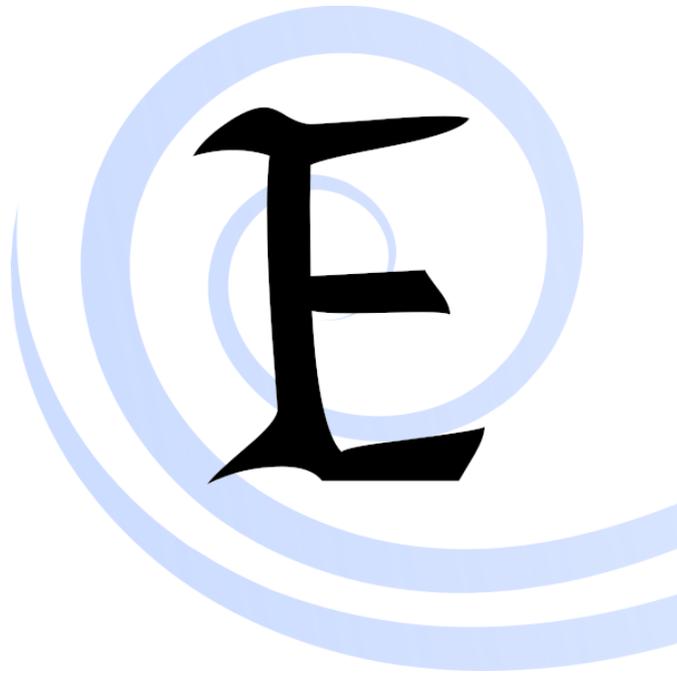


Codex Etherea

La storia di Etherea, raccontata da Etherea



Indice

La genesi	4
Il principio	4
La soluzione al problema	5
L'energia, la vita e gli Aspetti	6
Le forme della vita	7
La genesi dell'umanità	7
La genesi degli Algair	8
La genesi dei Taulaga	8
La scoperta della magia	8
Le Accademie e le sfere di magia	9
Le altre forme di magia	11
L'osservazione degli Aspetti	12
La storia passata - Le ere degli Arconti	12
L'era del Primo Arconte (0 - 35)	12
L'ambizione e la Prima Marcia	13
Un insopportabile prezzo	14
Per sempre divisi	14
I Kalach, gli Eterei Nomadi	14
L'era del Secondo Arconte (35 - 60)	15
La Grande Espansione	16
Una sfida non alla pari	16
L'era del Terzo Arconte (60 - 75)	16
Pareggiare le forze	17
Evitare l'annientamento	17
L'era del Quarto Arconte (75 - 100)	18
Nuovi, vecchi, vicini del mare	18
Condividere la cultura	19
Una continua conquista	19
L'era del Quinto Arconte (100 - 105)	20
Il peso della ricerca	20
La storia recente - L'era degli Arconti (105 - 135)	21
Il Concilio degli Arconti	21
L'altra faccia della moneta	22
I mostri dall'ignoto	23
I Trascelti	24
La storia corrente (135 - oggi)	25
L'invio degli Osservatori	25
L'ignoto che ci attende (Giorno 29, Mese 4, Anno 135)	25
Dove gli altri hanno fallito (Giorno 7, Mese 5, Anno 135)	26
Passaggio a Nord-Est (Giorno 15, Mese 5, Anno 135)	27
Una nuova alba (Giorno 16, Mese 5, Anno 135)	29

Le popolazioni di Etherea	31
Bhasaki - Umani	32
Tratti culturali caratteristici	33
Descrizione delle dottrine Ascetiche	33
Cobra - Lancia	34
Tartaruga - Arma e scudo	34
Orso - Arma a due mani	35
Mantide - Due armi	35
Gru - Arco	36
Scorpione - Attacchi furtivi ed armi da lancio	36
Concetto di aldilà	37
Abbigliamento	37
Il linguaggio	37
Famiglie e personalità note	37
Arconte Kalindi	37
Famiglia Meng Ru	38
Famiglia Jia Ying	38
Famiglia Fei Er	39
Leggi e punizione dei reati	39
Il rapporto con gli altri popoli	40
Masnar - Umani	41
Tratti culturali caratteristici	42
Abbigliamento	42
Concetto di aldilà	43
Il linguaggio	43
Famiglie e personalità note	43
Arconte Eoghan	43
Famiglia Longach	44
Famiglia Airged	44
Famiglia Bossan	44
Leggi e punizione dei reati	45
Il rapporto con gli altri popoli	46
Tuasul - Umani	47
Tratti culturali caratteristici	48
Concetto di aldilà	49
Abbigliamento	49
Il linguaggio	49
Famiglie e personalità note	49
Arconte Enkidu	49
Famiglia Hadil	50
Famiglia Fayyad	50
Famiglia Issam	50
Leggi e punizione dei reati	50
Il rapporto con gli altri popoli	51

Daichid - Umani	52
Tratti culturali caratteristici	53
Concetto di aldilà	53
Abbigliamento	54
Il linguaggio	54
Famiglie e personalità note	54
Arconte Naràn	54
Agnakhad, le frecce mortali	54
Dain, gli sciacalli	55
Leggi e punizione dei reati	55
Il rapporto con gli altri popoli	55
Dagda - Algair	57
Tratti culturali caratteristici	58
Concetto di aldilà	58
Abbigliamento	59
Il linguaggio	59
Famiglie e personalità note	59
Arconte Siabann	59
Famiglia Zenar	59
Leggi e punizioni dei reati	60
Il rapporto con gli altri popoli	60
Kalach - Algair	61
Tratti culturali caratteristici	62
Concetto di aldilà	62
Abbigliamento	62
Il linguaggio	62
Famiglie e personalità note	63
Leggi e punizioni dei reati	63
Il rapporto con gli altri popoli	63
Taulaga	64
Tratti culturali caratteristici	65
Concetto di aldilà	66
Abbigliamento	66
Il linguaggio	67
Famiglie e personalità note	67
Leggi e punizioni dei reati	67
Il rapporto con gli altri popoli	67
Trascelti	69

La genesi

Il principio

In principio vi era un mondo. Un mondo che vagava nell'infinità dell'etere, circondato da stelle pulsanti ed infiniti altri astri. Un mondo brullo, spoglio, senza alcuna caratteristica degna di essere notata. Un mondo dove mai la vita sarebbe riuscita anche solo ad affacciarsi, tantomeno quindi a sopravvivere e prosperare.

Ma questo mondo, muovendosi negli spazi sconfinati dell'etere, finì per incrociare la propria strada ed attirare l'attenzione di tre entità che ne avrebbero per sempre cambiato le sorti. Un incontro con probabilità pressoché inesistenti di accadere, ma che è comunque avvenuto, e per questo dobbiamo rendere grazie.

I tre Eterni, così si definivano e così sarebbero stati per sempre chiamati, erano entità fisiche e tangibili che tutto potevano ed erano in grado di fare. Ognuno di essi aveva un nome e delle capacità che pienamente lo rispecchiavano:

- **Wir:** l'artigiano, colui che dal niente era in grado di generare la materia, e che con essa poteva plasmare l'intera esistenza: sia gli elementi necessari alla vita, sia gli involucri che un giorno l'avrebbero ospitata.
- **Marat:** l'alba ed il tramonto, colei che in questi contenitori vuoti aveva il potere di instillare la prima scintilla di esistenza, ma anche colei che quando la scintilla si sarebbe spenta l'avrebbe nuovamente accolta.
- **Sikyon:** l'infinito, colui che a questa esistenza aveva il potere di dare ordine, successione e ciclicità. Colui che a questa esistenza era in grado di porre una conclusione.

Essi videro questo mondo che non aveva niente e decisero che qualcosa sarebbe cambiato per sempre. Decisero di stabilirsi su di esso e donargli la vita, per poi curarla e governarla dall'alto della loro potenza e dalle loro capacità complementari. Forse, qualcuno pensa, aspiravano a diventare addirittura delle divinità, ma questo resterà per sempre un mistero.

Quello che sappiamo, invece, è che sin dal primo attimo in cui si posarono sulla terra grezza e priva di significato iniziarono ad adoperarsi alacremente per trasformarla in un gioiello che chiunque avrebbe invidiato.

Gioiello a cui vollero dare il nome di Etherea, a rappresentare "ciò che nell'etere sembra niente ma è sempre presente, e sempre lo sarà".

Il loro lavoro proseguì per eoni interi, ma sembrava che ad ogni passo avanti che uno di loro compiva ne corrispondesse sempre uno indietro. Totalmente concentrati nel perseguire il loro obiettivo, non comprendevano che erano loro stessi ad ostacolarsi a vicenda.

Quando Wir generava un ricettacolo per la vita, Marat ve la instillava con troppa bramosia distruggendolo o impedendo all'essenza di attecchire.

Quando la vita iniziava a prendere forma, con impeto, nel suo involucro, Sikyon ne temeva l'imprevedibilità e ne terminava l'esistenza.

Wir, assistendo a questa distruzione, non poteva fare altro che iniziare nuovamente il lavoro da capo.

Era come se ogni azione svolta da uno dei tre spostasse un equilibrio, che gli altri, quasi inconsapevolmente, sentivano di dover ristabilire agendo in maniera opposta.

La soluzione al problema

Passarono altre interminabili epoche prima che i tre prendessero consapevolezza di questo loro limite. Ma nonostante ciò non si disperarono, anzi fu uno di loro a proporre una soluzione: Sikyon, sfruttando la totalità dei propri poteri, scrutò uno sprazzo di futuro per scoprire la strada che avrebbero dovuto intraprendere.

Ma ciò che vide non era quello che né lui né gli altri si sarebbero mai aspettati, nemmeno dall'alto dei loro poteri: se la futura realtà doveva comprendere la vita, i tre non potevano al contempo esistere in essa, perché mai sarebbero riusciti a generarla così come stavano operando.

Una verità scomoda che però Sikyon non nascose ai suoi compagni. Era forse il loro sogno di gloria destinato a concludersi in quel momento, dopo ere passate a cercare di coronarlo?

Questo è ciò che forse, limitato dalle sue visioni e capacità, avrebbe pensato un essere come noi. Non fu invece ciò che fecero gli Eterni: così grande era il loro desiderio di generare la vita e rendere prospero il mondo che avevano coltivato, che decisero di mettere da parte le loro ambizioni divine per farlo.

Ma come avrebbero potuto generare la vita ed al contempo non esistere più per poterlo fare?

Fu Marat a comprendere la soluzione: con il suo potere di distruggere ed al contempo creare, avrebbe immolato la sua essenza e quella dei suoi compagni generando un'enorme esplosione di energia dalla quale la vita sarebbe potuta nascere.

Mancava solo qualcosa che unisse i tre, che gli permettesse di fondersi in modo che davvero tutta la loro energia fosse utilizzata in questo ultimo, grande, rito sacrificale. E fu Wir a fornire loro questo legame, usando se stesso come fulcro e accentratore di questa energia.

I tre Eterni si unirono, dando un ultimo sguardo a quel mondo che tanto avevano voluto curare e veder crescere, e seguendo ognuno il proprio dovere in questa spettacolare cerimonia aggregarono ed immolarono le proprie essenze, che esplosero in un momento che tutto l'universo ricorderà per sempre.

L'energia, la vita e gli Aspetti

L'essenza dei tre cominciò a permeare il mondo, sia posandosi su di esso che aleggiando nell'etere che lo circondava, dando finalmente alla vita la possibilità di affacciarsi e fare i suoi primi passi.

Prima si formarono i monti, da cui cominciarono a scorrere fiumi d'acqua limpida che riempirono i mari. Attorno a fiumi e mari le prime piante cominciarono a trasformare l'aria irrespirabile in una fresca brezza. E grazie a questo, sia nell'acqua che sulla terra i primi organismi cominciarono a prendere vita e con il tempo ad evolversi nei primi esseri senzienti.

Nel frattempo l'essenza che permeava l'etere cominciò ad impregnarlo della sua energia, dando forma a sei entità intangibili che rispecchiavano ciò che erano un tempo i tre Eterni, e che da lì in poi avrebbero per sempre influenzato gli esseri viventi del mondo.

Queste entità presero il nome di Aspetti, ed ognuno di essi divenne la rappresentazione di una delle sfaccettature che i tre avevano manifestato:

- **Sogno:** che rappresentava il desiderio che gli Eterni avevano di creare e governare l'esistenza.
- **Passione:** che rappresentava l'impeto con cui i tre si sono adoperati per dare la vita al mondo.
- **Dualità:** che rappresentava il contrasto che per natura i tre avevano fra sé: se uno di essi creava, automaticamente distruggeva qualcosa degli altri. Se uno di essi agiva alterando l'equilibrio, gli altri si muovevano inconsapevolmente per ristabilirlo.
- **Fermezza:** che rappresentava l'ideale e la costanza con cui i tre si sono adoperati per raggiungere il proprio scopo.
- **Conoscenza:** che rappresentava l'operosità e l'ingegno degli Eterni nella ricerca del modo di creare la vita.

- **Essenza:** che rappresentava il compimento finale del loro obiettivo, creare un mondo vivo dalla propria stessa energia.

Ormai vivo, il mondo di Etherea cominciò col tempo a prosperare ed arricchirsi. Quelli che in principio erano solo animali iniziarono a differenziarsi tra loro: molti rimasero solo bestie, ma alcuni divennero, influenzati dagli Aspetti, creature sempre più intelligenti che ben presto si unirono in branchi, clan, tribù e infine comunità con i primi rudimenti della società come la conosciamo oggi.

Le forme della vita

La genesi dell'umanità

Vi furono gli uomini, esseri adattabili e versatili di cui non conosciamo il vero luogo d'origine, ma che prosperarono per tutto il continente e riuscirono ben presto ad acclimatarsi in ognuno dei luoghi che il mondo gli aveva messo a disposizione. Dalle umide e fitte foreste, alle gelide montagne, alle verdeggianti coste, fino alle aride steppe ed ai torridi deserti non vi fu luogo che gli umani non raggiunsero per insediarsi.

E in tali luoghi crebbero, trasformandosi da tribù nomadi di cacciatori e raccoglitori in stabili villaggi sempre più popolosi dove appresero rapidamente l'agricoltura, l'artigianato e tutte le arti senza di cui oggi non potremmo pensare di vivere.

Questi gruppi, distanti tra loro e stabiliti in luoghi diversi, assunsero col tempo le caratteristiche e particolarità che a tuttora li distinguono.

Nell'estremo ovest si stabilirono i **Bhasaki**, che favoriti dal territorio vario e ricco di risorse appresero per primi le capacità di artigianato e costruzione di strumenti da lavoro e trasporto. Fu forse proprio questo, come vedremo più avanti, a donare loro lo spiccato ingegno e laboriosità che da sempre li contraddistingue.

Più ad est, lungo le coste del Mare Circolare, vennero eretti i primi villaggi dei **Masnar**. Favoriti dalla presenza del mare e della contemporanea vicinanza dei boschi divennero ben presto sia un popolo di pescatori sia di abili commercianti, sfruttando la favorevole calma del mare su cui si affacciavano.

Nacque invece tra i due corsi d'acqua al limitare delle steppe ad est il primo agglomerato dei **Tuasul**. Apparentemente affacciati su un deserto con rare e sparse risorse, essi fecero tesoro sia dell'acqua dei fiumi sia della grezza terra della steppa, ma soprattutto delle risorse minerarie dei monti cui erano ai piedi, divenendo abili costruttori di edifici che in certi casi, nonostante la loro antichità, sono tuttora visibili.

Ed infine, forgiati dalle difficoltà delle steppe accostate alla grande catena di monti che separa il continente dalle terre perdute, i **Daichid** eressero una civiltà di abili combattenti in grado di affrontare qualsiasi belva che popolava quegli ambienti selvaggi. Le loro conoscenze di combattimento sono state tramandate fino ad oggi, ed ancora permettono loro di dominare il loro regno.

Tutte le popolazioni umane godono di una vita longeva e raggiungono facilmente l'età di 80 anni, con lievissime differenze a seconda dei luoghi e dei mestieri praticati.

La genesi degli Algair

Isolata invece dagli uomini, almeno inizialmente, prese vita nella grande isola a nord una civiltà ben diversa. In questo ecosistema completamente differente crebbero infatti gli **Algair**, esseri dalla carnagione pallida e con orecchie larghe ed appuntite appositamente evolute per donare loro un fine udito da temerari cacciatori.

Essi conoscevano solo loro stessi, e forse per questo svilupparono sin da subito una cultura solida ma individualista. Cultura che probabilmente è madre della loro nemmeno troppo celata superbia. Come vedremo a breve, forse proprio a causa di questo loro tratto, questa razza avrà sin da subito una crescita tumultuosa che darà vita a due distinte popolazioni.

Meno longevi degli esseri umani, gli Algair tendono a vivere fino ai 70 anni circa, mostrando però decisamente meno segni dell'invecchiamento sul proprio corpo. Fino quasi al termine della propria vita infatti gli Algair sono sempre in grado di compiere notevoli sforzi fisici e di conservare un aspetto esteriore impeccabile senza l'uso di trucchi.

La genesi dei Taulaga

Nascosta infine per lungo tempo da qualunque occhio vi fu un'ultima razza, quella dei **Taulaga**, esseri generalmente corpulenti, con fauci sporgenti ed una pelle a volte scura, a volte di un colore verde spento. Esseri molto più longevi delle altre razze, che possono aspirare a vivere fino anche ai 100 anni. Tra tutti i luoghi dove la loro storia ebbe inizio pochi avrebbero immaginato che sarebbero potute essere le "piccole" isole del Mare Circolare. Fu proprio grazie al poco territorio a disposizione che svilupparono i loro tratti principali: una cultura tribale ma familiare, suddivisa in caste, ed una spiccata propensione alla navigazione e l'esplorazione dei mari.

La scoperta della magia

Ogni popolo durante la propria evoluzione verso la civiltà ha scoperto diversi modi per incanalare il potere magico, un potere onnipresente su Etherea che si dice essere parte dell'essenza del rituale di immolazione degli Eterni che ha permeato la terra.

I primi rudimenti di uso della magia pare siano stati attraverso l'uso di raffigurazioni ed incisioni, che una volta tracciati riuscivano ad incanalare questa essenza e permettevano il verificarsi di effetti inconsueti ed imprevedibili, talvolta letali per chi non ne comprendeva il potere. La documentazione recuperata dagli storici per tutto il continente è infatti piuttosto uniforme su questo aspetto: nel corso delle varie ere la magia è stata considerata pericolosa, trattata con estrema riverenza e riservata a pochi sapienti che ne tramandavano poi la conoscenza. In alcuni casi queste modalità sono state mantenute, ad esempio dai Cantori o dagli Asceti del popolo Bhasaki: i primi intonando ancora gli antichi Cantici, mentre i secondi incanalando il potere magico attraverso tatuaggi tracciati sul proprio corpo.

Solo studi recenti da parte degli Arcimaghi, incaricati direttamente dagli Arconti, hanno permesso di capirne l'effettiva pericolosità ed instabilità, portando al contempo una soluzione: l'utilizzo di parole particolari in grado di contenere meglio l'essenza che prima era racchiusa nelle raffigurazioni. Il maggior pericolo dei simboli è stato rilevato infatti essere la loro dimensione limitata, che non permette di contenere tutto il potere dell'essenza che vi deve fluire attraverso.

Incanalando invece questo potere attraverso il corpo, tramite precise formule vocali, è stato compreso non solo che il rischio di eventi avversi si riduce drasticamente, ma che è al contempo possibile plasmare in un maggior numero di forme l'essenza stessa. Ogni Arcimago del continente si è specializzato in una particolare sfera della magia, formando quelle che oggi conosciamo con il nome di Accademie e portando come risultato gli incanti che conosciamo. A differenza del passato, in ogni Accademia si insegnano tutte le sfere di magia, e tutti possono apprenderle.

Le Accademie e le sfere di magia

Al giorno d'oggi gli Arconti hanno delegato ogni gestione delle Accademie agli Arcimaghi. Questi potenti maghi sottopongono ad ogni concilio degli Arconti le nuove forme di uso dell'essenza magica, in modo da tenerla sotto controllo assieme ai suoi utilizzatori. Vi sono però delle voci, che circolano tra la gente comune, nelle quali si racconta di maghi che di questa essenza stanno provando a creare in segreto forme di uso diverse senza portarle poi al cospetto degli Arcimaghi.

Per quanto riguarda le Sfere conosciute invece, sono attualmente otto e divise in:

- **Negromanzia:** coloro che praticano questa sfera sono denominati Negromanti. Sono attirati dall'aspetto della Morte e da quello che si cela dopo di essa, ed usano i loro Nekyia, ovvero riti e formule, per comunicare con i defunti. Si dice che solo i più grandi Negromanti del continente antico furono in grado di praticare la Catabasi, la discesa nel reame dei defunti. Ad oggi però queste sono solamente leggende e non si hanno prove che qualcuno sia realmente riuscito a recarsi in tale luogo. La loro magia ha una totale versatilità in ogni campo.

- **Divinazione:** chi pratica questa sfera è in grado di incanalare l'essenza in modo da poter vedere ciò che è nascosto agli occhi dei viventi e percepire la magia intorno a se. I Divinatori sono coloro i quali usano la magia prevalentemente per raccogliere informazioni, scoprire e difendersi, e non per attaccare. I riti dei Divinatori comprendono spesso l'uso di oggetti come carte, ossa, pietre e cimeli. Si narra che in antichità alcuni Divinatori erano in grado di avere delle visioni di barlumi di eventi, successi anche in luoghi lontani ed a loro sconosciuti.
- **Geomanzia:** chi pratica questa sfera è affine agli elementi del fuoco e della terra. È in grado di rendere la propria pelle spessa e dura come la pietra, di rendere incandescente l'arma dell'avversario per disarmarlo o di scuotere la terra per farlo barcollare. I Geomanti sono inoltre in grado di camuffarsi con l'ambiente che li circonda. Girano voci secondo cui alcune statue sparse per il continente siano in realtà antichi Geomanti, che tramite i loro poteri hanno trasformato per sempre la propria essenza in pietra e divenire così, a loro modo, immortali. Al momento però queste, per quanto affascinanti, sembrano essere solo storie.
- **Idromanzia:** chi pratica questa sfera è invece affine agli elementi del gelo e dell'aria. Gli Idromanti influenzano, attraverso questi elementi, i sensi altrui come la voce, la vista, ed il movimento. Sono in grado di rendersi invisibili agli occhi comuni e di far cadere i propri nemici in un sonno profondo. La sfera dell'Idromanzia è per definizione una delle più temute e difficili da padroneggiare, poiché durante il suo studio sono stati molti i maghi che hanno subito effetti gravi e permanenti ai loro sensi.
- **Protezione (vita):** coloro che praticano questa sfera, i Custodi, sono prevalentemente votati all'aiuto del prossimo senza però sottrarsi allo scontro. Sono in grado di infondere coraggio ai propri alleati o di fermare il loro viaggio verso la morte, ma sono anche in grado di difendersi contro gli incantesimi spezzandoli, riflettendoli o rendendosi immuni ad essi. Spesso i Custodi si offrono come scorta ai viaggiatori che passano da un regno ad un altro, sempre pronti a difendere i più deboli dietro però il giusto compenso. Tra le storie che si narrano su di loro ve n'è una che parla di un uomo che, per salvare un villaggio da un'inondazione, sembra sia stato in grado di creare una barriera impenetrabile persino alla forza devastante della piena che lo stava per travolgere.
- **Natura:** i Duir, coloro che praticano questa sfera, sono affini al regno della flora. Sono in grado di parlare con la natura che li circonda, ed al tempo stesso sfruttarla per bloccare gli arti dei loro nemici oppure far ammalare qualcuno. Sono anche in grado di infondere un enorme dolore a chi li minaccia, o di rompere con il proprio tocco vari oggetti della vita di tutti i giorni. In passato non è stato raro vedere gente in armatura trovarsi completamente nuda dopo il loro semplice tocco. Si narra anche che alcuni Duir più anziani siano stati in grado di infettare con malattie incurabili i corpi dei loro nemici. Uno dei loro motti è: "quando la natura viene svegliata, non si ferma finché l'equilibrio non viene ristabilito".

- **Metallo:** i poteri di questa sfera, estremamente “fisici”, sono molto utili durante il combattimento. Gli Artefici, coloro che ne praticano gli insegnamenti, possono rendere più resistenti gli oggetti e le persone agli attacchi, rendersi immuni alle armi ed essere in grado di riparare oggetti e spingere o attirare qualcosa verso di loro. L'Artefice ha la piena padronanza del campo da battaglia, poiché è in grado di ribaltare situazioni di partenza sfavorevoli. Non è raro vederli viaggiare con molti scarti di armi rotte o semplici pezzi di metallo appuntiti.
- **Mentalismo:** i mentalisti hanno come principale caratteristica l'abilità di far vacillare la volontà altrui nei modi più disparati: facendogli fare ciò che vogliono, facendoli ballare, rendendoli amichevoli, spingendoli dentro un circolo di rabbia incontrollata oppure facendogli anche dimenticare gli ultimi istanti che hanno passato. Questa sfera è estremamente difficile da concepire poiché specializzata più sull'io interiore dei viventi che sulla materia che ci circonda. Il pericolo più grande per chi la pratica è perdersi nella propria o altrui mente, ma chi alla fine supera questo ostacolo può riuscire a riscrivere o cancellare completamente i ricordi e gli insegnamenti altrui.

Le altre forme di magia

Oltre a quelle studiate dalle Accademie, esistono due altre modalità riconosciute per l'uso della magia: i Cantici ed i tatuaggi degli Asceti.

I primi sono antichi versi scritti in lingua arcaica ed infusi di essenza pura che viene rilasciata una volta terminata la lettura. I Cantici non sono comuni da trovare e soprattutto non sono conservati in luoghi specifici. Sono infatti per lo più custoditi come reliquie da individui, tribù e famiglie ricche, anche magari inconsapevoli di possederne uno poiché scambiato per un “semplice” testo antico. Coloro in grado di decifrare ed utilizzare il potere di questi testi sono chiamati Cantori e sono principalmente di origine Algair, anche se non è raro vederne di altre etnie.

I secondi, i tautaggi, sono raffigurazioni incise sul corpo dell'utilizzatore che incamerano l'essenza per poi dissiparla al suo interno concedendogli capacità particolari. A padroneggiare la loro creazione ed utilizzo sono gli ordini Ascetici del popolo Bhasaki, che ne tramandano la conoscenza a tutti coloro che ne abbracciano la filosofia.

Dagli studi su queste forme di uso dell'essenza è stato però compreso un limite: non è infatti possibile padroneggiarne più di una alla volta senza subire effetti letali. Chi quindi desidera intraprendere la via degli Asceti non potrà in alcun modo padroneggiare i Cantici, a meno che non desideri rischiare una morte certa.

L'osservazione degli Aspetti

Ogni persona su Etherea lascia che la sua vita sia guidata da uno o più degli Aspetti generati dall'immolazione dei tre Eterni, ma cosa sono veramente gli Aspetti?

Sono stati molti i dibattiti, odierni e passati, che hanno provato a dare una spiegazione definitiva, ed il principale consenso si ha su una precisa versione: gli Aspetti non sono divinità, e non possiedono o hanno mai posseduto una forma fisica. Sono piuttosto concetti, idee e sensazioni che un tempo componevano gli Eterni e che adesso, sparsi nell'etere, influenzano tutti assieme gli esseri viventi, seppur in parti diverse a seconda dell'individuo.

A riprova di questo gli Aspetti non hanno infatti mai sviluppato sentimenti di venerazione e adorazione nelle persone, poiché essendone già parte integrante non hanno capacità di donare poteri o concedere favori. Piuttosto sono invece gli individui stessi tramite le proprie sensazioni ad ispirarsi ad essi, ed in un certo senso "osservarli".

Chi vuole osservare uno o più Aspetti non ha necessità di un luogo specifico, ma semplicemente può compiere un atto ad essi ispirato. Vi sono comunque per tutto il continente dei posti dove vengono (sempre tutti assieme) rappresentati e dove le persone possono recarsi per ottenere questa ispirazione in tranquillità.

Per fare infine alcuni esempi, un guerriero che si prepara alla battaglia potrebbe meditare con la Fermezza in mente, oppure uno studioso apprendere nuove informazioni concentrandosi sulla Conoscenza.

La storia passata - Le ere degli Arconti

L'era del Primo Arconte (0 - 35)

C'è però un motivo per cui prima ho solo accennato i tratti di questi popoli e razze, e forse lo avrete capito: erano infatti ben lontani dal diventare i grandi regni che conosciamo oggi. Doveva ancora accadere un evento che avrebbe sconvolto per sempre tutta Etherea, e che a tutt'oggi viene narrato in migliaia di forme diverse.

Qui vi racconterò la versione più semplice, e mi azzardo a dire veritiera, che si è potuta carpire dai racconti tramandati:

Tutto ha avuto inizio nella grande isola a nord, oggi conosciuta come Dagdanuur, da un comune cittadino, uno degli Algair che stava svolgendo i propri doveri lavorando per il proprio villaggio. Un giorno come tanti si imbatté in qualcosa di strano e mai visto prima da nessuno: un frammento di un materiale esotico e pulsante di energia.

Incuriosito da questo oggetto l'Algair decise di prenderlo con sé per portarlo al villaggio e studiarlo, inconsapevole però di quanto stava per succedere. Il frammento iniziò infatti a "sussurrare" alla sua mente idee, immagini, desideri e sensazioni a lungo sopite. Sensazioni e sentimenti paragonabili ad una canzone, non ipnotizzante ma rilassante, che sprigionarono nell'Algair l'istinto naturale di stringere e portare a sé l'oggetto, che come fosse pura energia si fuse indissolubilmente con lui.

Mai sapremo quali furono i suoi veri pensieri in quel momento, ma sappiamo che spinto da ciò che questa energia aveva instillato in lui poté fare cose impensabili per un normale essere vivente. Sfruttando questo potere decise di dedicarsi completamente ai suoi compagni e compaesani: riuscì a creare campi fertili laddove il terreno era inospitale, boschi rigogliosi dove prima c'era solo roccia e neve, e sorgenti piene d'acqua tutto l'anno dove vi erano solo piccole fonti e pozze stagnanti.

Gli altri Algair, testimoni di questo potere, lo innalzarono a loro guida e sotto di essa prosperarono.

Nacque così il primo Arconte. Il suo nome era **Siabann**, la cui stirpe ancora oggi regna sulle terre dei **Dagda**. Esatto, dei Dagda, non di tutti gli Algair, e capirete presto come mai.

Ciò che apprese, guidato da quello che il frammento gli aveva impresso dentro, fu che quell'oggetto altro non era che uno dei residui di essenza del sacrificio dei tre Eterni, rimasto parzialmente integro e ancora intriso di un'infinitesima parte della potenza sprigionata dal loro rituale di immolazione. E come questa energia all'alba dei tempi permeò il cielo e la terra, in quell'istante lo intrise rendendolo ciò che era.

E ben presto, quando con la sua compagna concepì il loro primogenito, comprese pure che questo potere non sarebbe morto con lui poiché anche suo figlio lo possedeva. Già in giovane età egli iniziò infatti a dimostrare di possederne delle tracce, che crebbero poi giorno dopo giorno.

L'ambizione e la Prima Marcia

Tanti direbbero che un grande potere ha bisogno di una ferrea volontà per essere usato nella maniera più consona. Non fu purtroppo la volontà che Siabann riuscì ad avere. Sempre più distante dalle sue iniziali intenzioni ed ebbro di queste sue capacità, decise di usarle per coronare il desiderio di unificare tutta la propria razza ed elevarla ad un livello superiore.

Il primo obiettivo fu quello di unificare sotto un'unica bandiera tutta l'isola, e da subito furono in tanti quelli che lo seguirono e perorano la sua causa, incluso il figlio che fino ad allora aveva seguito ogni sua orma. Ma per raggiungere le città più remote, lontano dalla sicurezza delle comunità e dei villaggi, le prime difficoltà arrivarono molto velocemente nonostante i poteri di cui i due disponevano.

L'isola apparve infatti popolata da creature e bestie con capacità ben superiori a quelle cui erano da sempre stati abituati, e quando gli scontri cominciarono a decimare le loro forze fu chiaro che le loro capacità non sarebbero mai state sufficienti. Ed adibito il figlio a cercare un modo di rinvigorire le proprie fila e trovare nuovi seguaci, il padre imboccò invece una strada più sinistra e oscura. Tramite i suoi poteri iniziò infatti a sperimentare sui propri simili ed a cercare un modo di renderli più forti, resistenti e abili negli scontri che li aspettavano.

Un insopportabile prezzo

Tutti sappiamo che per raggiungere un successo è necessario passare da molti fallimenti, e non fu diverso in questo caso. Quando chi si offriva volontario non fu più sufficiente toccò inevitabilmente a nemici, dissidenti, prigionieri o anche semplici popolani. Per ogni singolo successo furono decine e decine coloro che o morirono o rimasero per sempre distrutti da questa esperienza. Ma i successi arrivarono, e ne conosciamo i risultati ancora oggi.

Si dice infatti che sia grazie a queste sperimentazioni che gli Algair posseggono oggi la capacità di essere praticamente invisibili nel buio e di nascondersi tra le ombre.

L'ottenimento di queste capacità non fu però certo sufficiente a placare il dissenso di chi le subì forzatamente, ed il malcontento crebbe finendo ben presto col dividere la popolazione e creare scontri sempre più aspri. La risposta violenta dell'Arconte non tardò purtroppo ad arrivare, anche se fortemente osteggiata dal figlio che vedeva la mente del padre scendere sempre di più nell'oblio.

La situazione era ormai sull'orlo della guerra civile, e fu così che il figlio prese una decisione drastica: essendo l'unico con capacità equiparabili a quelle del padre, lo affrontò e riuscì ad ucciderlo evitando l'estinzione della propria razza. Per **Siabann il secondo**, che nonostante quanto accaduto decise di prendere comunque il nome del padre, si presentava una strada tutt'altro che semplice.

Per sempre divisi

Più moderato, il figlio tentò di mediare con chi da suo padre era stato torturato senza però succedere nel suo intento. Per una parte degli Algair i soprusi furono infatti troppi, e troppe furono le radici comuni tradite perché fosse ancora possibile una convivenza, mentre per chi invece riuscì a beneficiare di questi esperimenti gli altri erano diventati mostri indegni del minimo rispetto. Conscio dell'irreparabile danno del padre, il figlio consentì suo malgrado ai primi di separarsi ed allontanarsi dall'isola, dando vita a quello che conosciamo oggi come il popolo nomade dei **Kalach**.

I Kalach, gli Eterei Nomadi

Considerati poco più che animali a causa dei tratti bestiali sviluppati a seguito degli esperimenti dell'arconte Siabann, i Kalach furono praticamente costretti ad andarsene. Esuli dalla loro terra

nata e portando con sé i pochi averi a disposizione, si imbarcarono loro malgrado verso un viaggio nell'ignoto. Anche quando gli Algair erano un solo popolo nessuno di loro si era mai infatti allontanato per più di qualche ora di remi dalle coste, e chi aveva osato di più non aveva fatto ritorno.

Questa volta però per i fuggitivi Kalach era diverso. Con il loro nemico alle spalle, i segni permanenti sul proprio corpo ed il ricordo di essere stati quasi annientati, si trattava di una questione di pura sopravvivenza. Spinti da questo sentimento alcuni di loro riuscirono a varcare quello che oggi conosciamo come il Mare Stretto ed approdare su una nuova terra, sconosciuta e con nuove difficoltà.

I pochi sopravvissuti, impossibilitati a fondare nuovi villaggi vista la scarsa forza lavoro, costruirono con le poche risorse disponibili delle carovane e iniziarono a spostarsi alla ricerca di cibo e luoghi sicuri, seguendo il corso delle stagioni e le migrazioni degli animali. Questo loro girovagare li portò ben presto ad incontrare le popolazioni umane che già risiedevano nel continente, incontro che però non fu né proficuo né amichevole.

Naturalmente diffidenti verso gli altri, i Kalach non si posero in maniera diplomatica verso coloro che incontravano, e complice il loro aspetto diverso e bestiale furono ben presto visti come selvaggi e sciacalli di risorse. Tutto questo li portò inevitabilmente a subire ulteriori violenze ed allontanamenti, costringendoli a non stabilirsi in un luogo fisso per più di qualche mese.

Così, sopruso dopo sopruso, cominciarono a costruire la propria cultura nomade, ancora oggi estremamente chiusa a chi non ne fa parte. Rinomati per avere tra le proprie fila molti maghi e Cantori, non smisero mai di mostrare una forte sfiducia verso gli esterni cercando al contempo di identificarsi in maniera chiara con i propri simili, tramite simboli come disegni o oggetti indossati. Ogni carovana, con a capo un saggio chiamato Guida, si muoveva indipendentemente per il continente alla ricerca di sostentamento ed aveva un solo obbligo: assistere le altre carovane in caso di bisogno.

Nonostante quanto subito nel tempo, ad oggi i Kalach sono ancora emarginati ma forse più tollerati dalle altre popolazioni, ad eccezione ovviamente dei Dagda.

Ed è così che si concluse l'era del Primo Arconte, con un popolo da guidare e ricostruire ed un altro costretto a lasciare la propria terra natale per vagare nell'ignoto.

L'era del Secondo Arconte (35 - 60)

Possiamo collocare poco dopo gli eventi degli Algair quello che è accaduto invece nelle grandi steppe a nord-est. Alle prese con difficoltà simili a quelle del popolo con le orecchie appuntite erano infatti i Daichid, che nonostante le proprie abilità dovevano sopravvivere in un territorio aspro e con risorse limitate. Spinti da questo limite e dalla ricerca di risorse, finirono anch'essi

per imbattersi nel loro vagare per le steppe in uno dei frammenti di energia degli Eterni. Frammento di cui si impossessò colui che conosciamo come **Naràn**.

Si dice che non fosse un uomo particolarmente forte nonostante la sua razza, e nonostante l'impegno costante nel diventare più potente pochi erano i risultati che riusciva ad ottenere. Il cambiamento avvenne però quando trovò il frammento, cambiamento che comprese anche la visione degli altri esseri viventi. *“Chi nasce debole morirà debole, non importa quanto ci si possa allenare”*, furono queste le parole che lo spinsero verso la conquista di nuovi territori e la sottomissione di altri popoli.

Si dice che il suo potere fosse quello “dell'occhio perfetto”, così chiamato dal suo popolo. Pare che questo potere gli consentisse di osservare una creatura o un nemico per poi carpirne i punti deboli. Grazie a questa capacità l'Arconte capì presto che avrebbe potuto creare un popolo di formidabili guerrieri, ed iniziò ad addestrarli sfruttando le conoscenze che aveva acquisito. La forza dei Daichid non rimase quindi solo nel loro Arconte.

La Grande Espansione

Per un popolo di combattenti la destinazione del potere del frammento fu praticamente ovvia, e ben presto iniziò quella che gli storici definiscono la Grande Espansione. Capeggiati da Naràn, i Daichid riuscirono facilmente ad allargare la propria influenza sempre più a sud dominando o sterminando le popolazioni più piccole che si trovavano lungo la loro strada.

Un'espansione violenta ma in conclusione stabile ed armonica, dove erano i nemici più fieri a sopravvivere ed essere inclusi nel popolo vedendo riconosciuta la propria forza, mentre gli arrendevoli venivano annientati e cancellati dalla storia. Forti di questa cultura gli eserciti dei Daichid furono ben presto in grado di oltrepassare la barriera di montagne a sud, sconfinare ed oltrepassare il deserto del Waïd, finendo per incontrare il popolo dei Tuasul.

Una sfida non alla pari

Primo popolo in grado di opporre una vera resistenza e che non volesse soggiogarsi agli invasori, i Tuasul iniziarono una guerra difensiva che però non sembrava destinata a volgere a loro favore. Capeggiati dall'Arconte Naràn i Daichid erano superiori in quasi tutti gli aspetti dello scontro, e ben presto obbligarono i Tuasul, incapaci di contrastare il suo enorme potere, a ritirarsi verso il centro della propria civiltà.

L'era del Terzo Arconte (60 - 75)

L'era dei Tuasul sembrava essere giunta al tramonto. Nella disperazione di dover lasciare i propri territori e ripiegare sempre di più nelle loro terre natali, si fecero però forza con la capacità che più li contraddistingue ancora oggi, la costruzione.

Con le montagne come unica risorsa rimasta, essi cominciarono grandi operazioni di scavo per fortificare le proprie città, ed è proprio durante queste operazioni che vide la luce il terzo frammento di energia. Si dice che fu uno dei più umili minatori a trovarlo, prenderlo e fonderlo in sé dando vita al Terzo Arconte. Ed il potere del frammento lo guidò da lì in poi nel far rinascere il suo popolo ormai allo stremo.

Pareggiare le forze

Enkidu, questo era il suo nome, si eresse come difensore della propria gente e diresse i suoi poteri sulla difesa delle città. In prima linea assieme ai suoi uomini riuscì in poco tempo ad avviare una potente controffensiva, riconquistando e fortificando i luoghi chiave del regno e respingendo gli invasori Daichid che non erano in grado di contrastare delle difese così imponenti.

Il frammento gli concesse il potere di manipolare l'ambiente attorno a sé, ed erigendo muri di sabbia e creando fossati impedì all'orda dei Daichid di entrare e distruggere la capitale del regno. La storia dice anche che avendo trovato il suo frammento al limitare del deserto, i suoi poteri fossero influenzati dai miraggi e quindi essere di fatto solo illusioni, non vere modifiche all'ambiente circostante. Ma qualunque sia la verità, siamo certi che le forze dei due eserciti furono a questo punto di nuovo pareggiate.

I Tuasul riuscirono infatti ad azzerare il proprio divario di potenza con i Daichid, e fu alla fine naturale arrivare ad uno scontro tra i due Arconti. Il poco che possiamo trovare su questo evento parla di una estenuante battaglia che non sembrava avere mai fine, con gli uomini che da entrambe le parti si ritiravano non perché temessero il nemico ma per evitare di rimanere uccisi nel turbine di energia che i due stavano creando.

Evitare l'annientamento

Forse compreso che la distruzione reciproca sarebbe stata l'unica conclusione, pare che gli Arconti fermarono improvvisamente la battaglia rimanendo a lungo a scrutarsi, finché alla fine Naràn tese la propria mano ad Enkidu, si dice pronunciando le parole che si trovano ancora oggi scolpite nel luogo in cui questo evento avvenne:

“Qui, oggi, ti porgo la mano in segno di rispetto e concedo al tuo popolo una vita non sottoposta al mio, ma al pari del mio”.

Non è dato a conoscere se davvero gli eventi si svolsero in questo modo, ma sappiamo per certo che tuttora i due popoli convivono l'uno al confine dell'altro, separati da una fila di monti ma sorretti da una pace apparentemente duratura.

E da quell'evento infatti il popolo dei Tuasul istituì nuovamente la sua imponenza e tornò a prosperare, ricostruendo le proprie città con le distintive mura che sono arrivate ai giorni nostri ancora perfettamente preservate.

L'era del Quarto Arconte (75 - 100)

Lontani dai grandi scontri ed ignari di quello che stava avvenendo ad est, i Masnar erano nel frattempo riusciti a fondare un nutrito numero di città ed avamposti lungo il mare circolare e nel primo entroterra.

Deciso ad espandere il proprio dominio e forte della crescita del suo popolo, fu un uomo di nome **Eoghan** a finanziare la costruzione di una delle prime flotte con lo scopo di avviare un'esplorazione più approfondita dei mari. Attingendo dai boschi nell'entroterra fu lui stesso a dirigere e supervisionare i lavori di raccolta delle risorse, ed al contempo a trovare il quarto dei frammenti di energia degli Eterni.

Nei suoi scritti personali, ancora conservati presso la sua dimora natale, narra di come durante il taglio dell'albero più grande che avesse mai visto scorse un bagliore provenire dal suo interno, se ne sia subito sentito attratto ed una volta permeato della sua energia abbia *“potuto scrutare oltre l'orizzonte del mare”*. E fu infatti subito dopo questo evento, e terminata la costruzione della flotta, che egli prese il largo senza né mappe né strumenti puntando sin da subito in una precisa direzione.

Nuovi, vecchi, vicini del mare

Grazie alle sue conoscenze e alle capacità di modificare il clima, di far alzare il vento a piacimento e di far cessare tempeste in arrivo, la navigazione per Eoghan fu senza dubbio più semplice ma non priva di imprevisti e defezioni, tanto che parte della flotta non fece più ritorno a casa. Nei suoi diari di bordo si trova spesso scritto di quanto la sua sicurezza, a volte, non fosse sufficiente a motivare i suoi uomini nei momenti più bui, ma che nonostante questo avrebbe continuato fino al raggiungimento del suo obiettivo.

Una scelta che gli costerà in più occasioni decisioni difficili ma, scrive, mai prese con indugio: uomini giustiziati, navi affondate, risorse gettate in mare. A tutti l'obiettivo sembrava allontanarsi, ma alla fine arrivò nel più inaspettato dei modi.

“Stamani sono stato svegliato dal nostromo. Mi ha detto che uno degli uomini ha scorto delle sagome in lontananza troppo grandi per essere pesci, ma troppo piccole per essere altre navi. Ho un ottimo presentimento, il nostro viaggio è giunto davvero al termine!”

Queste sono le parole scritte sul diario di Eoghan in corrispondenza del giorno che ancora oggi è dichiarato festa del regno dei Masnar: **il giorno della fratellanza**.

Seguendo infatti le sagome nel mare, le ultime navi rimaste della flotta scoprirono le remote isole abitate dai Taulaga. Negli scritti di Eoghan si trovano da questo momento in poi fiumi di parole che descrivono le prime interazioni degli uomini con questo nuovo popolo *“fieramente legato alle proprie tradizioni, ma volenteroso di dividerle con gli altri”*. Dopo le prime ed ovvie

difficoltà di comprensione, i due popoli iniziarono rapidamente ad intrattenere fitti scambi di sapere, informazioni, oggetti e abilità delle persone.

Da una parte i Masnar offrirono infatti le proprie capacità di artigianato e di gestione delle città, mentre i Taulaga le loro conoscenze del mare ed abilità di navigazione, oltre alla loro affinità quasi innata con i rituali magici.

Questa è una fratellanza che dura ancora oggi, mantenuta viva dall'attuale Arconte dei Masnar in persona, che nel giorno della fratellanza visita l'isola dei Taulaga omaggiandoli e condividendo i loro riti. Anche i Taulaga stessi hanno sempre visto di buon auspicio questo giorno, poiché dicono che dia nuovo vigore alle loro isole e permetta alle stesse di rifiorire ed ospitare nuova vita.

Condividere la cultura

I continui scambi tra i due popoli, che continuano ancora oggi, portarono indubbi benefici ad entrambi. Esperti di magia e di navigazione, i Taulaga permisero ai Masnar di espandere ulteriormente il proprio dominio commerciale ed iniziare ad apprendere i rudimenti della magia di cui erano sprovvisti, mentre questi ultimi istruirono i Taulaga a sfruttare in maniera migliore le limitate ma preziose risorse delle loro isole, consentendo alla loro popolazione di crescere stabilmente.

Grazie a questi scambi arrivarono sul continente anche molte informazioni sulla cultura e sui riti Taulaga, fino ad allora sconosciute proprio per la loro posizione: pare infatti che fossero l'unico popolo nel quale la società era organizzata in caste, ed anche uno dei più affini alla magia ed ai rituali dato che permeava praticamente ogni aspetto della loro vita. Sembra anche che fossero l'unico popolo ad avere una sorta di religione, in quanto veneratori un particolare oggetto che si dice risieda in un cratere sulla loro isola.

Una continua conquista

Le conquiste dei Masnar non finirono però qui. Grazie alla loro abilità nel commercio iniziarono scambi anche con il riservato popolo dei Kalach, finora rimasto molto chiuso in se stesso, e vennero in poco tempo a conoscenza del loro luogo di nascita, l'isola di Dagdanuur, e degli antichi attriti con i loro antenati.

Spinti dalla loro ambizione nell'esplorazione, che ben presto prese il sopravvento, non poterono che recarvisi con la speranza di trovare nuovi mercati da cui trarre profitto. Ad aspettarli a destinazione trovarono però una popolazione molto diversa dai Kalach che ormai avevano imparato a conoscere.

I Dagda erano infatti estremamente ostili, ed ostentavano superiorità in ogni aspetto delle proprie relazioni, rendendo difficoltosi ed apparentemente destinati a fallire questi primi negoziati. I Masnar non si persero però d'animo e con pazienza riuscirono ad instaurare un

rapporto commerciale più o meno equo, avviando anche di fatto il primo rapporto pacifico tra il continente e l'isola di Dagdanuur.

Meno nobili furono invece i propositi dei Dagda, che pieni della loro superiorità e scoperta l'esistenza di altri popoli si prefissero di attraversare il mare con un unico obiettivo: far conoscere loro la propria bellezza e superiorità e, perché no, deridere nel mentre tutti i Kalach che avessero incontrato in giro. In fondo, nel loro pensiero, era pur sempre un divertimento.

L'era del Quinto Arconte (100 - 105)

Mentre gli altri popoli continuavano a fiorire ed espandersi grazie ai poteri degli Arconti e dei loro discendenti, ve ne era ancora uno che non disponendone sembrava destinato prima o poi al declino, i Bhasaki. Nonostante la vastità di conoscenze e capacità costruite nel tempo, iniziarono presto a temere sia di essere superati culturalmente sia di subire una vera e propria invasione militare, ed in entrambi i casi di non disporre delle forze necessarie a difendersi.

Fu così che le famiglie più importanti decisero di unire le proprie risorse e costituire un gruppo di studiosi in grado di trovare l'essenza che aveva dato il potere agli altri Arconti. Il peso di questo incarico, che non contemplava in alcun modo il fallimento, ricadde su una sapiente di nome Kalindi.

Il peso della ricerca

Nonostante gli immensi patrimoni messi a sua disposizione la ricerca si rivelò fin da subito difficile ed infruttuosa, con un enorme dispendio di denaro e vite umane in ricerche e scavi che i capi famiglia sempre meno riuscivano a tollerare. Si dice che disperata ed ormai sul punto di desistere, Kalindi cercò contemporaneamente ispirazione in tutti gli Aspetti e che proprio questo le permise di immaginare ciò che fino ad allora le era sfuggito: forse i frammenti di energia oltre ad influenzare la terra potevano influenzare anche gli astri, e quindi cercare indizi nel cielo sarebbe stato più proficuo che cercarli sul continente.

Kalindi quindi studiò personalmente e commissionò la costruzione di un congegno che le permettesse di osservare con precisione gli astri, cercando in essi un segno dell'influenza del frammento. Segno che in una delle tante notti passate in osservazione finì per arrivare: una particolare congiunzione degli astri mai vista prima sembrava attirare a sé potere da un luogo ben preciso nel continente. Con gli ultimi averi e uomini rimasti Kalindi raggiunse in segreto il remoto luogo ed iniziò le difficili attività di ricerca.

Difficoltà che alla fine vennero ripagate, poiché ciò che aveva studiato si rivelò essere accurato e le permise di trovare l'ultimo dei frammenti conosciuti. Come per gli altri prima di lei, il frammento si fuse al tocco con la sua persona e pare le donò dei poteri molto particolari: si dice infatti che grazie ad esso possa vedere dei brevi sprazzi di altri tempi, siano essi passati, presenti o futuri, e questo sembra avallato anche dal racconto del suo ritorno in patria.

Nonostante infatti le famiglie che le avevano messo a disposizione uomini e fondi avessero mostrato aspra contrarietà a questa sua iniziativa, ogni evento ed incontro svolto sembrò volgere sempre a suo favore e finì per elevarla a guida dell'intero regno Bhasaki.

Ad oggi la sua filosofia è permeata praticamente in tutte le persone e specialmente negli studiosi, che non abbandonano quasi mai studi ed esperimenti fallimentari forti del credo che esistano infinite vie e possibilità, e che niente è mai certo fino alla sua conclusione.

Kalindi, seppur in età avanzata, è attualmente l'unico Arconte originario ancora in vita.

La storia recente - L'era degli Arconti (105 - 135)

Il Concilio degli Arconti

Con a capo un Arconte ciascuno, i cinque regni del continente riuscirono rapidamente a prosperare ed acquisire, ognuno a proprio modo, dei tratti che gli permettevano di competere economicamente o militarmente con gli altri. Una situazione quasi idilliaca che però, come la storia aveva fino ad allora insegnato, rischiava di cambiare molto facilmente e con esiti imprevedibili.

Consci del passato gli Arconti decisero quindi di agire in anticipo: su invito di Kalindi, subito accettato da tutti gli Arconti, fu indetto un concilio con lo scopo di rendere stabile e duraturo il clima di pace che si era venuto a creare senza che nessuno dei regni avesse modo di prevalere sugli altri.

Durato settimane, il concilio fece ovviamente emergere sia vecchie che nuove rivalità e questioni, e si dice siano state molte le volte in cui si palesò il rischio di nuovi scontri armati o addirittura guerre. Fortunatamente ciò non avvenne e fu anzi raggiunto un compromesso.

Furono istituite un insieme di regole che tutti i regni, con un proprio margine di autonomia, avrebbero dovuto applicare e rispettare. In primis quella di mantenere un costante impegno nel supportare la pace, e l'obbligo per ogni regno di istituire un codice di leggi scritte consultabile da chiunque ed a cui poter fare riferimento in caso di crimini. Riguardo questi crimini, ogni regno avrebbe avuto modo di giudicare quelli avvenuti sul proprio territorio anche in caso fossero stati commessi da cittadini stranieri.

In seconda battuta, gli Arconti decisero di donare a tutti i popoli la comprensione delle lingue degli altri, sia per facilitare scambi, commerci e circolazione di persone, sia per impedire incomprensioni e malintesi durante le future relazioni. Per fare questo diedero incarico di erigere in ogni regno delle particolari steli, ed unendo le proprie capacità le infusero di un enorme potere magico che sarebbe poi stato costantemente emanato e diffuso in tutto il continente. È grazie a questo rito che oggi ogni persona, nonostante continui effettivamente a

parlare la propria lingua, viene compresa senza problemi anche dalle altre, che hanno l'impressione di ascoltare vocaboli e frasi a loro conosciute.

Infine, ultima ma non meno importante fu la decisione di istituire le Accademie, luoghi che in ogni regno avrebbero studiato la magia per scoprirne sia i rischi che i segreti, e ne avrebbero consentito l'apprendimento in sicurezza a chi lo desiderava. È grazie alle Accademie e gli Arcimaghi che le hanno capeggiate che ad oggi la magia è stata divisa nelle sfere che conosciamo e che vengono praticate.

L'altra faccia della moneta

Dobbiamo sicuramente molto all'esito del Concilio degli Arconti ed a ciò che ha voluto rappresentare, ma dobbiamo purtroppo fare i conti anche con la parte meno piacevole. Molti degli studiosi delle relazioni tra i popoli hanno infatti osservato come sia la veloce diffusione delle culture dei vari popoli tra gli altri, sia la sensazione di pace "obbligata", abbiano generato vari attriti e forme di diffidenza che difficilmente scateneranno scontri armati, ma che non renderanno sicuramente facili le nuove convivenze.

Le prime "vittime" furono naturalmente i Kalach, che nonostante non fossero rappresentati da alcun Arconte provarono inutilmente a richiedere la possibilità di stanziarsi in maniera più stabile nei vari regni, ottenendo però solo una unanime alzata di scudi ed un blando invito alla tolleranza rivolto dagli Arconti ai propri popoli. Dati i loro tratti ferali pare che in certi casi siano stati addirittura cacciati e venduti a ricchi signori, per essere poi trattati come animali domestici o fatti combattere tra di loro in bische clandestine.

L'apertura di nuove rotte commerciali costrinse inoltre i Tuasul a permettere il passaggio dei Daichid attraverso i propri territori, generando forti malcontenti che talvolta sono sfociati in particolari manifestazioni. Sono stati riportati infatti casi di strade deliberatamente interrotte o manomesse per rendere difficoltoso il passaggio di carovane e uomini, oppure della costruzione di imponenti varchi dove popolani armati costringevano i mercanti Daichid a pagare un dazio per proseguire. In questi casi non sono mancati scontri che hanno portato a feriti e morti da entrambe le parti.

Riguardo i Daichid, questi ultimi hanno rapidamente ottenuto l'immagine di una popolazione incurante dell'igiene personale, alimentata dalla diceria che li vedrebbe andare a giro con gli stessi vestiti con cui hanno combattuto e finendo quindi per impregnarsi dell'odore di sangue e delle carcasse.

Anche i Dagda finirono spesso vittime di spiacevoli episodi come minacce e pestaggi, complice sicuramente il loro carattere e modo di fare che li ha da sempre spinti a ritenersi superiori agli altri. Nei momenti in cui non furono vittime di pestaggi, essendo raro trovarli in giro da soli, il livello di razzismo nei loro confronti rasentò invece l'isolamento. È capitato spesso che entrando

nei locali le persone preferissero andarsene piuttosto che stare in loro presenza, indirizzando loro frasi del tipo “meglio un morto in famiglia che un Dagda alla porta”.

Ma sappiamo bene che un Dagda che ha subito un torto dedicherà molta attenzione ed energie nel vendicarsi, non rimanendo passivo nel subire questi affronti. Non sono nuovi racconti di persone che, dopo aver offeso pesantemente un membro di questa razza sono state ritrovate poco dopo al suo completo servizio, in una apparente forma di adorazione.

Forti invece delle proprie origini isolate e dell'assenza di conflitti aperti con gli altri regni, gli unici che ad oggi sembrano almeno in parte rimasti fuori da questo circolo di diffidenza sono i Taulaga. Le uniche dicerie che girano sul loro conto riguardano il particolare uso della magia: attingendo potere anche dal sangue i popoli si interrogano spesso sui modi in cui quest'ultimo viene procurato.

Qualche malalingua sussurra a bassa voce che gli sciamani acquistino o rapiscano persone da sacrificare in oscuri rituali. A fare le spese di queste voci sono purtroppo anche i Taulaga Paleni che ripudiano questo tipo di magia.

La casta dei Navigatori è invece spesso accusata dai Tuasul di favorire dei gruppi organizzati che prendono di mira le loro navi commerciali, che spesso spariscono nel nulla assieme al loro equipaggio. Nonostante le molte richieste di contrastare il fenomeno inviate sia ai Taulaga che ai Masnar, entrambi i popoli hanno negato le loro responsabilità in merito, attribuendo il fenomeno ad un gruppo di corsari che ha trovato rifugio in una remota isola del Mare Circolare.

Anche i pacifici Bhasaki non sono purtroppo estranei agli episodi di razzismo, poiché ad essere presa di mira è la loro vita pacifica e tendenza alla difesa ed alla riservatezza. Per questo motivo vengono spesso definiti vigliacchi, ed anche visti con diffidenza data la loro attitudine ad avere tecniche di ogni tipo che tengono segrete al resto del mondo.

I mostri dall'ignoto

Finalmente la pace, pur con i suoi difetti, sembrava essere stata raggiunta ed i popoli potevano iniziare a goderne i vantaggi. Ma anche questo momento non era destinato purtroppo a durare, visto che dall'estremo Est cominciarono ad arrivare notizie di avvistamenti di misteriose creature sui monti che separano il continente dalle Lande Perdute.

Primi ad affrontarle e poterle studiare, i Daichid riportarono fin da subito che non si trattava di normali bestie allo sbando ma di esseri estremamente intelligenti, capaci sia di sfruttare il proprio istinto che di elaborare tattiche complesse organizzandosi in gruppi ben coordinati. Ciò che veniva riportato dai cacciatori e dai guerrieri rasentava in certi casi il limite del credibile: creature che da animali a quattro zampe si alzavano aparendo improvvisamente umanoidi, oppure agguati finemente organizzati dove una delle creature sembrava osservare dalla distanza come a dirigere i propri “sottomessi”.

Apparso chiaro che nonostante la loro forza i Daichid non avrebbero potuto affrontare la minaccia da soli e che il rischio di una invasione era sempre più concreto, ogni Arconte diede ordine al rispettivo regno sia di inviare forze a supporto degli scontri sia di creare delle spedizioni con lo scopo di comprendere la provenienza di questa nuova minaccia. Della lunga catena montuosa i Daichid coprirono la parte a nord ed i Tuasul quella a sud, mentre la parte centrale fu suddivisa in due e coperta rispettivamente da Masnar e Bhasaki.

I Trascelti

Oltre all'invasione che si stava affacciando sul continente, un altro strano evento iniziò a ricorrere in ogni luogo abitato. Indipendentemente dalla razza, sia nel popolo che nelle famiglie più abbienti, cominciarono a nascere figli e figlie che oltre ai tratti dei propri genitori sembravano acquisirne di ulteriori dal luogo in cui venivano partoriti.

Se una donna, sia essa umana, Algair o Taulaga, avesse partorito nel deserto, il figlio avrebbe potuto assumere una carnagione color sabbia ed a volte degli occhi color rosso fuoco, assieme ad una innata affinità al calore.

Se invece avesse dato alla luce la sua prole su un'isola o vicino al mare, la stessa avrebbe potuto avere una pelle bluastra e poche ma ben definite scaglie, sviluppando al contempo un forte legame con l'acqua.

Due invece erano le possibili sorti di chi sarebbe stato concepito sui fianchi delle fredde montagne: avrebbe potuto infatti sviluppare o un'affinità al gelo accompagnata da un pallido colorito, occhi glaciali e una innata resistenza al freddo, o uno stretto legame con la terra che gli avrebbe donato una carnagione scura, piccole escrescenze simili a corna di roccia ed una pelle coriacea.

Le persone iniziarono a chiamare questi loro simili **Trascelti**. Simili, che ad oggi non hanno mai avuto una vita facile come quella dei loro fratelli e sorelle sprovvisti di questo "marchio". Visti come presagi di sfortuna, nonostante non avessero niente di diverso nella loro anima e personalità, nei migliori casi avrebbero potuto aspirare ad una vita normale ma senza particolari ambizioni, mentre nei peggiori il loro destino sarebbe stato diventare l'onta non solo della propria famiglia e comunità, ma anche di ogni luogo dove si sarebbero recati.

A tutt'oggi nessun curatore, mago o studioso è riuscito a comprendere perché queste nascite accadano e perché dipendano così strettamente dal luogo dove si verificano.

La storia corrente (135 - oggi)

L'invio degli Osservatori

Mentre gli scontri per contenere la nuova minaccia imperversavano, le prime spedizioni inviate dai regni hanno iniziato a tornare in patria, con però scarsi risultati. Spesso ridotte a pochi uomini rispetto alla partenza, esse hanno riportato di non essere riuscite a superare le montagne e di essere state costrette alla ritirata visto il numero e la forza delle bestie che avevano incontrato.

Considerato l'infruttuoso risultato, gli Arconti hanno quindi deciso nuovamente di fare fronte comune e dare vita ad una spedizione unica tra tutti i regni. L'Invio degli Osservatori, così è stata chiamata, sarebbe stato composto da alcuni gruppi molto corposi che per primi si sarebbero avventurati lungo i percorsi già battuti dalle precedenti spedizioni, con l'obiettivo di riprendere da dove esse si erano interrotte e superare le difficoltà che le avevano fermate.

Dopo di essi altri gruppi sarebbero partiti ad intervalli regolari per portare rifornimenti, rafforzare gli avamposti costruiti e rimpiazzare le perdite subite.

Ogni gruppo avrebbe avuto infine al suo interno un rappresentante proveniente da ciascun regno, per garantire la parità ed il rispetto di tutte le leggi.

Sin da subito sono state molte le persone che hanno aderito a questa spedizione, siano esse volontarie o inviate direttamente dal regno di appartenenza, dando vita alla prima vera unione di tutti i popoli del continente.

Un folto gruppo, assegnato alla zona centrale delle montagne, si è lasciato alle spalle da qualche giorno di cammino l'ultimo villaggio dei Daichid e sta iniziando ad affrontare il freddo passo che si inerpica tra i monti.

L'ignoto che ci attende (Giorno 29, Mese 4, Anno 135)

Passati vari giorni di cammino, il gruppo centrale della spedizione guidato dagli ambasciatori è riuscito a raggiungere quello che sembrava essere un avamposto costruito da uno dei vecchi gruppi che non ha fatto ritorno. Ormai in stato di abbandono ma fortunatamente recuperabile, la prima missione è stata quella di renderlo nuovamente difendibile e successivamente di esplorare la zona circostante, alla ricerca sia di risorse che di indizi su cosa fosse effettivamente successo, anche se ormai molto tempo prima.

Mentre varie delle fazioni sono riuscite a reclamare alcuni luoghi per ottenere risorse durante il giorno, le risposte agli eventi accaduti in quel luogo sono arrivate con il calare delle tenebre.

Esseri che in tutto e per tutto somigliavano a persone, ma la cui umanità era completamente svanita, hanno infatti iniziato ad attaccare il gruppo e l'avamposto.

Analizzandone i resti è stato poi ovvio che alcuni di essi erano membri delle vecchie spedizioni, ormai ridotti a gusci di carne vuoti e mossi da qualcosa di misterioso ed incomprensibile. Su uno di loro è stata trovata anche una lettera in codice.

Da questi primi eventi la situazione non è poi potuta che peggiorare. Accompagnati da forti temporali e grandine sono arrivati all'avamposto due esseri di aspetto lucertoloide, estremamente possenti ed in grado di affrontare tutti i presenti in contemporanea. Lo scontro, durato per molto tempo, si è alla fine concluso a favore della spedizione seppur con alcune perdite.

A complicare la situazione poi un altro evento. Una delle partecipanti alla spedizione, una maga, ha convinto vari compagni a svolgere con l'inganno un rituale che ha finito con l'indebolire tutti gli incantatori, facendo poi perdere le proprie tracce.

Alla fine la mattina arrivò, purtroppo però con altri eventi spiacevoli. Un esploratore è giunto disperato all'avamposto, gridando che qualcosa di terrificante si aggirava nei dintorni e li stava raggiungendo, per poi cadere a terra esanime. Al contempo una delle partecipanti alla spedizione, data per dispersa poche ore prima, è tornata lamentando forti dolori, salvo poi veder emergere dal proprio corpo delle orrende radici che hanno finito per dilaniarla. E per coronare il tutto, l'ambasciatrice Kalach Delahia ha iniziato dal niente a gridare in preda al terrore le stesse cose riportate dall'esploratore. Neanche il tempo di seppellire i morti nei giorni successivi, che l'esploratore si risvegliò dalla morte durante una notte, gridando e fuggendo nel buio.

Era ormai evidente che in queste terre perdute ci fosse qualcosa di tremendamente sbagliato e terrificante.

Dove gli altri hanno fallito (Giorno 7, Mese 5, Anno 135)

Passate le tragedie che hanno afflitto il gruppo, era l'ora di pensare a come avanzare con l'esplorazione. I rinforzi erano in arrivo, si trattava solamente di tenere duro alcuni giorni.

Iniziava a serpeggiare però un dubbio, ovvero che questi esseri redivivi e gli sfortunati compagni morti durante le notti precedenti avessero portato una misteriosa malattia. Cominciati gli studi è ben presto emerso che vi fosse qualcosa di vero in quest'affermazione, visto che il sangue di alcuni membri del gruppo iniziò ad apparire più scuro del normale. Non essendo però presenti evidenze di ulteriori sintomi, il gruppo ha deciso di mappare ed esplorare tre possibili vie che sembravano percorribili: una verso nord-est, una verso est, ed una verso sud-est.

Ognuna sembrava avere delle caratteristiche peculiari, ma la più interessante è apparsa fin da subito quella verso nord-est. Lungo di essa infatti il gruppo ha trovato quelli che sembravano a

tutti gli effetti essere rimasugli di antiche rovine, antiche al punto da sembrare risalire a prima dell'era del Primo Arconte. Una scoperta sensazionale, che però aggiungeva ulteriore mistero e interrogativi a quelli già trovati finora.

Le esplorazioni si sono svolte senza particolari problemi, accompagnate però a tratti dalle grida dell'ambasciatrice Kalach, sempre più terrorizzata dalla misteriosa entità che ella percepiva aggirarsi nei dintorni. Entità che non tardò a presentarsi anche questa volta con il favore delle tenebre: un longilineo essere la cui testa somigliava a quella di un cervo scarnificato, con lunghe corna che si diramavano da essa, accompagnato dai medesimi esseri lucertoloidi che il gruppo aveva già incontrato. Di nuovo con estrema difficoltà il gruppo è riuscito ad uccidere le "lucertole" e mettere in fuga l'altro essere.

Ma gli eventi della notte non si sarebbero conclusi qui: un componente del gruppo era riuscito infatti a decodificare la lettera trovata giorni prima su uno dei "redivivi", e pare che essa alludesse ad un incontro che si sarebbe dovuto tenere quella notte nelle vicinanze. Raggiunto il luogo dell'incontro il gruppo ha trovato un misterioso uomo, che prontamente catturato ed interrogato pare abbia parlato della presenza di un traffico illegale di persone verso questi luoghi. Si trovava infatti nel buio per attendere un suo contatto, che gli avrebbe dovuto consegnare alcune persone da portare in un altro luogo più avanti, attraverso quello che lui diceva essere un "passaggio sicuro". Barattata la propria libertà con queste informazioni, l'uomo è stato lasciato andare il giorno dopo.

Con le luci del giorno e l'arrivo dei rinforzi era anche però giunta l'ora per il gruppo di procedere. Scelta come via quella verso nord-est e raccolti i propri beni e viveri, la spedizione si è rimessa in marcia per continuare ad esplorare l'ignoto, accompagnata lungo la via da sporadici resti di rovine simili a quelle trovate in precedenza.

Passaggio a Nord-Est (Giorno 15, Mese 5, Anno 135)

Superato un difficile passo tra le montagne il gruppo è riuscito a raggiungere una più ospitale valle, dove ben presto si resero conto essere presenti resti di recente civilizzazione e raccolta di risorse, come se qualcuno non troppo tempo addietro fosse riuscito ad insediarsi con una certa stabilità.

Cosa che si rivelò ben presto vera: un sentiero lavorato conduceva verso una casa in buone condizioni, costruita al massimo un anno prima, anche in questo caso all'apparenza disabitata. Si parla di apparenza perché dentro di essa, una volta iniziata l'esplorazione, il gruppo ha trovato dei redivivi intrappolati che con tutta probabilità erano ciò che restava dei vecchi abitanti, un gruppo di Bhasaki esuli dedito allo studio e alla sperimentazione attraverso mezzi non convenzionali e probabilmente vietati nel continente. Pare che le sperimentazioni comprendessero principalmente animali, soprattutto ragni, che infatti abbondavano nei dintorni.

Nei pressi della casa vi era però qualcosa di ancora più sorprendente, ovvero resti molto ben conservati delle rovine dell'antica civiltà già incontrata dal gruppo e che i Bhasaki di questo avamposto pare avessero iniziato a studiare. Di nuovo, al gruppo sarebbe toccato svelare i misteri che permeavano questo luogo, riprendendo in parte gli studi lasciati a metà dai precedenti occupanti, consapevoli questa volta che durante la notte si sarebbero dovuti aspettare nuovi attacchi e difficoltà. Cose che ovviamente non tardarono ad arrivare, in due distinti eventi.

Il primo nella forma di due uomini, legati ad un albero e lasciati nelle tenebre in attesa che qualcuno li venisse a prendere per portarli verso una nuova destinazione, probabilmente da una donna a capo di una misteriosa organizzazione.

Il secondo con il palesarsi dell'essere con sembianze di cervo che già aveva messo la spedizione in seria difficoltà, creando di nuovo scompiglio e perdite nelle loro fila. Il gruppo è riuscito finalmente finalmente a metterlo al tappeto, assistendo però a qualcosa di ancor più inaspettato: una donna con vesti Bhasaki, saltando fuori dall'ombra, si avventò su di esso finendolo definitivamente ed iniziando a cibarsene, per poi tornare nelle tenebre con la stessa velocità con cui era apparsa e lasciando a terra uno strano cifrario, che sembrava tradurre alcune lettere di una lingua sconosciuta.

Nel frattempo all'interno della struttura gli studiosi della spedizione erano riusciti a comprendere che le rovine vicine erano legate a quella che pareva un'antica cerimonia, da celebrarsi con la luce del sole. Ricostruita con i mezzi a loro disposizione, i sapienti riuscirono a replicarla aprendo così le porte di un antico tempio, i cui corridoi si addentravano nella terra inesplorati da secoli. Al termine di essi una stanza piena di incisioni con lettere uguali a quelle del cifrario lasciato dalla misteriosa Bhasaki, e che una volta tradotte narrarono al gruppo l'avvento dell'unione di due popoli sotto un'unica bandiera, che portò loro pace ed armonia dopo le molteplici divergenze e guerre avvenute. Assieme a queste incisioni era presente un muro con al centro una serratura.

Compreso che la donna misteriosa potesse avere qualcosa a che fare con questo luogo, il gruppo si è adoperato per ricercarla e ben presto ritrovarla. La donna era una delle Bhasaki stanziate all'avamposto, fuggita dalla sua disfatta rimanendo però contagiata dalla stessa "malattia" che affliggeva alcuni del gruppo ed ormai ad uno stato molto più avanzato. Rifugiatasi nelle rovine che era riuscita ad aprire, era riuscita a trovare la chiave della misteriosa serratura, non riuscendo però ad utilizzarla. La avrebbe consegnata al gruppo, a patto di venire a conoscenza di cosa avrebbero trovato e di ricevere alcune parti degli esseri uccisi la sera prima.

Concluso l'accordo e finalmente aperta la serratura, il gruppo si addentrò in un nuovo corridoio che portava ad una grande sala, finemente decorata e con al centro di essa un altare adornato di oggetti. Sopra di esso un sudario che copriva qualcosa dalle fattezze umanoidi. Uno dei Kalach presenti nella spedizione, con attenzione, alzò il velo dell'enigmatica figura.

Una nuova alba (Giorno 16, Mese 5, Anno 135)

Subito dopo aver alzato il velo che copriva la figura posizionata sull'altare, un bagliore accecante pervase la stanza dove la spedizione si trovava. Con gli occhi chiusi, tutti hanno potuto percepire però le terrificanti urla di due dei propri compagni.

Al posto del Kalach che aveva alzato il sudario era rimasto solo un mucchio di cenere, mentre da uno dei Tuasul nella stanza cominciarono ad emergere, come accadde già al primo avamposto, delle radici che lo avrebbero in poco tempo dilaniato. Grazie alla sua prontezza l'ambasciatore Masnar riuscì però a portare fuori dal tempio il malcapitato, permettendo agli altri di mantenere la concentrazione e, nonostante lo shock, terminare lo studio della stanza.

Sotto al sudario si trovavano i resti di un essere con fattezze umane, vestito di tessuti finemente lavorati e ben conservato. La sua pelle, ancora in parte presente nonostante il tempo trascorso, era di un colorito molto pallido ma al contempo naturale. Nelle sue mani un oggetto, che poco dopo essere stato studiato e raccolto ha emesso una proiezione di quella che a tutti gli effetti appariva come una mappa dove erano contrassegnati altri punti ancora più ad est.

E adesso era l'ora per la spedizione di mettere assieme tutte le informazioni raccolte fino a questo punto e cercare un filo conduttore per capire come proseguire. Più ad Est si trovava sì qualcosa, ma con tutta probabilità sarebbero anche aumentate le difficoltà: con i regni sempre più lontani ed il fatto di essere i primi ad avventurarsi così a fondo, il rischio di essere improvvisamente isolati aumentava sempre di più.

Inoltre da qualche parte in queste terre, ad operare nell'ombra, si trovava anche un gruppo clandestino che rapiva persone per chissà quali scopi. Perché rifugiarsi qui nonostante i pericoli? A quale scopo rischiare questi rapimenti e trasportare le persone fino a lì?

Domande su cui il gruppo ha avuto fortunatamente modo di pensare e riflettere, visto che gli attacchi e la situazione in generale sembrava essersi finalmente calmata, complice probabilmente la risoluzione del feroce combattimento avvenuto la notte precedente. I combattenti hanno addirittura avuto modo di avventurarsi la sera e la notte nei pressi della base, per ripulirla tra le tante cose dagli animali e dalle creature residue, garantendo ancora più sicurezza a tutti.

Sicurezza che probabilmente ha richiamato, per una nuova visita, la Bhasaki incontrata il giorno prima. Presentatasi all'avamposto, pare abbia scambiato parole ed informazioni con vari membri della spedizione.

Passata la notte forse più tranquilla da quando la spedizione era partita dai regni, era infine l'ora di decidere come procedere nella missione. Il gruppo ha preso però una decisione inaspettata: invece che procedere direttamente verso Est, temendo imboscate e trappole, si sarebbe diretto verso Nord per indagare sul gruppo di rapitori più volte incontrato lungo la loro strada. Preso

atto della decisione, il gruppo questa volta non si sarebbe subito incamminato verso la nuova destinazione. Era infatti necessario attendere ulteriori rinforzi, consolidare sia questa posizione che quelle già acquisite, ed infine superare quella che sembrava essere la stagione invernale di questi luoghi.

Stabilito in questo luogo per i successivi mesi, la spedizione avrebbe finalmente potuto prendere fiato e riposare, prima di procedere ancora una volta verso l'ignoto.

Le popolazioni di Etheria

Bhasaki - Umani

“Laddove l'ignoranza la fa da padrona, non c'è possibilità di vera pace.”



Residenti nella penisola ad ovest, la storia dei Bhasaki si basa sulla cultura, la conoscenza, l'ingegneria e la filosofia. Forti credenti nel ciclo della vita e nella reincarnazione, i Bhasaki sono un popolo cultore degli studi alchemici e dell'artigianato. Abili costruttori di congegni, hanno usato queste loro abilità più per progredire e difendersi che per attaccare gli altri popoli.

In origine infatti essi disponevano di poche risorse per sfamarsi, ed hanno dovuto ingegnarsi per raccogliere e sopravvivere. Anche se questo problema è adesso superato, la tradizione vuole che un rifiuto di un invito alla loro tavola o di una loro pietanza sia da considerarsi una grave offesa.

Tratti culturali caratteristici

Per i Bhasaki la conoscenza è il motore della civiltà. Sono un popolo che molti definirebbero votato alla non violenza, ma questa definizione non è propriamente esatta. I Bhasaki infatti non hanno mai mosso guerra verso altri popoli, ma non si sono certo sottratti allo scontro quando si è trattato di difendere i propri territori. Questo perché la loro osservazione degli Aspetti è accompagnata dal credere nell'esistenza di una sorta di ciclo della vita, dove ciò che si compie durante la propria esistenza sarà riportato nella vita successiva e ne sarà la base fondante.

Macchiare la propria esistenza con atti spregevoli, di violenza o di uccisione che non siano motivati da un bene superiore porterebbe infatti, secondo questo credo, a reincarnare la propria anima in un animale infimo o in una persona insignificante, mentre comportamenti ligi e nobili potrebbero consentire ad un comune cittadino di ambire a rinascere in una famiglia ricca oppure come una fiera bestia che sarà venerata e servita per tutti i suoi giorni.

Seguendo questa filosofia, in maniera diversa tra loro, si sono formati vari ordini Ascetici che hanno stabilito i propri templi in tutte le parti del regno. Ognuno di questi ordini, ispirato da un Aspetto diverso, si è specializzato in arti e tecniche di combattimento e difesa che continuano a tramandare ai propri discepoli.

Data l'importanza e l'antica carenza di cibo nelle loro terre, è considerata una grande offesa rifiutare un invito alla loro tavola o le loro pietanze.

Descrizione delle dottrine Ascetiche

Nel regno esistono molti templi per ogni dottrina Ascetica e la maggior parte dei discepoli appartiene al popolo Bhasaki, ma non è raro vederne anche di altre etnie. A capo di ogni tempio vi è il Bhiksu, un grande maestro che in genere dalla nascita ha dedicato la propria vita ai dettami della propria dottrina.

Non esiste un particolare requisito di età per entrare a far parte dei vari ordini, che sono aperti a tutti i membri del popolo Bhasaki, ma è pratica diffusa specialmente nelle famiglie numerose quella di affidare i propri bambini alle cure dei templi, soprattutto nel caso dimostrino un'indole molesta o tendente alla violenza. Saranno gli Asceti in questi casi a prendersi cura dell'istruzione

e della correzione del loro temperamento, facilitati dalla loro esperienza e dal poter plasmare una mente giovane ed inesperta.

Gli stessi Asceti compongono anche una buona parte dell'esercito Bhasaki, rendendolo molto variegato nelle abilità e quindi in grado di affrontare qualsiasi tipo di minaccia.

Ogni dottrina abbraccia dei dettami e degli insegnamenti che sono assoluti e inviolabili, ed i trasgressori che venissero colti a non rispettarli sarebbero subito allontanati dal tempio, senza possibilità di tornarvi in futuro per continuarne lo studio e l'apprendimento.

Esistono **sei dottrine principali** riconosciute dal Concilio degli Arconti, anche se spesso alcuni maestri cercano invano di crearne una propria investendo (infruttuosamente) molti anni della propria vita.

Le sei dottrine si dividono per credo, approccio verso tutto il creato e tabù applicati.

Cobra - Lancia

“Colpisci prima, colpisci forte”

La dottrina del Cobra è la più imprevedibile, poiché alterna movimenti impercettibili a colpi repentini, difficili da prevedere e parare. Il loro credo è “colpisci prima, colpisci forte”, e si basa su tecniche di immobile osservazione del bersaglio seguite da attacchi eseguiti in maniera rapida ed estremamente efficace.

Il loro tabù principale è l'uso esclusivo della lancia, arma che rappresenta al meglio il cobra poiché dona gittata e precisione superiori ad ogni altra.

A coloro che seguono questa dottrina viene insegnato che come il loro animale guida non si deve essere precipitosi, irascibili o incoscienti, ma scrupolosi osservatori di ciò che ci circonda per comprendere se il bersaglio è alla nostra portata, ed aspettare il momento giusto per colpire.

Questo approccio viene applicato anche a tutto ciò che riguarda l'interagire con il creato ed il mondo, formando l'altro tabù di questa dottrina.

Tartaruga - Arma e scudo

“Sii fortezza per la tua anima”

La dottrina della tartaruga è la più gentile e altruista, ed insegna l'accettazione del prossimo e la virtù più importante di tutte: la difesa del più debole. Si basa su tecniche di difesa più che di offesa, e su un duro ed estenuante allenamento che concede all'Asceta un'estrema resistenza fisica, in grado di proteggerlo anche dagli attacchi più violenti quando padroneggiata a pieno. Il loro credo è “sii fortezza per la tua anima”, poiché secondo loro un'anima guidata dall'altruismo raggiungerà dopo la morte la giusta reincarnazione.

Il loro tabù principale è l'uso obbligato dello scudo, strumento che rappresenta al meglio la tartaruga e che dona difesa a chi si ha accanto, sia esso un proprio compagno o un debole meritevole di difesa.

A coloro che seguono questa dottrina viene insegnato che il compagno al proprio fianco compone un pezzo del guscio che serve a difendere l'interno, ed a sua volta questa metafora insegna che l'interno è il proprio regno, le persone che si amano e tutti coloro che non sono in grado di difendersi da soli. Vengono insegnate anche le virtù dell'altruismo, della non belligeranza, ed il prestare sempre il proprio aiuto ai bisognosi. Questi dettami compongono i tabù della dottrina.

Orso - Arma a due mani

“Una spada costringe l'altra a rimanere nel fodero”

La dottrina dell'orso è la più feroce e possente tra le dottrine, ed insegna che essere imponenti e minacciosi farà sempre uscire il vero volto del proprio nemico: un volto dominato dalla paura e dall'insicurezza.

Si basa su tecniche violente e di estrema forza, composte da colpi così potenti da essere in grado di spezzare tutto quello che si pone davanti all'Asceta.

Il loro credo è “una spada costringe l'altra a rimanere nel fodero”, una metafora dovuta all'uso di armi grosse e massicce sempre in mostra e pronte a calare su coloro che osano estrarre un'arma per sfidarli.

Il loro tabù principale è l'uso esclusivo di armi a due mani, perfetta rappresentazione della maestosità e pericolosità dell'orso.

A coloro che seguono questa dottrina viene insegnato ad essere violenti, minacciosi e ad intimorire i nemici con urla feroci, oltre al non provare né pietà né perdono. Questi dettami compongono i tabù della dottrina.

Mantide - Due armi

“Fluida come il fiume, impetuosa come la tempesta”

La dottrina della mantide è la più dinamica ed al tempo stesso soverchiante, ed insegna in maniera equilibrata e precisa sia tecniche di difesa che di attacco permettendo ai propri seguaci di affrontare qualsiasi sfida si pari loro davanti.

Il loro credo è “fluida come il fiume, impetuosa come la tempesta”, ad indicare la versatilità assoluta delle capacità che padroneggiano.

Il loro tabù principale è l'uso esclusivo delle due armi, l'unico stile appunto in grado di donare allo stesso tempo difesa ed attacco.

A coloro che seguono questa dottrina viene insegnato che il precetto della gentilezza e della calma, rappresentato dal fiume e dalla capacità di lasciarsi scorrere di dosso minacce ed offese, deve sempre essere accompagnato quando necessario dai colpi impetuosi e devastanti rappresentati dalla tempesta, da sferrare quando chi si ha davanti supera il limite verso se stessi o gli altri. Questi dettami compongono i tabù della dottrina.

Gru - Arco

“Che il vento guidi la tua mira”

La dottrina della gru è la più precisa e ferrea tra le dottrine, ed insegna a mantenere il sangue freddo in qualsiasi situazione per essere sempre rapidi e non mancare il bersaglio. Si basa principalmente su tecniche di attacco a distanza, così da fiaccare il nemico prima che arrivi in contatto con loro.

Il loro credo è “che il vento guidi la tua mira”, e si basa non solo sull'osservare il proprio nemico, ma anche sul percepire le minime perturbazioni dell'aria intorno a lui, per aggiustare il tiro e colpire in maniera precisa.

Il loro tabù principale è l'uso esclusivo delle armi a distanza, che rappresentano l'eleganza e lo stile di caccia della gru.

Come già detto, a coloro che seguono questa dottrina viene insegnato ad osservare non solo il proprio bersaglio ma anche tutto ciò che lo circonda (sia fisico che non), a trovare rapidamente un posto coperto o rialzato per avere una maggiore gittata e protezione, e ad anche ascoltare il vento o gli elementi per ottenere il tiro perfetto per un agguato. Questi dettami compongono i tabù della dottrina.

Scorpione - Attacchi furtivi ed armi da lancio

“Questa è la mia natura”

La dottrina dello scorpione è la più furtiva e improvvisa, poiché insegna a celarsi in piena vista per colpire sia in modo ravvicinato che a distanza con armi facilmente occultabili.

Si basa su tecniche di movimenti impercettibili e insegna a colpire alle spalle e nei punti vitali, anche con l'uso di sostanze letali.

Il loro credo è “questa è la mia natura”, metafora che vuole spiegare la presenza di un lato oscuro dentro ognuno di noi che l'Asceta deve però padroneggiare per non soccombervi.

Il loro tabù principale è l'uso esclusivo di colpi furtivi ed armi da lancio, perfette rappresentazioni della letalità dello scorpione.

A coloro che seguono questa dottrina viene insegnata l'arte dell'inganno, del camuffamento e della comprensione del prossimo, così che sia per loro più facile capire i punti deboli e la natura che si cela dentro ogni persona. Vengono inoltre insegnate tecniche di mimetismo e di furtività, per permettere di avvicinarsi al proprio bersaglio senza farsi notare. Questi dettami compongono i tabù della dottrina.

Concetto di aldilà

I Bhasaki credono fortemente nel concetto della reincarnazione, che secondo loro non avviene una sola volta ma è anzi una costante ciclica. Dopo la morte l'anima rinasce all'interno di un altro essere vivente e questo avvenimento sarebbe influenzato dalle scelte, siano esse giuste o sbagliate, che si sono compiute nelle vite precedenti.

Hanno anche un altro concetto legato al primo, ovvero "Bhasaki si nasce, non si diventa". Questo potrebbe spiegare il motivo del loro essere restii ad insegnare le loro tecniche al di fuori della loro popolazione.

Quando è un Asceta a morire, il relativo ordine si occupa di bruciare il corpo e di tenere un memoriale al caduto con la sua arma. Per tutti gli altri componenti del popolo si procede invece alla cremazione.

Abbigliamento

Spesso vestiti con colori sgargianti ed abiti elaborati, i Bhasaki tendono a preferire la vistosità alla comodità ed all'utilità, trattandosi di un popolo tendenzialmente non belligerante. È infatti molto raro, quasi addirittura unico, che i guerrieri indossino armature pesanti.

Sia per i ricchi che per i meno abbienti gli abiti Bhasaki sono finemente decorati ed i tessuti elaborati ad arte, accompagnati da copricapi larghi per le donne ed affusolati per gli uomini.

Il linguaggio

Swathai: benvenuto

Vidai: addio

Heping: pace

Shabi: stupidi ignoranti

Tamade: esclamazione comune

Famiglie e personalità note

Arconte Kalindi

L'arconte Kalindi, il Quinto Arconte, è l'unico Arconte originario ancora in vita. Essa coordina personalmente tutte le attività più importanti del regno, indicando periodicamente delle riunioni con i capi delle famiglie più in vista del regno ed i Bhiksu, i grandi maestri che guidano i monasteri degli ordini Ascetici. In queste riunioni ella ascolta tutte le opinioni che le vengono

portate, ma è l'unica a prendere la decisione finale che dovrà essere obbligatoriamente rispettata.

Queste riunioni sono di tre tipologie distinte:

- **Finalizzate alla gestione delle risorse:** coinvolgono principalmente le tre famiglie più importanti del regno ed in esse vengono redistribuite proprietà e risorse in base alle necessità del regno. In esse nessuna famiglia si è mai opposta alle decisioni di Kalindi, ed anzi hanno teso sempre di più ad adoperarsi per soddisfare le necessità dell'Arconte.
- **Finalizzate all'istruzione ed alla difesa interna del territorio:** coinvolgono principalmente i **Bhiksu**, i capi dei templi degli ordini Ascetici. Considerato il loro numero e le nette differenze di visione tra gli ordini, questo tipo di incontri si protrae spesso per molto tempo ma si conclude sempre con un solido risultato, solertemente rispettato da tutti.
- **Incontri plenari:** in questi incontri, indetti solamente in situazioni di emergenza o che richiedano la presenza di tutte le cariche sopra citate, vengono espone dall'Arconte decisioni importanti o che hanno il potere di influenzare drasticamente tutto il regno. Questo incontro è stato istituito anche a seguito del Concilio degli Arconti.

Famiglia Meng Ru

La stirpe dei Meng Ru ha i suoi natali nei villaggi alla base delle montagne centrali del regno, e deve oggi la sua fama e fortuna alle grandi capacità artigianali e meccaniche che ha sviluppato nel corso del tempo. Non erano infatti le risorse materiali a mancare nel loro luogo di origine, ma quelle primarie come cibo e acqua, spesso presenti solo stagionalmente o per limitati periodi di tempo.

Dovendo trovare una soluzione a queste mancanze, sembra siano stati i primi a studiare metodi di raccolta, trasporto e conservazione dell'acqua piovana o dei ghiacci, consentendo alle proprie terre di sopravvivere in ogni stagione. È dalle conoscenze nello sviluppare questi marchingegni che pare abbiano poi derivato i progetti per la costruzione di altri oggetti utili all'artigianato, come le macchine per tessere gli abiti o gli strumenti di lavorazione dei gioielli.

Da allora, supportati da un costante studio dei beni che raccoglievano nei luoghi visitati, i Meng Ru hanno offerto i loro servizi e conoscenze a tutti i villaggi del regno, ovviamente in cambio di cospicue somme di denaro o di visibilità sociale.

Famiglia Jia Ying

A giro per il continente vi sono voci di tutti i tipi sul perché i Jia Ying posseggano le conoscenze alchemiche che li hanno resi l'importante famiglia che sono oggi. Si dice che siano una delle famiglie più recenti dei Bhasaki e che abbiano da sempre vissuto nel profondo delle foreste del regno, uscendo solo di recente allo scoperto ed ottenendo ruoli di spicco nelle città grazie

appunto alle loro capacità di alchimisti. Altre voci però minoritarie, considerato il credo dei Bhasaki, dicono invece che abbiano ottenuto queste conoscenze molto tempo fa da un gruppo di nomadi Kalach, prima catturandoli e poi sterminandoli.

Qualunque sia la loro storia, i Jia Ying ne fanno estremo segreto e sempre con estremo segreto custodiscono le formule delle loro soluzioni alchemiche più preziose e le relative tecniche di preparazione. Grazie a queste conoscenze sono ad oggi riconosciuti come i più esperti alchimisti del continente ed i loro lavori sono garanzia di qualità e purezza, siano essi benevoli o malevoli: essere colpiti da un veleno preparato da uno Jia Ying è ormai associato a morte certa, mentre una loro pozione curativa è fonte di speranza anche per chi non sembra averne più.

Famiglia Fei Er

I primi testi in cui compare il nome dei Fei Er pare risalgano fino all'Era del Primo Arconte, e nella maggior parte ne vengono esaltate e descritte le approfondite conoscenze mediche. Da sempre studiosi delle arti curative infatti, i Fei Er sono presenti praticamente in ogni città e villaggio del regno nel ruolo di consiglieri medici, soccorritori e cerusici.

Lavorando continuamente a stretto contatto con le famiglie Meng Ru e Jia Ying, hanno sviluppato nel corso del tempo cure estremamente efficaci per ferite, veleni, malattie e morbi, e di recente la loro più grande scoperta è stata la possibilità di costruire ed impiantare protesi su coloro che, per un motivo o un altro, avevano perso degli arti.

Le loro protesi, formidabilmente solide e finemente assemblate, sono le più ambite (e costose) di tutto il continente e non è raro per questo che le persone che possono permetterselo, qualunque sia il regno di provenienza, intraprendano lunghi viaggi verso il regno dei Bhasaki per ottenerle.

Leggi e punizione dei reati

Furto: Obbligo di lavoro per ripagare il debito; strettamente collegato al bene oggetto di furto

Truffa: Considerata la rarità di questo reato, la truffa viene giudicata alla stregua di un furto ma con pena raddoppiata.

Aggressione: Obbligo di rieducazione presso uno dei monasteri, con durata a discrezione del Bhiksu. In caso di rifiuto, fuga o recidività è contemplata anche la mutilazione.

Omicidio: L'assassino sarà messo al servizio del regno per svolgere lavori forzati, o la leva militare obbligatoria in caso di attacco nemico. Subirà una costrizione magica che gli impedirà la ribellione fino alla completa redenzione.

Il rapporto con gli altri popoli

Fortemente gelosi dei loro segreti ed abilità, i Bhasaki intrattengono poche ma solide relazioni commerciali con determinate famiglie o personalità degli altri regni, escludendo qualunque altro contatto che non sia di tipo diplomatico ed ufficiale.

Dicono dei Dagda: *“È proprio vero che la violenza ricade sul violento.”*

Dicono dei Kalach: *“E il cacciatore finisce nella trappola che ha preparato per la sua preda.”*

Dicono dei Daichid: *“L'uomo che colpisce per primo ammette che le sue idee si sono esaurite.”*

Dicono dei Tuasul: *“Trascorrono una vita intera a costruire un muro di certezze tra loro e la realtà.”*

Dicono dei Masnar: *“L'uomo che possiede una cosa poi ne vorrà due, e poi tre, e poi tutte le cose che ci sono sulla terra. E avrà in cambio solo la sua condanna, perché nessuno può possedere tutto il mondo.”*

Dicono dei Taulaga Paleni: *“In natura non ci sono né ricompense né punizioni: ci sono conseguenze.”*

Dicono dei Taulaga Vaega: *“Pare non esista popolo che non abbia una sua particolare crudeltà, e loro la estremizzano.”*

Masnar - Umani

“Chi non è stato truffato almeno una volta non può diventare un mercante.”



Popolo di commercianti ed abili mercanti, devono la loro fortuna allo spiccato senso per gli affari ed alla gestione dell'economia delle loro terre. Questo è dovuto in larga parte alla posizione centrale del loro regno all'interno del continente, divenuto di fatto via obbligata per tutti gli scambi commerciali degli altri popoli.

Affacciati inoltre sia sul Mare Circolare che sul Mare Stretto, hanno sfruttato le loro capacità di navigazione ed i loro ottimi rapporti con il popolo dei Taulaga, per estendere la propria influenza economica anche sulle isole circostanti.

È tradizione quasi obbligata portare un'offerta di cortesia se si viene invitati da un Masnar nella sua dimora.

Tratti culturali caratteristici

Il commercio è sia la fonte primaria della loro ricchezza sia del loro sostentamento, in quanto le limitate risorse presenti nel regno sono devolute principalmente alla costruzione di navi ed all'esplorazione marittima. Ed è sempre grazie al commercio che hanno sviluppato una cultura molto particolare rispetto a quella degli altri popoli.

Più che aver creato usanze e tradizioni proprie nel corso del tempo, la loro natura di mercanti li ha spinti ad assorbire le particolarità delle persone e dei regni con cui sono entrati in contatto, finendo poi per farle proprie e reinterpretarle una volta riportate a casa. Non è difficile ad esempio che città e villaggi vicini al confine con un altro regno festeggino tradizioni ed usanze molto simili a quest'ultimo.

L'unica tradizione che i Masnar hanno sviluppato autonomamente è il giorno della fratellanza, che rappresenta la data in cui hanno per la prima volta incontrato il popolo dei Taulaga ed iniziato con esso i floridi rapporti che durano tutt'oggi.

I loro modi di fare sono tendenzialmente ospitali, amichevoli ed affabili, e tanti potrebbero scambiarsi per una estrema cordialità. Sappiamo bene invece che questo è uno dei modi che utilizzano per ottenere sempre l'affare migliore con i loro interlocutori, qualunque sia la loro razza o provenienza.

Un'ultima cosa infine è degna di nota e loro motivo di orgoglio in tutto il continente, ovvero l'estremo rispetto della legge ed il bassissimo tasso di criminalità. A differenza degli altri popoli infatti, le poche prigioni del regno non sono quasi mai piene e le condanne a morte estremamente rare.

Abbigliamento

L'abbigliamento dei Masnar è legato a doppio filo alla loro principale professione, il commercio. I vestiti sono strutturati per essere molto comodi e tendono alla semplicità, evitando gli eccessivi

sfarzi o nascondendoli per non attirare l'attenzione. Non è raro che però dispongano di molte tasche, anche nascoste, per trasportare i propri oggetti.

È comune vederli indossare lunghe giacche, pantaloni e stivali alti fino al ginocchio, adatti quindi ai lunghi viaggi. Gli unici a concedersi il lusso di rifiniture particolari sono i componenti delle famiglie più note e le personalità in vista, avendo spesso più un ruolo di rappresentanza che di mercante vero e proprio.

Concetto di aldilà

I Masnar hanno fatto del guadagno uno stile di vita, e anche di morte: secondo la loro cultura anche nell'aldilà si può ottenere un posto privilegiato. Nei terreni delle famiglie più ricche ci sono splendidi mausolei familiari di marmo che differenziano i ricchi dal popolo e che, nell'aldilà, garantiscono al loro spirito una comoda e lussuosa sistemazione.

Il loro rito funebre consiste nel seppellire i morti assieme ad un loro oggetto personale: più questo oggetto è di valore, più lo spirito si potrà godere l'eternità nel lusso e nell'agio.

Esistono invece pochissimi terreni comuni adibiti a "cimiteri", in cui i popolani usano seppellire un singolo oggetto, spesso di valore meramente simbolico, e porvi sopra un piccolo memoriale di pietra. Per loro, compiere questo gesto vuol dire comunque lasciare qualcosa agli spiriti dei propri cari, qualcosa da dare in cambio di un sereno trapasso nel regno degli spiriti; lo spirito che viene dimenticato resterà intrappolato nel luogo della sua morte per sempre.

Il linguaggio

Failtè: benvenuto

Slan: addio

Tradail: commercio

Ainelach: rozzi

Mallacht: esclamazione comune

Famiglie e personalità note

Arconte Eoghan

L'Arconte Eoghan, discendente del navigatore che scoprì l'isola dei Taulaga, eccezion fatta che per le emergenze militari preferisce evitare riunioni troppo formali per dirigere le attività del suo regno. Piuttosto, a cadenza mensile, organizza una festa da ballo in grande stile. Ospiti fissi di tale festa sono tutti i membri delle famiglie più importanti del regno, e vi sono inoltre invitate altre sei famiglie considerate le più attive del momento sul piano economico. Durante il ballo l'Arconte in persona adibisce un'area privata per i capofamiglia in cui discutere gli affari più importanti.

Famiglia Longach

Il nome dei Longach inizia assieme a quello del Quarto Arconte, Eoghan, perché è proprio a loro che si rivolse per costruire la prima flotta che scoprì le isole dei Taulaga, e si dice sia stato in uno degli alberi da loro raccolti che egli abbia trovato il frammento di energia. Nonostante dal viaggio dell'Arconte siano state poche le navi che effettivamente fecero ritorno, la famiglia ottenne un grande riconoscimento che si trasformò inevitabilmente in commissioni di ogni tipo di imbarcazione da parte del gran numero di compagnie e mercanti che iniziarono a nascere.

Ad oggi i Longach dispongono della maggior parte dei terreni boschivi del regno dai quali raccogliere il legname, e dei più grandi laboratori navali lungo le coste del Mare Circolare, potendo contare di fatto su costanti e cospicue entrate economiche da qualsiasi regno.

Famiglia Airged

Non può esistere commercio senza denaro e, per commerciare, il denaro deve essere tenuto il più al sicuro possibile. E se possibile ovviamente, questo denaro ne deve generare altro. Questi sono i tre fattori che la famiglia Airged ha fatto propri e perseguito nel corso della propria storia portandoli al successo.

Quello che compresero, infatti, era che la più grande paura di un mercante fosse perdere tutti i propri averi per mano di banditi e malviventi durante i loro viaggi. Consci di queste paure capirono ben presto un modo sia per porvi rimedio sia per ottenerne un ricavo: consentire ai commercianti di depositare i propri guadagni e beni al sicuro presso di loro, in cambio di una piccola percentuale di denaro e di un titolo autentificato che gli avrebbe consentito di ritirare quanto depositato o al loro ritorno, o presso un'altra città o villaggio dove gli Airged erano presenti.

Con queste somme di denaro a disposizione, la famiglia iniziò anche a fornire prestiti in cambio ovviamente di ulteriori somme di denaro, divenendo col tempo la più ricca famiglia nel regno Masnar. Ricchezza e notorietà che non li rende però immuni a voci di affari loschi e violenze. Non è raro infatti che in caso di mancati pagamenti siano i primi ad essere additati come mandanti di atti di usura, azioni punitive o addirittura assassini. Accuse sempre respinte dalla famiglia e che mai hanno trovato un fondamento effettivo.

Famiglia Bossan

Bossan, per un mercante Masnar, è un nome che significa al contempo sicurezza e noiosa burocrazia. La loro storia ha inizio nei tempi in cui i Masnar cominciarono ad aprire i loro commerci verso gli altri regni, tempi in cui forti della propria etnia gruppi di criminali senza scrupoli presero a spacciarsi per autorevoli mercanti in modo da truffare questi nuovi clienti per i quali valeva lo stereotipo che tutti i Masnar operassero legalmente.

Preso atto di questo fenomeno, che rischiava ovviamente di danneggiare la loro immagine e distruggere questi nuovi mercati, una famiglia di commercianti decise di istituire una sorta di

“sigillo di garanzia” che i propri clienti avrebbero potuto verificare, per assicurarsi che la persona con cui stavano trattando avesse alle proprie spalle un nome onorevole o un’organizzazione lecita. La famiglia era ovviamente la Bossan, ed investì con enorme rischio tutte le risorse a propria disposizione per viaggiare nei regni e presentare questo progetto, finendo quasi sul lastrico ma ottenendo ben presto un ritorno inaspettato.

I clienti presenti negli altri regni cominciarono infatti a richiedere anche agli altri mercanti Masnar se essi disponessero di questo sigillo, rifiutandosi di commerciare in caso negativo. Vedendosi negati gli affari, questi mercanti iniziarono a rivolgersi ai Bossan pretendendo l’ottenimento di questo certificato. Certificato che la famiglia iniziò sì a concedere, ma solo in cambio di prove della natura legale degli scambi commerciali e di somme ricorrenti che ne certificassero la natura imprenditoriale.

Resistendo alle ovvie minacce ed intimidazioni che questa loro idea scatenò, i Bossan smisero ben presto di commerciare beni e si elevarono, col tempo, a garanti delle attività commerciali di tutto il regno Masnar, fornendo a chi poteva permetterselo quelle che chiamarono “Licenze di commercio”.

Come ben sappiamo, ad oggi un commerciante che non disponga di questa licenza non è mai visto di buon occhio e difficilmente può competere nello spietato sistema Masnar.

Leggi e punizione dei reati

Furto: Risarcimento del valore dell’oggetto trafugato moltiplicato per tre.

Quando avviene tra pari, il risarcimento dell’oggetto avviene dopo regolare processo o accordo fra le parti

Quando avviene ai danni di una persona più agiata, risarcimento dell’oggetto e in mancanza delle possibilità economiche, la parte lesa può decidere l’impiego che più ritiene utile.

Truffa: Risarcimento dell’ammontare sottratto più eventuali comprovati danni collaterali.

Quando avviene tra pari, risarcimento dell’oggetto dopo regolare processo o accordo fra le parti

Quando avviene ai danni di una persona più agiata, risarcimento dell’oggetto e in mancanza delle possibilità economiche, la parte lesa può decidere l’impiego che più ritiene utile con la facoltà di scontare la pena presso terze parti

Aggressione: Diritto di scegliere come risarcimento un qualsiasi bene, che è attualmente o che sarà in futuro, in possesso dell’aggressore. Possibilità di deportazione in caso di aggressione ai danni di una famiglia più agiata.

Omicidio: Debito monetario inestinguibile nei confronti della famiglia della vittima, che riceverà sempre una parte dei guadagni dell’assassino decisa dai rappresentanti dell’Arconte. In assenza di famiglia sarà direttamente l’Arconte a riscuotere tale debito. Possibilità di deportazione in caso di aggressione ai danni di una famiglia più agiata.

Il rapporto con gli altri popoli

Il loro atteggiamento verso gli altri popoli è generalmente tollerante ed amichevole, data la natura commerciale dei loro rapporti, e tendono quindi a non farsi nemici (almeno pubblicamente).

Dicono dei Daichid: *“La forza è il diritto delle bestie.”*

Dicono dei Bhasaki: *“C'è vero progresso solo quando i vantaggi di una nuova tecnologia vengono condivisi con tutti.”*

Dicono dei Tuasul: *“Qual'è la convenienza di creare mura se poi non fai pagare il dazio a chi le attraversa?”*

Dicono dei Taulaga: *“È stato difficile commerciare con chi non conosceva il valore del denaro. Ma a differenza di altri che non volevano capire, loro ci hanno ascoltati.”*

Dicono dei Kalach: *“Gli Algair, popolo che andava a caccia di marmotte quando noi già s'imparava a commerciar d'arte.”*

Dicono dei Dagda: *“Sono tutti quanti altezzosi da far paura, e hanno la tendenza a odiare si può dire ogni cosa tranne loro stessi... ah no giusto, si odiano anche tra di loro.”*

Tuasul - Umani

“La pietra si fa statua, suoni e gerarchia, la scrittura è architettura. E noi gli artisti senza nome della scultura la faremo rivivere da oggi all'avvenire. Con tante pietre e tanti giorni, con le passioni secolari il nostro popolo ha elevato le sue torri verso gli Eterni ancestrali.”



I Tuasul, chiamati anche il “popolo del deserto”, hanno le loro radici nelle uniche terre fertili che si trovano al limitare del deserto del Wadi ad Est, tra i fiumi Muna e Sanaa. Costretti ad abituarsi sin da subito al clima del luogo, che ancora oggi varia repentinamente dal caldo torrido del giorno al pungente freddo notturno, hanno fin dall’inizio della loro civilizzazione imparato ad utilizzare al meglio le risorse del posto: sabbia, roccia e la poca acqua concessa dai fiumi nei periodi di piena.

Tratti culturali caratteristici

Mettendo insieme questi componenti hanno ben presto imparato a costruire ripari solidi che li hanno protetti dalle intemperie, in particolare dalle potenti tempeste di sabbia che puntualmente si scatenano. Questa loro abilità si rivelerà estremamente utile durante il loro primo incontro con il popolo Daichid, che durante la Grande Espansione li attaccò da nord.

Durante questa guerra furono infatti costretti ad erigere in pochissimo tempo le difese per le loro città, riuscendo egregiamente in questo compito. Le mura erette in quel periodo sono infatti ancora visibili ed in certi tratti intatte, e circondano città strutturate su più livelli con al centro imponenti edifici. L'imponenza di questi edifici è anche strettamente legata alla loro filosofia: più una costruzione è imponente e tende a toccare il cielo, più il popolo è stato ispirato dagli Aspetti e si è avvicinato agli Eterni.

Per questo popolo, ogni donna è da considerare una regina e come tale va trattata. Sono molto dispiaciuti nel vedere le donne guerriere in quanto cercano sempre di proteggerle, per questo motivo le guerriere Tuasul sono poche ma molto motivate.

È inoltre probabilmente l'unico popolo nel quale anche i ceti sociali di più basso rango godono di alcuni diritti fondamentali, come quello ad essere giudicati tramite un regolare processo. Certo, una grande conquista rispetto agli altri popoli, ma controbilanciata dal fatto che la loro legge è assoluta e le sentenze vengono poi emesse senza alcuna possibilità di appello.

Per quanto riguarda i processi per aggressione e omicidio, l'organo decisionale è così composto:

- sia la parte lesa, che la parte colpevole possono scegliere di proporre un membro ciascuno che prenda parte alla decisione
- dei rappresentanti scelti direttamente dal Visir fra le persone che più si sono distinte per intelletto o capacità. In qualsiasi momento al di fuori dei processi l'Arconte può decidere di cambiare i nominativi scelti.
- un Sottoposto diretto dell'arconte: il Visir.

Invece i processi di minor rilevanza, saranno presieduti solo dal Visir.

Coloro che contribuiscono allo sviluppo del regno, che è molto improntato all'innovazione, tendono ad essere notati dalle famiglie e potrebbero essere presi sotto la loro ala e finanziare il loro lavoro.

Concetto di aldilà

Secondo i Tuasul l'aldilà sarà così composto: l'anima si troverà alla base di un'altissima torre che dovrà percorrere per arrivare più in alto possibile ed allontanarsi dalla vita terrena. Durante questa scalata verso la vetta l'anima ripercorre ciò che ha compiuto in vita; se è stata una vita piena di azioni ligie, di risultati e di opere che hanno favorito la comunità, ai loro piedi compariranno degli scalini che aiuteranno il trapassato ad avanzare verso l'alto; Se invece nella vita si è peccato di pigrizia e non si sono raggiunti traguardi ai piedi comparirà una massa di sabbie mobili, che facendo perdere l'equilibrio all'anima, la faranno inevitabilmente cadere nel buio più profondo.

La loro filosofia sprona la popolazione a compiere quindi una vita nel rispetto delle leggi e dedita al lavoro, per avere più scalini nella torre per avvicinarsi il più possibile agli Eterni.

Sono soliti seppellire i loro cari nei cimiteri, con un obelisco al centro che richiamerà le anime per far sì che compiano il viaggio. Gli obelischi hanno altezze diverse in base all'importanza di coloro che vi sono seppelliti nelle vicinanze.

Abbigliamento

Da sempre ovviamente legati al deserto, vista la vicinanza, il loro vestiario è tendenzialmente largo, comodo e leggero, composto quindi da tuniche, lunghi vestiti e gonne per affrontare il grande caldo cui sono abituati. Per coprire la testa ed evitare insolazioni utilizzano turbanti e veli, mentre invece per ripararsi dal freddo della notte o dalle temperature più basse degli altri regni utilizzano sopravvesti più spesse ma facili da togliere e trasportare. Ricorrenti infine sono due elementi: un largo girovita in tessuto, utilizzato spesso per trasportare scarselle, fodere ed armi, e una vistosa quantità di bigiotteria.

Il linguaggio

Selam: benvenuto

Dhena Hunu: addio

Ibalalew: mura/costruzioni

Samanji: esseri inutili

Jakirta: esclamazione comune

Famiglie e personalità note

Arconte Enkidu

L'Arconte dei Tuasul, il terzo su Etherea, è apparso durante la guerra del suo popolo contro i Daichid. Il frammento di essenza che gli ha donato i poteri fu infatti rinvenuto durante gli scavi alla ricerca di risorse per difendere i villaggi e le città dalle incursioni degli invasori. Da allora l'Arconte ha sempre assunto il nome di Enkidu, ed il suo attuale discendente continua a tramandare le tradizioni originarie del suo popolo.

Famiglia Hadil

La famiglia Hadil è la più nota del popolo Tuasul nell'ambito delle costruzioni di edifici e strutture, ed il loro nome è ormai saldamente legato a questo mestiere che ne ha ovviamente segnato la fortuna.

Sulla famiglia si trovano informazioni risalenti addirittura all'era del Secondo Arconte, nelle quali si dice siano riusciti a fornire in tempi eccezionali al primo Arconte Enkidu i materiali per fortificare prima la capitale e poi le città chiave.

Famiglia Fayyad

Quando si parla della famiglia Fayyad il primo accostamento che viene naturale è "agricoltura" e "coltivazione". Sono la famiglia più antica del popolo Tuasul e da generazioni si occupano di sfamarlo e fornirgli beni di prima necessità, tramandando tra loro abilità, attrezzature e sementi.

I grandi contributi dei Fayyad al loro popolo sono stati le coltivazioni a terrazzamenti e le tecniche di irrigazione e fertilizzazione dei terreni, contributi che gli hanno permesso di sopravvivere all'aridità del deserto.

Famiglia Issam

Come gli Hadil, anche la famiglia Issam ha guadagnato la sua notorietà durante la guerra con i Daichid. Negli scritti risalenti all'epoca si narra infatti di come durante la prima ondata dell'invasione gli anziani della famiglia si siano sacrificati per permettere ai figli di scortare i popolani dei villaggi più remoti verso la capitale.

Ansiosi di vendicare i propri padri, i superstiti della famiglia hanno addestrato brutalmente ma efficacemente le truppe rimaste permettendo di guadagnare ulteriore tempo nei confronti dei Daichid. Forti infine del risveglio dell'Arconte Enkidu si narra che prima abbiano marciato al suo fianco, e poi cacciato e ucciso in solitaria i comandanti Daichid che avevano assalito i loro villaggi. Ancora oggi gli Issam sono riconosciuti come i migliori addestratori dei corpi militari Tuasul.

Leggi e punizione dei reati

Le pene previste per i reati più comuni sono le seguenti:

Furto: La pena può variare dal mero risarcimento per i furti più piccoli di "sussistenza", al taglio della mano per quelli considerati più gravi, quindi per tutto ciò che concerne oggetti di valore e vizi.

Truffa: Le sentenze sono solitamente estremamente severe sia come risarcimenti materiali che come punizioni corporali, nei casi più gravi è previsto il taglio della lingua.

Aggressione: Detenzione a durata variabile

Omicidio: Le sentenze possono prevedere dalla detenzione con annessi lavori forzati, fino alla pena di morte.

Per ogni reato, **l'onere della prova è sempre in carico all'accusa.**

Il rapporto con gli altri popoli

Tendenzialmente neutrali nei confronti degli altri popoli, i Tuasul celano dietro ad un velo di formale diplomazia un certo astio verso i Daichid, colpevoli di averli quasi annientati durante la Grande Espansione nell'era del Secondo Arconte. Non risparmiano però commenti taglienti anche verso le altre popolazioni:

Dicono dei Bhasaki: *“Non sempre ciò che viene dopo è progresso.”*

Dicono dei Masnar: *“Quelli che fanno dell'arte un affare sono per lo più impostori.”*

Dicono dei Daichid: *“La forza mentale distingue i bruti dagli intellettuali”*

Dicono dei Dagda: *“Solo chi non sa che anche la propria vittima è una creatura come lui può uccidere senza colpa.”*

Dicono dei Kalach: *“Sanno da cosa fuggono, ma non quello che cercano. Infestano le terre altrui come parassiti.”*

Dicono dei Taulaga Paleni: *“Non possiamo fermare le catastrofi naturali ma possiamo armarci di conoscenza: si potrebbero salvare tante vite se ci fosse un adeguato studio sulla natura e non una semplice preghiera.”*

Dicono dei Taulaga Vaega: *“Sacrificare persone impotenti nei loro rituali barbari la dice lunga sul loro rispetto per le vite altrui.”*

Daichid - Umani

“Le anime più forti sono quelle temprate dalla sofferenza. I caratteri più solidi sono cosparsi di cicatrici.”



Abitanti delle steppe ad est e nativi delle rive del lago **Berke**, i Daichid sono un popolo fiero che deve la sua fama agli scontri in cui si sono cimentati nella storia ed alle conoscenze del combattimento, della caccia e della sopravvivenza.

Tratti culturali caratteristici

I Daichid hanno sviluppato fin dall'inizio della loro storia una cultura fortemente legata al combattimento ed alla sopravvivenza. Gli altri popoli tendono a considerarli barbari e rozzi, e questa prima impressione potrebbe anche essere giustificata visti i loro comportamenti. Ma andando oltre il primo impatto si può scoprire che sono profondi conoscitori dei pericoli che popolano il continente.

Anche se tramandano le loro conoscenze principalmente per via orale, è impressionante vedere come dagli anziani ai bambini tutti siano perfettamente educati alla caccia ed alla sopravvivenza negli ambienti ostili. Chiunque volesse intraprendere una spedizione in territori sconosciuti non avrebbe certo dubbi nell'assoldare un Daichid come propria guida.

Per il passaggio all'età adulta ogni Daichid, maschio o femmina che sia, deve affrontare una tradizionale caccia chiamata **Daicha**, che viene organizzata ogni anno all'inizio della primavera ed alla fine della quale ognuno deve tornare al campo con un suo trofeo, che resterà simbolo della sua capacità per tutta la vita e dovrà restare visibile sul petto. Alla morte della persona, questo trofeo sarà legato al suo spirito nell'aldilà.

Molto fedeli alla gerarchia militare, il regno è diviso in villaggi e piccole città sparse per tutto il territorio, ognuno con a capo una guida chiamata **campione**. I campioni stabiliscono liberamente tra loro rapporti di collaborazione o conflitto, ed hanno come unici superiori i campioni di città più grandi delle loro ed infine l'Arconte stesso.

Spesso si ritrovano anche singolarmente per la gestione dei propri villaggi. Sono molto concreti, e quindi le loro necessità sono prettamente legate alla sussistenza di tutti gli abitanti.

Concetto di aldilà

Per il Daichid l'aldilà consiste in una magnifica esplorazione, l'ultima battuta di caccia della loro vita. Sono convinti che lo spirito intraprenda un viaggio, il numero delle vittorie e dei risultati che ha ottenuto in vita definisce il punto di partenza di tale avventura e la sua forza, se è stato uno dei più forti del gruppo, allora il suo spirito ne guiderà altri più deboli dispersi in questa esplorazione.

Il trofeo personale che un Daichid ottiene durante la sua Daicha può essere tramandato ai suoi discendenti in modo che alla loro morte possano riunirsi a lui. Se il defunto non ha parenti sarà l'amico più vicino ad ottenerlo.

Solitamente il corpo viene bruciato, possibilmente assieme a quello della bestia che l'ha ucciso o dell'ultima bestia sconfitta, ma l'importante è il recupero del suo trofeo della Daicha. I restanti trofei dovranno essergli invece lasciati addosso, poiché potrebbero essere eredità lasciate da altri.

Abbigliamento

Il loro vestiario, considerata l'eccellenza nella caccia, si basa principalmente su pellami e pellicce sapientemente lavorati in abiti, cappelli e corazze. Dovendo affrontare le steppe hanno sviluppato diverse tecniche di conciatura e realizzazione di vestiti ed armature adatti ad ogni tipo di temperatura e terreno. Anche queste conoscenze sono ovviamente sempre tramandate di generazione in generazione.

Ovviamente non mancano mai al loro fianco armi ed archi, mentre non gli vedrete mai addosso niente che non sia o utile o un trofeo. Gioielli e bigiotteria sono infatti considerati frivoli e inutili, mentre attrezzi e parti di animali sono per loro un vanto e simbolo di forza.

Il linguaggio

Tavtai: benvenuto

Bayartai: addio

Mangasuud: mostri

Aimkhai: codardi

Kirennà: esclamazione comune

Famiglie e personalità note

Arconte Naràn

Naràn, l'Arconte dei Daichid, istituisce costanti tavoli di guerra con i campioni delle varie città e villaggi. Ha inoltre reso obbligatoria la Daicha, che prima era solo un'usanza che seppur radicata poteva essere in certi casi ignorata.

Agnakhad, le frecce mortali

Gli Agnakhad sono una famiglia di abili guerrieri, cacciatori e conciatori. Le loro capacità sono rinomate in tutto il popolo Daichid sin dai loro primi passi nel mondo di Etherea. Molte delle storie sul loro conto, specialmente tra quelle più antiche, narrano di come il loro intervento abbia posto fine alle carestie di interi villaggi e città che riconoscenti gli hanno portato doni o li hanno eletti a campioni.

Ma la storia più particolare che li riguarda è quella che vorrebbe spiegare la loro affinità con gli animali, che spesso li accompagnano nelle loro attività di caccia.

Si dice infatti che uno dei primogeniti della famiglia, disperso nella steppa e sul punto di morire di stenti, sia stato raggiunto da un gruppo di lupi che hanno provato ad ucciderlo. Con le ultime forze rimaste si dice però che non solo riuscì a respingerli, ma anche a soggiogarli e porsi come loro Alfa impartendogli ordini e comandi che essi rispettarono alla lettera.

Questo ha portato nel corso del tempo a dire che gli Agnakhad siano in grado di parlare con gli animali e che per questo siano loro così affini. Data infine l'abilità nella caccia, è stato naturale per loro apprendere alla perfezione le arti della conciatura, creando in autonomia gli attrezzi necessari che poi utilizzavano per lavorare le loro prede.

Dain, gli sciacalli

La famiglia Dain è la più rinomata per la sua brutalità non solo nei territori Daichid ma anche in tutto il continente. La loro fama di despoti e spietati governatori li precede e non è raro che chi si trovi a dover visitare le loro città sia accompagnato da una pesante scorta armata.

Nei luoghi che li hanno eletti a campioni vige infatti una legge molto stretta anche per le normali tradizioni del loro popolo, che non prevede sgarri o eccezioni. Primo fra tutti gli obblighi vi è assolutamente quello di presentarsi, al proprio arrivo, al capovillaggio che vaglierà la possibilità del visitatore di rimanere o meno nelle sue terre.

Oltre a questa loro nota distintiva, sono conosciuti soprattutto negli altri regni per essere degli affidabili mercenari ed assassini, che in cambio di lauti compensi portano praticamente sempre a termine con successo gli incarichi affidati.

I pochi che hanno avuto la fortuna di sopravvivere ad un incontro con loro, hanno notato che per contraddistinguere il proprio operato essi lasciano sempre un marchio sulle proprie vittime. Marchio che pare venga inciso mentre esse sono ancora in vita, al fine di instillare più possibile il terrore in chiunque oda le loro grida strazianti di dolore.

Leggi e punizione dei reati

La loro struttura sociale si basa su due regole: colui che dimostra di essere il più forte sarà la guida degli altri, colui che si dimostra invece debole e vigliacco sarà annientato. Per questa ragione è ovviamente l'Arconte a godere del pieno rispetto di tutto il popolo, anche se ogni città e villaggio ha una propria figura di riferimento.

Non esistono infine leggi particolari o processi per i criminali, il cui destino è noto essere segnato non appena vengono catturati. Per pura formalità e per rispettare il volere del Concilio degli Arconti, Naràn ha stilato una sola legge scritta: *“È la guida della città o del villaggio dove si è svolto il crimine ad avere completo potere di giudizio sul criminale. Il suo giudizio è unico ed insindacabile”*.

Il rapporto con gli altri popoli

Dicono dei Bhasaki: *“È intelligente non chi legge miriadi di libri ma chi sa leggere dentro alle situazioni di ogni giorno.”*

Dicono dei Masnar: *“Con l'eliminazione del diritto del più forte si è introdotto il diritto del più furbo.”*

Dicono dei Tuasul: *“Se loro costruiscono mura, noi le distruggiamo”*

Dicono dei Dagda: *“Si professano cacciatori; ma nessuno di loro è mai venuto a combattere contro ciò che tenta di attraversare la montagna. La loro codardia va di pari passo con l'altezza delle loro orecchie.”*

Dicono dei Kalach: *“Codardo chi non si è imposto ed ha avuto la forza di esclamare: questa è la mia terra.”*

Dicono dei Taulaga: *“Tra noi e loro sarebbe una bella dimostrazione di forza; considerando la loro stazza.”*

Dagda - Algair

“La caccia è sempre stato il passatempo preferito degli uomini di guerra in tempo di pace, vale a dire nei periodi più o meno brevi in cui la caccia all’uomo non è aperta, e per noi cari signori; la caccia agli esseri umani è sempre aperta”



Popolo nato come cacciatore, ha sviluppato una tendenza alla sopravvivenza tramite sotterfugio, furbizia e se necessario atti intimidatori e violenti. Con una forte tendenza a sentirsi superiori agli altri.

Tratti culturali caratteristici

Glabri e pallidi, i Dagda nascono e si evolvono come un popolo di cacciatori, considerando che le risorse primarie della fredda isola di Dagdanuur erano e sono tuttora più gli animali che i vegetali coltivabili. Nonostante con l'intervento del Primo Arconte Siabann questo aspetto sia stato migliorato, il loro retaggio è però sempre rimasto invariato, ed anzi li ha portati sempre di più a sviluppare una cultura violenta, individualista ed insensibile agli altri.

Cultura che al momento del loro incontro con gli altri popoli li ha portati a dimostrarsi estremamente altezzosi ed elitari. Tendono infatti a non mischiarsi agli altri o ai poveri, e ritengono di avere tutta la conoscenza a propria esclusiva disposizione. Non esportano beni ed importano solo lo stretto necessario.

Non vi è un sistema gerarchico ma una vera e propria dittatura, in cui le decisioni vengono prese esclusivamente dall'Arconte e fatte rispettare dalla famiglia Zenar. Guadagnare fama nei confronti di queste due figure è fondamentale per ottenere favori, fra cui anche servitori o schiavi.

Degna di nota è infatti la regolamentazione della schiavitù, che a Dagdanuur è perfettamente legale e prevede che siano di fatto i padroni ad essere responsabili delle azioni dei loro schiavi, dei quali però possono disporre come meglio credono.

Considerate le loro origini, rifuggono per quanto possibile la luce del sole, e per questo le loro città sono ornate di grandi tende e le loro fortezze risultano cupe e con poche finestre.

Cosa infine molto importante da sapere per ogni persona di Etherea: distogliere lo sguardo durante una conversazione con un Dagda è considerato offensivo perché segno di disattenzione e di poco rispetto.

Concetto di aldilà

I Dagda, dall'alto di una lunghissima tradizione di esperimenti e magia, non si sono ancora arresi alla breve durata del loro ciclo vitale, e considerano la morte come il demone ultimo da sconfiggere grazie alla loro sapienza.

Per questo non dedicano molta attenzione al concetto di aldilà, anche se sono affascinati e incuriositi dalle tecniche della negromanzia. Per questo ogni caduto non viene tumulato o cremato, ma usato come materia di sperimentazione. Per commemorarlo, i familiari usano erigere dei piccoli altari nelle loro case con un dipinto, un oggetto e una candela.

Abbigliamento

I loro vestiti sono molto eleganti e finemente lavorati, quasi sempre colorati da toni scuri o completamente neri per risaltare la loro carnagione pallida ed i loro occhi glaciali. Adorano indossare gioielli vistosi come collane o anelli, anch'essi sempre di ottima fattura.

Pure il più povero dei Dagda non può sottrarsi a questa convenzione sociale, a costo addirittura di indebitarsi o finire al servizio di un suo simile più potente. Unica eccezione a questa regola è ovviamente data agli schiavi, che anzi sono costretti ad indossare nel migliore dei casi gli scarti rovinati ed in disuso dei loro padroni.

Il linguaggio

Creoso: Benvenuto

Namaarie: Addio (o semplicemente arrivederci)

Quel fara: Buona caccia

Nadorhuan(rim): Vile Cane/i

(Ta naa) neuma!: Esclamazione comune

Famiglie e personalità note

Arconte Siabann

L'Arconte dei Dagda, Siabann, è il discendente più lontano del Primo Arconte che tentò l'unificazione di Dagdanuur sotto la propria bandiera. A lui si ispira in particolar modo, ricalcando il suo vigore e la sua decisione nel comando e dando vita ad uno dei governi più stabili sull'isola.

Ma al contrario di uno degli stereotipi che ha da sempre contraddistinto il suo popolo, ovvero la chiusura verso l'esterno, si dice che abbia una forte ambizione nel voler espandere l'influenza dei Dagda sugli altri popoli. Per fare questo ha infatti di recente ordinato l'apertura di nuove rotte commerciali con i regni più vicini come quelli dei Masnar e dei Bhasaki, oltre ad aver svolto varie visite di rappresentanza sempre in questi regni.

Famiglia Zenar

Famiglia di maghi e schiavisti, si sono specializzati col tempo nel creare i marchi per legare gli schiavi ai loro padroni, e generando così la propria fortuna. Hanno avuto infatti molto successo e fama proprio perché tutti coloro che intendono ottenere uno schiavo devoto e leale devono necessariamente usufruire dei loro servizi.

Grazie a questo marchio infatti non solo lo schiavo diventa un essere vuoto a completa disposizione del proprio padrone, ma alla morte del padrone stesso non riuscirà comunque a tornare libero. Il possesso del marchio verrà infatti ereditato dal suo successore più prossimo o designato, oppure in caso di assenza di un successore verrà automaticamente acquisito dalla famiglia Zenar, che potrà a sua volta sfruttarlo o venderlo al miglior offerente.

Leggi e punizioni dei reati

Furto: Obbligo di risarcimento. In caso di incapacità, servitù fino all'estinzione del debito senza marchio. In caso di comprovato tradimento dei patti, trasformazione della pena a schiavitù con marchio.

Truffa: Punizione corporale e servitù. La parte lesa stipulerà un periodo di servizio fino a un massimo di 50 anni, oppure potrà richiedere il risarcimento di una cifra adeguata al danno subito. In caso di comprovato tradimento dei patti, trasformazione della pena a schiavitù con marchio.

Aggressione: Punizione corporale o mutilazione, e schiavitù.

Omicidio: Destinazione del colpevole a diventare schiavo ad uso esclusivo della famiglia Zenar fino alla morte.

Il rapporto con gli altri popoli

In estrema sintesi: si ritengono superiori a tutti gli altri popoli, indiscriminatamente.

Dicono dei Masnar: *“Che succede quando il primo capisce che la sua parte diventa più grande...se sono in meno a dividere?”*

Dicono dei Daichid: *“La razza umana è diventata forte nella lotta perpetua, e non potrà che perire in una perpetua pace.”*

Dicono dei Tuasul: *“Se sono intelligenti, lo nascondono molto bene.”*

Dicono dei Bhasaki: *“La loro bontà non è che la loro cattiveria che dorme”*

Dicono dei Taulaga Paleni: *“Le famiglie importanti sono come le patate. Le parti migliori sono sottoterra.”*

Dicono dei Taulaga Vaega: *“La loro sete di sangue va di pari passo con la loro bruttezza”*

Dicono dei Kalach: *“Il nostro predecessore avrebbe dovuto incrociarli con i ratti, infimi e ladri come loro.”*

Kalach - Algair



Popolo nomade, naturalmente diffidente e tendente all'isolamento, estremamente ostile ai Dagda. Sono coloro che hanno subito in maniera più forte ed atroce i primi esperimenti di elevazione della razza degli Algair durante l'era del Primo Arconte. I pochi sopravvissuti hanno sviluppato sia i tratti caratteristici degli Algair (affinità all'oscurità) che fattezze ferali e vicine agli animali.

Tratti culturali caratteristici

Sono riservati e non fanno trapelare niente della propria cultura verso gli altri. Tendono ad isolarsi in carovane o ghetti nelle città, vivono di espedienti, scambio di informazioni, piccola criminalità e spettacoli. Sono bravi a raccogliere, riutilizzare e contrabbandare beni e risorse.

Grandi cultori delle leggende e delle storie degli altri popoli, di cui creano bellissimi spettacoli, sono sempre in cerca di nuovo materiale interessante.

Hanno una buona conoscenza della magia, che usano anche per gli spettacoli, ma sono noti in particolare per avere tra le proprie fila il maggior numero di Cantori tra tutti i popoli di Etherea. Avendo girato tutto il continente con le loro carovane, si dice siano in possesso di numerosi Cantici Antichi e che li custodiscano gelosamente in luoghi segreti ed inaccessibili.

Per tradizione portano infine sempre con sé un ricordo dei propri avi, come costante ricordo della loro discendenza ed augurio di buona fortuna.

Concetto di aldilà

Per i Kalach, dopo la morte l'anima del defunto trova finalmente la terra promessa: un'isola incontaminata destinata al loro popolo. I corpi vengono cremati e le loro ceneri conservate in uno spazio appositamente adibito all'interno della carovana in cui hanno vissuto.

La leggenda vuole che le ceneri dei defunti guidino i sopravvissuti verso la loro futura terra e che, una volta trovata, vi saranno disperse per favorirne la coltivazione. In alcuni casi i familiari o gli affetti più stretti usano tenere con sé una parte del defunto in segno di affetto, sia essa una zanna, un ciuffo di peli o una ciocca di capelli.

Abbigliamento

Ogni Kalach veste in modo diverso e unico, gli abiti sono spesso di fortuna o di seconda mano ed i pezzi provenienti anche da completi diversi. Durante i loro spettacoli usano costumi che riproducono i popoli che interpretano, facendone spesso anche una forte caricatura.

Il linguaggio

Aethen: Benvenuto

Bihir: Addio

Tirith: Carovana

Kerhym: Borioso

Sreea: Esclamazione Comune

Famiglie e personalità note

A differenza degli altri popoli, essendo sparsi in gruppi per tutto il continente, non hanno personalità note o di spicco. All'interno del loro popolo, le uniche personalità riconosciute tra tutte le carovane sono le Guide.

Leggi e punizioni dei reati

Per quanto riguarda i disordini interni alla popolazione non esiste una procedura decisionale ad eccezione di quella riguardante l'aggressione, che tradizionalmente viene risolta in maniera diretta fra le parti coinvolte (spesso con la regola dell'occhio per occhio).

L'omicidio o il tradimento prevedono invece l'esilio immediato con annessa la cancellazione irreversibile dei tatuaggi del clan, marchiandoli a fuoco.

Gli altri reati, di entità più lieve, sono talmente rari all'interno della comunità da non essere praticamente regolamenti, se non in caso di coinvolgimento di una persona di un altro popolo.

Furto: Se un membro della carovana è vittima di un furto da popolazioni esterne, tutti si adoperano per recuperare il debito, accettando qualunque metodo di pagamento o via di riscossione.

Truffa: Allo stesso modo del furto, se un membro della carovana è vittima di una truffa da popolazioni esterne, tutti si adoperano per recuperare il debito.

Aggressione: Se un membro della carovana è vittima di un'aggressione da popolazioni esterne si applica la legge dell'occhio per occhio, dente per dente. Una volta pareggiati i conti niente sarà più dovuto a nessuno.

Omicidio: Se un membro della carovana è vittima di un omicidio da popolazioni esterne, deve essere risarcito singolarmente ogni membro della carovana, in quanto considerati tutti parte lesa. L'ammontare di tale risarcimento è molto variabile e viene deciso dalla Guida della carovana stessa.

Il rapporto con gli altri popoli

I Kalach sono il popolo più tollerante verso i Trascelti, ma tendendo ad isolarsi e non mischiarsi agli altri non hanno sviluppato pregiudizi sulle altre razze, ad eccezione dei loro comuni antenati Dagda che odiano con tutti loro stessi.

Spesso tendono a descriverli come: *“Il male assoluto di questo mondo, incapaci di amare e di essere amati a loro volta se non tramite la magia.”*

Taulaga

“Questa è la mia casa, da dove provengo. Dalle nuvole nel cielo alle radici e le pietre. Il suo fiume il mio sangue, la sua roccia le mie ossa. La sua terra il mio muscolo, il suo cuore la mia anima, i suoi figli i miei figli, il mio obiettivo è la loro libertà. Combatterò per tutti loro”



Nativi del grande arcipelago al centro del Mare Circolare e suddivisi in piccole tribù, il loro sistema sociale si basa su delle caste con ruoli ben distinti nella società. La più importante è la casta degli **sciamani** che detiene il potere religioso all'interno delle varie tribù, essendo i Taulaga un popolo fortemente legato alla ritualità.

Non da meno però sono le altre due caste:

- Quella dei **guerrieri**, capeggiata dal più forte ed atta alla protezione delle isole
- Quella degli **esploratori**, con a capo il Taulaga più temerario o esperto di navigazione, che ha lo scopo di “mappare” il mare e ciò che lo popola, nonché di scoprire le rotte più sicure ed infine di procurare il cibo per chi risiede sulle isole.

Un'altro gruppo è la cosiddetta casta dei lavoratori, che comprende tutto il resto del popolo ma che non ha né un rappresentante né potere decisionale.

Le tribù solitamente sono gestite e dirette dai capi delle tre caste riuniti a consiglio. Per i problemi di una singola casta non è però l'intero consiglio ad intervenire, ma sarà piuttosto il capo della stessa ad avere il compito di risolvere il problema.

Riguardo invece la loro spiritualità i Taulaga venerano un particolare oggetto, una reliquia situata all'interno di un cratere su di un altare. La sua osservazione diretta è consentita solo ai componenti della casta degli sciamani, che poi divulga al resto del popolo ciò che hanno appreso attraverso i loro riti propiziatori.

A protezione di tale luogo è stata scelta la tribù della Zolla, che per prima molto tempo fa trovò la reliquia e decise di custodirla.

Nonostante ogni tribù sia di fatto autogestita, capita spesso che i capi delle caste chiedano consiglio alla tribù della Zolla per le questioni più disparate.

Tratti culturali caratteristici

I Taulaga si dividono in due filosofie di pensiero, quasi opposte tra loro ma che riescono a vivere in armonia:

- **Taulaga Vaega:** si basano sulla legge del più forte e sul dettame di “ciò che uccidi rimane a te”, in cui il vincitore di uno scontro consuma l'essenza del perdente e la assorbe in sé.
- **Taulaga Paleni:** essi si basano invece su di un principio di tolleranza e armonia verso gli altri, il cui fulcro è “instaurare un equilibrio con la natura”.

Il sistema sociale è suddiviso in tre caste serrate: **sciamani**, **guerrieri** ed **esploratori**. I lavoratori sono identificati come casta per pura praticità, poiché non sono effettivamente riconosciuti come tale e non godono di alcun potere.

Se un Taulaga appartiene ad una casta non potrà mai appartenere ad un'altra. Solo un lavoratore può ambire a divenire membro di una delle tre caste.

È facoltà di chiunque sfidare a duello un Vaega considerato più forte di sé, e quest'ultimo non potrà rifiutarsi. Se a perdere sarà lo sfidante, le conseguenze potrebbero variare dal divenire servitori della parte vincente alla morte, mentre in caso di vittoria lo sfidante otterrà il ruolo.

Esistono invece due modalità distinte per accedere alla casta degli sciamani da parte dei lavoratori. I **Taulaga Vaega** dovranno dare prova delle proprie capacità compiendo il sacrificio di una persona, mentre i **Taulaga Paleni** dovranno bere durante la notte di luna piena un particolare decotto, preparato dallo sciamano della tribù, e sopravvivere fino alla mattina. Se morirà, il suo corpo sarà sepolto e così donato alla natura come offerta.

Chiunque riesca ad accedere alla casta degli sciamani intraprenderà un percorso che lo porterà alla fine ad apprendere la particolare forma di magia e ritualità propria dei Taulaga, che in alcuni casi sembra coinvolgere l'uso del sangue. I segreti di questi riti sono strettamente custoditi dagli sciamani stessi e difficilmente lasciano le isole dei Taulaga, cosa che rende questo loro aspetto oggetto di molte dicerie ma anche fonte di estrema curiosità.

Concetto di aldilà

Per i Taulaga esistono due concetti di aldilà diverso in base alla rispettiva filosofia.

Per i **Taulaga Vaega**, semplicemente, l'aldilà non esiste. Alla loro morte affidano la loro essenza ultraterrena a chi secondo loro sarà degno di assorbirla durante un rituale. Si dice che spesso i prescelti a ricevere l'anima siano i figli, ma si racconta anche di guerrieri o sciamani così potenti che anche non possedendo la medesima linea di sangue si siano meritati il potere di chi li ha preceduti.

Per quanto riguarda invece i **Taulaga Paleni**, essi credono nella trasformazione dopo la morte. Il loro legame con la natura li ha indotti a credere che dopo la morte il corpo si dissolve e rinasce sotto la forma di un fenomeno naturale come il vento, una tempesta o la stessa acqua, oppure attraverso il fiorire della natura come un rigoglioso albero o un particolare fiore.

Abbigliamento

Spesso vestiti di pelle e pelliccia che riescono a procurarsi tramite la caccia, i Taulaga Vaega sono soliti adornarsi di parti del corpo ed ossa dei nemici sconfitti nel corso della propria vita.

I Taulaga Paleni invece tendono ad avere un abbigliamento più in linea con la natura, indossando spesso vistose collane di fiori o adornando i capelli con motivi floreali.

Nella casta degli esploratori però, non è difficile trovare Taulaga vestiti con abiti civili, probabilmente logori, ma di ispirazione Masnar.

Il linguaggio

Throm-Ka: Benvenuto

Tofa: Addio

Manumalo!: Vittoria!

Oshugran: Feccia

Aghk kalar: Esclamazione Comune

Famiglie e personalità note

L'unica "famiglia" nota dei Taulaga è la tribù della Zolla. Capeggiata da Yakha e Zog, rispettivamente moglie e marito e capi della casta degli sciamani e dei guerrieri.

La loro primogenita si chiama Zolla, come da antica tradizione, e si dice ancora non sappia che ruolo ricoprire e ricevere in eredità dai due genitori. Costretto ad attendere questa scelta da parte della sorella vi è poi il secondogenito, chiamato Khi, lasciato in un limbo che non gli ha ancora permesso di ritagliarsi un vero e proprio ruolo ed immagine all'interno del popolo.

Leggi e punizioni dei reati

Ogni decisione per controversie e reati viene presa dallo sciamano della tribù ed è incontrovertibile. Se non è presente lo sciamano, la decisione sarà presa dai membri di più alto grado nelle caste presenti.

Tra i Taulaga Vaega il "processo" è in genere rappresentato da un'arena rituale supervisionata dallo sciamano, che a seconda della gravità del reato potrà richiedere un combattimento al primo o all'ultimo sangue. Se uno degli imputati è un lavoratore e l'altro invece membro di una casta, in caso di vittoria il lavoratore potrà accedere alla casta dello sconfitto.

Diverso invece è il comportamento dei Taulaga Paleni: ad ogni luna piena, quando i membri della tribù si riuniscono in cerchio per condividere beni e storie, lo sciamano dichiarerà gli eventuali torti subiti dai membri della tribù stessa. I colpevoli saranno quindi obbligati a portare in dote un maggior numero di beni per riparare il danno commesso.

Forti del loro concetto di equilibrio e condivisione, i Taulaga Paleni né contemplano né tantomeno comprendono il concetto di furto, che vedono più come una forma estrema di egoismo e avidità difficile da tollerare. Sottrarre qualcosa a qualcuno senza reale necessità è considerato una grave offesa, e può portare nei peggiori casi a conseguenze spiacevoli come l'allontanamento dalla tribù o la morte.

Il rapporto con gli altri popoli

Dicono dei Bhasaki: *"Nessuna razza può prosperare fintanto che elevandosi col suo ingegno non mantiene la dignità nell'ascoltare la natura"*

Dicono dei Daichid: *“Il bufalo non si vanta della sua forza davanti all’elefante.”*

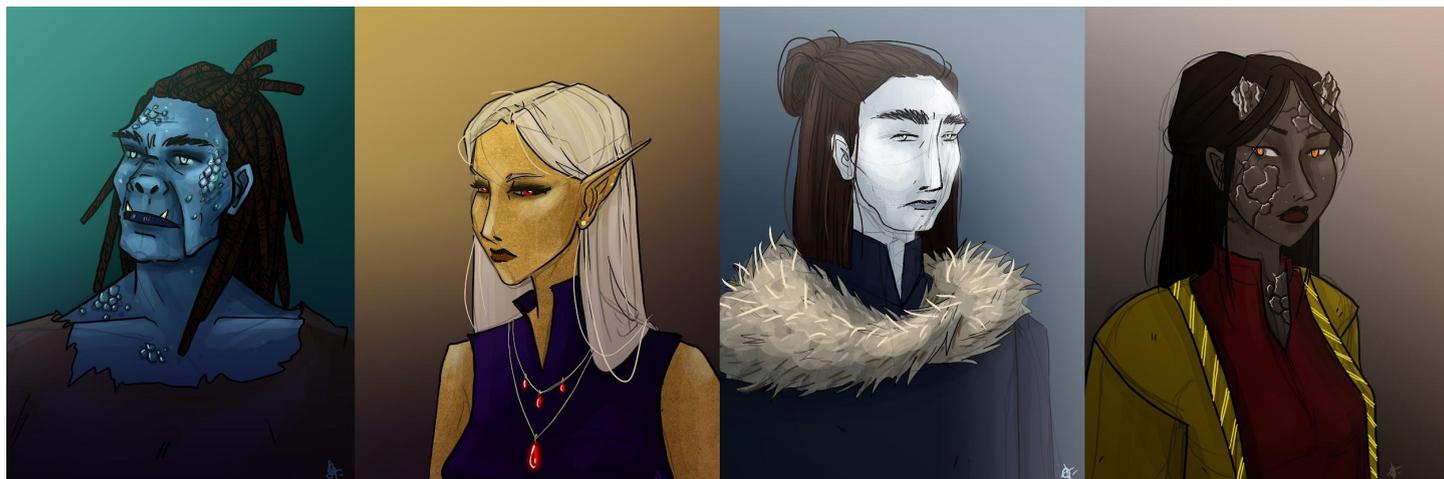
Dicono dei Tuasul: *“Una persona che pensa solo a costruire muri, ovunque si trovino, e non a costruire ponti, non sarà mai in grado di sognare la pace.”*

Dicono dei Masnar: *“I Masnar apprezzano il valore delle piccole cose.”*

Dicono dei Dagda: *“È per fuggire l’idea della morte che cacciano, sono solo delle prede che si fingono cacciatori; spaventati dalla loro stessa esistenza.”*

Dicono dei Kalach: *“Sono la brutta copia dei loro fratelli Algair, hanno solo una sfortuna maggiore.”*

Trascelti



In realtà non una vera e propria popolazione o razza, i Trascelti sono delle “anomalie” che possono nascere all’interno di ogni popolo di Etherea. Come già descritto in precedenza, essi acquisiscono uno o più tratti legati al luogo in cui vengono concepiti, oltre ovviamente a quelli fisici della propria razza di origine.

Un Trascelto, sia esso Umano, Algair o Taulaga, viene identificato in base ai tratti acquisiti con quattro nomi differenti:

- **Trascelto della sabbia:** I tratti che li distinguono sono una pelle dorata o dal colore simile alla sabbia e/o occhi di colore rosso acceso. Dispongono di una innata resistenza al calore ed al contempo una debolezza verso il freddo.
- **Trascelto della neve:** Caratterizzati da una pelle bianca o color neve e/o occhi glaciali, dispongono di una innata resistenza al freddo ed al contempo una debolezza verso il calore.
- **Trascelto del mare:** Posseggono una pelle bluastro e/o squamata, e possono avere occhi somiglianti a quelli dei pesci. Sono di natura resistenti all’acido ma deboli verso l’elettricità.
- **Trascelto della roccia:** Portatori di una pelle grigiastra e/o delle corna di pietra, possono avere occhi completamente neri. Affini e resistenti all’oscurità, sono però deboli se esposti a forti luci.

Le vite dei Trascelti non sono assolutamente facili, poiché per questi loro tratti tendono ad essere ridicolizzati, ghettizzati o peggio resi oggetto di continue violenze e soprusi. Non è raro che i Trascelti vengano abbandonati dai propri genitori alla nascita ed affidati nei casi migliori alle cure di qualche persona caritatevole, o nei peggiori direttamente alla strada.

Solo i Kalach, forse per un senso di vicinanza alla loro situazione di emarginati, hanno verso di loro una tolleranza maggiore ed in certi casi li accettano all’interno delle proprie carovane.

Crediti

Hanno contribuito alla realizzazione di questa ambientazione:

Giulia Ciarpaglini, Gabriele Galardini, Elena Genova, Nicola Gepponi, Francesco Gerace, Giorgia Innocenti, Martina Mascia, Luca Pistolesi, Tommaso Rapi, Daniele Rigoli, Gregorio Taddei

Illustrazioni di: *Camilla Gori (Bhasaki, Masnar, Tuasul, Daichid, Dagda, Kalach, Taulaga, Trascelti)*