e le parti settentrionali del Nathar hanno problemi peggiori con i ladri.

Le streghe si possono vedere qua e là nelle casette in campagna e nelle foreste, dove fanno maledizioni, guariscono, preparano pozioni magiche e fanno altre magie. Gli uomini non sempre si fidano delle streghe, e si sa che gli esseri del male non hanno il coraggio di avvicinarle. C'è comunque un lato positivo, esse insegnano la magia alle donne e agli altri che non possono entrare

nell'Alta Torre. D'altro canto, però, chiunque abbia a che fare con le streghe viola la legge della magia e può essere punito, addirittura con la morte, dagli ispettori della magia.

I Cavalieri di Cruinne sono un ordine di cavalieri in decadenza, che mantiene un certo ordine a Cruinne. Il loro comandante è uno dei cinque lord di Cruinne e alle dipendenze dirette del re. Ogni tanto si possono vedere anche verso il Nathar dove l'atteggiamento verso di loro è molto cauto anche se alcuni si comportano in maniera molto onesta.

## **Le città e le altre costruzioni degli uomini**

Ador è la città più grande della provincia di Vakar. Si trova dove lo Stretto Profondo si unisce al Mare delle Ombre, ed è un luogo di commercio popolare, che viene difeso costantemente, grazie alle forze militari, dagli attacchi dei barbari e dei mostri.

Barostan è una città dantosiana ed è la capitale del feudo di Tanthar. Barostan è per molti aspetti più vicina al Nathar che al proprio paese d'origine. Commercia con Sarkos e Margova e ci sono stati anche tentativi di colpo di stato, in quanto si voleva unire Tanthar al Nathar.

Dalor è una città antica che fu distrutta prima dell'epoca di Valius l'Unificatore. Della sua ricchezza e della sua bellezza si racconta in molte storie e canzoni, ma raramente si sentono storie di qualcuno che vi sia stato e che ne sia tornato vivo. Dalor si trova infatti al centro del Bosco Maledetto.

Deneva è la capitale della provincia di Vakar ed è una città portuale da dove partono le navi soprattutto in direzione del Gethar e di Cruinne. È sotto la minaccia continua dei pirati e vivere lì, come dappertutto a Vakar, è pericoloso.

Duich è la capitale di Cruinne. È una città commerciale abbastanza piccola sulla costa occidentale del Mare di Cruinne dove abitano sia il re di Cruinne che i suoi cavalieri.

Erkor è una cittadina commerciale a Thelar, lungo la Strada del Commercio. È governata dagli stregoni e non ha l'obbligo di pagare le tasse al Nathar, ma del resto non ha nemmeno bisogno della protezione dell'esercito.

Gaidava è la capitale del Nathar. Lì si trova, oltre al palazzo dell'imperatore, anche l'unica università del Nathar.

Garburg è il centro dantosiano degli studi. La maggior parte degli aristocratici dantosiani studia al ginnasio di Garburg dove spesso ci sono insegnanti in visita dall'Eksos o da Gaidava. Garburg è anche una città commerciale attiva. Il clero lì non è molto apprezzato, ma del resto non lo è nemmeno nelle altre parti del Dantos.

Grishaf è una cittadina costiera che si trova sulla costa orientale del Mare delle Ombre. È uno dei luoghi più importanti dove i coloni, gli orchi e gli elfi commerciano con il Nathar. Grishaf si trova nel territorio del granducato di Lagar.

Guthmark è la capitale della zona di Ghedos appartenente al Dantos. Lì sono state innalzate belle costruzioni di pietra e statue, come testimonianza del potere del Dantos. Gran parte del commercio tra il Dantos e il Nathar avviene attraverso Guthmark.

Gurnova è una città abitata soprattutto da cittadini del Nathar ed appartiene al territorio del granducato di Lagar. Originalmente nacque come villaggio di operai delle miniere di ferro e d'argento delle Montagne Insanguinate, ma presto diventò una città commerciale prospera ed un porto franco.

Hendar è più un grande villaggio che una piccola città ed è la capitale del Gethar. Il porto di Hendar è un luogo di sosta sicuro per le navi che viaggiano tra il Mare delle Ombre e Cruinne.

Jonova è una silenziosa città dantosiana. Dicono che gli jonoviani siano silenziosi e modesti, ma incredibilmente avari. Gran parte degli jonoviani che lasciano la propria città sono commercianti, ma la città vive principalmente grazie all'agricoltura e all'allevamento di bestiame.

Kados è una città commerciale dantosiana sulla costa del Mare delle Ombre.

La Strada del Commercio è una strada che parte da Gaidava, attraversa Erkor e Nathova e finisce ad Ador. A volte anche il tratto via mare da Ador a Gurnova viene considerato come facente parte della Strada del Commercio. Negli ultimi anni l'imperatore ha reso la vita più facile ai commercianti che usano la strada facendola sistemare e facendola sorvegliare da pattuglie militari. Allo stesso tempo però il pedaggio che i commercianti devono pagare è aumentato.

L'Alta Torre è la misteriosa scuola degli stregoni. Si raccontano molte storie terribili sulla Torre per cui la maggior parte della gente è contenta che essa si trovi al centro della Foresta Nera.

Lagova è una città commerciale che si trova sulla costa sud-orientale del Mare delle Ombre, attraverso la quale il Nathar fa gran parte del suo commercio verso l'est. Lì si possono veder commerciare persone di ogni stato abitato dagli uomini, ed anche orchi, elfi e in tempi antichi addirittura silenziosi. Lagova è la capitale del granducato di Lagor.

Milos è una città dantosiana molto bella. L'amministrazione di Milos è severa e il popolo vive soggiogato dal clero severo. Per questo i numerosi templi della città sono molto belli e i mendicanti sono vestiti in maniera decorosa.

Margova è la capitale della provincia di Ghedos. È un centro importante dal punto di vista religioso perché si trova proprio alle pendici della Montagna degli Dei.

Nathova è una città commerciale animata nella provincia di Thelar, lungo la Strada del Commercio. Si dice che nell'antichità Nathova fosse la capitale dell'Impero di Nathos prima che Valius l'Unificatore la trasferisse a Gaidava.

Olanos è la città più occidentale del Dantos ed è la capitale del feudo di Malthos. Olanos ha rapporti stretti con il Miran, e lì i sacerdoti hanno spesso dovuto fare del loro meglio una volta per combattere contro l'influenza degli stregoni, una volta per assumere i maghi del posto nella propria parrocchia.

Paldova è la capitale del regno di Dantos e la capitale del feudo di Shados e si trova al centro di numerose rotte commerciali vivaci. È anche una vera città dei templi perché lì c'è un tempio per tutti gli dei dantosiani e anche per molti dei stranieri. Inoltre al centro di Paldova c'è un immenso palazzo tempio dove regna il re sacerdote Sargus III.

Podova è la capitale dell'Eksos e lì si riunisce il Senato. È anche una città commerciale ricca perché è lì che i migliori prodotti dell'agricoltura e dell'artigianato di tutte le parti del mondo vanno a finire.

Sangorn si trova lungo il Fiume di Sangue vicino alla frontiera con l'Eksos e con il Miran. È la città più meridionale del Nathar e qui gli ospiti del sud non sono rari. Il mercato e le taverne di Sangorn sono dei noti luoghi d'incontro di filosofi, viaggiatori, sacerdoti, dotti e stregoni, dove si possono sentire le storie più straordinarie o i discorsi più profondi.

Sarkos è una città commerciale e dei templi che si trova sulla costa del Lago Sacro, alla foce del Fiume d'Oro.

Sereva si trova tra il Fiume Spumeggiante e il Fiume degli Uccelli. In direzione nord c'è un grande bosco di latifoglie e ad est c'è un grande bosco di conifere. Sereva è infatti conosciuta come una città ideale per la caccia di selvaggina e animali da pelliccia.

Sloneva è la città più settentrionale dell'Eksos e commercia molto con Gaidava e Duich. Si dice che tutti gli abitanti di Sloneva siano dei filosofi.

Thegard è una città dantosiana che fornisce grandi quantità di vino, cereali, carne e formaggi. I nobili e le classi alte conducono lì una vita ricca e Thegard è anche il luogo di vacanza preferito di molti stranieri. Nonostante tutto, i contadini della zona di Thegard sono spesso in rivolta.

Tolova è la capitale della provincia di Thelar e visto che è una grande città portuale è anche la base della marina militare del Nathar.

Tselova è la città più meridionale dell'Eksos ed è anche una sorta di centro della navigazione. Lì si trova un arcipelago di isole, abitate da pescatori e da agricoltori, che sono in lite continua.

Vlanova è l'unica città dell'Eksos sulla costa occidentale. Si trova sulla costa del golfo di Eksos e commercia frequentemente con i miraniani. Secondo alcuni nella città abitano sia stregoni che orchi, e su ciò si raccontano tante storie spaventose.

## **I luoghi geografici**

Le Montagne dei Fantasmi si trovano al sud e dividono il Miran dal Deserto dei Sogni e il Deserto dei Sogni dal golfo di Eksos. Si dice che le Montagne dei Fantasmi siano piene di non morti, allucinazioni e spiriti cattivi, e i nathariani non vogliono recarvisi per nessun motivo. I miraniani, aiutati dagli stregoni, ricavano oro e pietre preziose dalle Montagne dei Fantasmi.

Il Golfo di Ador è una striscia d'acqua sottile che si trova nella parte settentrionale di Ador e che divide il Mare del Lupo dal Mare delle Ombre.

Almon è il continente dove si trovava l'antico Impero di Nathos. Comincia ad ovest delle coste del Mare di Lacrime e continua ad est, fino alle Zone dei Silenziosi e oltre. In direzione nord Almon continua almeno fino ai Grandi Ghiacciai e a sud fino al Deserto dei Sogni, ma nessuno si è mai recato oltre tali luoghi.

Il Mare di Cruinne è una zona di mare che si trova nella parte nord di Cruinne. Sulle coste orientali di Cruinne ci sono il Nathar, il Gethar e le Terre Crudeli. Al nord il Mare di Cruinne si trasforma nel Ghiacciaio Perenne. Lo Stretto profondo che si trova tra il Nathar e il Gethar divide Cruinne dal Mare delle Ombre.

Il Lago di Conifere è un piccolo lago al centro della Foresta delle Pelli.

Il Golfo di Eksos si trova sul Mare di Lacrime e divide l'Eksos dalle Montagne dei Fantasmi. Sul golfo navigano molte navi commerciali che trasportano oggetti di valore tra il Miran e l'Eksos. Si dice che a volte si vedano anche navi di orchi – ed anche navi di pirati.

Le Zone dei Silenziosi si trovano sul lato orientale del Mare delle Ombre e del Dantos. Solo pochi uomini sono potuti andare nelle Zone dei Silenziosi, e non si sa se tali aree si dividano in stati o in altre unità. Si sa solo che i silenziosi hanno alcune città sulla costa del Mare delle Ombre.

Le Montagne Insanguinate cominciano dalla costa settentrionale del Mare delle Ombre e continuano verso nord-est. Lì si possono trovare tra l'altro ferro ed argento, ma il luogo non è molto popolare a causa del clima freddo e della continua minaccia dei barbari e dei mostri.

Il Mare di Lacrime è un oceano che si trova ad ovest di Almon. Al centro del Mare di Lacrime si trova l'impero insulare di Cruinne, e sulle sue coste l'Eksos, il Nathar, il Gethar e le Terre Crudeli. A sud le Montagne dei Fantasmi dividono il Deserto dei Sogni dal Mare di Lacrime. Nessuno sa che cosa ci sia dall'altra parte del Mare di Lacrime, ma tutti credono che ci sia la fine del mondo. Al nord il Mare di Lacrime passa attraverso il Mare del Lupo e finisce nel Mare di Cruinne.

Le Terre Crudeli si trovano al nord e sono piene di terribili barbari. Le coste delle Terre Crudeli sono irregolari e ci sono dei piccoli villaggi di pescatori e dei porti. Le navi dei briganti che partono da questo luogo sono temute in tutti gli angoli del Mare di Lacrime. Il territorio interno delle Terre Crudeli è costituito soprattutto da zone paludose o da steppe fredde, a causa delle quali gli abitanti facilmente diventano tristi, chiusi e violenti. Già ai tempi dell'Impero di Nathos i barbari delle Terre Crudeli si divertivano ad attaccare i villaggi e le città più meridionali e le loro abitudini non sono cambiate.

La Montagna degli Dei è una montagna molto alta al centro di Nathar, sulla cui cima sembra che vivano gli dei. Si sa che la montagna sostiene la volta celeste e così essa può essere considerata anche il centro del mondo.

Il Bosco Maledetto è una grande foresta, quasi deserta, che si trova tra Gaidava e la Montagna degli Dei. Al suo interno c'è una foresta di tronchi rinsecchiti e occhi della palude dove facilmente si può affondare, e quindi nessuno vi rimane per lungo tempo. Inoltre anche la quantità di selvaggina è piuttosto limitata. Le uniche cose che impediscono di bruciarlo per renderlo un campo coltivabile sono la sterilità del terreno e le voci secondo cui sembra che gli spiriti e i pira lo proteggano e che per qualche motivo usino la foresta come campo da guerra.

Il Fiume Spumeggiante è un fiume che costituisce un ottimo itinerario commerciale, comincia dal Lago Sacro e finisce nel Mare di Lacrime. Lungo il fiume ci sono le città di Makhova, Margova e Gaidava. Dopo Margova al Fiume Spumeggiante si unisce, nel Dantos, il Fiume degli Uccelli. È possibile passare dal Mare di Lacrime al Mare delle Ombre navigando lungo il Fiume Spumeggiante.

Il Fiume d'Oro va dal Lago Sacro al Mare delle Ombre. Al nord c'è la Foresta Nera, mentre al sud il Dantos, e lungo il fiume navigano molte navi commerciali. Il nome del fiume deriva dal fatto che da esso è possibile estrarre oro. La città dantosiana di Kados si trova nel punto in cui il Fiume d'Oro si unisce al Mare delle Ombre.

Il Fiume degli Uccelli attraversa il Dantos e il Nathar da sud-est a nord-ovest, e infine si unisce al Fiume Spumeggiante a ovest di Margova. Funziona da frontiera di molti feudi nella provincia di Ghedos.

La Foresta Nera è una foresta immensa ed oscura dove nemmeno il più coraggioso degli avventurieri farebbe bene ad andare di notte. Si sa che la Foresta Nera è dannata e piena di mostri e di altre creature dell'oscurità. Al centro della Foresta Nera c'è l'Alta Torre, dove studiano gli stregoni. Si sa che gli stregoni proteggono i propri simili nella foresta ma moltiplicano gli orrori di essa di fronte a quelli che vengono nella Foresta Nera con cattive intenzioni nei loro confronti. La Foresta Nera si trova nel Nathar nord-orientale, anche se i suoi abitanti non rispettano alcun governo e alcuna legge. Rappresenta in parte anche una sorta di protezione dai silenziosi e dal Dantos, ma nello stesso tempo occupa e rende inutilizzabili, sulla costa del Mare delle Ombre, delle zone che invece potrebbero rappresentare degli ottimi luoghi portuali.

La Penisola delle Streghe è la penisola formata dal Gethar e dalle sue aree settentrionali.

L'isola dei Pira è un'isola abbastanza grande che si trova nel Mare del Lupo, e le sue grotte sono piene di pira. fortunatamente essi non possono attraversare l'acqua, ma le navi comunque, per precauzione, aggirano l'Isola dei pira lungo la costa meridionale del Mare del Lupo.

Il Lago Sacro è un lago che si trova a sud della Montagna degli Dei, e unisce il Fiume Spumeggiante e il Fiume d'Oro. Sulle sue coste ci sono molti luoghi di pellegrinaggio ed anche luoghi di commercio. Il Lago Sacro si trova all'ombra della Foresta Nera, quindi offre molte occasioni per guadagnarsi da vivere anche agli avventurieri.

La Foresta di Fumo si trova a sud della Montagna degli Dei. Essa occupa quasi tutta la provincia di Ghedos ed è densamente popolata. Il nome della foresta è stato dato per via del fumo dei fuochi degli accampamenti, dei falò e dei camini.

Il Lago di Riparo separa la città di Erkor dal Bosco Maledetto. Questo lago molto pescoso dà da mangiare agli abitanti di Erkor anche durante gli inverni peggiori, mentre non vale la pena cacciare nel Bosco Maledetto.

I Grandi Ghiacciai sono i territori che vengono dopo le Terre Crudeli, lì la terra è sempre coperta da neve e il mare è coperto da ghiaccio. Anche se nei tempi antichi gli uomini vivevano in questi territori, oggi essi non riescono a sopportare il freddo che vi domina. Si dice che i grandi ghiacciai siano il campo di battaglia degli dei e dei mostri e lì non crescerà mai niente.

Lo Stretto Profondo si trova tra il Gethar e il Nathar e separa Cruinne dal Mare del Lupo. È un canale navigabile frequentemente percorso.

La Foresta delle Pelli si trova nel Nathar Settentrionale lungo la Strada del Commercio ed è piena di alci, orsi ed altri animali con una bella pelliccia. Ador e Nathova si trovano entrambe più o meno alla stessa distanza dalla foresta, ma in direzioni diverse, e i loro commercianti si arricchiscono con i suoi tesori.

Il Deserto dei Sogni si trova a sud del Miran e del Dantos. Il Deserto dei Sogni è formato solamente da pianura e da deserto infinito e si dice che lì le forze irreali si combattano. Nelle parti settentrionali del Deserto dei Sogni abitano uomini in piccole tribù nomadi, ma più ci si addentra nel deserto, e minore è la possibilità di tornare. Si dice che la realtà e la finzione si mescolino nel Deserto dei Sogni e che lì la follia prenda possesso anche delle menti più forti. D'altra parte le storie sulle città perdute che si trovano al di là del deserto, sulle terre promesse e sui tesori degli dei spingono sempre i coraggiosi a tentare la fortuna.

Il Mare delle Ombre è un mare interno che si trova a nord-est del Nathar, e sulle sue coste si trovano anche la Foresta Nera, il Dantos, il Gethar e le Terre Crudeli. Nel Mare delle Ombre navigano molte navi commerciali e di trasporto ed esso rappresenta anche un ottimo itinerario commerciale. Sulle coste si sono formate qua e là luoghi e città di commercio, e sulla costa settentrionale, ai piedi delle Montagne Insanguinate, ci sono anche alcune città e villaggi minerari. Alcuni di essi sono stati dichiarati colonie del Nathar.

Il Fiume di Sangue è un fiume che scorre lungo la frontiera meridionale del Nathar, e divide il Nathar dall'Eksos, dal Miran e dal Dantos. Il suo nome deriva dalle numerose battaglie sanguinose combattute sulle sue rive.

## **Dionos e Aldriona**

Secondo una vecchia storia, ai tempi dell'antico Impero di Nathos il figlio più grande dell'imperatore Dionos abbandonò il suo popolo e la sua eredità e si innamorò di una donna elfo chiamata Aldriona. Aldriona era la figlia del crudele re elfo Areldliss. Il loro amore era folle e distruttivo.

Aldriona viveva in un boschetto di elfi circondato da fiamme enormi, e quando si incontravano Dionos doveva attraversare ogni notte il muro di fuoco e partire prima del mattino. Se gli altri elfi avessero visto Dionos, lo avrebbero ucciso immediatamente.

Ci sono diverse versioni della storia, ma in quella più conosciuta Dionos e Aldriona scappano, si sposano e vivono insieme in luoghi lontani dai propri rispettivi paesi d'origine. Lì sono felici per un po', ma il mortale Dionos invecchia e muore. Aldriona impazzisce a causa del dolore e si toglie la vita.

Nella seconda versione il re elfo Areldliss scopre la storia e uccide Aldriona, e Dionos muore tra le fiamme cercando la sua amata. In altre storie si racconta che abbiamo avuto dei figli metà elfo metà uomo che poi uccidono i propri genitori. Nella storia più oscena Aldriona si trasforma in un uomo, o forse in realtà è sempre stata un uomo ed usava delle sembianze femminili per sedurre Dionos.

In ogni caso, l'amore tra Dionos e Aldriona (e il suo muro di fuoco bruciante) viene considerato comunemente simbolo di un grande amore.

## **Nomi popolari nathariani**

(Si basano sul germanico antico e sull'inglese antico; alcuni nomi sono stati influenzati dai nomi cruiniani o dai nomi degli elfi e degli dei; alcuni nomi sono versioni popolari dei nomi in lingua antica)

Di solito la gente di campagna del Nathar usa solo il nome di battesimo. Se bisogna distinguere una persona da un'altra con lo stesso nome, si usa il nome del genitore (Barothan figlio di Kharibert, Bera figlia di Brytan), il soprannome (Ramald il Fabbro, Hilda il Temperino) oppure per i viaggiatori il nome del luogo d'origine (Rosamund la Fastricana, Lindsein Gerold). Specialmente per i nomi più lunghi si usa spesso come nome abituale la versione abbreviata, per esempio Erkenthan può diventare Erken o Than.

### **Nomi dei nobili nathariani** (stile latino)

Questi nomi sono usati soprattutto dai nobili, anche se a volte anche dei ricchi delle classi più basse li possono assumere. I nobili usano il nome di battesimo e almeno un cognome. A volte il cognome è il nome della famiglia nobile (Thanos Arathuin, Diana Arathina), altre volte invece è il nome della regione governata della famiglia (Silvius Helmstan, Lusia Helmstan), ma si possono usare anche entrambi (Eruvius Bolgios Fastmark, Ghadina Bolgia Fastmark).

Alcuni delle classi sociali più basse hanno cominciato ad usare il cognome, ma più spesso si vede un nome aristocratico messo insieme ad un nome popolare (Hadadrius figlio di Hadronius, Elena Adoriana).

## **LA VITA QUOTIDIANA DELL'ESERCITO**

La sicurezza del Nathar è garantita dall'esercito. Molti soldati provengono da famiglie contadine e entrano a far parte dell'esercito imperiale per pagare il loro debito alla patria. I cuori dei volontari sono guidati dalla fedeltà al Nathar, l'unica vera patria, che è ora governata da un imperatore invece che dal re. Il grande esercito del Nathar è l'unica speranza per ottenere sia la grandezza che la pace, benché nell'esercito ci siano anche degli individui avidi ed assetati di potere.

La maggior parte dell'esercito imperiale si occupa degli affari interni dello stato, delle ricerche dei rivoluzionari e della distruzione dei loro nascondigli. Senza la rivolta la tassazione sarebbe meno opprimente e non si avrebbe più paura di venire impiccati come traditori della patria. Forse, se le frontiere tornassero ad essere di nuovo sicure, il servizio militare obbligatorio potrebbe anche essere abbreviato.

Ogni feudo fornisce annualmente un certo numero di soldati all'esercito. In molti paesi questo significa l'arruolamento forzato per cinque anni di tutti i ragazzi maggiorenni, in altri invece solo gli sfortunati o i poveri devono prestare servizio militare. In alcuni paesi il conte deve assoldare dei mercenari affinché ci siano abbastanza uomini sia per l'esercito che per i campi. Può succedere anche che si venga congedati dopo cinque anni di servizio, per essere in seguito arruolati di nuovo.

Prima dell'era imperiale non esisteva un esercito di questo tipo. Ogni villaggio offriva alcuni cavalieri al servizio del re ed i contadini venivano armati all'occorrenza.

### **Le abitudini dell'esercito**

Nell'esercito i soldati hanno imparato ad obbedire agli ordini senza fare domande e, anche se le lamentele sono all'ordine del giorno, passare dalle parole ai fatti conviene raramente perché la disciplina è severa: punizioni fisiche ed angherie sono conseguenze comuni dell'insubordinazione.

I disertori sono quelli che vengono trattati in maniera peggiore. Oltre a venire impiccati come traditori della patria, mettono in pericolo anche le loro famiglie ed i loro amici, in quanto questi possono essere sospettati di complicità. Nella peggiore delle ipotesi può accadere che dieci persone vengano impiccate per via di un disertore. Per questo essi sono disprezzati sia dai militari che dai civili.

Gli orchi del Nathar sono obbligati a prestare servizio militare come gli uomini e vengono di solito mandati per primi nelle missioni più pericolose. Dato che pochi vogliono servire con loro ci sono reggimenti formati solo da orchi, i soldati con la pelle verde. Ci sono però degli orchi anche nei reggimenti degli uomini.

Di solito i giovani vengono reclutati nell'esercito per cinque anni subito dopo che hanno raggiunto l'età adulta. Il primo anno consiste nell'addestramento delle reclute alle pratiche dell'esercito. Di solito nei successivi quattro anni i soldati rimangono reclute ma possono anche essere promossi al grado di sergente. Distinguendosi in battaglia, o per le sue doti di comando, un sergente competente può raggiungere anche il grado di tenente.

Dopo cinque anni di servizio è possibile continuare il servizio militare e di solito la promozione è garantita. Un soldato che non sia di origini nobili può raggiungere solo il grado di tenente, ma non è comunque così raro che un tenente eroico diventi cavaliere. I soldati orchi possono aspirare al solo grado di soldato.

I soldati di grado superiore vengono salutati stando sull'attenti e facendo il "saluto dell'imperatore": si batte con il pugno destro sulla spalla sinistra e poi si alza in avanti il pugno ancora chiuso. Il movimento deve essere veloce e deciso. Il saluto finisce allineando la mano sul fianco in posizione di riposo.

Gli ufficiali, specialmente quelli di grado superiore, vengono trattati con rispetto. Inoltre, molti ufficiali di grado inferiore cercano di mantenere buoni rapporti con i loro subordinati – proprio con alcuni di loro hanno cominciato il servizio militare.

## **I gradi militari**

**Recluta:** un soldato, di fanteria o marina, reclutato da meno di un anno. Di solito effettua l'addestramento o svolge compiti di sorveglianza.

**Riservista:** un fante che ha prestato tutto il servizio ma che può essere richiamato nell'esercito. È obbligato a tenersi in buona forma fisica nell'eventualità della chiamata.

**Soldato:** sta nell'esercito da un anno o più. La gran parte dell'esercito, nelle città, è formata dai soldati, che possono occuparsi della manutenzione, ricoprire il ruolo di istruttori o corrieri, o di assistenti o scrivani dei sergenti e dei tenenti.

**Soldato al fronte:** un soldato, o una recluta, che è stato inviato al fronte. Marciano in formazione verso la battaglia, spesso combattendo contro i silenziosi alla frontiera meridionale del Nathar o contro i rivoluzionari.

**Nostromo:** un soldato che si trova nella marina da un anno o più. Remano, terzarolano le vele e combattono in mare. Un nostromo è un parigrado del soldato.

Guaritore militare: in ogni reggimento c'è almeno un guaritore. Un guaritore è una qualsiasi persona che possieda capacità curative e che è stato reclutato nell'esercito. È spesso una donna che non ha formazione militare, ma che è posizionata nella scala gerarchica tra un soldato al fronte ed un sergente.

Sergente: comanda un'unità composta al massimo da dieci reclute, soldati o soldati al fronte.

Timoniere: comanda un'unità composta al massimo da dieci reclute, soldati o soldati al fronte. Il timoniere è gerarchicamente equivalente al sergente.

Medico militare: in ogni divisione c'è almeno un medico militare. Egli svolge i ruoli di parrucchiere, specialista delle erbe e chirurgo, e benda fratture e prepara medicinali. In generale i guaritori svolgono le proprie funzioni alle dipendenze dei medici militari. Un medico militare raramente ha una formazione militare ma il suo grado è più alto di quello di sergente e di timoniere.

Stregone militare: in ogni reggimento o nave c'è almeno uno stregone. Molti studenti stregoni possono fare il loro tirocinio facendo lo stregone nell'esercito per un anno. Non ha una formazione militare ma è di grado superiore rispetto ad un medico militare. Fa incantesimi sulle armi, predice l'avvenire ed è molto utile nelle battaglie contro i silenziosi.

Sacerdote militare: un sacerdote del dio della guerra Ersius, in ogni reggimento o nave ce n'è almeno uno. Spesso non ha una formazione militare, ma è comunque di grado superiore rispetto allo stregone militare.

Aspirante cavaliere (scudiero): svolge la funzione di scudiero, corriere, assistente e servitore dei cavalieri e dei comandanti cavalieri. Può anche occuparsi temporaneamente dei compiti di sergente.

Tenente: comanda il reggimento, che è costituito al massimo da dieci gruppi (10-100 soldati al fronte). Il grado di tenente è il più alto che un uomo non nobile possa raggiungere.

Capitano: comanda una nave, che è costituita al massimo da dieci gruppi (10-100 nostromi). Il grado di capitano e quello di tenente si equivalgono.

Cavaliere: nell'esercito o nella marina ricopre spesso il ruolo di corriere o servitore degli ufficiali nobili. Può temporaneamente occuparsi anche dei compiti di tenente o capitano.

Generale: comanda una divisione, che è costituita al massimo da dieci reggimenti (10-1000 soldati del fronte). Un generale ha spesso anche il titolo di cavaliere comandante.

Comodoro: comanda un distaccamento di marina, che è costituito al massimo da dieci navi (10-1000 nostromi). Un commodoro ha spesso anche il titolo di cavaliere comandante. Un commodoro è un parigrado del generale.

Maresciallo: comanda una compagnia, che è costituita al massimo da dieci divisioni (10-10000 soldati di fronte). Di solito è di origine nobile, è almeno un conte.

Ammiraglio: comanda una flottiglia, che è composta al massimo da dieci divisioni di marina (10-10000 nostromi). Di solito è di origine nobile, è almeno un conte.

Capo supremo delle forze armate (l'imperatore): comanda sia l'esercito, al quale appartengono tutte le compagnie, che la marina militare, della quale fanno parte tutte le flottiglie.

## **I TRODAI**

Ai tempi del regno i trodai guerrieri difendevano gli innocenti dal male ed i monaci trodai aiutavano i bisognosi. Questi guerrieri misteriosi formavano il nucleo dell'ordine cavalleresco del Leone d'Oro che difendeva la famiglia reale ed insegnava l'autodifesa ai contadini. In precedenza trodai era sinonimo di sicurezza e stabilità, mentre ora essi sono considerati banditi il cui nome fa paura ai viaggiatori e l'esercito imperiale dà loro la caccia senza pietà.

## **La Luce**

All'inizio c'era il Buio. Il Buio continuò per millenni. Poi si accese la prima Luce che illuminò parte del Buio conferendogli colori e forme. E quando quella Luce per la prima volta risplendette sul mondo, che fino ad allora era vissuto nella notte, gli elfi terreni si svegliarono dall'eterno letargo. Dal momento che gli elfi sono il popolo della Luce, essi vedono luce anche là dove non c'è. Gli elfi ricevono la loro forza dalla Luce, la respirano, la mangiano. Gli elfi sono di Luce.

Gli uomini nascono dalla terra e rimangono legati alla terra e per questo non possono mai essere totalmente esseri della Luce. La Luce è comunque sublime e pulita e non serba rancore nei confronti dell'uomo che è nato dopo di Lei, perciò anche gli uomini hanno la possibilità di sentire la Luce dentro di sé, toccare la Luce e respirare la Luce. Molti uomini rinunciano a questa possibilità dedicando il loro cuore alla ricerca del potere, del denaro e della vita facile. Quelli che invece sono capaci di dimenticare le cose mondane e di concentrarsi a portare bene e stabilità nel mondo e quelli che si dedicano al servizio di un ideale più grande possono sentire la Luce toccarli profondamente.

La Luce dà forza a coloro che difendono la giustizia e vivono la loro vita rispettando le sette virtù, per questo essi vengono chiamati le "Guardie della Luce", che nella vecchia lingua degli elfi è "Trodai". La Luce ed il Buio sono in linea di principio la stessa cosa, ma considerata da punti di vista diversi: il Buio è la mancanza di Luce ed esisteva prima della Luce stessa, senza il Buio non ci potrebbe essere nemmeno la Luce, ma la Luce vince il Buio. Così come la Luce, anche il Buio può avere dei seguaci e degli effetti. Ma questi effetti sono un po' diversi, perfino distorti.

I trodai hanno verso gli dei e gli spiriti lo stesso atteggiamento rispettoso che hanno verso il resto del mondo; comunque non idolatrano gli dei e anzi valorizzano il significato delle proprie capacità e della Luce. All'occorrenza i trodai sono pronti a scambiare favori con gli spiriti benevoli della natura, come anche con gli uomini benevoli, perché secondo i trodai gli dei e gli spiriti sono allo stesso livello degli uomini e non sarebbe giusto innalzarli al di sopra degli elfi e della Luce. D'altra parte la fede negli dei porta anche del bene.

## **Le virtù**

Le sette virtù della Luce sono l'onestà, l'equilibrio, il coraggio, la giustizia, l'onore, la spiritualità e l'umiltà. Ogni uomo possiede alcune delle virtù ma nessuno le possiede tutte e neanche una sola in maniera perfetta; se qualcuno sostiene diversamente ha già dimostrato con le sue parole di aver perso l'umiltà e l'onestà. I trodai cercano di vivere secondo le sette virtù essendo tuttavia

consapevoli che possono riuscirvi perfettamente solo i figli della Luce. In ogni caso l'impegno per la perfezione è quello che rende i trodai speciali ed è per questo che la Luce sta con i trodai.

L'onestà è la fedeltà alla verità – la voglia di non tradire mai se stessi o gli altri. L'equilibrio è la ferma devozione e la capacità di sacrificarsi per quello in cui si crede. Il coraggio è la forza di agire secondo le proprie convinzioni, decisioni e sentimenti. La giustizia è la benevola devozione nei confronti della verità e della virtù. L'onore è il coraggio di combattere per la giustizia anche se la vittoria è impossibile. La spiritualità è la preoccupazione per la propria interiorità e per la sua idea di verità, amore e coraggio. L'umiltà è riconoscere il proprio posto, esso non viene definito in base a ciò che si consegue ma in base al valore di ciascun individuo.

## **I gradi**

I ragazzi e le ragazze che vogliono difendere la patria, l'onore e la giustizia, e non hanno paura della vita austera, possono cercare di essere formati da un maestro trodai diventando aspiranti trodai. Durante il periodo di candidatura vengono insegnate loro le virtù, la meditazione e le tecniche di battaglia, e anche come raggiungere un equilibrio mentale. Probabilmente possono anche aiutare svolgendo diversi compiti. La durata del periodo di candidatura non è definita e finisce quando l'aspirante si sente pronto per essere un trodai. Egli chiede al maestro di testare le sue capacità e la sua prontezza e il maestro organizza una prova dove l'aspirante, oltre che a dimostrare le sue capacità, deve incontrare i mostri che si celano negli abissi più profondi della sua anima: le sue debolezze.

Se l'aspirante supera la prova diventa un trodai a pieno titolo. I trodai sono generalmente divisi in due caste, i guerrieri ed i monaci, che hanno lo stesso scopo ma cercano di raggiungerlo in maniera diversa. La formazione e la vita di tutti e due è scandita da esercizi fisici e mentali e le differenze si trovano a livello dell'attività da loro svolta. I guerrieri praticano l'uso della spada ed altre arti militari e partecipano alle avventure rischiose per la patria e la libertà; i monaci invece si concentrano sulla battaglia senza armi, impegnano il loro tempo a studiare la Luce e ad aiutare i bisognosi. Negli ultimi tempi ci sono stati più guerrieri che monaci, però si dice che in tempi antichi i monaci fossero dappertutto ad offrire il loro aiuto dove c'era povertà e necessità.

Dopo aver fatto numerose opere di carità ed aver dimostrato abilità sia in battaglia che nella conoscenza della Luce, un trodai può essere chiamato dal Consiglio dei Sette Maestri trodai che lo possono nominare maestro. I maestri trodai possono comunque essere al massimo sette volte sette ed ora ce ne sono meno di venti. I maestri sorvegliano lo sviluppo del movimento trodai, dirigono i raggruppamenti trodai e vigilano sul reclutamento e sulla formazione dei nuovi candidati trodai.

Il Consiglio dei Sette è composto dai sette maestri trodai superiori ed il suo compito è quello di governare su tutti i trodai, adattare il movimento ai cambiamenti dettati dal tempo e sorvegliare l'attività dei trodai nel mondo: questo significa che ogni membro del consiglio ha la sua area da vigilare. Si dice che nel Nathar vi siano solo pochi grandi maestri: uno per il Cruinne, due per i paesi dell'antico Nathos ed un altro da qualche parte nel sud. Il Consiglio dei Sette si riunisce all'occorrenza ed è comunque prevista una riunione generale ogni sette anni. Nel frattempo i sette rimangono in contatto tra di loro per essere al corrente dei propri spostamenti. Nei tempi antichi ogni membro del consiglio portava un ciondolo rappresentante una delle virtù e per questo i membri del consiglio vengono chiamati anche "Portatori della Luce". Negli anni del caos e della guerra civile alcuni ciondoli sono spariti ed altri sono caduti in mani malvage, ed è da molto tempo che il Consiglio dei Sette non si riunisce.

Si dice che ai tempi del massimo splendore dell'impero di Nathos vissero dei figli della Luce, i cosiddetti "tro dai veggenti", che dentro erano di Luce come gli elfi e vivevano uno alla volta nascendo quando c'era più miseria. A volte passavano secoli senza un figlio della Luce, che arrivava comunque puntualmente qualora i tro dai ne avessero bisogno. Quando c'erano ancora dei figli della Luce, questi erano anche superiori del Consiglio dei Sette e guidavano nel migliore dei modi tutti i tro dai. Negli ultimi anni oscuri, soprattutto i tro dai più giovani hanno sperato nel ritorno del figlio della Luce, anche se la maggior parte di essi ha ormai perso la speranza.

## **Il tro dai e la spada**

"Lascia i tuoi sentimenti infuriare dentro di te come una tempesta, lasciali battere con tutta la loro forza, ma limita la direzione della tempesta; non lasciarla libera ma guida la forza del vento in un punto e che quel punto sia la spada nella tua mano!"

Il tro dai cerca di rispettare le sette virtù anche quando sta combattendo per difenderle, ma ogni tro dai ha comunque le sue debolezze e tutto il tempo deve tenersi in equilibrio tra l'autocontrollo ed i sentimenti liberi. Lo scopo è controllare se stessi e la propria mente, così facendo si riescono a rispettare le virtù e le capacità di combattimento sono rafforzate dal controllo della mente.

Per un tro dai la violenza ed il combattere sono l'ultimo mezzo da utilizzare, quando non c'è più alternativa, e per questo un tro dai non è mai il primo ad alzare la sua arma, non attacca mai insidiosamente o alle spalle e non aggredisce qualcuno che non è capace di difendersi. Egli dà al suo avversario una pari possibilità, un'occasione di rinunciare alla battaglia ed arrendersi e non uccide mai intenzionalmente il suo avversario se ci sono alternative. Inoltre dà al nemico la possibilità di mantenere il suo onore.

Secondo il principio della parità, l'arma del tro dai è sempre la spada; egli considera l'arco troppo disonesto per l'avversario. L'arco non è usato anche perché non si può dirigere la traiettoria della freccia con la forza della mente: una volta che è stata lanciata, la freccia deve cavarsela da sola. Il tro dai può invece controllare la spada dall'inizio alla fine, con la forza della sua mente e con il movimento della sua mano che guida il colpo, controllato fino alla fine. C'è anche un motivo storico per l'uso della spada: i tro dai rispettano le tradizioni e già da secoli la spada è l'arma del tro dai.

Durante la battaglia il tro dai che controlla la sua mente sembra molto concentrato, sereno e tranquillo, ma l'aspetto esteriore può illudere: dentro un tro dai può ribollire di rabbia, ma riesce a prendere il controllo della forza dei sentimenti e a dirigerla nella direzione in cui vuole, in questo caso nell'uso della spada. Il tro dai non impiega mai inutilmente la forza dei sentimenti.

Di tutti i sentimenti di battaglia, la paura è ciò che il tro dai cerca di evitare fino alla fine, perché la paura influisce sulla capacità di concentrarsi ed occupa la mente, così i sentimenti utili per la battaglia devono farsi indietro. Se il tro dai perde l'autocontrollo ed il controllo della sua mente, perde anche le sue capacità.

## **L'allocuzione e le maniere**

I trodai si rivolgono l'un l'altro con il nome abituale o con l'appellativo "Fratello" ed i maestri sono chiamati "Maestri". Le reclute vengono sempre chiamate con il nome abituale, le persone fuori dall'organizzazione trodai vengono chiamate con i nomi di circostanza secondo le usanze comuni. Se si vuole rispettare una persona non trodai, la si può definire "Rispettabile". Se i trodai si accorgono che una persona non trodai è particolarmente virtuosa e le vogliono rendere onore, le possono dare il nome di "Cercatore della Luce".

Tipici auguri di buona sorte tra i trodai sono: "La Luce vada con te", "La Luce gratifica", "Luce sulla tua strada", "Che le tue virtù non spariscono mai". Gli scongiuri più usati sono: "Che il Buio si vendichi", "Il Buio prende ciò che è suo".

Di solito i trodai si comportano secondo le buone maniere – i matrimoni ed i funerali vengono organizzati secondo i riti disaniani. Alla nascita è comunque legata un'abitudine speciale dei trodai. Un gruppo di maestri trodai si riunisce in una cerimonia in cui si dà il nome al bambino e si predice il suo destino, cioè se la Luce è vicino al bambino, se l'idea trodai fa parte del suo destino e quali virtù della Luce aiuteranno il bambino lungo la sua strada.

## **L'organizzazione attuale dei trodai**

Prima della rivoluzione c'erano guerrieri trodai in tutte le città ed essi si occupavano sia degli affari del re che della Luce. A Gaidava operava l'ordine cavalleresco del Leone d'Oro; la maggior parte dei membri di tale ordine sono guerrieri trodai. Solo i cavalieri che erano anche guerrieri trodai potevano lavorare come guardie del corpo del re e formavano una classe separata di trodai, cioè le guardie del corpo trodai. Molti portatori della Luce lavoravano come guardie del corpo.

Dopo la rivoluzione, i guerrieri trodai, così come i nobili monarchici, erano i primi sulla lista delle persone da giustiziare e tanti morirono già durante la rivoluzione, combattendo per il re, per la famiglia reale e per il Nathar. Ora i guerrieri trodai sono pochi, forse non sono mai stati così pochi, e nel Consiglio dei Sette non ci sono più sette maestri.

I trodai operano di nascosto nell'oscurità dei boschi o nei piccoli villaggi di campagna. Alcuni sono scappati all'estero ad aspettare che la rivoluzione infiammi ma ormai sono invecchiati e alcuni sono già morti. Altri trodai continuano la battaglia, ribellandosi contro l'imperatore, come banditi nei boschi ed agitatori del popolo. D'altro canto si è sentito di alcuni trodai che si sono uniti con i sostenitori dell'imperatore credendo che egli sia stato scelto dalla Luce.

I trodai non hanno realizzato molto, uno ad uno vengono catturati o uccisi, tuttavia nuovi trodai vengono addestrati nell'oscurità dei boschi. L'atmosfera generale indica grande incertezza, come se i trodai avessero solo bisogno di un grande leader, forse un maestro trodai o un duca guerriero che sia rivoluzionario e che possa tramutare la brace in fuoco ed unire tutti i trodai e farli diventare dei generali e degli eroi della rivolta.

## LA MAGIA E GLI STREGONI

Circa una persona su dieci ha contatti con la magia: vedono il futuro nei sogni, spostano piccoli oggetti con il potere della mente, guariscono le ferite con un tocco e così via. In alcuni tale capacità è così limitata che può anche non manifestarsi mai. Essi devono ritenersi fortunati.

In altri invece la magia scorre fortemente ed anche le loro capacità minori emergono: essi vengono chiamati maghi, ma nella lingua popolare si parla anche di streghe, prestigiatori e così via. Tutti i maghi hanno la possibilità di diventare stregoni anche se di solito solo gli uomini vengono accettati a studiare la stregoneria. Un mago che decide di non dedicare la sua vita allo studio della teoria e della pratica della magia può anche rischiare di diventare pazzo, perché un mago inesperto può essere travolto dalla magia e diventare un'incarnazione non morta della magia: un lisco. I lischi sono pericolosi per se stessi e per gli altri e per questo i maghi che non hanno studiato vengono spesso emarginati ed evitati.

I maghi che vogliono studiare la magia vanno all'istituto degli stregoni dell'Alta Torre dove i più deboli vengono eliminati e solo i migliori hanno successo. Il volgo non sa molto di quello che succede dentro le bianche e splendenti mura dell'Alta Torre, ma per qualche ragione gli stregoni sono spesso considerati ripugnanti ed inaffidabili.

### Gli studi

Gli studi iniziano con una prova di qualche settimana che è obbligatoria per tutti i maghi che vogliano diventare stregoni. Nella prova si esaminano oltre che i poteri magici anche la fermezza, la risolutezza e l'intelligenza dei maghi. Mediamente soltanto uno su dieci dei desiderosi entra a studiare all'Alta Torre, mentre altri vengono privati delle loro scarse capacità magiche per sempre. Per questo, solo i maghi molto sicuri di sé – o quelli stanchi delle loro capacità magiche – cercano di entrare a studiare alla Torre.

Dopo essere stato ammesso a studiare all'Alta Torre, il nuovo allievo riceve un nome di stregone dato dall'arcimago o da uno dei maestri superiori e da quel momento usa solo quel nome. Il nome è composto da una parola, che contiene normalmente la lettera z, la runa della magia. Durante gli studi, o anche dopo, lo stregone può avere un soprannome come per esempio Hazal Miraniano, Dizmal delle Ombre o Razik Anima d'Elfo. In questi nomi la z è pronunciata come un acuto suono di ape, come la zeta in inglese.

Ogni giorno ci sono da tre a cinque lezioni di cultura generale (lingue, storia, algebra, alchimia, astrologia, geografia ecc.), alcune lezioni di magia teorica (la natura della magia e della realtà, la responsabilità del mago, la vita e la morte, altri livelli ecc.) e una o due lezioni pratiche di uso della magia (l'alchimia, gli scongiuri, i rituali, come fare gli incantesimi, ecc.). Ogni giornata ha anche dei rituali normali come il mangiare e il dormire.

Le materie di cultura generale si rivelano utili solo negli ultimi anni perché gli incantesimi più sviluppati richiedono più cultura generale: si deve sapere tutto di tutto. È facile far apparire l'immagine di una mela, ma quando si dovrebbe far riflettere luce dalla mela o si dovrebbe farla cadere o mangiarla, sarebbe utile sapere quali conseguenze l'incantesimo può avere. Uno stregone che conosce bene il corpo umano è capace di riparare le ossa rotte o le fratture con un semplice incantesimo di spostamento.

Nelle lezioni pratiche di uso della magia si fanno incantesimi e si fanno esami con elementi magici. È possibile che gli studenti del primo anno debbano esercitarsi tutto l'anno su un certo incantesimo di luce, con tutte le relative variazioni, prima che possano procedere a fare qualcosa di più importante. Non perché l'incantesimo di luce sia particolarmente importante o difficile, ma perché durante il primo anno ci si dovrebbe concentrare proprio sulla parte di cultura generale e creare una base per gli studi futuri. Molti stregoni diventano particolarmente bravi negli incantesimi di luce.

Dopo sette anni di studi, il giovane studente stregone diventa apprendista di uno stregone già erudito. Il periodo di apprendistato dura quanto vuole il maestro, ma di solito almeno un anno e raramente più di tre. Durante questo periodo l'apprendista è totalmente comandato dal maestro e deve spesso occuparsi di compiti spiacevoli, ma nello stesso tempo impara molto sull'uso pratico della magia.

Dopo il periodo di apprendistato, lo studente stregone ritorna all'Alta Torre dove inizia a preparare la sua dimostrazione finale per diventare maestro, che può essere un bell'oggetto magico nuovo, uno studio sull'origine di un incantesimo o qualcos'altro con il quale lo studente dimostra di meritare la bacchetta di stregone. Se l'arcimago ed i maestri superiori approvano il lavoro, lo studente viene dichiarato uno stregone a tutti gli effetti in una bella cerimonia di laurea ed acquisisce il diritto ad usare la bacchetta di stregone.

## **L'Alta Torre**

Nessuno conosce l'origine dell'Alta Torre. Secondo alcune leggende si trovava già al suo posto quando gli uomini attraversarono i ghiacciai settentrionali in direzione di Almon. Secondo altri racconti, il fondatore dell'istituto degli stregoni, Sherez il Grande, l'avrebbe sollevata dalla terra. Nessuno lo sa di sicuro, anche se alcuni stregoni hanno studiato l'origine dell'Alta Torre per tutta la loro vita.

L'Alta Torre è una grandissima torre di un colore bianco splendente che sorge in mezzo alla Foresta Nera. La sua superficie è liscia e splende di una bellissima luce bianca. Il materiale con cui sono state costruite le sue mura non è né il cristallo nebbioso, né la madreperla brillante o nemmeno la pietra che risplende di luce bianca, ma qualcosa che assomiglia un po' a tutti i tre. La cima della Torre si perde tra le nuvole e si dice che il piano superiore sia usato come ingresso dagli dei. Quelli che sono saliti abbastanza in alto, nel caso che siano tornati, non hanno raccontato delle loro esperienze.

Al piano terra c'è l'ingresso, la Grande Sala, dove si mangia, la cucina ed un tipo di banco d'informazione, dove uno spirito semplice risponde alle domande dei maghi che sono venuti alla Torre o dei viaggiatori che hanno perso la strada. Al primo piano sotterraneo è situata l'immensa Biblioteca dell'Alta Torre. Sotto di essa si trovano le abitazioni degli studenti e nel cortile della Torre ci sono gli alloggi dei visitatori, i templi, il cimitero, il bordello ed alcuni circoli di magia e spazi ampi per gli esami. Al primo piano ci sono gli uffici e gli spazi lavorativi degli insegnanti e dell'arcimago. Sopra il primo piano ci sono cinque piani con spazi dedicati all'insegnamento, dopo di essi alcuni piani con i laboratori e dopo ancora ci sono piani, a proposito dei quali uno studente ordinario non sa quasi niente. Come sempre le voci girano e si parla di pira, specchi attraverso cui si possono vedere le altre dimensioni, porte magiche, cristalli del sogno ed altre cose del genere.

## **La natura degli stregoni**

Gli stregoni si vestono sempre con una tonaca colorata (mai nera o bianca) e portano con sé la bacchetta, essa è una sorta di accumulatore per la loro energia magica ed ogni tanto deve essere ricaricata. Gli studenti stregoni si vestono con una tonaca nera, portano guanti neri ed indossano una sciarpa che copre il loro viso, così che si vedono solo gli occhi e la fronte. Gli apprendisti stregoni usano una tonaca grigia. Solo uno stregone qualificato può usare la bacchetta, che gli viene data alla cerimonia di laurea.

Le capacità sociali degli stregoni sono spesso limitate, molti sono bravi interpreti, o almeno cercano di esserlo, ma gli stregoni veramente carismatici e piacevoli sono pochi. Forse questo deriva dal fatto che studiare alla Torre è austero e pesante, ed i compiti durante il periodo di studio e d'apprendimento sono spiacevoli. Anche l'abito dello studente è molto scomodo e con questo indosso è difficile respirare. Si crede che le circostanze difficili formino gli studenti rendendoli stregoni forti d'animo, ma spesso esse influiscono in altro modo.

Fin dalla nascita, tutti i maghi hanno una parte magica dentro di sé. La differenza tra il livello di magia e quello terreno cresce mentre gli studi procedono, anche le forze aumentano e per questo gli stregoni sembrano strani agli occhi degli estranei. Essi non vivono mai del tutto nel presente perché devono dividere la loro mente tra due realtà e ciò fa impazzire alcuni stregoni, mentre altri diventano lischi, se la loro mente è totalmente sotto il controllo del livello di magia.

## **L'essenza della realtà**

La realtà è divisa in diversi livelli. I quattro livelli conosciuti dagli stregoni si chiamano Terra, Aria, Acqua e Fuoco. Almon, Cruinne e l'Alta Torre sono situati al livello Terra che, a volte, viene chiamato anche Valenor o livello degli Uomini (solo tra gli uomini). Il livello Fuoco si chiama Regno degli Inferi e lì abitano i pira e gli esseri di fuoco. Invece al livello Acqua abitano diversi spiriti ed esseri divini e per questo viene chiamato anche il livello degli Dei. I livelli Fuoco ed Acqua sono, a causa della loro essenza stessa, in guerra eterna tra di loro. I livelli Aria e Magia si equivalgono.

Al livello Magia, la magia pura scorre così come fanno l'aria e l'acqua al livello Terra. Ci sono degli esseri che respirano la magia e sono formati dalla magia stessa e non possono essere né immaginati né visti dalla gente comune.

A volte rimangono delle bolle o delle correnti deboli tra i diversi livelli. Qualche volta i pira e gli spiriti si fanno vedere al livello degli Uomini, a volte invece un uomo viene portato al livello degli dei. Così anche la magia circola regolarmente dal livello Aria, cioè di Magia, a quello Terra, cioè degli Uomini, e si mescola all'aria del livello Terra. La magia esiste quindi dappertutto, ma lì dove le correnti sono più forti anche la magia è più forte ed è più facile farne uso.

Nelle mani giuste la magia è una risorsa naturale preziosa, ma quando corre pura e libera può anche causare degli sconvolgimenti enormi e delle distorsioni nella realtà. Le sporadiche piogge di pesci, i bolidi, i mutanti e simili possono derivare proprio dalla liberazione della magia pura.

Si parla anche degli altri livelli ma essi non sono studiati dagli stregoni. Si dice che gli elfi ed i guerrieri trodai adorino il livello della Luce e del Buio (secondo alcuni si tratta di due livelli diversi). Si dice che i sogni e gli spiritelli di terra vengano dal livello dei Sogni e che i morti ed i

non nati stiano aspettando al livello del Tempo – la gente comune crede che questo livello si veda nella forma di Luna. Sono state presentate delle teorie che sostengono che tutti i livelli sono solo i diversi riflessi del livello Terra e che sono racchiusi in un grande livello comune di Magia. Altri sostengono anche che ci sono migliaia e migliaia di livelli e che tutte le stelle del cielo sono dei livelli lontani.

## **L'essenza della magia**

La magia non può mai essere definita solo con mezzi scientifici (anche se alcuni cercano di farlo) perché è anche arte. Trovare la via per la comprensione finale è quindi raramente possibile e mai facile.

Si discute molto sul significato della magia. Gli stregoni dell'Alta Torre interpretano la magia come una forza che domina la natura ed il mondo. Così il compito naturale degli stregoni è quello di dominare il genere umano anche se non si è ancora preparati per ciò. Ma il Miran ed il Nathar sono già governati da un mago mentre, almeno a Cruinne, c'è uno stregone che ricopre il ruolo di consigliere del sovrano.

Secondo l'opinione dei miraniani, la magia è anche una forza equilibratrice che dovrebbe in qualche modo unire gli uomini. Quest'idea è però errata perché la magia è in generale definita come una cosa estranea alla natura: la magia è cambiamento e in particolare mancanza di equilibrio. Nel Miran anche le donne vengono istruite per diventare maghi.

Si possono fare numerose cose con la magia, ma secondo alcuni queste non sono sufficienti. Gli stregoni potenti sono capaci di dominare il tempo, distruggere gli spiriti semplicemente con un tocco o chiamare al loro servizio i pira dal Regno degli Inferi. Tuttavia ci sono delle cose che non possono essere realizzate tramite la magia: è impossibile viaggiare nel tempo e nello spazio, diventare invisibile o trasformarsi in un'altra persona. La magia non può creare un essere vivente razionale né può far tornare in vita i morti.

La preoccupazione più grande, ed anche l'obiettivo delle ricerche degli stregoni, è il raggiungimento dell'immortalità. Tale obiettivo sembra impossibile da raggiungere ma molti stregoni, che altrimenti sarebbero potenti, sono frustrati perché si devono rassegnare alla morte visto che il loro corpo invecchia. Tanti credono di riuscire ad inventare la Grande Formula Magica con l'aiuto della quale si possa rimanere sempre giovani e pieni di vita, accumulando nel corso degli anni sempre più forza e potere.

## **Le rune magiche**

In ognuna delle diciotto rune magiche è nascosta una forza immensa, in quanto grazie ad esse si possono dominare i poteri magici. Con l'aiuto delle rune si possono fare diverse cose, ma non tutte le rune sono ugualmente potenti. Di solito gli stregoni conoscono cinque o sei rune molto bene, mentre le altre solo a sufficienza.

La runa Ksii è la runa Proibita. L'Alta Torre ha vietato lo studio e l'insegnamento di questa runa e ha distrutto tutti i libri nei quali veniva menzionata. Oggi nessuno sa o vuole parlarne, ma si dice che con l'aiuto di quella runa qualsiasi uomo possa diventare un mago.

Le formule magiche sono composte da una o più rune con le quali lo stregone guida i poteri che vuole usare. Con le stesse rune è possibile realizzare tanti diversi incantesimi per cui la volontà dello stregone diviene essenziale. Se lo stregone sbaglia nel fare l'incantesimo, per esempio accentuando troppo una runa, l'incantesimo può fallire o il suo effetto può risultare distorto.

Per recitare formule magiche di solito basta pronunciare le rune a voce alta, ma molti stregoni si concentrano in maniera migliore grazie ad un piccolo rituale o ad un mantra. Alcuni, se per un motivo o per un altro non possono parlare, disegnano le rune in aria: questo è sufficiente per fare incantesimi. Mentre lo stregone sta pronunciando le rune, la sua mente delinea un'immagine della cosa descritta nelle rune e perciò non si possono fare degli incantesimi per sbaglio semplicemente pronunciando delle rune.

Dopo la descrizione della runa ci sono due numeri. Il primo esprime quanti Punti Magici si impiegano, se la runa è conosciuta. L'altro, invece, esprime quanti punti vengono consumati se viene usata senza conoscerla.

RAH: simbolo della perfezione che significa anche luce, vita, sole e circolo magico. A causa dell'ultima caratteristica menzionata, essa viene usata soprattutto come simbolo di protezione quando si fanno incantesimi durante i rituali. Questa runa è quella con cui si inizia normalmente ad imparare a fare gli incantesimi, perché pronunciata da sola crea luce. (3/5)

FAR: rappresenta il contatto magico con gli altri stregoni e qualche volta anche con i silenziosi e con i maghi. Gli ispettori della magia hanno bisogno di questa runa per riconoscere i maghi. (2/4)

ZIN: simbolo della magia e dell'aria che riflette la bellezza, l'ambiguità e l'arte. È una delle rune magiche più importanti. (2/4)

MEC: la runa dei livelli che riflette l'essenza dell'universo e l'ambiguità di tutto. È una runa molto importante sia per la magia teorica che studia l'essenza dell'universo, sia per la magia planare che studia il contatto tra diversi livelli. (2/6)

COL: simbolo della terra, della normalità e delle cose mondane. È spesso usata come simbolo delle scienze. (1/3)

AG: simbolo dell'acqua, degli dei, degli spiriti buoni e delle benedizioni. È un simbolo che gli stregoni usano per proteggere se stessi dalle forze del male. (2/4)

DEZ: simbolo del fuoco, dei pira e delle maledizioni. È un simbolo che si dice sia inciso sulla porta del Regno degli Inferi. (2/4)

ETH: rappresenta la direzione (verso la quale si indica con il dito o con la bacchetta). Per fare alcuni incantesimi a portata di vista bisogna usare questa runa – altrimenti è necessario il contatto fisico. (4/10)

GYN: simbolo che viene usato negli incantesimi d'invito. La forma del simbolo significa ascensione, ma può essere usata per chiamare gli spiriti sia dal basso che dall'alto. Qualche volta viene disegnato come una croce. (5/8)

ULM: simbolo dell'invio. È il contrario del GYN. Con questa runa si può far tornare gli spiriti lì da dove sono venuti. Questa runa dovrebbe essere imparata prima del GYN, anche se raramente viene fatto così. (4/10)

CHIR: simbolo del corpo. Viene usata quando si fanno incantesimi che si dirigono sul corpo, come gli incantesimi per guarire e attaccare. (3/5)

LON: runa del dare e del legare. Questo simbolo viene usato per creare oggetti magici, ed anche maledizioni e incantesimi lunghi. Se nella formula magica è richiesto un oggetto, questo simbolo può rappresentare l'oggetto. (3/8)

IZ: rappresenta i fulmini ed il magnetismo. (4/8)

YRTH: runa dei sentimenti e degli stati d'animo con la quale si possono provocare, gioia, coraggio, disgusto e paura. (4/7)

NALL: rappresenta lo spostamento e si usa ad esempio per spostare degli oggetti pesanti. (3/5)

ONTH: simbolo della salute e della felicità. Con questo simbolo si possono curare le malattie. Si usa anche come simbolo generale della fortuna e del successo. (3/5)

TOZ: simbolo delle malattie. Questo simbolo si usa per provocare malattie. Si usa anche come simbolo generale della sfortuna e dell'insuccesso. È il contrario dell'ONTH. (3/5)

VOL: simbolo della morte, del buio e della luna. Alcuni esperti di questa runa credono di poter trovare il segreto della vita eterna o di far tornare in vita i morti. Molti comunque usano questa runa per studiare i corpi e a volte anche per uccidere. (3/5)

KSII (sconosciuto): è la Runa Proibita, grazie alla quale chiunque può usare la magia. Da molti secoli la Runa Vietata è sia dimenticata che illegale.

## **GLI INCANTESIMI**

Qui vengono elencati alcuni tra gli incantesimi più usati. Lo stregone può anche creare nuove formule magiche pensando prima per che cosa vuole usarla e poi vedendo quali rune gli servono. È meglio che il giocatore ne discuta insieme con il master.

Dopo il nome della formula magica vengono elencate tutte le sue rune, i Punti Magici richiesti dallo stregone abile e da quello meno abile e si descrive l'effetto dell'incantesimo.

Baleno: Rah (3/5): crea un breve baleno di luce. Giocando dal vivo può essere realizzato per esempio con una lampadina tascabile.

Fiamma: Dez (2/4): fa prendere fuoco a qualche materiale infiammabile. Il fuoco acceso in questo modo non è magico e si spegne se non c'è più materiale infiammabile. Giocando dal vivo può essere realizzato con dei fiammiferi che lo stregone usa di nascosto.

Grido: Far (2/4): un "segnale acustico" magico che può essere percepito da tutti i silenziosi, maghi, streghe e stregoni che stanno vicino a chi lo effettua. Può essere usato come un mezzo primitivo per

segnalare la propria posizione agli altri stregoni. Giocando dal vivo si può realizzare con un segnale acustico stabilito in anticipo.

Luce: Rah-Lon (3/5+3/8): accende magicamente una luce che splende sull'oggetto toccato dal realizzatore, per esempio sulla punta della bacchetta dello stregone. La luce si spegne lentamente nel giro di ventiquattr'ore.

Asciugatura: Dez-Lon (2/4+3/8): asciuga o riscalda una piccola quantità di qualcosa, per esempio una bracciata di ceppi. Con questo incantesimo lo stregone può far bollire una pentola d'acqua senza fuoco o cuocere un uovo senza acqua.

Riscaldamento: Dez-Chir (2/4+3/5): lo stregone può dare a se stesso o a una persona che tocca una sensazione di calore piacevole o sgradevole.

Raffreddamento: Ag.Chir (2/4+3/5): incantesimo opposto a quello del riscaldamento con il quale lo stregone può dare alla persona una sensazione di freschezza piacevole o di freddezza gelida.

Raffica di vento: Zin-Nall (2/4+3/5): crea una raffica di vento che si può usare per spegnere i fuochi o per creare un'impressione drammatica.

Vento: Zin-Nall-Eth (2/4+3/5+4/10): crea un vento che soffia nel modo voluto dallo stregone per un'intera giornata. Il vento può essere usato per muovere le barche a vela o per guidare le nuvole nel cielo.

Sorgente: Ag-Gyn (2/4+5/8): il realizzatore può scavare nella terra e far condensare l'umidità della terra in una fossa di acqua potabile. Nelle aree umide, come nelle paludi, c'è molta acqua mentre invece nei boschi ce n'è poca, soprattutto d'estate. Quando l'acqua si è accumulata nella fossa, inizia di nuovo ad essere assorbita, lentamente, dalla terra.

Riconoscimento dello stregone: Far-Chir-Zin (2/4+3/5+2/4): incantesimo con il quale gli ispettori della magia cercano di distinguere i maghi degli uomini. L'ispettore della magia tiene la testa del soggetto dell'incantesimo e tocca la fronte del soggetto con la sua mentre pronuncia le rune. Se il soggetto è un mago, i suoi occhi si aprono ed egli grida di dolore. Si può resistere all'incantesimo tramite l'incantesimo Evitare o avendo più di otto nel lancio Voglia. Se il soggetto ha successo nel lancio Voglia, l'ispettore della magia realizza che il soggetto non è un mago. Se invece fallisce, l'ispettore della magia è riuscito nel suo incantesimo ed inoltre capisce che il soggetto stava cercando di evitarlo.

Evitare: Far-Zin (2/4+2/4): incantesimo con il quale i maghi possono evitare la realizzazione del Riconoscimento dello stregone. Anche molte streghe di campagna lo conoscono e lo trasmettono ai maghi in modo tale che essi si salvino dalle mani degli ispettori della magia...

Trasmissione dei pensieri: Eth-Far (4/10+2/4): incantesimo con il quale lo stregone può trasmettere i suoi pensieri ad un altro mago che sta a portata di vista. L'incantesimo funziona per alcuni minuti. Se l'oggetto dell'incantesimo vuole opporsi alla Trasmissione dei pensieri, deve fare un proprio incantesimo. Giocando dal vivo la Trasmissione dei pensieri deve essere realizzata con delle piccole note scritte in anticipo, con dei segnali o con i cellulari.

Benedizione: Ag-Onth (2/4+3/5): con questo incantesimo si può portare a degli uomini fortuna e la protezione degli spiriti. Gli spiriti cercano di aiutare gli uomini secondo le loro capacità mentre i

pira li evitano. L'effetto dell'incantesimo dura alcuni giorni e poi inizia a svanire. La Benedizione può anche eliminare l'effetto della Maledizione.

Maledizione: Dez-Toz (2/4+3/5): la Maledizione porta sfortuna agli uomini e disturbo continuo da parte dei pira. Gli spiriti della natura evitano chi è maledetto mentre tutti i pira della zona lo odiano. L'effetto dell'incantesimo dura alcuni giorni e poi inizia a svanire. La Maledizione può anche eliminare l'effetto della Benedizione.

Invito del pira: Dez-Gyn (2/4+5/8): invita il pira dal Regno degli Inferi a Valenor. Il pira viene alla luce da una cavità, una fossa o una grotta. Se nelle vicinanze ci sono già dei pira, l'invito può avere un effetto su qualcuno di loro. Si può cercare di influire sul luogo d'uscita scavando una fossa là dove si vuole che il pira esca.

Pira schiavo: Dez-Gyn-Rah (2/4+5/8+3/5): è come l'Invito del pira ma in questo caso il pira si fa vivo o compare nel cerchio magico disegnato dal realizzatore. Il pira non può uscire dal cerchio senza il permesso del realizzatore, ma il potere del cerchio magico svanisce nel giro di qualche ora. Quando i pira si trovano nel cerchio magico, è possibile raggiungere degli accordi con loro, di solito minacciandoli di rimandarli indietro nel Regno degli Inferi, se non accettano.

Invito dello spirito: Ag-Gyn (2/4+5/8): invita uno spirito della natura che si trova nelle vicinanze. Gli spiriti appaiono spesso sotto forma di animali o di piante ed il realizzatore non necessariamente capisce di cosa parlano, mentre essi probabilmente capiscono le lingue degli uomini.

Carcere dello spirito: Ag-Gyn-Rah (2/4+5/8+3/5): invita uno spirito della natura come prigioniero nel cerchio magico disegnato dal realizzatore. Lo spirito non può uscire dal cerchio senza il permesso del realizzatore, ma il potere del cerchio magico svanisce nel giro di qualche ora. Di solito gli spiriti soffrono enormemente per la prigionia.

Equilibrio: Dez-Ag-Rah (2/4+2/4+3/5): incantesimo dell'equilibrio e della scienza. Non è né buono né cattivo, e non viene realizzato né sotto l'influenza degli dei né dei pira. È usato specialmente quando si vuole assicurare che il destino non influisca su qualcosa.

Forza: Nall-Lon (3/5+3/8): l'oggetto dell'incantesimo può, per qualche minuto, alzare, tirare o premere qualcosa con una forza notevole. Può essere usato anche in battaglia, perché in questo caso i danni provocati dall'arma o dalle mani nude dell'oggetto dell'incantesimo saranno maggiori, così come i punti ricevuti. Giocando dal vivo l'incantesimo dà al giocatore un punto di vantaggio nella battaglia per qualche minuto.

Stimolante/Rinvigorente: CHir-Rah (3/5 + 3/5): questo incantesimo toglie la stanchezza, la fame e la sete e cura piccole ferite e contusioni. Molti stregoni lo usano quando devono lavorare o viaggiare per lungo tempo. Nel gioco da tavolo l'incantesimo fa raggiungere alla Tenacia il livello massimo, nel gioco dal vivo dà punti di vantaggio nella battaglia.

Toglimalattie: CHir-Onth (3/5 + 3/5): incantesimo usato per curare le malattie. L'oggetto non riacquista subito le proprie forze, ma ci vogliono un paio di giorni per riprendersi dalla malattia.

Guarigione: CHir-Onth-Rah (3/5 + 3/5 + 3/5): con questo incantesimo si possono aggiustare ossa rotte, curare le malattie gravi e restituire le forze. Dopo l'incantesimo l'oggetto è in ottima forma. L'incantesimo non può comunque restituire le parti del corpo che sono state staccate. Nel gioco da

tavolo, oltre che curare le ferite l'incantesimo fa raggiungere alla Tenacia il livello massimo, nel gioco dal vivo dà punti di vantaggio nella battaglia.

Stanchezza: CHir-Vol (3/5 + 3/5): è il contrario dello Stimolante e fa sentire l'oggetto molto fragile e debole. Un pasto sostanzioso e un buon sonno eliminano comunque l'effetto dell'incantesimo. Nel gioco da tavolo tutte le capacità dell'oggetto diminuiscono di un punto, ma senza di arrivare al di sotto di uno. Giocando dal vivo l'incantesimo toglie due punti nella battaglia.

Malattia: CHir-Toz (3/5 + 3/5): questo incantesimo trasmette all'oggetto qualche malattia come per esempio il buttero o il raffreddore. Ci si riprende dalla malattia riposando normalmente, bevendo molto o grazie al Toglimalattie. La malattia può anche trasmettersi in maniera naturale ad altre persone che passano del tempo con l'oggetto. L'incantesimo è illegale in tutti i paesi degli uomini.

Miseria: CHir-Vol-Toz (3/5 + 3/5 + 3/5): Tira fuori la rabbia dalla persona, la espone a tutte le malattie in giro, la rende affamata e assetata, la stanca a morte e la rende febbricitante. Molti si ammalano e muoiono a seguito dell'incantesimo, anche se il suo effetto dura solo qualche giorno. Nel gioco da tavolo tutte le capacità diminuiscono di due punti, ma comunque non al di sotto di uno. Giocando dal vivo l'incantesimo toglie quattro punti nella battaglia. Anche questo incantesimo è illegale dappertutto e nel Nathar chi lo usa viene condannato a morte.

Fulmine: Gyn-Iz-Zin (5/8 + 4/8 + 2/4): invita dalle nuvole un fulmine che colpisce la terra più o meno dove vuole il realizzatore. Se lo stregone fa 12 con due dadi, il fulmine colpisce proprio là dove vuole lui e fa 12 punti di danno. Altrimenti il fulmine turba le persone presenti e le spaventa diminuendo la loro Tenacia di due punti.

Arma letale: Vol-Zin-Lon (3/5 + 2/4 + 3/8): trasforma l'arma o l'oggetto in arma letale con la quale si può ferire gravemente una persona anche semplicemente toccando la sua pelle nuda. L'effetto dell'incantesimo dura ventiquattr'ore. Nel gioco da tavolo l'arma fa due punti di danno. Nel gioco dal vivo la persona che usa l'arma ha due punti in più nella battaglia.

Spostamento: Nall-Eth-Lon (3/5 + 4/10 + 3/8): il realizzatore può spostare per qualche minuto l'oggetto che ha di fronte, come se fosse lui stesso a spostarlo con le mani. L'incantesimo può essere usato in battaglia per colpire qualcuno con l'arma senza toccarla.

## **Grandi poste in gioco**

Un giorno, girovagando nella Foresta Nera, l'eroe Ersius Prosperus fu catturato da Dugankis. Dugankis andava di fretta e trascinò Ersius, legato, in una sala immensa di un castello immenso. Nella sala c'era un tavolo nero immenso presso il quale erano seduti il re degli elfi Areddliss il Crudele e il temuto capo degli orchi Shagath Tre Dita.

Dugankis si sedette accanto ad Areddliss e a Tre Dita e insieme cominciarono a giocare a dadi. Sul tavolo c'erano delle monete d'oro, e Ersius sentì che ognuna di esse aveva il valore di "dieci". Il gioco continuò e Areddliss stava per vincere, andare in collera Shagath e Dugankis, i quali assalirono subito l'elfo.

Nella confusione della battaglia Ersius riuscì a tagliare le corde che lo legavano. Rubò le monete d'oro e fuggì dal castello nero. Una volta riuscito ad uscire dal castello, ciascuna moneta d'oro si

trasformò in dieci persone. Nel castello nero erano state giocate delle vite umane che così Ersius era riuscito a salvare.

## **I NOBILI**

Nel Nathar ci sono diverse famiglie nobili, molte delle quali hanno anche regnato sul trono. Tutti i nobili e molti cittadini conoscono le dodici famiglie nobili più importanti. Sanno anche come ci si deve rivolgere ai nobili di posizioni diverse ed il loro obbligo è quello di insegnare anche ai contadini a comportarsi secondo le buone maniere.

### **I titoli nobiliari**

Il titolo nobiliare di entrambi i genitori si trasmette al figlio maggiore. Se per qualche motivo il figlio maggiore non è adatto, il titolo nobiliare può essere trasmesso anche ad un altro dei figli. In ogni caso solo il titolo nobiliare di coloro che possiedono anche dei terreni può essere trasmesso e per esempio il figlio di un libero cavaliere fa parte della nobiltà, ma non ha un titolo nobiliare. Questa persona può essere chiamata barone o baronessa e non deve pagare le tasse. I suoi figli apparterranno alla popolazione comune.

A tutti i nobili si dà del Lei, tranne che agli amici più cari, ma in ogni caso dipende dalle persone.

La persona più alta di grado tra i nobili è l'imperatore, alle cui dipendenze ci sono i principi, e dopo di loro i duchi, i conti ed i cavalieri. Ci si rivolge all'imperatore con "Sua Maestà Imperiale" o "Sua Maestà". Se l'imperatore Zangavius fosse sposato ed avesse dei figli, ad essi ci si rivolgerebbe con "Sua Altezza Imperiale". Il figlio dell'imperatore che non possiede terreni viene chiamato principe o principessa.

Ai tempi del re, ad egli ci si rivolgeva con "Sua Maestà Reale" o "Sua Maestà" e agli altri membri della famiglia reale con "Sua Altezza Reale". La moglie del re ha il titolo di regina ed i figli sono principi e principesse. I figli dei principi e delle principesse venivano in genere chiamati principi o duchi, o ricevevano questo titolo o direttamente o grazie al matrimonio.

Ogni principe governa una delle province del Nathar. Ci sono quindi il principe di Vakar, di Ghedos, di Thelar, di Nodos e di Sondar, che è l'imperatore stesso. Un principe di sesso femminile, o la moglie di un principe, viene chiamata principessa. Ci si rivolge ai principi con "Sua Altezza". Molti principi danno ai figli minori un ducato rendendoli duchi e duchesse. I figli del duca che non possiedono terreni sono dei lord e delle lady.

Il duca o la duchessa regnano sul feudo e sui suoi villaggi, di solito da un castello, che si trova al centro del villaggio o della città. I duchi sono subordinati agli imperatori, ma il duca della capitale della provincia è l'imperatore stesso. Ai duchi si rivolge la parola con "Sua Grazia". I duchi danno spesso ai figli più giovani una tenuta che si trova nel proprio territorio e così i figli diventano duchi o duchesse. I figli del duca che non possiedono terreni sono dei lord e delle lady.

In molti feudi c'è una tenuta da dove il conte o la contessa governano il villaggio. A livello dell'impero i conti del Nathar non hanno molta importanza, ma nei loro villaggi sono delle persone influenti. Molti conti e contesse sono stati prima cavalieri e dopo aver raggiunto un grado di cavaliere abbastanza alto hanno ricevuto un villaggio da governare. I loro inferiori si rivolgono ai

conti con “Mio Padrone” o “Mia Padrona”, i superiori con “Sua Onorabilità”. I figli più giovani del conte sono dei lord e delle lady.

I lord e le lady sono dei nobili che non possiedono terreni, i figli più giovani dei quali non hanno un titolo nobiliare. Attraverso una carriera di cavaliere possono raggiungere il titolo di conte e attraverso il matrimonio anche un titolo più alto. Ai lord e alle lady ci si rivolge con “Sua Onorabilità”.

I senatori sono tutti nobili e spesso sono fratelli o sorelle dei principi e dei duchi. I sindaci sono nobili fedeli al principe e si occupano della città, invece i nobili che si occupano del castello del conte o del principe sono chiamati balivi. I sindaci e i balivi hanno il titolo di lord o di lady.

Fuori delle frontiere del Nathar ci sono due granducati che fanno parte dell'impero di Nathar ma hanno più indipendenza che altre province. Ghedos Meridionale, che prima si chiamava Ghedos e faceva parte del Dantos, è il più giovane dei due, invece Lagor, che si trova dall'altra parte del Mare delle Ombre, è più disgregato. Tutte e due le province sono amministrate dal governatore nominato dal granduca, cioè l'imperatore del Nathar, e come le province anche i granducati sono divisi in feudi governati dai principi. I governatori sono spesso i figli più giovani dei duchi e questo compito, non ereditario, è stato affidato loro dall'imperatore. Ai governatori ci si rivolge come ai duchi, ma ufficialmente i duchi sono più alti di grado.

Non è per niente insolito possedere molti titoli e usarli nelle situazioni più formali, in questi casi oltre che i titoli nobili vengono usati anche i titoli magici, accademici e religiosi. Le dichiarazioni e le leggi iniziano così: “Noi Zangavius I il Grande, imperatore e autocrate di tutto il Nathar per la grazia degli dei, duca di Sondar, granduca di Ghedos Meridionale e di Lagos, maestro della magia dell'Alta torre, il dottore honoris causa in giurisprudenza presso l'Accademia di Gaidava ed innalzato a divinità dalla chiesa di Dysanius, rendiamo noto a tutti i nostri fedeli sudditi che...”

## **Il passatempo dei nobili**

I nobili che possiedono terreni hanno molto lavoro e due obblighi principali: proteggere i loro sottomessi e pagare le tasse al loro signore. Di solito balivi, stregoni, sceriffi e cavalieri si occupano di questi compiti ma spesso i nobili stessi devono per esempio sorvegliare la costruzione della mura, occuparsi della riscossione delle imposte, risolvere diversi litigi tra i loro inferiori, far esercitare i cavalieri ed altri compiti di questo genere. Ci vuole inoltre molto tempo per organizzare feste ed altri eventi che servono per mantenere una buona reputazione tra gli altri nobili e le persone influenti della regione. Una parte del tempo, specialmente tra i giovani, viene impiegato per imparare l'equitazione, la scherma, il tiro con l'arco, a leggere, le maniere di corte e cose simili.

Principalmente i nobili impiegano il loro tempo libero occupandosi dei rapporti sociali e di diversi divertimenti: ogni sera si mangia bene e ci sono narratori, musicisti, gruppi teatrali, buffoni e domatori di animali che girano di sera ad intrattenere gli abitanti e gli ospiti del castello. Ogni ospite è benvenuto e gli vengono fatte delle domande sulle sue avventure e su cosa sta succedendo nel mondo. Almeno una volta alla settimana il conte, il duca o l'imperatore organizzano un banchetto dove invitano nobili d'alto rango del villaggio o della città, sacerdoti, stregoni, commercianti e funzionari. Quando ci sono degli ospiti molto importanti o c'è un altro motivo importante, il banchetto può diventare una vera e propria festa in onore del cibo, dove il vino scorre a fiumi e c'è da mangiare a volontà.

Ai nobili piace visitare i parenti, gli amici ed i vicini. Più da lontano sono arrivati gli ospiti più tempo rimangono e non c'è nessuna scusa cortese per chieder loro di andare. Qualche volta sono necessari degli intrighi astuti per far andare via gli ospiti non desiderati: si può per esempio cercare di far sposare ad un duca omosessuale la propria figlia concupiscente o cercare di far credere ad una contessa che i pira hanno attaccato il suo villaggio.

Le giornate vengono impiegate in dei passatempi vari, il più popolare dei quali, specialmente tra i duchi, è il torneo, dove i cavalieri rivaleggiano. Anche i tornei più piccoli, spesso organizzati dal conte o dal duca, durano molti giorni e vi partecipano decine di cavalieri e tutti coloro del granducato che ne hanno la possibilità vengono a vederlo, alcuni anche da lontano. Ai tornei più grandi partecipano anche migliaia di cavalieri da tutti i regni degli uomini e le cerimonie durano sempre almeno un mese. Solo i duchi più ricchi sono capaci di organizzare tornei così grandi ma nei tempi antichi il re organizzava una grande Lotta della Semina che iniziava il primo del mese del nodo e durava fino al mese della foresta inoltrato.

Una distrazione più quotidiana è la caccia nelle sue diverse forme: alcuni preferiscono i cani segugi e l'equitazione, ad altri invece piace cacciare a piedi e con gli archi, altri ancora preferiscono i falchi da caccia. Non si caccia per avere da mangiare ma per dimostrare il proprio talento e le proprie forze anche se la preda viene poi portata a casa dai servi. Molti nobili hanno dei capanni di caccia e dei guardacaccia che controllano che ci siano abbastanza renne selvatiche o volpi da cacciare. Qualche volta i cavalieri temerari che si sono annoiati possono andare a caccia di pira, se sanno che vicino ci sono le grotte di tali esseri.

Non tutti i passatempi si svolgono all'aperto. Tanti nobili hanno ricevuto un'istruzione da stregone, sacerdote, maestro di filosofia o dottore e passano il loro tempo studiando le scritture magiche e religiose o facendo test di alchimia e fisica. Non è insolito neanche che un nobile si consideri molto colto ed intelligente e inviti a casa propria maestri di magia, professori o sommi sacerdoti, che si ritrovano in una situazione di disagio dovendo discutere delle teorie del nobile.

Un passatempo molto popolare è il gioco reale, cioè gli scacchi, ed in ogni castello c'è una scacchiera con i pezzi degli scacchi in legno, pietra o osso. Alcuni si dedicano anche al ricamo, alla scultura o alla composizione.

## **Le famiglie nobili**

Nel Nathar ci sono dodici grandi famiglie nobili delle quali fanno parte tutti i principi e le famiglie imperiali ed anche molti duchi. Le famiglie nobili più piccole sono spesso rami o alleati insignificanti delle grandi famiglie. La maggior parte delle famiglie nobili sono a favore dell'imperatore ma molti hanno comunque diversi progetti segreti e ci sono dei conflitti interni.

Molte famiglie nobili hanno parenti all'estero, specialmente nel Dantos, le famiglie del sud li hanno anche nell'Eksos e nel Miran, quelli del nord nel Gethar e quelli delle città costiere dell'ovest a Cruinne. Al momento la famiglia più influente è quella dei Narathil ma anche i Kassandros hanno molto consenso.

Sergius: filosofi e guerrieri che hanno portato la corona più a lungo di qualsiasi altra famiglia. Sono conosciuti come sovrani forti e saggi. Hanno più influenza a Nodos e Vakar. Membri conosciuti della famiglia: l'ex duca di Ador.

Kassandros: alcuni la considerano una famiglia nobile di campagna ma dalla famiglia provengono comunque molti sacerdoti, scienziati e senatori. Vivono a Vakar, Nodos, Thelar e nel Gethar. Membri conosciuti della famiglia: il padre della regina, il principe di Nodos, il governatore di Gurnova ed il re del Gethar.

Luvian: molti membri della famiglia Luvian sono deboli sia mentalmente che fisicamente ma alcuni rami si stanno rafforzando. Nei tempi antichi sono stati imperatori. Intriganti, artisti, filosofi, sacerdoti e stregoni. Vivono a Thelar, Sondar, Ghedos e nel Miran. Membri conosciuti della famiglia: la duchessa di Erkor. Si dice che i Luvian siano alleati con il Miran.

Arathuin: famiglia monarchica che è conosciuta per i suoi contatti stretti con i guerrieri trodai. Vivono soprattutto nelle province di Thelar, Sondar e Ghedos. Ai tempi del re erano noti per il loro coraggio e la loro fedeltà. Una volta un membro della famiglia è stato reggente. Membri conosciuti della famiglia: l'ex duchessa di Nathova e il duca di Garburg nel Dantos.

Elybrian: prima famiglia imperiale della quale fa parte Valius l'Unificatore. Ora la famiglia si è ridotta solo a qualche ramo, ad ognuno dei quali appartengono cavalieri famosi. La famiglia vive a Sondar e nel Ghedos ed in parte anche nell'Eksos, nel Miran e nel Dantos. Membri conosciuti della famiglia: il marito della sorella del re, la duchessa di Sereva e il duca di Jonova nel Dantos.

Geryon: famiglia ricca ma senza scopo i cui membri non sono conosciuti per la loro fedeltà alla propria famiglia. Si dice che un grande leader potrebbe unire i Greyon e portarli alla guida di tutte le famiglie. Due volte da un ramo della famiglia è venuto un imperatore. Guerrieri, cavalieri, avventurieri, sacerdoti. Vivono a Sondar, Ghedos, Nodos e nel Dantos. Membri conosciuti della famiglia: la moglie del fratello del re, il nuovo duca di Nathova e la duchessa di Milos nel Dantos.

Briarius: famiglia dalla quale provengono più stregoni che da qualsiasi altra famiglia nobile. Sono originari del Miran ma ora abitano anche a Thelar e Sondar. I Briarius erano imperatori nel periodo in cui Pathos combatteva contro i silenziosi. La famiglia è divisa: alcuni sono dalla parte dell'Alta Torre, altri invece dalla parte degli stregoni miraniani. Membri conosciuti della famiglia: l'arcimago dell'Alta Torre, la duchessa di Sangorn, il governatore di Ghedos Meridionale.

Narathil: leader forti e decisi, sono anche stati imperatori. Ora sono completamente fedeli all'imperatore Zangavius. Sacerdoti, cavalieri, marinai, sovrani, stregoni. Vivono dappertutto nel Nathar, nel Dantos e nel Gethar. Sono uniti con l'Alta Torre. Membri conosciuti della famiglia: la principessa di Thelar (la duchessa di Tolova) e il duca di Olanos nel Dantos.

Pelorian: decisi, attivi, semplici. Sono stati imperatori e sono amareggiati per aver perso la loro posizione a causa dei Sergius. Sacerdoti, cavalieri, stregoni, guerrieri trodai. Vivono nel Ghedos e nel Dantos. Membri conosciuti della famiglia: il principe di Ghedos (duca di Margova), il governatore di Lagor, il duca di Guthmark (prima era anche il principe di Ghedos Meridionale).

Gaidavius: artisti e burocrati che hanno molto potere politico ma possiedono pochi terreni. Vivono oltre che a Sondar anche nell'Eksos. Membri conosciuti della famiglia: il duca ed il governatore di Gaidava.

Thalios: nobili coraggiosi e fedeli che si vantano di essere i migliori in qualsiasi cosa facciano. Molti hanno in effetti avuto successo come cavalieri o guerrieri trodai, stregoni, sacerdoti ed artisti. I Thalios vivono a Vakar, Nodos, Thelar e nel Gethar. Membri conosciuti della famiglia: il vecchio e nuovo principe di Vakar (duca di Deneva).

Veladina: famiglia aristocratica e rispettabile che osserva le tradizioni. Secondo alcuni è una famiglia arcaica e conservatrice ma gode comunque del rispetto di molti. Alcuni Veladina desidererebbero il ritorno ai tempi del re, altri invece considerano l'impero Zangavius come un nuovo inizio. Vivono a Nodos, Ghedos e inoltre anche nel Dantos. Membri conosciuti della famiglia: la nuova principessa di Nodos (la duchessa di Sarkos). Nel Dantos: il duca di Thegard e la duchessa di Kados.

### **Altre famiglie nobili**

Le famiglie nobili straniere più importanti sono la famiglia reale del Miran (i Davorion) e la famiglia reale del Dantos (i Palthuin). Tutte e due hanno rami anche nel Nathar. Nel Nathar ci sono anche altre famiglie nobili meno importanti tra le quali menzioniamo le seguenti:

Petronius: il duca di Bralon, il principe di Tanthar (il duca di Barostan)

Davorion: il padre del principe di Nodos, la regina del Miran

Kreon: alcuni sacerdoti, il principe di Malthos (il duca di Olanos)

Kathadruin: alcuni guerrieri trodai, Nyk, il duca di Ador

Palthuin: il re sacerdote del Dantos (il principe di Shados, il duca di Paldova)

a Duich: il re di Cruinne

Adorius: alcuni guerrieri trodai, sapienti e sacerdoti. Molto potere nel ducato di Ador

Dantorius: famiglia antica dantosiana di commercianti e sovrani

### **Le dinastie**

Dopo i tempi di Valius l'Unificatore Elybrian, sette famiglie hanno regnato su Nathos e sul Nathar. Prima gli Elybrian, poi i Geryon, i Briarius, i Luvian, i Narathil, e di nuovo i Greyon ed i Pelorian. Il figlio dell'ultima imperatrice Hadadria la Dittatrice Pelorian decise di riconoscere l'indipendenza del Dantos e rinunciò al titolo di imperatore. Nello stesso tempo cambiò il suo nome da Aldrion Pelorian ad Aldrion Sergius secondo la famiglia del padre. Per secoli nel Nathar regnò la dinastia di Sergius, fino al colpo di stato dell'imperatore Zangavius.

La famiglia imperiale degli Elybrian

I.1.I-I.3.X L'imperatore Valius l'Unificatore Elybrian

I.3.X-I.4.VI L'imperatrice Hadronia la Rossa Elybrina

I.4.VI-I.4.IX L'imperatrice Lusìa l'Osservatrice Elybrina

I.4.IX-I.8.III L'imperatrice Thesea la Grande Elybrina

I.8.III-I.9.IV L'imperatore Lusius il Terribile Elybrian (nipote della precedente)

I.9.IV-I.10.V L'imperatore Julius il Celibe Elybrian

I.10.V-I.10.IX L'imperatrice Lusìa II la Condannata Elybrina (sorella del precedente)

I.10.IX-I.11.VIII L'imperatore Shertos l'Onesto Elybrian (morì di tubercolosi polmonare e fu l'ultimo del suo ramo)

La famiglia imperiale dei Greyon

I.11.VII-II.2.III L'imperatrice Silvia la Cintura di Ferro Geryona

II.2.III-II.3.VI L'imperatore Lusius il Ciccione Geryon

II.3.VI-II.4.III L'imperatrice Honia la Nera Geryona

II.4.III-II.4.X L'imperatrice Lusìa la Spada Sicura Geryona (la sorella dell'ultima)

II.4.X-II.6.IV L'imperatore Lusius II il Leone Geryon  
II.6.IV-II.8.II L'imperatore Valius lo Spadaccino Geryon  
II.8.II-II.9.II L'imperatrice Lentia la Mano d'Ascia Geryona (morì per mano dei silenziosi e fu l'ultima del suo ramo)

La famiglia imperiale dei Briarius

II.9.II-II.11.XI L'imperatore Zebaoth il Miraniano Briarius  
II.11.XI-III.1.III L'imperatrice Pari Maroth la Cappa di Porpora Briaria  
III.1.III-III.3.XII L'imperatore Arzames lo Stregone Briarius  
III.3.XII-III.5.XII L'imperatrice Artemisia la Testa Calda Briaria  
III.5.XII-III.7.X L'imperatrice Ezter la Negoziatrice Briaria (sorellastra della precedente)  
III.7.X-III.7.XII L'imperatore Arzames II l'Aspettatore Briarius (nipote della precedente)  
III.7.XII-III.9.IV L'imperatrice Pari Maroth II la Sicura Briaria (ha nominato una sua parente, Mortisia Luvina, come suo successore)

La famiglia imperiale dei Luvian

III.9.IV-III.9.V L'imperatrice Mortisia la Severa Luvina  
III.9.V-III.9.VIII L'imperatore Valius il Giovane Luvian  
III.9.VIII-III.12.III L'imperatrice Artemisia la Cupa Luvina  
III.12.III-IV.3.XI L'imperatrice Silvia la Poetessa Luvina  
IV.3.XI-IV.5.VI L'imperatore Arzames il Sanguinario Luvian (nipote della precedente)  
IV.5.VI-IV.6.XI L'imperatore Aldrion il Pazzo Luvian  
IV.6.XI-IV.7.III L'imperatrice Ledia l'Anemica Luvian  
IV.7.III-IV.7.V L'imperatore Valius II il Perseguitato Luvian (nipote della precedente; venne ucciso dalla sorella dopodiché la sorella fu mandata in esilio e il ramo si estinse)

La famiglia imperiale dei Narathil

IV.7.V-IV.10.V L'imperatore Driados il Forte Narathil  
IV.10.V-V.1.IV L'imperatrice Daria la Grande Narathil  
V.1.IV-V.1.VIII L'imperatore Darius il Vecchio Narathil  
V.1.VIII-V.4.I L'imperatore Eruvius il Difensore Narathil (morì per mano del re dei pira Dugankis)

La seconda famiglia imperiale dei Greyon

V.4.I-V.4.X L'imperatrice Lusia II la Morte del Pira Geryona  
V.4.X-V.5.IV L'imperatrice Daria l'Astuta Geryona  
V.5.IV-V.5.V L'imperatrice Lusia III la Giovane Geryona (cadde nella battaglia di Cruinne contro gli orchi)

La famiglia imperiale dei Pelorian

V.5.V-V.6.XI L'imperatore Lusius il Gaidaviano Pelorian  
V.6.XI-V.7.XII L'imperatrice Hadadria la Dittatrice Pelorina (il figlio prese il nome del padre)

**La dinastia di Sergius**

V.7.XII-V.8.XII Il re Aldrion il Rinnovatore Sergius  
V.8.XII-V.12.III La regina Julia la Franca Sergia  
V.12.III-V.12.IX Il re Driados il Vecchio Sergius  
V.12.IX-VI.1.XII La regina Daria l'Anima d'elfo Sergia  
VI.1.XII-VI.3.VI Il re Thanos il Bello Sergius  
VI.3.VI-VI.3.VII Il re Aldrion II la Cappa Nera Sergius  
VI.3.VII-VI.3.VIII La regina Eruvia la Vergine Sergia (sorella del precedente)

VI.3.VIII-VI.4.VIII Il re Thanos II il Signore della Guerra Sergius (il fratello della precedente)  
VI.4.VIII-VI.8.IV Il re Aldrion III il Religioso Sergius  
VI.8.IV-VI.10.III La regina Aldria la Seria Sergia (nipote del precedente, fondò il Senato)  
VI.10.III-VI.10.VI Il re Aldrion IV il Maldestro Sergius (fratello della precedente)  
VI.10.VI-VI.11.V La regina Rosalia la Testarda Sergia  
VI.11.V-VI.11.IX Il re Thanos III il Bardanera Sergius  
VI.11.IX-VI.11.XII Il reggente Julius Arathuin Sergius (per il figlio Aldrion V)  
VI.11.XII-VII.1.XI Il re Aldrion V il Giovane Sergius (il fratello Thanos III)  
VII.1.XI-VII.4.III La regina Daria II la Prevedente Sergia  
VII.4.III-VII.4.IX L'ultimo re del Nathar Aldrion VI il Saggio Sergius (morì nella rivoluzione)

La famiglia imperiale di Zangavius

VII.4.IX- L'imperatore Zangavius il Grande (di origine sconosciuta)

I parenti della regina

La regina Lusia Kassandra Sergia

Il padre della regina, il principe XXI di Nodos, Lusius Kassandra

La madre della regina Sheila tyr Reghail a Baradrich Kassandra (figlia di un conte cruiniano)

Il nonno della regina (da parte di padre), il principe XX di Nodos, Lusius Kassandra

La nonna della regina (da parte di padre) Klaudia Luvian Kassandra (un trodai guerriero)

La sorella della regina, la principessa XXII di Nodos, Lusia Kassandra

Il cognato della regina Zandros Davorion Kassandra (uno stregone)

Il nipote della regina, il principe XXIII di Nodos, Timon Kassandra (fu catturato nella rivoluzione)

I figli del re

La principessa Daria Sergia

Il principe Aldrion Sergius

La principessa Miranda Sergia

I fratelli e le sorelle del re

Il fratello, principe Dainos Sergius

La cognata Serovia Kreon Sergia (sacerdotessa)

La primogenita del fratello Aurora Sergia

L'ultima nata del fratello Pasifia Sergia

La sorella, principessa Ghadia Sergius

Il cognato Eldrius Elybrian Sergius (una guardia del corpo trodai)

Il primogenito della sorella Eldrius Sergius

La primogenita della sorella Daria Sergia

L'ultimo nato della sorella Thanos Sergius

## **I CAVALIERI**

Il figlio maggiore di una famiglia nobile eredita la posizione ed il titolo dai genitori mentre i fratelli e le sorelle minori devono lavorare per il loro titolo. Le alternative tipiche sono una carriera nell'università, fare il sacerdote, lo stregone o il cavaliere o sposare un nobile che abbia già una posizione consolidata.

Prima di scegliere la carriera, il giovane nobile riceve un'istruzione a proposito di etichetta della corte, storia, leggi della rivoluzione, scienze, magia, arti, scherma, equitazione, caccia o alle altre discipline d'azione.

A circa dieci anni i ragazzi e le ragazze nobili scelgono la professione che faranno per tutta la loro vita – se il matrimonio o la morte del fratello maggiore non dà loro la possibilità di salire di grado. Alcuni possono anche perdere il loro titolo nobiliare se per esempio si rendono colpevoli di tradimento della patria. Si può perdere il proprio titolo nobiliare se per esempio ci si innamora di qualcuno appartenente alle classi sociali più basse.

La carriera di cavaliere inizia dalla posizione di scudiero, cioè aspirante cavaliere. Chiunque può fare lo scudiero se trova un cavaliere che lo prenda come assistente. Il rapporto tra lo scudiero e il cavaliere cambia notevolmente, a volte può essere molto formale, altre volte molto stretto. Visto che tanti cavalieri lavorano nell'esercito imperiale, essi preferiscono prendere come scudiero un giovane ragazzo che una ragazza. D'altra parte però ci sono anche molti ordini cavallereschi solo per le donne.

Quando lo scudiero raggiunge l'età adulta, viene armato cavaliere, in una bella cerimonia, da un capitano cavaliere oppure da un conte, un duca, un principe o dallo stesso imperatore.

Spesso i cavalieri lavorano come guardie private dei nobili, ma specialmente gli ordini cavallereschi cercano di svolgere compiti fieri come uccidere i pirati o mantenere la pace.

Di solito i cavalieri passano una parte della loro vita alla direzione dell'esercito imperiale, una parte nel castello della loro famiglia nobile o del loro signore ed una parte vagando come cavaliere libero per mare e per terra. Alcuni cavalieri liberi viaggiano anche mascherati ma più spesso in campagna s'incontrano degli imbrogliatori che fanno finta di essere cavalieri.

I cavalieri sono molto apprezzati sia in campagna che in città: vengono ospitati senza chiedere nulla in cambio, ma si spera comunque che i cavalieri possano aiutare in qualsiasi problema e che prendano le divisioni militari locali sotto il loro comando. A volte i cavalieri visitatori si approfittano dell'ospitalità della plebe e partono dopo aver messo incinte tutte le ragazze del villaggio.

## **I gradi cavallereschi**

### **Scudiero / Cavaliere aspirante**

Un giovane ragazzo o ragazza nobile che lavora o è protetto da un cavaliere, viene istruito sulle regole dell'onore finché un ordine cavalleresco, o un nobile che sia almeno un duca, non lo arma cavaliere.

### **Cavaliere**

Un giovane cavaliere che è appena stato armato e che serve come vassallo il nobile che lo ha armato cavaliere. Anche i soldati che si sono distinti in battaglia (di solito ufficiali) possono essere armati cavalieri, ma ciò richiede delle imprese eccezionalmente grandi ed in questo caso gli altri cavalieri li considerano dei "parvenu". Hanno il diritto di portare la spada e lo scudo del cavaliere ed usare il blasone del proprio ordine cavalleresco o del signore nella loro tunica militare, nella banderuola e nello scudo.

### **Cavaliere libero**

Un cavaliere che non fa parte di un ordine cavalleresco e non lavora per un nobile. Quelli che non passano tempo nei terreni che governano o che hanno per un motivo o per un altro perso i loro terreni o anche il loro onore, sono cavalieri vaganti. Ha il diritto di portare la spada o lo scudo del cavaliere ma non di usare i blasoni. Un cavaliere libero deve avere la possibilità di pagare il suo equipaggiamento.

### **Cavaliere comandante**

È un membro rispettabile di un ordine cavalleresco e si è distinto in diverse battaglie. È stato armato cavaliere almeno cinque anni fa. Ha il diritto di portare la spada e lo scudo del cavaliere ed usare il blasone imperiale nella sua tunica militare, nella sua banderuola e nel suo scudo. Spesso lavora come sceriffo, generale o commodoro in subordinazione di un duca.

### **Cavaliere capitano**

Un cavaliere che guida un gruppo o un ordine cavalleresco (anche se in generale alla guida degli ordini cavallereschi c'è un duca). Di solito governa e si occupa delle tasse nel suo piccolo territorio e spesso è il conte di un piccolo villaggio. Ha fatto il cavaliere almeno per sette anni. Ha il diritto di portare la spada e lo scudo del cavaliere ed usare il proprio blasone nella sua tunica militare, nella sua banderuola e nel suo scudo.

### **Gli ordini cavallereschi**

La maggior parte dei cavalieri fa parte del personale di un signore nobile o di un ordine cavalleresco. Un ordine cavalleresco funziona separato dal potere nobile ed è spesso dedicato a un compito speciale. Alla guida degli ordini cavallereschi c'è un cavaliere capitano, un duca o un principe che può avere alle dipendenze anche dei vassalli ordinari.

Di solito fare parte di un ordine cavalleresco è una questione d'onore e quando un giovane cavaliere ne diventa membro, raggiunge anche il grado di cavaliere comandante. Molti ordini cavallereschi richiedono che il cavaliere realizzi un compito o grandi imprese per dimostrare di meritare l'adesione.

Alcuni cavalieri abbandonano l'ordine cavalleresco a causa di disaccordi o per motivi personali e sono cavalieri liberi finché non aderiscono ad un altro ordine cavalleresco. Questo non è sempre facile perché ci sono spesso disaccordi tra gli ordini cavallereschi.

Un membro dell'ordine cavalleresco può in qualunque momento andare nel castello di un altro cavaliere dello stesso ordine cavalleresco ed avere in prestito soldi o equipaggiamento, infatti gli ordini cavallereschi hanno informazioni precise sulle proprietà dei propri membri. Non si esigono interessi sui prestiti, in quanto questa pratica facilita la gestione della proprietà poiché non si deve portare tutta la proprietà con sé.

### ***Gli ordini cavallereschi più importanti***

**L'Ordine Cavalleresco dell'Aquila:** "I Cavalieri dell'Aquila" sono le guardie personali dell'imperatore, il cui compito principale è quello di proteggere l'imperatore. Si dice che i Cavalieri dell'Aquila controllino i funzionari, gli ufficiali e il clero. Talvolta le "aquile" vagano nel Nathar svolgendo diversi compiti importanti e volendo possono fare il legislatore, il magistrato o il

giustiziere. Per questo tali cavalieri, che portano delle tuniche militari nere con decorate delle aquile di color argento sono temuti in ogni luogo del Nathar. Molti Cavalieri dell'Aquila sono stranieri, spesso di origine dantosiana o gethariana, perché così non hanno legami con la politica interna del Nathar.

**L'Ordine della Rosa Bianca:** Un ordine cavalleresco il cui compito principale è la difesa dei cittadini del Nathar dai pira. A volte mandano spedizioni nelle grotte dei pira e si vantano che un giorno andranno fino al Regno degli Inferi per condurvi una guerra sacra finché ogni pira non sarà morto. I Cavalieri della Rosa Bianca fanno voto di castità, non bevono alcolici e sono parchi nel mangiare. Inoltre devono sempre comportarsi in modo misurato e rispettare le altre persone. Possono essere riconosciuti grazie alla loro tunica militare bianca decorata con uno stemma raffigurante una rosa rossa con al suo interno una rosa bianca.

**L'Ordine Cavalleresco dell'Occhio d'Ottone:** Un ordine cavalleresco composto dai nobili che sono stregoni competenti e hanno deciso di fare la vita del cavaliere. Gli "Occhi d'Ottone" credono che l'addestramento dello stregone corrisponda al periodo di scudiero e armano cavaliere qualsiasi stregone nobile. Gli stregoni del Nathar sono quasi tutti uomini, ma alcune donne nobili possono entrare a studiare all'Alta Torre ed anche alcune streghe nobili miraniane hanno aderito all'ordine cavalleresco. I cavalieri stregoni dell'Occhio d'Ottone fanno paura e non sono molto amati perché raramente si occupano di affari piacevoli. Gli Occhi d'Ottone sono misteriosi ma si sa che perseguitano gli uomini che idolatrano i pira, gli dei falsi o gli elfi. Spesso si dice anche che siano alla ricerca degli oggetti magici spariti da tanto tempo. Gli Occhi d'Ottone hanno cattivi rapporti con quasi tutti gli altri ordini cavallereschi anche se a volte collaborano con i Cavalieri dell'Aurora Boreale ed i Cavalieri del Cigno. Molti cavalieri portano una tunica militare e gli stregoni una tonaca, ma gli occhi d'ottone portano un capo che è una combinazione di tutti i due e che assomiglia ad una giacca senza maniche o con maniche corte. La giacca è di colore turchese scuro con ricamato un dragone a due teste di colore viola. Se la giacca è aperta sembra che ci siano due draghi a una testa che guardano verso direzioni opposte. Inoltre i Cavalieri dell'Occhio d'Ottone portano in una mano la bacchetta dello stregone e nell'altra la spada del cavaliere.

**L'Ordine Cavalleresco del Leone d'Oro:** Un ordine cavalleresco che ora è stato dichiarato fuorilegge ma prima era guidato dal re del Nathar e di esso facevano parte tutti gli eroi del regno. Molti guerrieri trodai facevano parte del Leone d'Oro. I "Leoni d'Oro" servono svolgono il ruolo di guardie del corpo o cavalieri del re ma a volte realizzavano grandi imprese, come l'uccisione di dragoni o i viaggi d'esplorazione. I Cavalieri del Leone d'Oro portano una tunica militare color porpora con il leone d'oro del Nathar.

**L'Ordine Cavalleresco della Spada Cantante:** Un ordine cavalleresco che combatte contro i silenziosi ed ama i boschi. Ha una lunga tradizione nella protezione della la frontiera sud-orientale del Nathar. Attualmente questi "Cavalieri Cantanti" sono pochi e sparsi qua e là ma molti bambini nobili vogliono aderire all'Ordine della Spada Cantante per difendere il proprio paese dai silenziosi. I Cavalieri della Spada Cantante credono fortemente che i silenziosi possano essere uccisi facilmente con la Londebres, una Spada cantante forgiata dal Fabbro Waldior. La Londebres è andata perduta già tanto tempo fa, ma si dice che molti Cavalieri della Spada Cantante l'abbiano trovata, abbiano salvato molti innocenti dalle grinfie dei silenziosi e l'abbiano tragicamente perduta spesso morendo traditi da qualcuno vicino di cui si fidavano. I Cavalieri della Spada Cantante passano spesso lunghi periodi nei boschi e hanno stretti rapporti con molti spiriti della natura. Portano una tunica militare verde con una foglia di quercia.

**L'Ordine Cavalleresco dei Tre Corvi:** Un piccolo ordine cavalleresco nathariano al quale possono aderire eccezionalmente solo le donne. I Cavalieri dei Tre Corvi sono conosciuti anche come Cavalieri di Golos perché servono il dio della Luna e della Morte. In pratica cercano di evitare che gli innocenti muoiano invano e sperano di morire coraggiosamente in battaglia. L'ordine cavalleresco agisce spesso misteriosamente e ciò ha creato numerosi dubbi nei loro confronti ed una reputazione non buona: alcuni sostengono che questi "Corvi" siano traditori della patria, altri invece che siano adoratori dei pira – questo però viene detto alle loro spalle, mentre in realtà questi cavalieri sono sempre pronti a combattere fino alla morte. Portano una tunica militare di colore blu scuro con una luna piena d'argento sulla quale ci sono tre corvi.

**L'Ordine Cavalleresco di Cruinne:** Un ordine cavalleresco di nobili cruiniani in decadenza che mantiene l'ordine a Cruinne. Il loro comandante è uno dei cinque lord cruiniani che è alle dipendenze dirette del re locale. Talvolta li si possono vedere anche nel Nathar, dove nei loro confronti l'atteggiamento è piuttosto riservato. Molti nobili nathariani che sono stati mandati in esilio hanno aderito ai Cavalieri di Cruinne. I cavalieri portano una tunica militare bianca con una croce di Malta color porpora.

**L'Ordine Cavalleresco del Cigno:** Un ordine cavalleresco che opera in mare, di esso fanno parte molti ufficiali della marina del Nathar. I Cavalieri del Cigno combattono contro i pirati ed i mostri di mare e molti membri più anziani sono noti per aver ucciso numerosi dragoni. Lo scopo principale dell'ordine cavalleresco è trovare l'isola perduta di Anglor e far tornare il grande re Aurelio. L'isola di Anglor è comunque invisibile e si sposta costantemente – si dice che gli spiriti della natura la facciano vedere solo ogni sette anni. I Cavalieri del Cigno portano una tunica militare grigia con uno stemma dove c'è un cigno bianco.

**L'Ordine Cavalleresco dell'Aurora Boreale:** Un ordine cavalleresco nathariano che ha il suo quartier generale nel Gethar. Essi ritengono che il proprio compito sia quello di difendere gli uomini, nel caso in cui i mostri decidano di ritornare a Valenor. Vanno spesso nelle Terre Crudeli e nelle Montagne Insanguinate per combattere contro i pira e gli orchi. Nel Gethar i Cavalieri dell'Aurora boreale sono apprezzati come difensori degli innocenti. Portano una tunica militare viola con decorata una renna bianca.

## **Il Collezionista e il Canto del Cigno**

Si dice che nelle terre e nei mari di Valenor si aggiri una nave bianca volante chiamata il Canto del Cigno. La nave apparteneva all'inizio allo stesso Makhios, il padrone dei tempi, ma con qualche favore era riuscita ad acquistarla un elfo immortale noto come il Collezionista.

Il Collezionista naviga nell'aria con il Canto del Cigno acquistando per sé gli oggetti più belli e più rari. Si dice che il Collezionista abbia delle spade forgiate da Waldior, delle pietre preziose magiche, delle corna di animali e l'originale di una maschera degli dei. Nella sua biblioteca si trovano tutti i libri di Valenor e nel suo zoo ci sono moltissimi animali rari.

Non si sa chi sia il Collezionista ma alcuni credono che sia un uomo che ha giurato sottomissione a Dugankis. Secondo altri sarebbe un elfo come il Viandante Triste, in cerca di un senso per la propria vita. In altre parti si sostiene invece che il Collezionista non sia una sola persona ma una strana, piccola setta che scelga un nuovo Collezionista quando il precedente muore. O forse il Collezionista è soltanto una figura di fantasma nata dallo stesso Canto del Cigno. L'unica cosa

sicura è che se da qualche parte si cerca un oggetto raro o prezioso, non si può mai essere troppo prudenti nei confronti del Collezionista.

## **IL DISANIONISMO**

Molti nathariani e tutti i dantosiani appartengono alla religione disaniana, cioè idolatrano gli dei come insegnava il sacerdote Dysanius in tempi antichi. I disaniani si inchinano ed obbediscono agli dei e li idolatrano con disinteresse. Qualche volta si può comunque chiedere aiuto agli dei, i quali lo concedono a seconda dei loro desideri. Molti disaniani hanno lo stesso atteggiamento verso gli dei di quello dei cittadini di un piccolo paese nei confronti del principe della provincia – sono aristocratici che si vedono raramente, a cui si obbedisce, ma che però difendono il loro popolo dagli stranieri.

Nei certi giorni festivi, o in caso di bisogno, si fa un piccolo sacrificio o un rituale per tenere gli dei dalla propria parte. Raramente si ha coraggio di chiedere favori agli dei, in quanto essi sono spesso collerici e non vedono di buon occhio gli uomini arroganti. Gli dei non sono comunque crudeli ed implacabili ma ritengono che il loro compito principale sia di occuparsi dell'equilibrio della natura. Lo stato del Nathar favorisce il disanionismo e considera le altre religioni pagane, anche se non esiste nessun tipo di persecuzione. Nel Dantos invece tutti coloro che diffondono la fede non disaniana vengono severamente puniti.

Nel simbolo del disanionismo c'è una punta di freccia sopra la quale c'è una linea orizzontale regolare o un po' curva. Rappresenta la Montagna degli Dei e la Volta Celeste sopra la montagna.

### **I compiti del sacerdote**

Ogni dio raccoglie intorno a sé adoratori e seguaci, ed i sacerdoti sono loro capi. Il compito dei sacerdoti è quello di occuparsi dei servizi degli dei, delle cerimonie, della diffusione di informazioni sulla religione, dell'eliminazione degli influssi pagani e della guida del potere del loro dio.

Nelle città si trovano dei templi dedicati ad un solo dio o a molti dei, nei quali i sacerdoti svolgono le loro cerimonie di culto. In campagna i sacerdoti passano più tempo vagando di villaggio in villaggio per occuparsi delle cerimonie in cui si dà il nome al bambino, di matrimoni, funerali ed altre funzioni sacre. Anche se tutti i sacerdoti sono di solito dedicati ad un certo dio, specialmente quelli della campagna, svolgono le cerimonie di tutti i dei. I sacerdoti delle città possono dedicarsi di più al loro dio.

I sacerdoti sono persone che hanno ricevuto la chiamata dal dio a fare il sacerdote o che sono state scelte fin da bambini a ricevere un'educazione da sacerdote nel tempio. Solitamente il sacerdote è pronto dopo aver studiato per una decina di anni ed aver raggiunto l'età adulta.

I sacerdoti hanno diversi compiti: sono capi spirituali del popolo, aiutano la gente a risolvere i propri problemi, insegnano la volontà del dio e guidano i rituali. I sacerdoti possono anche insegnare a teologare, guaritori, medici che curano con la sanguisuga-terapia e veggenti a riconoscere le proprie doti. Spesso si cerca di assumere come sacerdoti queste persone dai poteri soprannaturali. Spesso i sacerdoti guidano il popolo contro i piralingue.

I sacerdoti dei diversi dei possono essere molto diversi sia per la loro natura che per i rituali. I sacerdoti del dio Ersius sono dei guerrieri che portano la spada, invece nel tempio di Venita si fanno sacrifici alla dea facendo sesso. I sacerdoti di Golos rasano completamente la testa e parlano ai corvi, mentre i sacerdoti di Geros vivono nei boschi tra gli animali.

### **L'organizzazione della chiesa disaniana**

Tutto è iniziato circa mille anni fa con Dysanius che girava a predicare a Thelar e a Sondar. I suoi atti sono stati scritti nel libro di Dysanius, che viene chiamato anche semplicemente Il Libro. Dysanius era un potente teolinguista che ebbe come seguaci sacerdoti, mistici, stregoni, guaritori ed altri teolinguisti. Tra questi seguaci Dysanius scelse come suo successore un teolinguista a cui venne dato il titolo di disano.

Ancora oggi la Chiesa a Sarkos è guidata da un teolinguista, il disano Gersvinda II, che ha ricevuto una formazione da sacerdote. Il disano è aiutato dal concilio di Sarkos, che è composto dai vescovi della cattedrale, ognuno dei quali controlla i sacerdoti di una provincia del Nathar o del Dantos. Prima anche nell'Eksos, nel Miran, nel Gethar e a Cruinne c'era un vescovo della cattedrale, ma visto che hanno solo pochi sacerdoti alle loro dipendenze, sono chiamati solo vescovi e non hanno il diritto di partecipare al concilio di Sarkos. Nel Dantos c'è un vescovo in ogni feudo al di sotto del quale ci sono i sacerdoti dei villaggi e che si inchina al vescovo della cattedrale della sua provincia.

*Nelle capitali delle province c'è una cattedrale che è un tempio di tutti i dei e che è guidata dal vescovo della cattedrale. Nelle città ci sono anche dei templi più piccoli e dedicati in particolare ad un dio solo. In molti villaggi c'è solo un tempio.*

Di solito ogni duca e conte hanno nel proprio villaggio almeno un sacerdote disaniano che è alle dirette dipendenze dell'arcivescovo della provincia. Se ci sono più sacerdoti nel villaggio, il più vecchio o il superiore è il sommo sacerdote ed altri sacerdoti lavorano alle sue dipendenze. Gli studenti sacerdoti sono servitori del tempio. I teolinguisti possono diventare direttamente sacerdoti.

I teolinguisti ed i servitori del tempio vengono ordinati sacerdoti in una cerimonia nella quale pronunciano ad alta voce i capitoli del libro di Dysanius e vengono immersi nell'acqua. Quando si alzano dall'acqua possono considerarsi sacerdoti disaniani ed il cardinale della cattedrale, il vescovo o il sommo sacerdote li dichiara discepoli di Dysanius.

Il compito più importante del concilio del disano e del Sarkos è quello sorvegliare che gli insegnamenti del libro di Dysanius vengano rispettati e che il libro venga copiato in maniera accurata. A volte il concilio di Sarkos può anche fare delle dichiarazioni che riguardano l'applicazione degli insegnamenti di Dysanius a situazioni nuove – ultimamente un'occasione del genere si è presentata quando l'imperatore Zangavius è stato dichiarato dio.

### ***IL NEUCAISMO: LA STRADA DELLE MILLE MASCHERE***

La Strada delle Mille Maschere era originalmente un movimento sviluppatosi all'interno del disanionismo, la chiesa principale del Nathar, che raggiunse molta popolarità tra la popolazione rurale. Neukwalda, una donna vissuta qualche secolo fa, fondò la Strada delle Mille Maschere e i suoi seguaci vengono chiamati a volte anche neucaniani.

I neucaniani credono nell'equilibrio e nell'uguaglianza, nel ciclo della vita e del tempo così come nella capacità degli uomini di comunicare direttamente con gli dei. Per i neucaniani il tempo si ripete, la nascita è seguita dalla vita, la vita dalla morte e la morte dalla rinascita. Questo ciclo segna inesorabilmente la natura, la vita ed anche la politica degli uomini: un nuovo re viene incoronato, regna e infine muore, dopodiché gli succede un nuovo sovrano.

Per i neucaniani il potere del re, dell'imperatore o del conte non viene dagli dei ma dagli uomini. Il sovrano è un esempio da seguire per il popolo, in lui si concretizzano le speranze, i problemi e la forza del popolo, quindi il popolo ha il diritto e il dovere di spodestare dal trono un sovrano incapace se c'è un miglior candidato disponibile (tanti spettacoli e canzoni che raccontano la vita reale sono basati su questi pensieri). Questo punto di vista, e le molte piccole rivolte contadine che ha provocato, hanno causato l'impopolarità del neucaismo tra i detentori del potere. Certamente anche i neucaniani capiscono la posizione della nobiltà, un rango dominante e in molti modi superiore alla plebe. Tuttavia nell'aristocrazia si manifestano, in maniera ancora più accentuata, gli stessi difetti della gente comune ed è perciò appropriato ribellarsi contro tali nobili in favore di nobili migliori.

Generalmente i nobili contrastano il neucaismo, che in molti luoghi del Dantos è addirittura proibito. Forse per questa ragione i templi neucaniani si trovano spesso in zone deserte o nelle vicinanze di piccoli villaggi, raramente nelle città. Il neucaismo è più diffuso ad ovest e a sud del Nathar, specialmente verso il Mare delle Ombre. I sacerdoti disaniani considerano i neucaniani degli eretici.

Generalmente la gente comune non ha un'idea ben chiara della religione. La maggior parte ha ricevuto un'educazione disaniana, ma alcune usanze e teorie neucaniane vengono comunque rispettate. L'opera di conversione realizzata dai sacerdoti neucaniani riesce ogni tanto ad ottenere dei risultati tra i contadini aumentando la loro fiducia in se stessi e incoraggiandoli ad esigere di più dai loro dei e sovrani.

Il simbolo del neucaismo consiste di due curve contrapposte che si uniscono dall'alto. Secondo l'opinione di alcuni la figura somiglia alle corna del toro.

## **Neukwalda**

Neukwalda, chiamata anche Neukali, era una donna misteriosa su cui si raccontano numerose leggende. Si dice che fosse la figlia illegittima di Venita e di un uomo guerriero, mentre alcuni ritengono che originariamente fosse una fata dalle sembianze di cigno.

Sono invece tutti d'accordo sul fatto che abbia insegnato a Sarkos e nelle sue vicinanze circa tre secoli fa. Le sue dottrine non piacevano né al disano né al sovrano della città e Neukwalda dovette fuggire dalla città. Durante gli anni successivi girò nella campagna e insegnò alla gente. Alcuni sacerdoti disaniani, teolinguisti e altri mistici cominciarono a seguirla dandosi il nome di neucaniani. Essi fondarono alcuni piccoli templi in cui servirono gli dei secondo le dottrine di Neukwalda.

Successivamente Neukwalda predicò nel Dantos, a Kados e a Barostan, ma anche i sovrani di questi luoghi la cacciarono. Neukwalda tornò nel Nathar e visitò Guthmark e Margova, e qui infine i sacerdoti disaniani decisero di ucciderla.

Neukwalda fu condannata al rogo nella piazza di Margova. Ai suoi seguaci disse che sarebbe morta ma che un giorno sarebbe tornata da Golos a predicare nel Nathar. Quel giorno i ricchi si sarebbero inchinati davanti ai poveri e i sovrani avrebbero obbedito al popolo.

Il giorno successivo Neukwalda fu giustiziata sul rogo. Serena tra le fiamme disse: “Potete bruciare il mio corpo ma le mie parole vivranno per sempre.”

Secondo la leggenda, la mattina successiva Neukwalda si sarebbe alzata dalle ceneri indenne e senza dire parola a nessuno avrebbe cominciato a camminare verso nord. Raggiunta la Montagna degli Dei, avrebbe cominciato a scalarla fino alla cima, fino agli dei, e si dice che ancora oggi stia aspettando il giorno del suo ritorno a Valenor.

## **I mille volti degli dei**

Nei rituali i sacerdoti e a volte anche altri partecipanti possono mettersi una delle mille maschere degli dei. Durante un funerale il sacerdote può usare la maschera di Golos, il dio della morte, e per il matrimonio può mettersi la maschera di Venita, la dea dell'amore.

Non tutte le maschere sono collegate direttamente agli dei ma la maggior parte può essere legata a un dio o un personaggio mitico. Si può parlare generalmente di maschera del Profeta, del Pazzo o del Guerriero. Infatti, i sacerdoti dibattono sulla questione se ogni maschera sia collegata ad un dio o se ogni dio possa essere rappresentato grazie alle varie maschere.

Ci sono migliaia di maschere ma solo poche hanno rilevanza. Le più importanti sono divise in tre cerchi: il Cerchio della Nascita, il Cerchio della Vita e il Cerchio della Morte. In ognuno di questi ci sono sette maschere, ma il Profeta del Cerchio della Nascita e il Pazzo del Cerchio della Morte rappresentano la stessa cosa: la possibilità di una nuova vita nella morte. A volte la maschera del Profeta viene chiamata anche maschera di Neukwalda.

### **Il Cerchio della Nascita**

Il Profeta, Neukwalda (il vuoto, l'imprevisto, la speranza, l'attesa, la possibilità, l'inverno)

Dugankis (le bugie, l'esagerazione, i pira, il male)

Estia (il fuoco, la ragione, i sogni, i sacerdoti, gli artisti)

Lenos (l'innocenza, l'infanzia, l'amore, la purezza)

Il Fabbro, Safanus, Waldior (il fare, il forgiare, i metalli)

Fabius (la gioia, il sorprendente, la socievolezza, il disordine)

Venita (la nascita, la creatività, la maternità, la cooperazione, l'inizio, la primavera)

### **Il Cerchio della Vita**

Solonus, Dysanius (il Sole, il tempo, la continuità, l'eternità, la luce, l'estate)

Il Guerriero, Ersius (la curiosità, il fegato, la forza, la giovinezza, la capacità militare)

Il Mercante, Kuros (la fortuna, la coincidenza, il commercio, il denaro, il cambiamento, la gente)

Makhios (la religione, gli dei, l'insegnamento, la scrittura, il morale, l'aria)

Valius (Valenor, l'universo, Nathar, la società, la terra)

Il Re, Zangavius (l'ordine, la legge, il potere, la sicurezza, l'età adulta, il dovere)

Aurora (l'artigianato, la magia, l'erudizione, la determinazione, l'autunno)

## **Il Cerchio della Morte**

Golos (la Luna, la morte, la distruzione, la fine, la notte polare)

Aurelion (la giustizia, la verità, l'equilibrio, la tranquillità interna, l'amicizia, gli elfi buoni)

Jan Mathus (l'acqua, la solitudine, il rimorso, il silenzio, il buio, i silenziosi)

Alderliss (la condanna, l'uccidere, la crudeltà, il rimorso, gli elfi maligni)

Il Cantastorie, Minerva (le arti, i racconti, l'ispirazione, la vecchiaia, il perfezionamento)

Il Cacciatore, Geros (la caccia, il raggiungimento, la corsa, i predatori, gli orchi)

Il Pazzo (il vuoto, l'imprevisto, la speranza, l'attesa, la possibilità, l'inverno)

### *Mettersi la maschera*

Nei rituali le maschere degli dei sono degli oggetti concreti e nei templi si possono trovare tutte le maschere più importanti intagliate nel legno, fuse nel metallo, sotto forma di colori per il viso o in altre forme.

La maschera non deve necessariamente essere visibile. Qualsiasi persona può, in un dato momento, ottenere una maschera e quindi diventare parzialmente il dio di quel volto per un attimo. Un fabbro può in un colpo di genio ricevere la maschera di Waldior o un soldato può mettersi la maschera di Ersius quando nell'ultimo colpo disperato riesce a vincere.

In generale solamente i sacerdoti sono capaci di mettersi le maschere in maniera consapevole ma molte persone comuni provano lo stesso. Alcuni credono che colorando il proprio viso così da farlo somigliare al muso di un animale si possa ottenere la forza dell'animale. Altri invocano il proprio dio quando tentano di fare qualcosa che non credono di riuscire a fare con le proprie forze.

### *L'ordine della religione*

Il neucaismo non è una religione molto organizzata. Tutti i sacerdoti neucaniani possono convertire gli altri e tutti i convertiti possono diventare sacerdoti andando in un tempio. La maggior parte comincia presso il tempio di un altro sacerdote e trascorso un po' di tempo fonda un proprio tempio nella regione natale o in un altro luogo ritenuto appropriato.

La consacrazione alla religione avviene attraverso una conversazione con un sacerdote che chiede all'aspirante dei suoi pensieri e idee religiose. Il sacerdote indossa una delle sue maschere preferite, di solito quella di Makhios o di Estia. Se il candidato risponde nel modo adatto il sacerdote gli dà la maschera di Neukwalda, dopodiché il candidato dichiara di essere neucaniano e così è convertito e consacrato al neucaismo.

Nel caso in cui in uno stesso tempio ci siano molti sacerdoti, il fondatore o il capo di esso viene chiamato sommo sacerdote. Spesso il tempio viene identificato come la sua stanza o la sua casa. Comunque i sacerdoti generalmente non hanno un sistema di gerarchia nonostante i più anziani aiutino i più giovani pur non avendo alcuna autorità su di essi. I vari templi non hanno un sistema di collaborazione fissa ma sono in contatto a discrezione dei singoli sacerdoti.

Nei templi i sacerdoti meditano sulle dottrine di Neukwalda, copiano testi, coltivano erbe, producono vino, birra e medicine e si occupano dei malati della zona.

Neukwalda stessa non scrisse le sue dottrine, ma in quasi tutti i templi c'è una copia del libro chiamato La parola di Neukwalda. È una raccolta delle sue parole, lezioni e delle storie sugli dei e su di lei e ogni copia è diversa dalle altre. Le prediche e le storie sono state raccolte in base ai racconti orali e di ognuno esistono varie versioni. In più i seguaci ricopiano il libro a mano da secoli e ogni scrittore lo ha modificato leggermente con i propri commenti e addirittura aggiungendo o eliminando alcuni capitoli. Perciò il neucaismo non è molto uniforme ma è capace di adattarsi alle nuove circostanze.

Alcuni sacerdoti hanno voluto modificare la religione e creare un'amministrazione centrale scegliendo un successore a Neukwalda. Questo arcivescovo di Neukwalda avrebbe la stessa funzione del disano dei disaniani scegliendo le interpretazioni giuste dei testi e guidando i sacerdoti verso la cooperazione. Tuttavia molti ritengono che un arcivescovo sarebbe un'offesa contro Neukwalda, la quale dichiarò che sarebbe ritornata a Valenor.

## **IL MURRONISMO**

Durante i secoli il murrionismo si sviluppò nell'Eksos diventando una religione secondo la quale lo scopo della vita è di servire gli altri. Valenor è la casa degli uomini in cui essi devono vivere in pace e in armonia.

I murrioniani ritengono che nessun uomo sia migliore di un altro. Le decisioni non devono venire dai re o dai sacerdoti ma ogni uomo deve decidere per sé. Nelle comunità le decisioni vengono prese nelle riunioni popolari nelle piazze o in un Senato.

Così come tutti gli uomini sono uguali tra di loro anche le altre creature si trovano allo stesso livello degli uomini, dei, pira, elfi, orchi e silenziosi compresi. Secondo il murrionismo i maghi, gli spiritolingue, i piralingue e i luccicori sono dei tentativi altrui di controllare gli uomini, sono delle minacce contro la libertà degli uomini che devono liberarsi con la propria volontà da questi tentativi di controllo. Per esempio i maghi non vengono educati per diventare stregoni ma ci si aspetta che soffochino i propri poteri magici con la meditazione e la forza interiore.

Il simbolo del murrionismo rappresenta l'equilibrio ed è un cerchio attraversato da una linea verticale.

### **La storia**

Molti filosofi e sacerdoti hanno lentamente sviluppato il murrionismo fino al suo stato attuale. L'ideologia è stata influenzata sicuramente anche dagli orchi del sud da cui i murrioniani hanno imparato molto. Infatti, rispetto agli altri uomini, i murrioniani hanno spesso un rapporto migliore con gli orchi.

Più di due secoli fa il murrionismo diventò l'ideologia dominante dell'Eksos e trovò popolarità anche tra la gente rurale del Miran e di Sondar. In quel periodo i murrioniani soppiantarono il re dell'Eksos e fondarono un Senato per governare il paese. Circa un secolo dopo il re del Nathar fondò un Senato alle proprie dipendenze.

Dopo questi avvenimenti il murrionismo non è più molto diffuso. Qua e là alcuni uomini e orchi hanno cambiato la propria concezione del mondo verso il murrionismo ma non sono più sorti altri

grandi movimenti popolari. Però nell'Eksos questa ideologia ha preso piede definitivamente e sono nate varie dottrine.

## **I valori**

I murroniani non ritengono i pira colpevoli delle malattie, né pensano che i guaritori o gli spiriti della natura siano l'unico modo per guarire da esse. Quindi la medicina è più sviluppata tra i murroniani che tra gli altri uomini.

I murroniani sono sempre disposti a rimettere in discussione qualsiasi argomento e a fare anche lunghe conversazioni filosofiche sui principi, valori o modi di fare. Molti ritengono che lo scopo fondamentale sia quello di trovare una verità finale. Alcuni invece pensano che tale idea sia un'utopia perché non esiste una verità finale, ma soltanto nuove domande. Si deve sempre essere pronti a modificare le proprie opinioni se non corrispondono alla realtà.

L'uomo viene visto sia come parte della natura che come suo signore. Gli spiriti della natura, i pira, gli elfi e i silenziosi sono considerati estranei alla natura, mentre alcuni ritengono che anche gli orchi ne facciano parte.

I murroniani credono che gli uomini avrebbero la potenzialità per una vera grandezza se solo si liberassero dalle paure nei confronti di superiori immaginari. Molti hanno voluto che gli uomini restassero insignificanti ma se non si ha paura degli dei non c'è limite alle cose che si possono ottenere.

Nella vita i murroniani cercano il piacere, la pace interiore e l'amicizia. In un uomo si rispettano l'onestà, la responsabilità, la tolleranza, la gentilezza, la compassione, la consapevolezza di sé e la capacità di collaborare. Tutto è permesso finché non si danneggiano gli altri. Si cerca di migliorare ogni situazione in funzione dell'uomo e del suo piacere. Ma se le cose non vanno bene e non c'è niente da fare, si deve restare calmi e reagire secondo le condizioni della situazione.

*I murroniani apprezzano la filosofia, l'arte e le scienze naturali. Visto che non usano la magia e non si fidano del soprannaturale, hanno dovuto sviluppare le scienze naturali e la tecnologia più degli altri uomini. Hanno imparato moltissimo dagli orchi. Alcune cose che gli altri fanno con la magia essi riescono a realizzarle attraverso la scienza, ma comunque restano numerose cose che non riescono a fare.*

## **Waldior il Fabbro**

In tempi antichi viveva in qualche angolo sperduto del Nathar un uomo di nome Waldior, egli era il fabbro più grande che Valenor avesse mai conosciuto. Fu egli stesso a forgiare le spade dei grandi re dei tempi antichi e dei guerrieri trodai che li proteggevano. La più famosa delle spade di Waldior è la spada magica Ladinor, forgiata per l'eroe Ersius Prosperus. Egli forgiò anche la spada Dalbien del grande re Valius l'Unificatore. Waldior invece usava la spada Othronriol, da egli stesso forgiata. Si dice che il ferro visse dentro Waldior e che nessuno, né prima né dopo, abbia forgiato una spada che potesse vincere le armi da egli forgiate. Waldior ricevette le sue forze direttamente dal dio dei fabbri Safanus.

Si sa che Waldior il Fabbro era metà uomo e metà elfo, e per questo i fuochi del Regno degli Inferi bruciavano nella sua fucina.

In quanto metà elfo Waldior fu pazzo, ma fu anche uno stregone ed invecchiò trasmormandosi da uomo anziano pian piano fino a ridiventare bambino. Infatti è conosciuto anche come Waldior Metà Elfo e Waldior l'Anima di Ferro.

Ogni tanto anche oggi si possono trovare delle spade che si dice siano state forgiate da Waldior. Queste voci si sentono sia nei mercati paesani che nei castelli dei cavalieri – e forse c'è un fondo di verità in tutto questo.

## **L'ACCADEMIA DI GAIDAVA**

L'Accademia di Gaidava è l'unico istituto di studi superiori del Nathar. Molti dirigenti importanti, medici, sacerdoti, e anche alcuni nobili e stregoni, vi hanno studiato. Le facoltà sono aperte sia agli uomini che alle donne ma gli studi di base sono divisi in classi diverse a seconda del sesso.

In linea di principio chiunque può essere ammesso all'Accademia ma di solito vengono presi solo venti uomini e altrettante donne ogni anno. Visto che i candidati sono numerosi si dà la priorità ai nobili, ai ricchi, ai locali e ai talenti speciali. Molti hanno studiato in un liceo prima di cominciare gli studi presso l'Accademia. Gli studi sono costosi, quindi se un giovane che appartiene alla plebe vuole iscriversi all'Accademia deve avere un sostenitore ricco, di solito il conte del suo paese. Gli studenti dell'Accademia vengono chiamati studenti universitari.

L'Accademia è divisa in quattro facoltà nelle quali ci sono undici cattedre; tre nella facoltà di soprannaturale, una nella facoltà di giurisprudenza, una nella facoltà di medicina e sei nella facoltà di filosofia. Quest'ultima offre la formazione di base dopodiché molti studenti proseguono gli studi nelle altre facoltà. I professori si occupano degli studi offerti dalle facoltà e inoltre in ogni facoltà c'è un decano che gestisce l'amministrazione pratica.

Gli iscritti devono almeno saper leggere e scrivere e avere una conoscenza di base dell'aritmetica. Nella facoltà di filosofia si insegna in adli, ma dopo gli studi di base tutti devono sapere sia leggere che scrivere la lingua antica e la lingua degli elfi. Nei primi due anni gli studenti sono divisi in classi a seconda del sesso e dell'anno di iscrizione. Nel terzo anno sono ancora divisi secondo il sesso ma successivamente si studia nella stessa classe fino alla laurea.

Nella facoltà di filosofia ci sono sei cattedre: logica, etica, retorica, linguistica, fisica e matematica. La logica copre la filosofia dell'arte e la conoscenza meticolosa delle metriche. L'etica si occupa oltre che della storia dell'impero anche delle scienze sociali, della giurisprudenza, delle scienze politiche e delle questioni morali. La retorica è principalmente insegnamento umanistico che consiste sia nello studio dell'arte che nella filosofia delle scienze. Nella linguistica si studia la lingua antica, la lingua degli elfi e la grammatica adli. La fisica si occupa delle scienze naturali, della meccanica e dell'alchimia. La cattedra di matematica si occupa invece delle materie che non rientrano nelle altre cattedre: geometria, algebra, architettura, astrologia, geografia, commercio e addirittura musica.

Della facoltà del soprannaturale fanno parte le cattedre di teologia, taumaturgia e metafisica. La teologia studia gli dei, gli spiriti della natura e le religioni, ed infatti molti laureati in teologia diventano spesso sacerdoti. La taumaturgia si interessa della magia, dei maghi, dei silenziosi, dei dragoni e del loro rapporto con gli uomini. Il dipartimento di taumaturgia collabora strettamente con

l'Alta Torre nonostante gli studenti non siano generalmente dei maghi. La metafisica studia generalmente tutte le cose di cui le persone comuni non sono a conoscenza, tra le quali la magia, le forze pira, gli dei, i dragoni e gli elfi. La metafisica studia in particolare il loro rapporto reciproco.

Nella facoltà di giurisprudenza si studiano le leggi attuali e antiche, le relazioni tra le famiglie nobili, l'architettura urbana, la politica mondiale ecc. I laureati diventano spesso avvocati, giuristi, giudici, assistenti dei senatori o funzionari di altro tipo.

Nella facoltà di medicina si insegnano l'alchimia, la chirurgia, la filosofia e la botanica. Si impara a distinguere le malattie naturali dalle malattie causate dai pira o dai veleni e si studiano sia i metodi mistici che quegli ordinari. La maggior parte dei laureati fanno i medici nelle città.

L'organo amministrativo più importante dell'Accademia è il concistoro che è formato dai professori, dal rettore e dal cancelliere. Il rettore dirige il concistoro e il cancelliere si occupa delle relazioni tra l'Accademia e il governo imperiale. Tutti e due sono di solito ex professori.

Gli studenti che si laureano alla facoltà di filosofia hanno il titolo del maestro di filosofia. Le nomine avvengono nelle cerimonie di promozione che vengono organizzate di solito ogni tre anni. Nelle stesse cerimonie possono essere nominati dottorati coloro che dopo aver ottenuto il titolo di maestro di filosofia hanno proseguito gli studi presso un'altra facoltà in cui si laureano come dottori in soprannaturale, giurisprudenza o medicina. Alcuni nobili possono essere nominati dottori honoris causa.

## ***IL DANTOS***

Il Dantos è il secondo grande reame degli uomini, superato solo dal Nathar. A causa del terreno pietroso e secco, il Dantos è comunque un paese piuttosto povero e addirittura tetro in confronto al Miran, lo stato confinante ad ovest. La maggior parte degli abitanti del Dantos sono contadini, taglialegna e cacciatori e tutti sono devoti disaniani. Infatti il paese ha un re sacerdote, Sargus III Palthuin, che ha il potere assoluto.

I dantosiani sono spesso ostinati, franchi e pronti a far notare i difetti altrui. Hanno un carattere melodrammatico e arrogante e si sentono a disagio nei confronti di ciò che è sconosciuto e bizzarro.

Durante gli ultimi due anni i silenziosi hanno occupato una grande parte del Dantos. Il Miran si è alleato in unione di difesa con Malthos, la provincia occidentale, e il Nathar ha ripreso la provincia del nord, Ghedos, come suo granducato. Le altre due province, Shados e Tanthar, sono completamente sotto il controllo dei silenziosi e i dantosiani sopravvissuti sono ora schiavi degli invasori o si sono rifugiati nel Nathar. In questo capitolo il Dantos viene comunque presentato così com'era prima dell'invasione dei silenziosi.

## **La storia**

L'impero di Nathos era formato inizialmente da tre province; Thelar, Sondar e Ghedos, tra le quali la più recente era il Ghedos. Quando si fondarono delle nuove città a sud, il Ghedos commerciò molto con esse. I paesi a sud di Ghedos diventarono noti come Dantos, secondo la famiglia della regina-commercianta della città-stato di Thegard, Dana III Dantoria.

Secoli fa gli orchi e i silenziosi decisero di unire le proprie forze per attaccare le città degli uomini nella zona del Dantos. L'impero di Nathos e gli stregoni dell'Alta Torre vennero in aiuto dei cavalieri della zona. I cavalieri combatterono contro gli orchi mentre gli stregoni lottarono contro i silenziosi. Alla fine la battaglia si trasformò in una guerra magica a causa della quale il terreno fertile della parte sud del Dantos si tramutò in un deserto incantato. La zona precedentemente abitata dagli orchi divenne il Deserto dei Sogni.

Per difendersi contro i mostri, le città-stato della zona del Dantos formarono delle piccole alleanze di difesa; ad est Tanthar, a sud-est Shados e a sud-ovest Malthos. Erano in pratica alleati del Ghedos e cercarono la protezione dell'impero di Nathos. I negoziati finirono con l'unione di quattro nuove province al Nathos: Tanthar, Shados, Malthos e Miran. Le frontiere del sud furono subito messe sotto sorveglianza ininterrotta.

Durante le successive generazioni di ricchezza l'impero di Nathos si espanse in tutta la sua grandezza, con tredici province. L'amministrazione divenne più complicata e la corruzione aumentò. Tanthar, Malthos, Shados e Ghedos preferirono collaborare tra di loro piuttosto che con le altre province.

Per quanto si commerciasse in qualche misura con i silenziosi, la sfiducia nei confronti degli orchi aumentò. In altre parti del Nathos gli orchi venivano disprezzati ma comunque li si lasciava vivere in pace mentre intorno al Dantos erano considerati criminali o schiavi. Si cominciò a diffidare anche degli stregoni, parzialmente a causa della pressione continua che i dantosiani sentivano, avendo a nord-est l'Alta Torre, ad ovest il Miran, a sud il Deserto dei Sogni e a sud-est i silenziosi.

Forse per la situazione particolare la zona del Dantos divenne molto religiosa e i sacerdoti ferventi ebbero numerosi seguaci. Anche i sovrani erano spesso profondamente devoti e a volte perseguitavano i maghi, i guerrieri trodai, i murrioniani e più tardi anche i neucaniani e in generale tutti coloro che venivano considerati eretici. Oggigiorno l'atteggiamento verso gli stregoni si è comunque calmato, grazie alla collaborazione con l'Alta Torre.

Il grande attacco dei pira, qualche secolo fa, fu disastroso per l'impero di Nathos ma forse in fin dei conti vantaggioso per il Dantos. Le battaglie avvennero principalmente al nord; a Thelar, Vakar, nel Gethar e a Cruinne. Quando Cruinne di conseguenza ottenne l'indipendenza cominciò l'espansione del movimento d'indipendenza anche nella zona del Dantos. La provincia di Shados si unì con Malthos, Tanthar e Ghedos e con la guida del Shados proclamarono la propria indipendenza, chiamandosi Dantos. Lo stesso fecero anche le province di Eksos, Miran e Gethar. Gli altri seguirono l'esempio del Dantos.

Ormai indipendente, il Dantos dovette comunque combattere contro i sovrani nathosiani in molte lunghe e sanguinarie battaglie. Quando l'imperatrice dell'epoca, Hadadria la Dittatrice, morì e il figlio Aldrion il Rinnovatore salì al trono le cose cambiarono. Aldrion trasformò l'impero di Nathos nel regno di Nathar e promise l'indipendenza al Dantos in cambio alla provincia di Ghedos. Si accordarono e la principessa di Shados, Maria Palthina, divenne la regina del Dantos.

Durante il secolo successivo l'unità del Dantos aumentò e la famiglia reale di Palthuïn ne fece un regno con un sovrano potentissimo. Ma la plebe del paese si impoveriva sempre di più mentre la nobiltà viveva in ricchezza, la religiosità profonda univa però tutte le classi sociali.

Sicuramente sia il disanonismo che gli scontri con i silenziosi alle frontiere influirono sull'unità del popolo e sulla scarsità delle rivolte contadine. Il neucaismo cercò di espandersi dall'est e incoraggiò

alcuni contadini a sollevarsi contro i propri signori, ma nelle città questa religione fu repressa in un batter d'occhio, e lo stesso avvenne per le insurrezioni nelle campagne.

Sperando di ottenere quello che si pensava appartenesse al Dantos, il paese attaccò il Nathar con lo scopo di conquistare la città sacerdotale di Sarkos, la Montagna degli Dei e la provincia di Ghedos. L'attacco fu intercettato ma una parte del Ghedos fu unita al Dantos come sua quarta provincia: Ghedos Meridionale.

Dopo questi avvenimenti le relazioni tra il Dantos e il Nathar si fecero più pacifiche e il Dantos si rassegnò alla posizione di fratello minore. Attualmente il Nathar e il Dantos si sono alleati e si difendono insieme contro gli orchi, i pira e i silenziosi. Secondo alcuni il Dantos è caduto in una profonda decadenza, ma i bravi disaniani capiscono che conviene riverire il proprio re e tenere la bocca chiusa.

## **La società**

Nel Dantos l'amministrazione è centralizzata ancor più che nel Nathar. I paesi vengono governati da un conte e da un sacerdote, il primo amministra la vita profana mentre la parola del secondo è la legge nelle questioni spirituali. Sopra i conti ci sono i duchi e i principi mentre i sacerdoti si inchinano davanti ai vescovi del ducato e questi ultimi davanti agli arcivescovi nelle cattedrali delle province. Sia gli arcivescovi che i principi prendono ordini direttamente dal re sacerdote del Dantos. Gli arcivescovi però obbediscono anche al disano che governa tutti i disaniani da Sarkos, una città nathariana.

La maggior parte dei dantosiani considera l'idea della libertà religiosa un insulto. I neucaniani e i murrioniani non sono affatto benvenuti e chi insegna tali ideologie viene condannato a morte. I trodai sono accettati giacché vengono considerati un movimento un po' particolare del disanionismo. Nel proprio villaggio ogni sacerdote controlla, interpreta e predica la parola di Dysanius e le differenze tra un'interpretazione e l'altra possono essere considerevoli. Preoccuparsi dell'ortodossia è responsabilità dei vescovi e degli arcivescovi. I predicatori eretici possono anche essere giustiziati.

L'esercito del Dantos non è potente come quello del Nathar. Ciascun conte ha il dovere di armare tre soldati di cavalleria per la guerra. Non esiste una vera e propria fanteria ma ogni cittadino del Dantos è pronto a difendere la propria casa, re e religione con le forche e le asce se c'è bisogno.

La maggior parte dei cittadini benestanti e dei nobili ha degli schiavi. I migliori schiavi domestici sono gli artigiani professionisti e i dotti mentre per i lavori più pesanti si usano gli orchi.

Gli orchi non possono ottenere la cittadinanza dantosiana e sono fuorilegge se non hanno un proprietario. Generalmente gli orchi sono considerati ladri, stupratori e stupidi, per cui sono disprezzati e detestati. Nessun genitore che si rispetti lascia un orco selvaggio vicino ai propri figli. Alcuni mercenari si specializzano nella caccia agli orchi, altri uccidono gli orchi selvaggi trovati nelle vicinanze delle zone abitate.

Nel Dantos i teolingue, i guaritori e i veggenti sono molto apprezzati e sono infatti spesso i capi della società. I piralingue sono condannati a morte. I maghi vengono trattati come nel Nathar e l'autorità degli ispettori della magia dell'Alta Torre copre anche il territorio del Dantos. Per quanto riguarda gli stregoni, l'atteggiamento nei loro confronti è spesso diffidente, e molti disaniani li vedono quasi come dei sacerdoti di un'altra religione.

Molte strade commerciali importanti attraversano il paese. Si importano numerosi prodotti di lusso dal Miran e dall'Eksos, come anche dai silenziosi del sud-est. Ogni tanto da sud arriva una carovana di orchi commercianti da cui i commercianti uomini acquistano i prodotti e li rivendono nel Dantos o nel Nathar. I commercianti più ricchi, così come i sacerdoti e i nobili vivono nel lusso. I maggiori prodotti di esportazione del Dantos sono i vini, le pellicce e i formaggi.

Le città del Dantos sono spesso più belle di quelle del Nathar e giustamente i dantosiani sono orgogliosi della propria architettura e scultura; specialmente i templi e le statue degli dei non hanno paragone in tutto il mondo. L'edificio più glorioso è ovviamente il palazzo-tempio del re sacerdote a Paldova.

I nomi dantosiani sono uguali a quelli usati nel Nathar.

### **I dantosiani e la diversità**

La forte religiosità dei dantosiani unita a una forte xenofobia fa temere loro tutto ciò che è diverso. Gli orchi sono tollerati solo come schiavi, un comportamento omosessuale è profondamente deprecato e gli stregoni sono temuti e considerati degli strani individui.

Gli stranieri sono guardati con sospetto e diffidenza. Per i dantosiani i nathariani sono dei buffoni con idee liberali, i miraniani degli stregoni dubbiosi e la gente dell'Eksos degli atei bizzarri. Non ci si fida dei silenziosi, anche se essi costituiscono degli utili partner commerciali. Gli elfi portano solo disturbo ma fortunatamente se ne trovano principalmente nel lontano est e solo alcuni nel Nathar.

Le altre religioni sono indegne e perfino illegali nella maggior parte dei vescovati. Il murrionismo è considerata un'ideologia incomprensibile che quasi nessuno prende sul serio. Il neucaismo invece è una vera minaccia che si è diffusa pericolosamente nella campagna povera e nelle zone scarsamente abitate. I neucaniani sono di solito dei pazzi pericolosi che credono che l'uomo sia allo stesso livello degli dei.

### **I FIGLI DELLA TERRA: GLI ORCHI DEL NATHAR**

Gli orchi del Nathar vengono trattati peggio di tutti gli altri e sono davvero disprezzati. Di solito essi si affezionano fortemente al loro domicilio, che può essere una grotta nel deserto o una capanna di legno nelle vicinanze di un villaggio. Gli orchi non soffrono di troppo orgoglio né hanno bisogno di essere al centro dell'attenzione e quindi si sottomettono facilmente ai comandi degli altri.

Gli orchi tendono ad accettare facilmente le circostanze attuali ma se eccessivamente provocati possono lasciarsi andare ad una furia animalesca. Infatti sono dei guerrieri pericolosi. Gli orchi vanno più d'accordo con la foresta e con gli animali che con gli uomini.

Gli orchi si sono abituati a vivere ai margini della società umana. Sono dei porci maleodoranti che vivono nei dintorni dei villaggi. Alcuni sono dei cercatori di tracce che conoscono le foreste come le proprie tasche e vengono chiamati in aiuto solo in caso di emergenza. Di solito gli uomini non li fanno entrare nelle città e anche nelle campagne sono accettati solo come servi o garzoni, cacciati via se non c'è bisogno di loro.

Nonostante il trattamento gli orchi non si ribellano. Amano il proprio paese, le sue rocce, i suoi alberi, i laghi e i fiumi. Sono pronti a difendere la loro dimora fino alla morte e per non perderla sono disposti a lasciarla per andare a lavorare nei campi degli uomini o entrare nell'esercito. In questi casi la nostalgia di casa strappa loro il cuore. In caso di perdita definitiva della propria casa un orco può diventare pazzo oppure può cominciare a vagare credendo di sentire il richiamo di una nuova casa.

Incontrare orchi istruiti è praticamente impossibile perché nessun uomo ragionevole vuole insegnare loro né a leggere né qualcos'altro e perciò gli orchi stessi credono di essere più stupidi degli uomini. Nel Nathar gli orchi usano nomi umani.

## **L'aspetto**

Gli orchi hanno una carnagione verdastra con sfumature marroni, e un brutto muso con le zanne. Il colore dei capelli va dal biondo, rosso e castano fino al nero. Solitamente gli orchi nordici hanno una pelle di color verde acceso e i capelli biondi, mentre al sud hanno una carnagione più smorta e i capelli più scuri. Alcuni orchi hanno anche le orecchie grandi e a punta.

Gli orchi preferiscono vestirsi di pelliccia e cuoio e si adornano con piume di uccelli o con ossa. Al sud usano spesso i cappelli e molti cercano di imitare l'abbigliamento umano.

In generale gli orchi sono pazienti e gioviali ma se cominciano a odiare qualcosa possono rimanere in questo stato d'animo per il resto della loro vita. Gli orchi preferiscono abitare nella foresta e provano piacere in compagnia degli animali, infatti essi hanno molti istinti animaleschi. Molti orchi hanno un olfatto straordinario, altri sentono e vedono meglio degli uomini.

Gli orchi sono creature a cui spesso piacciono i lavori manuali e l'attività fisica. Nel tempo libero lottano, si arrampicano sugli alberi o organizzano gare di corsa. Nella caccia e nelle campagne militari gli orchi godono dell'esaltazione della battaglia, alcuni possono addirittura gettarvisi con sete di sangue.

In media gli orchi vivono quaranta anni, ma rimangono forti fino alla morte. Celebrano l'età adulta quando hanno circa dieci anni. Nelle zone fredde è possibile che gli orchi passino il periodo delle nevi in letargo nella propria capanna o in una grotta.

## **La religione**

Gli orchi non sono particolarmente religiosi. Generalmente venerano con disinteresse gli dei locali così come gli uomini della zona. Come gli uomini anche gli orchi detestano e hanno paura dei pira, ma non hanno piena fiducia neanche negli spiriti della natura. Spesso gli orchi considerano gli spiriti locali un disturbo pericoloso.

La tradizione del padre della Terra e della madre del Tempo è comunque tramandata da una generazione di orchi all'altra. Il padre della Terra ha creato Valenor e tutte le sue creature, mentre la madre del Tempo ha preparato tutti i destini. I primi orchi erano loro figli e perciò gli orchi vengono chiamati anche i figli e le figlie della Terra. Gli orchi apprezzano molto questo nome ed infatti esso viene usato da coloro che vogliono essere in buoni rapporti con gli orchi.

Gli orchi non credono nel coraggio o nell'eroismo ma fanno quello che deve essere fatto. Credono nella madre del Tempo che ha fatto piani precisi per la vita di ogni orco. I piani sono andati persi tanto tempo fa ma molti orchi credono che anche questo faccia parte del piano della madre del Tempo. Quindi possono dire che tutto quello che fanno fa parte del piano della madre del Tempo ed è quindi inevitabile.

Gli orchi fanno molta attenzione a come si sentono quando fanno qualcosa, a quello che vedono, odono, provano, assaggiano o quale odore sentono mentre fanno quello che la madre del Tempo ha deciso per loro. Così possono osservare lo sviluppo continuo dell'opera della madre e nello stesso tempo farne parte.

## **Il popolo più vecchio**

Gli orchi ricordano di essere il popolo più vecchio di Valenor, ma ora sono gli uomini a governare il Nathar e i paesi limitrofi e anche se nel passato ci fosse stata un'era di splendore e benessere quei giorni sono ormai lontani.

Molti credono che i massi cesellati, i tumuli e le grotte a volta decorate nelle foreste selvagge del Nathar siano opera degli orchi antichi. Oggigiorno gli orchi non hanno più la capacità di lavorare la pietra e non possono che presumere quale sarà stato il significato di quelle pietre antiche per i loro antenati.

Alcuni orchi credono che esista un Rifugio in cui gli orchi possono vivere liberi come cittadini a pieno titolo. Nel Rifugio le capacità antiche fioriscono ancora e gli orchi vengono protetti dalla madre del Tempo e dal padre della Terra. Alcuni orchi cacciati dalla loro casa cercano il Rifugio nelle vecchie grotte o nelle profondità della Foresta Nera, altri lo cercano al nord, al di là delle Terre Crudeli, nel Deserto dei Sogni o nel lontano est.

## **Mascherarsi da orco**

Per truccarsi da orco occorre il cerone grigio o marrone e un muso con le zanne. Il modo più facile è semplicemente dipingere le rughe, grandi narici e le zanne direttamente sul viso. Se vuoi, puoi usare anche orecchie finte.

Se sei disposto ad impegnarti un pò di più puoi creare il muso con la pasta di cellulosa, con il lattice o anche tagliando una mascherina. Conviene tagliare la mascherina in due parti e attaccarle separatamente al viso. Se trovi una maschera di plastica da orco naturalmente puoi utilizzare anche quella.

Con le ombreggiature la faccia dell'orco viene resa più vivace. Per esempio puoi usare il marrone o un grigio scuro per accentuare l'arcata sopracciliare, gli zigomi e le labbra. Similmente puoi mettere in evidenza la fronte, le guance o il setto nasale con un grigio chiaro. In più puoi farti dei nei, verruche, cicatrici o rughe con un colore scuro.

Un orco può avere anche dei piercing, la barba, un occhio bendato o dei tatuaggi. Crea un orco personalizzato!

## **GLI ELFI: I VIVENTI**

Tra tutte le creature dei mondi gli elfi furono i Primi. Nacquero prima delle piante e degli animali, prima dei silenziosi, degli orchi, dei pira e ancora prima degli dei. In questo mondo giunsero come parte della guerra tra la Luce e il Buio.

All'inizio fu il Buio. E il Buio continuò per un'eternità. Poi si accese la prima Luce che illuminò una parte del Buio e gli diede dei colori e delle forme. Da questa connessione nacquero gli elfi. Gli elfi sono il popolo della Luce e del Buio che vede la Luce anche lì dove non ce n'è. Gli elfi ricevono forza dalla luce, la respirano e si nutrono di essa. Gli elfi fanno parte della Luce.

La maggior parte degli elfi sono dei Viventi che vivono nei piccoli villaggi delle foreste e festeggiano, fanno incantesimi, ballano, cantano, cacciano, amano e si rallegrano giorno dopo giorno. Talvolta si vedono anche dei Ricordatori, degli elfi cupi che vagano nelle terre degli elfi, dei silenziosi, degli uomini e degli orchi che cercano qualcosa di perduto. Alcuni Ricordatori sono degli elfi tenebrosi o degli elfi delle ombre che servono il Buio. I litigi tra la Luce e il Buio non interessano ai viventi, per essi conta solo il presente.

### **L'aspetto**

Esteriormente gli elfi appaiono come degli alti e esili uomini con orecchie a punta. Di solito sono snelli e graziosi ma in qualche modo eterei e inumani. I capelli sono di solito lunghi e possono essere di qualsiasi colore poiché gli elfi stessi possono decidere il colore dei propri capelli. Comunque molti elfi che viaggiano in incognito usano tenere i capelli castani o neri. La forma terrena degli elfi è come una versione pallida del loro aspetto vero ed originale che avevano nel luogo in cui si incontrano la Luce e il Buio.

Spiritualmente gli elfi sono molto diversi dagli altri abitanti di questa terra. Diversamente dalle creature di questo mondo gli elfi non hanno una vera e propria anima terrena. Sono piuttosto come dicono alcuni uomini, "internamente luce". Quando gli elfi muoiono qui, muoiono definitivamente, e la loro luce interna diventa una parte della Luce. Per contrappeso gli elfi invecchiano molto lentamente, sono immuni alle malattie e non possono morire di vecchiaia.

Visto che gli elfi sono eterni e immortali, essi sono molto legati al momento, a quello che c'è ora. Non si interessano al passato o al futuro, non si ricordano la loro infanzia e non hanno paura della vecchiaia. Non si preoccupano del domani e non distinguono necessariamente un giorno dall'altro. I vecchi ricordi cominciano a sembrare dei sogni dimenticati finché spariscono del tutto.

Per questo essi provano tutto in modo profondo e possono essere quello che vogliono. In ogni momento si innamorano e si arrabbiano, ridono e piangono e lo fanno con tutto il cuore.

Dopo aver vissuto per migliaia di anni alcuni Viventi si dimenticano che lo scopo della vita è vivere. Credono che la loro vita sia insignificante e il passare del tempo comincia a dar loro fastidio. La loro gioia di vivere si affievolisce pian piano, possono cadere in depressione e diventare apatici credendo di aver sperimentato tutto il possibile. Lasciano la propria casa in cerca della morte o di uno scopo per la loro vita. Secondo alcuni essi diventano dei Ricordatori. Ma vengono presto dimenticati diventando parte del frastuono della vita e nessuno piange per loro.

## **La società**

Gli elfi non danno importanza al denaro, alle leggi, alle religioni o ad altre cose simili, benché quando sono in contatto con i popoli terrestri può capitare che debbano abituarsi a questi concetti. L'attitudine generale verso gli uomini, gli orchi, gli spiriti della natura, i pira e i silenziosi è che se qualcuno debba essere adorato questo è proprio l'elfo. "Povero piccolo uomo! Ma noi non abbiamo bisogno di altri dei oltre a noi stessi!" Di solito nessuno governa i paesi degli elfi anche se si dice che nelle terre dell'est esista un reame elfico dove regna il re Arel-d-Liss.

Quando un elfo conosce meglio un membro di un altro popolo dimentica presto i suoi pregiudizi e probabilmente dimentica anche di non averlo conosciuto fino ad allora. L'invecchiamento delle altre creature spesso sorprende gli elfi.

Gli elfi fanno l'amore con chi vogliono se questi non si oppongono. Benché gli elfi siano divisi biologicamente in uomini e in donne questo fatto non si nota nella società in nessun modo. Se un elfo donna rimane incinta se ne sorprende all'inizio ma presto lo stato diventa parte del suo essere e dopo il parto può anche dimenticare di essere stata incinta.

Raramente qualcuno sa con esattezza di chi siano i bambini perché questi sono curati collettivamente dalla società. Gli elfi innamorati possono desiderare di passare tutto il tempo con un certo elfo, o addirittura con una creatura umana, ma non si riconosce né il matrimonio né altri tipi di unione del genere e nemmeno la gelosia né l'invidia. Anche un amore passionale può essere presto dimenticato o sostituito da un'altra relazione, ancora più fervente.

Gli elfi danneggiano gli altri solo quando è necessario per i loro scopi e non hanno nessun rimorso. Non mangiano carne molto volentieri perché trovano disgustosa l'idea di mangiare un essere vivente. Talvolta un elfo che ha vissuto a lungo tra gli uomini può dimenticarselo e prendere questa abitudine brutale che gli altri trovano riluttante. I caribù sono molto cari agli elfi e chi li caccia viene punito severamente.

Nelle comunità elfiche tutto è condiviso e gli elfi nomadi portano con sé solo ciò che serve loro. Gli elfi pensano di conoscere l'anima del mondo talmente bene da non aver bisogno né di una religione né di una scienza che la spieghi.

I nomi degli elfi sono delle parole elfiche, come Al-d-All, Il vivente dei sogni; Arel-de-Kry-s, L'amico dell'acqua; Ir-Lon-Y-s, Il maestro della spada; Al-d-Riol, Il vivente dell'eternità; Arel-d-Liss, L'amico della morte; Nib-de-Ness, La notte della speranza o Bal-d-Lyan, Il figlio del sole. Gli uomini adattano spesso questi nomi alla propria lingua facendoli diventare ad esempio Waldal, Ardelis, Irlonius, Aldrion, Aldris, Nibennes o Bwaldion.

## **Le zone abitate dagli elfi**

Il mondo, cioè la Terra, si chiama Ai-le-Nour in lingua degli elfi e significa "La Terra in cui sono presenti la Luce e il Buio". Gli uomini usano lo stesso termine, adattato in "Valenor", ma credono che significhi "La Terra della Luce".

In Ai-le-Nour ci sono vari continenti ma solo uno è abitato da popoli razionali. Questo continente si chiama Almon, in lingua degli elfi Alme-On, "Campo di battaglia". A ovest dell'Almon abitano gli uomini, a sud gli orchi e a est i silenziosi.

Ad ovest dell'Almon c'è un'isola dove in tempi antichi abitavano molti orchi e alcune creature della magia e in cui la maggior parte degli elfi si ritirarono quando arrivarono gli uomini. Gli elfi la chiamano Kry-Nour (Cruinne), che significa "Terra in mezzo all'acqua".

Anche nel continente dell'Almon ci sono delle zone abitate dagli elfi. Lontano ad est, al di là dei territori dei silenziosi, c'è la Terra della Vita Eterna (Nour-d-Ale-Riol), dove ci sono numerosi paesi, città e regni degli elfi. Lì c'è anche la Torre della Luce (Mol-d-Ai) che è una delle ultime fortezze della Luce, le quali vennero costruite sulla Terra per la guerra dei Mondi. Si dice che l'Alta Torre degli stregoni umani (Mol-Nos) abbia le stesse origini, ma è solo una voce, in ogni caso Mol-Nos esisteva già prima degli uomini. Si pensa che ci siano delle simili fortezze e torri della Luce, e forse anche del Buio, in altre parti dell'Almon ma nessuno lo sa con precisione.

Il Deserto dei Sogni (Nour-d-On) è una zona dell'Almon che divide i territori degli uomini e degli orchi. Lì vivono dei mostri e il mondo della Magia ha una forte presenza, il che deriva da una catastrofe magica accaduta secoli fa. Il Buio considera il Deserto dei Sogni e le Montagne dei Fantasmi a ovest del Deserto dei Sogni una propria zona.

## La lingua degli elfi

Oggi si usa la lingua degli elfi solo raramente e essa è visibile soprattutto in alcuni nomi di luoghi. La maggior parte degli elfi comunque la capisce istintivamente.

La lettera *d* diventa *de* se è seguita da una consonante sorda. Se la parola finisce con la lettera *y* è seguita dalla lettera *s* – a volte anche da qualche vocale.

Ai	La Luce, ciò che è sia Luce che Buio
Al	Vivente
Ald	Vivere
Ale	La vita
All	La magia, i sogni, il Caos
Alm(a)	Il soldato, il combattente ( <i>a</i> alla fine soltanto se seguita da una consonante)
Almad	Fare la guerra, combattere
Alme	La guerra, il combattimento
Ana	La foresta, la zona boschiva, il boschetto
Arel	L'amico, l'amante
Areld	Essere amico, amare
Arele	L'amicizia, l'amore
Bal	Il bambino
Bien	Il fuoco, la fiamma
Bryl	Il cantante, l'oratore
Bryld	Cantare, parlare
Bryle	Il canto, il discorso
d(e)	prefisso possessivo (ital: di)
Dal	Il salvatore
El	La montagna, la collina, il colle
Idd	La stella
Ir	Il metallo, il ferro, la prigione
Kal	Colui che aspetta

Kald	Aspettare
Kale	L'aspetto
Kry	L'acqua, nell'acqua
Liss	La morte
La	Il cercatore, il protettore
Lad	Cercare, proteggere
Lae	Il cercare, la protezione
l(e)	Essere presente, circondato da qualcosa
Lon	L'arma
Lyan	Il sole
Lyb	Il giorno
Mar	Il caribù
Mol	La torre
N(a)	Colui che spera ( <i>a</i> alla fine solo se seguita da una consonante)
Nad	Sperare
Ne	La speranza
Nian	La luna
Nib	La notte
Nos	Alto, elevato
Nour	La terra, la zona
On	Il largo, il campo, il terreno
Oth	Sparito
Riol	Eterno, antico, infinito
Riole	L'eternità, il tempo
Ron	Innocente, pulito, la purificazione
Rond	Diventare pulito
Rone	L'innocenza, la purezza
Ry	Il ricordatore
Ryd	Ricordare
Ryl	Il ricordo
Sar	Il cielo
Tal	La stella
Tie	La nebbia, la bruma, la nebbiolina
Tro	La guardia
Trod	Stare di guardia
Trol	Colui che è sotto la guardia
Y	Il maestro di qualcosa, l'esperto

## **Mascherarsi da elfo**

Gli elfi somigliano agli uomini alti e belli. Il giocatore può coprire il viso con un fondotinta leggero per rendere la pelle più regolare e liscia. Gli occhi possono essere messi in evidenza con un eyeliner scuro e con ombretti lilla o azzurri. Il trucco finisce con la cipria.

Generalmente gli elfi hanno orecchie a punta che si possono comprare in un negozio che vende scherzi o in cartolerie specializzate. Le orecchie finte vengono incollate sopra le orecchie del giocatore con una colla adatta alla pelle. Lascia asciugare la colla, dopodiché puoi coprire anche le orecchie con il fondotinta per nascondere il margine e per farle assomigliare alla carnagione del viso truccato.

Gli elfi hanno un passo leggero e preferiscono camminare sull'avampiede piuttosto che sul calcagno. Hanno sempre la schiena diritta – il giocatore può immaginare di avere un filo attaccato alla testa che lo tira in su. Gli elfi hanno una voce gorgogliante e melodiosa per cui prima del gioco può essere una buona idea fare dei vocalizzi.

## **I SILENZIOSI**

I silenziosi sembrano essere un incrocio tra la lucertola e l'uomo ma all'interno sono magia pura. Sono mercanti, stregoni, artisti o guerrieri e si sentono parte di un qualcosa di più grande e lo sentono come piacere, dolore, principi e desideri che ricevono dall'alto.

### *L'aspetto*

I silenziosi hanno una pelle dai colori pallidi, glabra e spesso macchiata. Hanno un becco lungo e una grossa coda da lucertola che arriva fino a terra e li aiuta a tenersi in equilibrio. I silenziosi comuni sono alti da un metro e mezzo fino a due metri, ma i silenziosi imperiali possono essere anche due volte più grandi. I silenziosi vivono centinaia di anni. Di solito i loro vestiti sono fatti di pelle nera.

La caratteristica più particolare sono delle escrescenze che splendono rossastre sopra i loro occhi e che li aiutano a vedere al buio. Infatti di notte dei silenziosi si vedono solamente questi "occhi" rossi che splendono nel buio.

I silenziosi non hanno le corde vocali ma comunicano efficacemente tra di loro. Di solito formano dei gruppi di cinque o sei persone. Insieme sono molto potenti dal punto di vista della magia e gli individui possono mantenere la forza del gruppo incantando. Essi non recitano delle formule magiche ad alta voce, ma l'incantesimo proviene dalla gola, grazie ad un suono che viene realizzato da questi esseri e che somiglia a qualcosa tra il mormorio e il brusio.

Toccandosi l'un l'altro i silenziosi creano un contatto magico. In questo modo possono guarire le proprie ferite e scambiarsi i pensieri senza parole.

### **La società**

La società dei silenziosi è divisa in tre caste. Al livello più alto ci sono i silenziosi imperiali, che governano e sono dotati dei più grandi poteri magici di tutta la razza. Al livello successivo ci sono i silenziosi stregoni che sono nobili, mercanti, artisti e ovviamente stregoni. Nella posizione più bassa della società ci sono i silenziosi guerrieri, il cui compito è quello di proteggere gli stregoni e gli imperiali e di lottare contro i nemici dei silenziosi – al momento gli uomini.

Tutti i silenziosi ricevono gli ordini dall'alto. Non dagli stregoni o dagli imperatori ma da qualche parte più in alto, forse dalla magia stessa. Agli ordini si obbedisce senza discutere perché questi comandi fanno parte dell'essere silenziosi. Non si sa perché, gli ordini sono come desideri, una volontà interna di agire secondo i comandi.

I territori dei silenziosi si trovano a sud del Mare delle Ombre e ad est del Deserto dei Sogni. Tra gli stati degli uomini solamente il Dantos condivide il confine con i silenziosi. Di solito sono i silenziosi stregoni a essere in contatto con gli altri popoli. Infatti le città commerciali del Mare delle Ombre fanno affari con gli uomini, nel lontano est con gli elfi e ad ovest con gli orchi. I silenziosi stregoni hanno una grande coda che dà loro il potere magico e l'equilibrio nel loro curvo cammino. I silenziosi stregoni vivono per secoli.

Gli imperatori vivono nascosti nelle profondità delle zone dei silenziosi dove nessun estraneo li può vedere. Sono dei silenziosi giganti, alti da due a tre metri e possono mangiare altri silenziosi o succhiarne la magia. Quando viaggiano gli imperatori possono farsi crescere le ali o cavalcare i dragoni. Per quanto si sa i silenziosi imperiali non muoiono di vecchiaia e alcuni sono caduti in guerra in tempi antichi.

Nelle campagne militari partecipano soprattutto i silenziosi guerrieri, le cui code vengono tradizionalmente mozzate già da piccoli. Dopodiché trascorrono decine di anni nell'addestramento ed imparano ad usare varie lance, sciabole, coltelli ed archi. In questo periodo si crede che i guerrieri imparino a muoversi meglio e con più agilità di come avrebbero fatto con la coda. Di solito un silenzioso imperiale comanda le campagne militari e in testa delle truppe militari c'è sempre un silenzioso stregone.

I silenziosi non usano nomi umani perché comunicano col pensiero, ma comunque grazie al loro aspetto si può distinguere un silenzioso dall'altro. Dal momento che i giocatori dei silenziosi non sono necessariamente capaci di usare la telepatia possono chiamarsi secondo le caratteristiche del loro aspetto, come per esempio Uniocchio, Macchiarossa, Irritabile, Baffilunghi, Arciere, Nano, Colorsasso e Misanthropo.

## **La storia**

I silenziosi nacquero nel mondo di Valenor prima degli uomini, nella stessa epoca in cui gli elfi e i pira camminarono la prima volta sulla terra di Valenor. Si dice che prima di questo le anime dei silenziosi vivessero fuori da questo mondo, nelle Isole della Pioggia, da cui dovettero andarsene e dove non potranno tornare prima della fine del mondo.

I silenziosi hanno vissuto a lungo nel continente dell'Almon in una coesistenza generalmente pacifica con elfi e orchi. Nei tempi passati si trovavano silenziosi dappertutto nel continente, ma all'arrivo degli uomini i silenziosi ricevettero l'ordine di ritirarsi nelle parti meridionali dell'Almon.

Al sud i silenziosi trovarono la stirpe e i regni bellici degli orchi. Ogni tanto gli scontri lungo le frontiere e le scorrerie degenerarono in piccole guerre, ma lentamente si svilupparono delle relazioni commerciali e alla fine i silenziosi e gli orchi si allearono in una guerra contro gli uomini.

Centinaia di anni fa i silenziosi e gli orchi attaccarono, a nord, l'impero di Nathar. Le battaglie ebbero luogo soprattutto nell'attuale Dantos e da lì a sud nei prati e nelle foreste. La battaglia culminò in un enorme scontro tra i silenziosi e gli stregoni umani che causò la trasformazione delle terre in un deserto magico che oggi è conosciuto come il Deserto dei Sogni. In questa battaglia molte zone abitate dagli orchi vennero distrutte e questi dovettero trasferirsi verso sud-ovest ed è forse per questo che ancora oggi serbano rancore nei confronti dei silenziosi.

Da quel giorno il Deserto dei Sogni divide i silenziosi dagli orchi, gli uni ad est gli altri ad ovest. Per secoli i silenziosi hanno vissuto in pace commerciando a volte con elfi, uomini o orchi.

Ora i silenziosi hanno ricevuto un ordine dall'alto: tutti gli uomini devono essere distrutti. Perciò i silenziosi hanno dichiarato guerra al genere umano. In ogni silenzioso c'è il desiderio di uccidere tutti gli uomini. Questo non vuol dire che quando incontrano un uomo vogliono immediatamente ucciderlo. No, i silenziosi mirano alla vittoria finale con perdite minime, per cui può essere opportuno lasciare che qualche uomo viva più a lungo degli altri.

Visto che i territori degli uomini sono divisi in regni, i silenziosi hanno deciso di occuparne uno alla volta. Poco fa è stato distrutto il regno di Dantos e lì gli uomini guerrieri sono caduti come grano. Ora le frontiere con il Nathar e con il Miran sono state rinforzate allo scopo di preparare la guerra contro il Nathar. Ma prima è necessario raccogliere tutte le informazioni possibili sulla situazione interna del Nathar per poter pianificare la strategia. Per questo piccoli gruppi di silenziosi attraversano ogni tanto la frontiera per spiare il Nathar, il suo esercito, la situazione politica e lo spirito combattivo della gente, e per diffondere paura nei cuori degli uomini.

### **Mascherarsi da silenzioso**

Hai assolutamente bisogno di una maschera. Molti negozi di scherzi vendono delle semplici maschere con becco che puoi prolungare con la pasta di cellulosa o con il gesso fino alle orecchie. All'altezza degli zigomi puoi attaccare pezzettini di cartone in modo da farli assomigliare a pinne. All'altezza del becco si possono attaccare dei fili che somigliano ai baffi del pesce gatto e possono per esempio essere piegati con nastro adesivo argentato. Alla fine copri il tutto con un cerone grigio chiaro, possibilmente con sfumature di verde, blu o lilla.

Copri i capelli ad esempio con una cuffia da nuoto per dare l'impressione di essere calvo. Puoi attaccare delle piccole lampadine alla cuffia. Ricordati che le lampadine sono accese solo quando fa buio.

Usa lo stesso cerone che hai usato per la maschera anche per il viso e per la cuffia. Poi puoi dare il tocco finale al viso, alla cuffia e alla maschera dipingendo delle macchie con un colore più scuro, per esempio blu o lilla. In questo modo il tuo silenzioso diventa personalizzato. Mettiti la maschera e sei un silenzioso.

I silenziosi hanno spesso dei piercing sul becco, sulle orecchie, sulle pinne degli zigomi e sull'arcata sopracciliare. Alcuni possono avere anche delle cicatrici o tatuaggi. Indossa maglia e pantaloni neri con una giacca lunga di pelle nera e guanti neri.

Ai silenziosi stregoni occorre anche una coda che puoi ritagliare nella gommapiuma aggiustando un filo di ferro all'interno per renderla più stabile. Dovrebbe essere lunga circa un metro, dalla radice grossa quanto la coscia del giocatore rimpicciolendosi verso la punta. La coda viene legata alla vita del giocatore in modo che sembri cominciare dal fondoschiena. Ricordati che i silenziosi stregoni camminano come i dinosauri con la schiena curva titubando e lasciando la coda ciondoloni.

## **I PIRA**

Sotto Valenor è nascosto l'incandescente Regno degli Inferi, dove vivono i pira. Tutto il Regno degli Inferi è attraversato da crudeltà, violenza, assassini e dolore. Migliaia di malattie e maledizioni tormentano gli abitanti del Regno degli Inferi giorno dopo giorno e c'è solo una via verso il miglioramento: fare in modo che altri prendano il loro posto.

I pira non sono degli esseri viventi come gli animali, gli uomini o gli orchi. Sono come questi composti da carne e sangue ma essi possono cambiare le parti del proprio corpo. La forza che li unisce è l'energia del Regno degli Inferi – la forza pira.

A Valenor i pira servono dei pira maggiori o degli stregoni uomini assolvendo i compiti che essi hanno affidato loro, oppure cercano delle creature più deboli di loro a cui rubare o sottrarre con l'inganno delle parti del corpo o dei doni. I pira non possono essere uccisi ma il loro corpo può essere scomposto; in tal caso la loro volontà e le forze pira rinascono nel Regno degli Inferi o nelle vicinanze di una grotta in cui le forze pira agiscano fortemente. Hanno comunque bisogno di carne per nascere, per cui i pira stanno spesso in gruppo così che gli altri pira possano trascinare un corpo abbattuto in un posto adatto per essere riportato in vita – dopo averne rubato i pezzi migliori.

I fiumi, i laghi e i mari sono degli ostacoli per i pira perché sull'acqua non sono in contatto con le loro forze pira. Possono saltare oltre i piccoli ruscelli senza grandi problemi ma sul mare i pira non si vedono quasi mai. Preferiscono superare i fiumi passando attraverso le cave sotterranee piuttosto che attraversarli in zattera. In alcune isole ci sono dei pira, ma vivono lì prigionieri e i marinai avveduti sanno come tenersene alla larga.

Anche per gli uomini è possibile ottenere delle forze pira. Ogni tanto i pira reclutano i piralingue per usarli ai propri servizi, altre volte invece li trattano come gli altri uomini. I piralingue possono essere capaci di comandare i pira deboli, perciò è consigliabile trattarli con cautela.

Nonostante ai pira non piaccia nessuno, nemmeno gli altri pira, più di tutti odiano gli spiriti della natura che si vedono ogni tanto a Valenor. Contro questi spiriti ogni pira è sempre pronto a lottare, anche fino alla morte.

### **Le zone del Regno degli Inferi**

I luoghi più noti del Regno degli Inferi sono le grotte illuminate dai fuochi eterni della pestilenza, dove si trovano le città dei pira; però esiste anche lì qualche spiraglio di aria aperta. Lì il cielo arde in fiamme continue e il vento caldo essicca la pelle. Fiumi di sangue scorrono nelle grotte e sboccano nel rosso Mare Insanguinato in mezzo al Regno degli Inferi.

Dugankis, il re dei pira, regna sul Regno dei Inferi. Dugankis è un gigante della pelle rossastra dorata, con gli occhi neri e il respiro ardente. Egli ha enormi ali di dragone e le sue forze pira sono immense. Dugankis dimora nel grandissimo Castello degli Occhi che è stato costruito con crani di orchi e di uomini.

Tra il Regno degli Inferi e il mondo superiore ci sono delle gallerie, molte delle quali portano sotto le colline e le grandi rocce ordinarie. Da lì i pira devono scavare la loro via all'aperto perché gli uomini e gli orchi tendono spesso a bloccare le gallerie. Le vie di passaggio migliori sono le grotte a volta che gli orchi scavarono nei tempi antichi e che portano in profondità sotto terra. I pira hanno conquistato queste grotte da sotto.

## **Dalla pirina al signor pira**

Il terreno del Regno degli Inferi non solo sembra rosso come la carne nel chiarore del fuoco, ma è carne, carne putrefatta degli uomini malati e morenti e carne crescente dei piccoli e deboli pira. Da questi sanguinosi terreni di carne ogni tanto si alzano le piccole pirine, che sono dei pira grandi come una mano. Le pirine crescono mangiandosi l'un l'altra, servendo i loro superiori e rubando agli animali, alle altre pirine o al terreno di carne i migliori pezzi del corpo.

Quando le pirine cominciano a capire il mondo e imparano a parlare prendono il nome di pira canaglia. I pira canaglia si possono arrampicare attraverso i cunicoli fino a Valenor o possono cercare di ottenere potere dentro il Regno degli Inferi. Stanno spesso in gruppi e oltre a rubare parti del corpo ne fanno anche oggetto di scambio. Dammi la tua voce e vivrai per sempre. Dammi i tuoi occhi e tutto quello che tocchi diventerà oro. Dammi la tua anima e realizzerò il tuo sogno. Comunque sono pochi i pira canaglia che hanno il potere di mantenere queste promesse.

I pira possono svilupparsi quasi senza limiti, a seconda del tipo di poteri o parti che riescono ad ottenere. Indipendentemente dalla grandezza, la maggior parte dei pira ha comunque una pelle rossa o rossastra e le corna in testa. I pira più grandi dei pira canaglia vengono chiamati cheri. Questi furfanti possono raggiungere la grandezza di un uomo. Da cheri i pira possono diventare copeli, lemmi, rachi o qualche figura ancora più particolare a seconda del proprio carattere e delle possibilità. Alcuni possono avere gambe come i ragni oppure tante teste diverse.

Tra i pira comuni i più grandi vengono chiamati signori pira e sono spesso loro a comandare gli eserciti imponenti dei pira. Negli eserciti i cheri e i lemmi combattono uno contro l'altro o contro gli abitanti di Valenor. I signori pira sembrano enormi mucchi di muscoli scarlatti, sono pieni di corna, spine, ali, denti e unghie. Tutti i signori pira sono stati a loro volta delle pirine miserabili e sanno che mostrare debolezza può significare il ritorno allo stato di pirina.

Al di sopra dei signori pira ci sono alcuni principi pira, il più importante dei quali è il generale di Dugankis, di nome Draiocht. Draiocht è un allettatore con le corna in testa, completamente rosso, che spesso gira nel mondo esterno con le sembianze di uno stregone uomo. Egli è interessato al mondo che sta sopra il Regno degli Inferi e ambisce a conquistarlo. In questo modo il suo potere crescerebbe e potrebbe soppiantare Dugankis stesso.

Un altro principe stimato è Riunas, il padrone delle malattie e delle disgrazie. Per essere un pira Riunas ha tanti servitori tra gli uomini e molti piralingue sono suoi seguaci. Perfino i pira considerano Riunas un essere sgradevole e spesso cospirano contro di lui.

I pira hanno dei nomi come Lite, Peste, Puzzo, Vipera, Vigliacco, Disgusto, Nauseante, Testa di sterco, Muco e Tumore. Alcuni signori pira o principi pira possono ottenere così tanto rispetto tra gli uomini da avere un nome umano.

## **Mascherarsi da pira**

L'aspetto dei pira varia molto, ma di solito tutti hanno una pelle completamente o parzialmente rossa. Questo può essere realizzato con un cerone rosso. Per il volto puoi usare un trucco marrone, nero o rosso.

Molti pira hanno le corna – di mucca, di alce o simili, puoi attaccare sulla fronte anche le zampe anteriori di uno scoiattolo. Le corna possono essere acquistate in un negozio di scherzi o puoi tagliarle dalla gommapiuma e incollarle alla fronte con colla adatta per la pelle.

Alcuni pira possono avere varie parti di animali, uomini o orchi attaccati al corpo, e i copeli hanno certamente dei pezzi presi dai morti. Quindi se copri la tua mano con della pelliccia o leghi ali di pipistrello sulla schiena l'aspetto del pira migliora parecchio.

I pira si muovono in modo agitato e animalesco. Possono camminare curvi, saltellare in continuazione o usare tutti gli arti per muoversi.

## **GLI SPIRITI DELLA NATURA**

Ogni palude e bosco ha un proprio spirito protettore a cui sono sottomessi numerosi spiriti minori degli animali, degli alberi, degli laghetti e delle pietre. La maggior parte degli spiriti sono delle piccole ombre dall'aspetto femminile che sono soltanto in parte materiali. Gli spiriti possono girare dove e come vogliono ma la maggior parte non lascia mai la propria dimora.

Gli spiriti sono sottomessi agli dei. Come gli spiriti anche ogni dio sorveglia una propria sfera. Gli spiriti del bosco possono venerare Geros, gli spiriti del vento Makhios e così via. Infatti, alcuni ritengono che gli dei fossero degli spiriti ordinari della natura, e che siano diventati i più potenti nella propria sfera.

Gli spiriti sono delle creature sensibili e razionali. Sono capaci di passare centinaia o addirittura migliaia di anni in un acquitrino e ciò può modificare il loro carattere bizzarramente. I pensieri degli spiriti vanno avanti in un modo immutato da secoli, per cui hanno imparato a vedere il mondo attraverso una sola emozione o un solo punto di vista. Uno spirito può provare tutto dall'odio, alla paura, all'amore o all'orgoglio oppure può essere incapace di dire la verità o capire i cambiamenti.

Gli uomini adorano spesso gli spiriti della natura o almeno cercano di non farli arrabbiare. In cambio gli spiriti possono ricompensare gli uomini con fortuna nella caccia, con il bel tempo o aiutandoli quando gli uomini si trovano nei guai. Gli spiriti non sono interessati agli orchi, agli elfi o ai silenziosi ma istintivamente odiano e rabbriviscono nei riguardi dei pira.

### **Gli spiriti diversi**

La maggior parte degli spiriti della natura ha l'aspetto di donna o di ragazzina. Specialmente le piccole ombre delle pianure e gli spiriti del tempo delle montagne e degli altopiani. Le piccole ombre possono assumere un aspetto maschile, se vogliono, in quanto niente di esplicitamente femminile è presente in loro.

I fuochini sono spiriti del fuoco e del sole e appaiono spesso nella forma di ragazzino. La pelle, i capelli o i vestiti del ragazzo sono spesso arancioni o rossi. I fuochini sono spesso in viaggio, portano messaggi da uno spirito all'altro e non sono così legati a un certo luogo. Comunque nei vulcani, nelle vicinanze delle grotte dei dragoni o negli incendi del bosco si trovano a loro agio e possono passarvi anche lunghi periodi. I fuochini sono generalmente al servizio di Solonus, Estia, Kuros o Aurora.

Di solito gli spiriti che dimorano nelle piante, negli animali, nelle pietre e nelle acque sono delle piccole ombre. Passano gran parte della propria vita in un piccolo laghetto, in un tronco rinsecchito, in una roccia o nelle vicinanze di questi e il loro modo di pensare può essere molto semplice. Quando appaiono sotto forma umana sono spesso delle donne che in qualche modo assomigliano al proprio ambiente, per il colore, l'abbigliamento o per il loro aspetto. Le piccole ombre accettano raramente di parlare con gli uomini. Di solito sono sottomessi a Makhios, Venitas, Jan Mathus o Geros, il dio della foresta.

Gli spiriti guerrieri sono gli spiriti del tempo. Sono sempre materiali e appaiono sotto forma di donne bellissime con ali di pipistrello. Dimorano negli altopiani desertici e le loro urla raggelano il sangue. Questi spiriti si dedicano in modo fanatico ad una causa alla volta e niente può impedire loro di realizzare la propria missione. Nelle montagne in cui vivono combattono in modo sanguinario contro i rachi e i grifoni difendendo gli altri uccelli e animali. Gli spiriti del tempo servono Golos, Makhios e Safanus.

Nel caso in cui lo spirito della natura si innamori, il suo amore è assoluto, insuperabile e senza compromessi. L'amore per un uomo mortale porta inevitabilmente ad una situazione di sofferenza perché dopo la morte dell'uomo lo spirito rimane solo e la tristezza eterna gli spezza il cuore. Allora si trasforma in donna grigia o uomo grigio e diventa alle dipendenze di Venita, Lenos o Golos. Il popolo grigio, totalmente dominato dal lutto, si veste di grigio chiaro e passa il tempo piangendo e cantando nella zona in cui il proprio amore è morto.

Alcuni animali sono cari agli spiriti della natura, specialmente gli orsi e i corvi. Gli spiriti passano il tempo volentieri in loro compagnia e possono addirittura assumere il loro aspetto.

Nonostante tutto, gli spiriti più vicini agli uomini sono le piccole ombre. Spesso si trovano nelle stesse zone in cui abitano anche gli uomini che infatti adorano di più proprio le piccole ombre. Le piccole ombre sono capaci di parlare con gli uomini e sono proprio loro che i teolinguisti spesso chiamano. Le piccole ombre hanno dei nomi come La giovanetta della Ghiandaia, La ragazza del Laghetto, Fransiska Verde, Ventorina, La sposa della Foresta, La vergine della Corteccia, La Vecchia Vomare della Roccia, La Maligna del Tronco, Splendorina, La Campanula Celeste, La Fanciulla sotto il Ghiaccio e La piccola Linfa.

### **Mascherarsi da piccola ombra**

Le piccole ombre sono un miscuglio tra il loro ambiente e una donna. Una piccola ombra che abita in una pietra può essere grigia o coperta di muschio. Una piccola ombra del fiume invece è azzurra e vestita di conchiglie.

Per mascherarsi da piccola ombra è necessario un fondotinta chiaro con cui si copre la pelle. Successivamente si usano altri cosmetici per realizzare decorazioni sulla pelle. Puoi anche incollare sul corpo i prodotti naturali che ritieni adatti.

L'abbigliamento può essere di un tessuto leggero, un velo o qualcosa di simile, oppure di un materiale legato all'ambiente della piccola ombra, come ad esempio il legno.