

SQUADRA

DEI FALCHI

AMBIENTAZIONE

2018

Indice

Storia	3
Cronologia dei Custodi	3
Il Grande vuoto	3
Il primo Custode (anno 0)	4
La fondazione del Villaggio (I anno era di Arturo)	5
Le Caste (III anno era di Melqisedek)	5
I fiumi sono domati (V anno era di Brynjar)	6
Le mura di Aelfwyn (II anno era di Aelfwyn)	6
La quarta Casta (XV anno era di Vexara Parola Tonante)	8
L'Ambrosia (XV anno era di Vexara Parola Tonante)	8
La Piaga (XVI anno era di Vexara Parola Tonante)	9
La ruota degli Spiriti (XVII anno era di Vexara Parola Tonante)	10
L'Insediamiento (I anno era di Vittoria Indomita)	11
Nessuna notizia dall'Insediamiento (X anno era di Afhsan Samireh)	12
Il Tempio (XI anno era di Afhsan Samireh)	17
Situazione attuale (I anno della Reggenza dei Capirazza)	23
Il commercio	24
La legge	25
Le Lande del Terrore	26
Il Villaggio	27
Pratiche sciamaniche e cimiteri	28
I Capirazza	29
Attuali Capirazza	29
Passati Capirazza	31
Magister e Vicari	32
Attuali Magister e Vicari	33
Passati Magister	35
Altri Personaggi Noti	41
Razze	43
Edhel	43
Hiskos	46
Morfici	49
Umani	53

Caste	55
Casta dei Cercatori	55
Casta dei Difensori	58
Casta degli Sciamani	61
Casta degli Stregoni	67
Casta degli Zeloti	70

Storia

“Il Villaggio è la nostra casa, l’Insediamento il nostro scopo, il mondo esterno la nostra minaccia. Ognuno deve fare la propria parte, sputare sangue, spaccarsi le mani se necessario. Non c’è posto per inetti e fannulloni poiché il fallimento di uno potrebbe essere la rovina di tanti.”

Guglielmo il Rosso, il Primo Difensore

“É bello avere un posto da poter chiamare casa, un posto in cui tornare ogni volta, un posto che raccolga i tuoi affetti. Non dobbiamo però pensare che solo questo esista. Anche se non lo vogliamo, anche se non lo cerchiamo, presto o tardi il mondo esterno verrà a bussare alla nostra porta e dovremo farci trovare preparati, affinando la nostra conoscenza di esso. Non serve a nulla nascondere la testa sotto terra. Dobbiamo affrontare le difficoltà di ogni giorno a testa alta, facendo spaziare il nostro sguardo sempre più lontano, in cerca di nuove sfide, di nuove possibilità.”

Maleina MacDulkir, Cercatrice Hiskos

Cronologia dei Custodi

Reggenza di Arturo (Umano): in carica per 36 anni.

Reggenza di Melqisedek (Edhel): in carica per 23 anni.

Reggenza di Brynijar (Hiskos): in carica per 22 anni.

Reggenza di Nagur Rugiada di Montagna (Morfico): in carica per 25 anni.

Reggenza di Aelfwyn (Hiskos): in carica per 29 anni.

Reggenza di Vexara Parola Tonante (Morfico): in carica per 17 anni.

Reggenza di Vittoria Indomita (Umana): in carica per 38 anni.

Reggenza di Afhsan Samireh (Edhel): in carica per 11 anni.

Reggenza dei Capirazza: attualmente in corso.

Il Grande vuoto

Con questo epiteto viene definito quel lasso di tempo indeterminato che si trova prima della creazione della figura del Custode. Nemmeno i più dotti sanno con esattezza cosa ci fosse prima. Non vi sono testimonianze scritte ma solo quello che la nuda terra può dire e raccontare, ammesso di essere in grado di decifrarne i messaggi. Una cosa è certa, qualcuno o qualcosa deve aver costruito le rovine

ciclopiche presso cui è sorto l'insediamento ma chi, perché e quando sono materia di speculazioni. Esistono altri tipi di rovine del genere? Esistono sopravvissuti di quell'era? Cosa ne ha causato la scomparsa? Sono domande su cui gli eruditi si arrovellano da anni, senza mai venire a capo di nulla. Una delle teorie più accreditate è che chiunque abbia costruito tali rovine sia ormai definitivamente scomparso, spazzato via da una qualche calamità.

Il primo Custode (anno 0)

La comparsa della figura del Custode ha dato l'inizio ufficiale al computo degli anni e quindi alla creazione di testimonianze storiche. In un momento imprecisato del passato iniziarono a convergere presso le rovine (intorno alle quali ora sorge l'Insediamento), diversi gruppi di persone dagli angoli più disparati. La loro provenienza è oramai stata obliata ma è certo che appartenessero ai diversi ceppi razziali, tuttora presenti nell'Insediamento e nel Villaggio. Non si sa chi arrivò per primo ma è certo che dopo poco tempo scoppiarono tensioni tra i vari gruppi, per determinare chi avesse diritto di reclamare quel luogo; tensioni che sfociarono in veri e propri combattimenti, protrattisi per mesi senza mai incoronare un vincitore effettivo. I vari gruppi sembravano essere alla pari nella contesa, sia per numero che per capacità, nonostante le razze fossero molto differenti tra loro per usi e attitudini. Fu così che ogni gruppo elesse un proprio rappresentante per arrivare ad una soluzione. La forza si era dimostrata incapace di risolvere la situazione, il compromesso forse avrebbe dato esiti migliori. Dopo giorni di accesi dibattiti, di cui purtroppo non ci sono testimonianze di sorta, la situazione era ancora in stallo. Quando ogni cosa sembrava ormai perduta, fece la sua comparsa un umano di nome Arturo. Chiese ed ottenne il permesso di partecipare ai negoziati. Nonostante fosse un umano, non perorava la causa della sua razza ma fece sin da subito capire che aveva a cuore il destino di tutte le razze.

Parlò in modo giusto e assennato, riuscendo a sorpassare le diffidenze degli altri rappresentanti. Il dato storico innegabile è che dopo pochi giorni, i rappresentanti conclusero i negoziati e per la prima volta vi fu la pace tra coloro giunti in prossimità delle rovine. Le differenze intrinseche delle varie razze, se da una parte creavano attriti e incomprensioni, dall'altra potevano essere una risorsa importante. Sarebbe bastato riuscire a convogliare queste potenzialità verso un obiettivo comune e ne sarebbe nato un connubio molto promettente. Per questo motivo i quattro rappresentanti decisero di accettare Arturo come loro guida morale, dandogli il nome di Custode, qualcuno incaricato di appianare i conflitti tra i vari gruppi, mescolarli e convogliarli verso una meta comune, capace di prendere i lati positivi di ogni razza e amalgamarli in qualcosa di più grande delle singole parti. Da quel giorno si iniziò a tenere traccia del tempo in base agli anni in cui un Custode rimaneva in carica.

Quando un Custode sente vicina la sua ora è esso stesso a nominare il proprio successore. Finora nessuno ha osato mettere in dubbio la correttezza di questo modus operandi. Le idee sulla figura del Custode si sono riempite di leggende col passare degli anni. Sempre meno spesso infatti i Custodi sono intervenuti attivamente nella vita dell'Insediamento, limitandosi al ruolo di osservatori super partes nel difficile equilibrio tra le razze. Questo loro rimanere in disparte non ha potuto che far nascere tutta una serie di voci e congetture su di loro.

La fondazione del Villaggio (I anno era di Arturo)

Primo atto di Arturo fu spingere le varie razze a collaborare per la sopravvivenza e la creazione di qualcosa di duraturo. Il luogo in cui sorgevano le rovine presenta notevoli vantaggi territoriali. Aveva buone riserve di acqua e materie prime quali legno, ferro e altri minerali. Perché si potessero sfruttare però occorreva costruire un'infrastruttura capace di contenere tutte le genti arrivate lì, qualcosa che potesse prendere il posto delle baracche scomposte ed esposte agli elementi che costellavano il territorio. Fu deciso di fondare una città a poche miglia dalle rovine, sulle sponde di una grande distesa d'acqua salata, ricca di pesce, circondata da terreni fertili e protetta a nord e sud da due fiumi. La prima pietra venne posta simbolicamente dal Custode stesso, il quale lasciò poi ai membri delle varie razze l'onere della costruzione vera e propria.

La città prese il nome di Villaggio, non tanto per mancanza di fantasia ma per evitare di far scoppiare inutili tensioni tra le razze, ognuna desiderosa di appellare la nuova realtà con un nome preso dalla propria lingua. I rappresentanti delle quattro razze avrebbero amministrato la vita politica dell'Insediamento e mantenuto l'ordine, assetto sopravvissuto sino ai nostri giorni. Dalla sua nascita il Villaggio è cresciuto notevolmente in dimensioni, così come la popolazione, stimata all'incirca intorno ai 30000 abitanti.

Le Caste (III anno era di Melqisedek)

Una volta fondato il Villaggio questo cominciò a prosperare e a ingigantirsi. Man mano che ciò accadeva si acuiva la necessità di stabilire figure capaci di organizzare le varie attività, razionalizzare i bisogni degli abitanti, coadiuvare sul campo i Rappresentanti delle quattro razze in tutti quegli aspetti necessari al corretto funzionamento del Villaggio. Fu così che il secondo Custode, Melqisedek degli Edhel, propose di fondare quelle che poi sarebbero divenute tre delle quattro Caste tuttora presenti. Vennero creati i Difensori per amministrare la legge, farla rispettare e proteggere la popolazione; gli Esploratori per conoscere i dintorni del Villaggio e

procacciarsi le materie prime necessarie al suo sviluppo; gli Sciamani per tributare il giusto ricordo ai numerosi defunti e conferirgli la giusta sepoltura.

A capo delle caste furono posti individui capaci e talentuosi, non solo nel sapere organizzare il lavoro ma anche nel saperlo trasmettere alle nuove leve, individui a cui venne dato il nome di Magister. Sin da subito risultò fondamentale all'interno delle Caste il saper tramandare la conoscenza ai nuovi adepti, saperla far fruttare e metterla in pratica. Non tutti gli abitanti del Villaggio entrarono a far parte di questo sistema, chi per scarsa voglia, chi per scarse capacità, chi perché preferì continuare con la propria vita di artigiano, contadino, allevatore.

Gli esploratori, dopo pochi anni dalla loro fondazione, assunsero il nuovo nome di Cercatori, per incarnare al meglio la loro missione che sempre più spesso li portava a contatto con gli orrori delle Lande del Terrore e per scoraggiare tutti coloro convinti che uscire nelle Lande del Terrore fosse una passeggiata. Se da una parte il cambiamento può sembrare solo di natura semantica, dall'altro quel che è certo è che solo i più motivati e coraggiosi entrarono, da quel momento, a far parte della casta dei Cercatori, diminuendo drasticamente la mortalità che fino ad allora aveva colpito inesorabile. La casta degli Stregoni, l'ultima ad essere creata, venne alla luce solo molti anni dopo.

I fiumi sono domati (V anno era di Brynjar)

Il Villaggio era stato fondato tra due corsi d'acqua che avrebbero garantito protezione e sostentamento. Le zone in prossimità di tali fiumi però erano tutt'altro che salutari. Grazie all'aiuto principalmente di Difensori e Cercatori, iniziarono dei pesanti lavori di bonifica, per guadagnare preziose porzioni di terreno e sfruttare tutto il territorio possibile. Nel giro di 10 anni il lavoro fu terminato e il Villaggio poté contare su nuovo spazio vitale per espandersi, nuovo terreno da poter usare per sostenere il bisogno alimentare della popolazione, sempre più numerosa. Nonostante la creazione di nuovi campi e pascoli, il fabbisogno del Villaggio richiedeva ancora un notevole sforzo da parte dei Cercatori per essere soddisfatto, sforzo che continua ad essere portato avanti anche nel presente.

Le mura di Aelfwyn (II anno era di Aelfwyn)

Le mura primigenie che circondavano il Villaggio erano divenute oramai troppo esigue per contenere la popolazione in forte crescita. La conformazione del territorio aveva in parte schermato il Villaggio dai pericoli provenienti da fuori ma il senso di insicurezza permeava ogni ora del giorno. I campi più esterni, quelli sorti in prossimità dei due fiumi, erano pericolosamente esposti. Così venne presa la

decisione di edificare delle mura che lambissero i due fiumi ai lati del Villaggio. I lavori proseguirono per cinque anni ininterrotti e alla fine il perimetro fu completato con possenti fortificazioni in legno, rinforzate dalla pietra nei punti più strategici e deboli. Furono costruite molte torri di avvistamento, dalle quali si è in grado di individuare eventuali pericoli in lontananza, ognuna dotata di una campana che avrebbe dovuto suonare senza sosta in caso di attacco.

Sono pochi quelli che conoscono come è nato il Villaggio. Ancora meno sono quelli che conoscono come sono nate le mura che lo proteggono e le storie loro annesse. Tra queste, una storia spunta tra tutte: quella di cinque leggendari Difensori, dai molti soprannomi: "Titani", "Gran Pilastrì", "Spezza Orde" ma quello più famoso e conosciuto è "Signori del Ferro". Quando ancora le mura erano in costruzione e il Villaggio era scevro di efficaci difese dagli attacchi dei mostri esterni, essi, per tutta la durata della loro realizzazione (cinque anni), respinsero giornalmente gli assalti, difendendo scorte, edifici e popolo.

A loro, in memoria di queste epiche gesta, sono dedicati i cinque ingressi del Villaggio, accostati da grandi torri di avvistamento, detti "i Pilastrì". I loro nomi erano: Demetra, Crono, Hapolyon, Aldebaran e Marduk Pelle-di-Pietra.

Essi erano due Umani, due Hiskos e un Morfico. Le loro armature erano imponenti, forgiate con tecniche particolari perse nel tempo ed erano noti per non utilizzare lo scudo, sacrificato a favore di imponenti armi a due mani, cosa che gli valse il nome di Signori del Ferro. Demetra, Crono e Hapolyon usavano lo spadone, Aldebaran un'ascia bipenne e Marduk un martello da guerra speciale, più simile ad una colonna spinata che ad un'arma vera e propria. Il loro scontro più famoso fu "la battaglia dei cinque cancelli". Le mura erano praticamente ultimate, si stavano terminando di costruire gli ingressi e issare i cancelli, quando Furie Selvagge e Uomini della Palude, vedendosi preclusa ogni possibilità di futuri assalti con l'innalzamento di quelle mura, attaccarono il Villaggio in massa, schierando centinaia di elementi. La battaglia infuriò dall'alba al tramonto, mettendo a dura prova i Difensori del Villaggio, capeggiati dai cinque Signori del Ferro. Grazie al loro coraggio, i costruttori del Villaggio riuscirono a terminare i cancelli e ad issarli, potendo così chiudere gli ingressi. In decine perirono in quella battaglia, tra cui tre dei grandi eroi: Hapolyon, Marduk Pelle-di-Pietra e nei giorni successivi, a causa delle ferite riportate, Crono. Si vocifera siano stati sepolti sotto ogni ingresso, ognuno in quello recante il relativo nome. Solo una targa, una per ogni torre, ricorda i loro nomi e le loro gesta.

Non si sa invece che fine abbiano fatto le loro armi, se siano state sepolte con i loro resti o predate da qualche infame collezionista di cimeli; fatto sta che esse sono considerate artefatti mitici, quasi quanto la loro memoria.

Leggenda dei Signori del Ferro

La quarta Casta (XV anno era di Vexara Parola Tonante)

“Perché esiste la vita? Perché esiste la morte? Lasciamo che siano altri ad occuparsi di tali futili problemi e concentriamoci su questioni più pragmatiche. Perché sono nato con questo dono, mi chiedi? Domanda inutile, chiedi forse ad un uccello perché è nato con le ali? Non ha senso perdere tempo in una ricerca esistenziale quando lo si può passare ad affinare la propria conoscenza dei Venti e la padronanza su di essi. Non vi è nulla che non si possa fare con la preparazione giusta, il mondo è nostro.”

Malagar Yusuf, Stregone

Durante la reggenza del sesto custode, la Morfica Vexara Parola Tonante, capitò un evento senza precedenti. La Stregoneria fece il suo ingresso nel mondo e da quel giorno nulla fu più come prima. Nessuno nel Villaggio era preparato ad un tale accadimento che sorprese tutti, dal più umile dei contadini al più dotto dei Magister. Accadde di notte. Il vento fischiava impetuoso e spazzava senza sosta. Lampi e tuoni ferivano il cielo, onde maestose solcavano le acque della distesa d'acqua salata antistante il Villaggio.

Poi tutto tacque per un attimo, come se ogni cosa si fosse fermata e cristallizzata nel tempo. All'improvviso un boato, come mai orecchio mortale aveva udito, proruppe dalle vastità oscure e incognite delle Lande del Terrore. All'alba un sole malato e stanco sorse dalle acque, a est. I giorni successivi iniziarono a manifestarsi i nuovi poteri, poteri che ancora oggi, dopo tanti anni, rimangono per lo più oscuri e misteriosi. Per studiare e comprendere i nuovi fenomeni venne creata la Casta degli Stregoni ed eletto come Magister uno degli individui che aveva dato prova di aver sviluppato i nuovi e straordinari poteri. Prima sfida: capire da dove provenissero tali poteri e perché certi individui e non altri vengano “scelti”. Purtroppo tale sfida fu tutt'altro che vinta e si è protratta fino al presente.

L'Ambrosia (XV anno era di Vexara Parola Tonante)

“Ambrosia, così è chiamata la risorsa più preziosa per la nostra sopravvivenza, miracolo liquido, emanazione stessa della vita che resiste in queste terre inospitali,

grazie a lei si possono curare le ferite più profonde, per lei siamo disposti a rischiare la vita.”

Massimiano, Cercatore umano

L'Ambrosia è un liquido ambrato e zuccherino dalle capacità curative impressionanti. È il modo più efficace per curare le ferite che si riportano durante gli scontri, senza di lei la vita al villaggio sarebbe finita ormai da tempo; incaricati di trovarne il più possibile sono i Cercatori ma purtroppo -come ogni bene prezioso- essa è estremamente rara. Solitamente viene ritrovata in piccole quantità alle basi delle radici degli alberi più antichi; i primi ritrovamenti di questa sostanza miracolosa avvennero negli anni successivi all'evento che portò alla manifestazione della Stregoneria. Da qui è nata la credenza che, così come Stregoni e Sciamani hanno sviluppato delle capacità speciali dopo tale evento, così anche gli alberi ne sono stati influenzati e hanno cominciato a produrre la tanto desiderata Ambrosia.

Un'altra teoria sviluppata dagli Sciamani, sostiene che l'Ambrosia sia una benedizione degli Antenati. La creazione di tale nettare sarebbe riconducibile infatti ad una delle fasi della Ruota degli Spiriti: la Terra. Gli Sciamani credono inoltre che quegli stessi Spiriti vogliano ancora influire sull'esistenza dei loro compagni di vita, figli ed amici, donando loro le ultime lacrime prima dell'addio definitivo. La verità sull'Ambrosia ancora oggi non si conosce ma qualunque essa sia, non è veramente importante saperla. La cosa indispensabile è averne sempre una scorta al Villaggio: in tanti morirebbero se così non fosse.

La Piaga (XVI anno era di Vexara Parola Tonante)

Dopo appena un anno dalla comparsa della Stregoneria, un altro avvenimento funestò la vita del Villaggio e della reggenza di Vexara. La follia colpì inaspettata una notte.

I Difensori non erano pronti ad affrontare il terrore e la violenza che si riversarono improvvisi sugli abitanti assonnati. Dalle Lande del Terrore un'orda di esseri dalle fattezze da incubo si abbatté sul Villaggio. Questi abomini non assomigliavano a nessuna delle bestie viste sinora nelle Lande del Terrore, esulavano da qualunque racconto o leggenda. Non agivano in base a qualche istinto di sopravvivenza ma solo in base al desiderio di distruggere, uccidere, annientare.

Tutte quattro le Caste si unirono, per la prima volta nella storia del Villaggio, per affrontare una minaccia così feroce. Per due giorni i combattimenti continuarono furiosi ma alla fine gli esseri vennero ricacciati indietro. La situazione era tuttavia critica: centinaia di morti, distruzione in ogni dove e soprattutto la consapevolezza che a prescindere dalla loro natura, quei nemici sarebbero potuti tornare in ogni momento. Molti dei combattenti sopravvissuti presentavano ferite che non sarebbero

guarite mai del tutto, anche se fu soprattutto la mente dei più a risultare incrinata senza possibilità di ritorno. La vita di tutti i giorni iniziò ad essere scandita inesorabilmente dalla paura. Ogni notte avrebbe potuto essere quella giusta per l'arrivo di una nuova orda, ancora più vasta, ancora più famelica. Per dare corpo a questo nuovo nemico fu coniato il termine di Piaga, a simboleggiare un male incurabile e onnipresente, capace di apparire in ogni momento, in ogni luogo, in ogni forma. Negli anni a venire la Piaga prese aspetti diversi. La si poteva distinguere in un tratto di foresta oscenamente e orrendamente deturpato, nell'esplosione di un focolaio mortale di una qualche terribile malattia, in avvistamenti di esseri da incubo nei pressi del Villaggio. Divenne un'entità costante e fisica, dotata di insondabili e terribili scopi, sempre in agguato, in grado di corrompere gli abitanti, spiarli, irretirli, ucciderli, renderli folli e privi di qualsiasi capacità di raziocinio. Con il tempo ed i continui scontri con gli abitanti dell'Insedimento, la Piaga ha saputo evolversi a tal punto da creare manifestazioni di sé sempre più complesse nel modo di agire tanto da aver sviluppato l'uso della parola ed un senso tattico pari a quello dei Difensori.

Rabbia: Testimonianze datano la sua prima apparizione intorno al IX mese del X anno di Afhsan Samireh, in seguito ad un rituale della Piaga compiuto grazie all'aiuto di uno Stregone del Villaggio e sotto il benessere di Urgrund. A differenza delle altre manifestazioni della Piaga, ha un aspetto possente ed il volto pallido come ossa presenta tre profondi solchi verticali, forse prodotti da graffi. L'indole altamente irascibile e distruttiva gli ha conferito tale appellativo da parte degli abitanti dell'Insedimento.

Paura: Nata in seguito al rituale condotto dalla Piaga su Bercleif, appare in una notte di terrore nell'VIII mese dell'XI anno di Afhsan Samireh. Si presenta con lunghe vesti scure sulle quali sono riprodotte inquietanti simbologie scarlatte. Il volto nero come l'abisso è segnato da intricati tatuaggi bianchi, simili a quelli degli Hiskos, che risaltano anche nel buio più assoluto.

La ruota degli Spiriti (XVII anno era di Vexara Parola Tonante)

“Rispetta i defunti, anche coloro che in vita sono state delle persone mediocri, poiché la morte è l'unica cosa che accomuna ogni creatura. Omaggia gli Spiriti, ricorda le loro gesta, per quanto insignificanti, poiché l'oblio è il destino peggiore che possa esistere. Se presterai attenzione ai rituali e rispetterai gli Spiriti di quanti non calcano più la terra, essi ti rispetteranno e ti aiuteranno nel difficile percorso intermedio che è la vita.”

Waruk Vento nei Capelli, Sciamano Morfico

In concomitanza con la manifestazione della Stregoneria in alcuni individui, fecero la loro comparsa anche i primi Spiriti dei defunti. Inizialmente le reazioni furono di orrore e sgomento. Nessuno era pronto a venire in contatto con esseri morti da anni ma dotati ancora di sentimenti, emozioni, desideri. In un primo momento la cosa venne assimilata alla Piaga ma l'idea generale cambiò quando alcuni Sciamani iniziarono a interagire con tali Spiriti. Non solo il dialogo sembrava possibile ma con i giusti accorgimenti, questi Spiriti erano in grado aiutare sensibilmente chi gli dimostrava il giusto rispetto. La loro conoscenza maturata in vita e le loro capacità, avevano sorpassato la cortina della morte e potevano essere messe ancora a disposizione dei vivi. È facile comprendere come la Casta degli Sciamani, dopo questo fatto, acquistò rinnovata importanza e valenza. Il rispetto dei riti funebri non solo si arricchiva di nuovi significati ma diventava condizione necessaria per il pacifico rapporto con gli Spiriti.

Si sviluppò tutta una nuova branca di studi incentrata sul culto dei morti, sulla corretta esecuzione delle cerimonie funebri, sul mantenere vivo il ricordo dei trapassati. Preservare i luoghi di sepoltura divenne più che mai basilare; fu codificata la nuova prassi per le esequie e di conseguenza, vennero creati tre nuovi cimiteri nei pressi dei vertici del Villaggio. Questo perché, man mano che aumentavano i rapporti con gli Spiriti, risultò evidente che in ognuno di loro esisteva una parte dominante: quella razionale, quella emotiva o quella più pragmatica e legata alle attività svolte in vita. Iniziò a farsi largo una nuova idea, idea che negli anni venturi prese forma come "Ruota degli Spiriti". Il rispetto di tale filosofia si pose alla base della casta degli Sciamani e farla rispettare divenne uno dei loro principali compiti.

L'Insedimento (l'anno era di Vittoria Indomita)

La comparsa della Piaga, di un nemico tangibile e allo stesso tempo così sfuggente, portò nuove paure e nuovi interrogativi. Cosa significava tutto ciò? Era legata in qualche modo alla comparsa dei poteri stregoneschi che erano avvenuti in certi individui? Una cosa era certa, le risposte non sarebbero arrivate dal cielo. Forse la risposta si trovava da qualche parte nelle Lande del Terrore ma senza un punto di partenza era come cercare un ago in un pagliaio, per di più in fiamme. Il nuovo custode, succeduto a Vexara ebbe un'illuminazione. Le rovine che sorgevano a poche miglia dal Villaggio erano sempre state viste come un mistero, qualcosa avvolto nel mito. E se la Piaga fosse già comparsa nel mondo in passato e fosse stata responsabile della scomparsa di coloro che costruirono tali rovine? Sarebbe potuta sembrare una congettura forzata ma in quel momento nessuno trovò un'alternativa altrettanto valida. Fu presa quindi la decisione di costruire un avamposto in prossimità delle rovine, collegato al Villaggio da piste sicure e battute, rifornito costantemente di viveri e di tutto il materiale necessario. I primi ad andare

furono i Difensori e i Cercatori, per scovare luoghi adatti a costruire gli edifici e per mettere in sicurezza l'area. Una volta fatto ciò, anche Stregoni e Sciamani furono mandati nell'avamposto, a cui fu dato il nome di Insediamiento.

La perlustrazione delle rovine iniziò sistematica e frenetica, in cerca di qualunque indizio potesse far luce sulla Piaga. Vennero costruite nuove strutture all'ombra di quelle preesistenti, per ospitare i nuovi arrivati. I primi edifici furono preposti a ospitare i membri delle quattro Caste, ricalcando quelli presenti nel Villaggio. Lo scopo di tale ricerca era così importante che persino i Magister decisero di spostare la loro sede dal Villaggio all'Insediamiento, lasciando là i loro secondi, i Vicari, a gestire le Caste.

I primi anni passarono senza grossi risultati o sorprese ma le cose cambiarono di colpo al quinto anno di vita dell'Insediamiento. La Piaga colpì inesorabile, falciando la quasi totalità dei presenti. Un'ondata di creature abominevoli attaccò l'Insediamiento e questo fu solo l'inizio. I corpi dei defunti, lasciati a sé stessi e non seppelliti correttamente, fecero sì che gli spiriti irrequieti e vendicativi si impossessassero dei viventi, spingendoli a combattere l'uno contro l'altro, fratello contro fratello, amico contro amico. In quell'occasione, solo l'intervento massiccio degli Sciamani e la morte di molti di essi permise di arginare la situazione, riportandola entro limiti di guardia. L'evento lasciò comunque un segno profondo nella mente dei presenti, facendogli assaggiare per la prima volta la devastante potenza degli Spiriti.

Nessuna notizia dall'Insediamiento (X anno era di Afhsan Samireh)

Duecento anni sono passati da quando Arturo divenne il primo Custode. I rapporti tra Insediamiento e Villaggio non si sono mai interrotti durante questo periodo, almeno fino all'inizio del decimo anno di reggenza di Afhsan, quando capitò un evento strano. Il lunedì di ogni settimana, membri della Casta dei Cercatori erano soliti scendere sino al Villaggio per recuperare le provviste necessarie all'Insediamiento. Questo via vai era continuato senza sosta sin dalla costruzione dell'Insediamiento stesso, persino quando la Piaga lo aveva colpito ferocemente anni prima. Il primo lunedì del III mese però, nessun Cercatore giunse sino al Villaggio. Vennero subito convocati i Rappresentanti delle quattro razze e i Vicari delle Caste. Era un evento nuovo e sconcertante.

Fu deciso di attendere fino al giorno dopo, dopotutto dietro il ritardo potevano esserci decine di motivazioni valide. La notte passò con trepidazione e inquietudine. Il giorno dopo, come tutti purtroppo temevano negli angoli più oscuri del loro cuore, nessun Cercatore comparve. Il panico si diffuse rapido come una freccia scoccata da un arco. Otto volontari, due per ogni Casta, furono mandati all'Insediamiento per capire cosa fosse successo. La loro partenza avvenne nel cordoglio generale e nel timore

più cupo. Un violento temporale esplose subito dopo che gli otto ebbero abbandonato il Villaggio, piogge torrenziali come non se ne vedevano da parecchi decenni scesero dal cielo. L'acqua continuò a cadere per giorni ininterrottamente, causando persino l'esondazione di uno dei due fiumi che circondano il Villaggio, costringendo ogni abitante a dare il proprio aiuto per scongiurare il peggio. Il lavoro, già di per sé pesante, era reso ancora più gravoso dallo stato d'animo generale, plumbeo così come le nubi che continuavano a sovrastare l'abitato. Dopo sette giorni il temporale scemò, facendo posto a un pallido e debole sole invernale. Nessuno però aveva la forza per gioire. Per tutto questo tempo le vedette si erano date il cambio senza sosta, sfidando i rigori del tempo atmosferico, nella speranza di intravedere qualcuno tornare dall'Insedimento, speranze che tuttavia erano risultate vane sino ad allora.

Trascorse due settimane dalla partenza degli otto, le campane delle torri di guardia iniziarono a suonare febbrili. In molti si precipitarono nei pressi del cancello posto in direzione dell'Insedimento, trepidanti all'idea di veder tornare i loro cari, mentre quello che videro fece gelare il sangue a tutti i presenti. Uno degli otto membri partiti, Crizia degli Stregoni, fece il suo ingresso al Villaggio barcollante e febbrile, lo sguardo perso nel vuoto; il suo corpo era pieno di ferite, nessuna tuttavia mortale. Dopo le prime cure, i quattro Vicari cercarono di parlare con lei, non riuscendo purtroppo a cogliere alcuna parola intellegibile. Le uniche cose che riuscirono ad ottenere furono suoni gutturali e spasmodici, gemiti inframezzati a parole balbettate in chissà quale lingua sconosciuta. Col passare dei giorni la giovane, nonostante le cure, continuò a mostrare segni di malessere evidenti, brividi freddi, convulsioni improvvise e in più di un'occasione arrivò persino a tentare di graffiarsi via gli occhi dal volto. I quattro Vicari si riunirono. Era evidente che nessuno sarebbe più tornato dall'Insedimento. Era probabile anzi che non vi fosse più nessuno al suo interno, o almeno non vivo, Magister inclusi.

La situazione era critica. Le alternative erano due, abbandonare l'Insedimento a se stesso e attendere qualunque cosa ne avesse causato la rovina o rimboccarsi le maniche e sfidare l'orrore dell'ignoto, consapevoli che avrebbe potuto significare la morte di altri abitanti. Se anche il Villaggio fosse stato colpito, sguarnirlo poteva significare la fine di tutto. Non si potevano sacrificare altri membri delle Caste in una missione potenzialmente senza ritorno. Fu infine raggiunto un compromesso: i quattro Vicari, divenuti a loro volta Magister, avrebbero condotto un gruppo di abitanti del Villaggio all'Insedimento. Così, dopo aver nominato dei Vicari che portassero avanti i compiti delle Caste al Villaggio, in accordo con i Capirazza, i quattro Magister varcarono la porta diretti verso l'Insedimento. Con loro vi erano alcuni abitanti desiderosi di mettersi alla prova, di dimostrare qualcosa agli altri e a sé stessi o semplicemente di dare un senso alla propria esistenza. Davanti a loro si stagliava cupo all'orizzonte il profilo delle colline su cui sorgevano le rovine e l'Insedimento. Una leggera nebbia ammantava la visione come a rimarcare l'ignoto

verso cui il gruppo si apprestava a partire.

A guidare la spedizione furono Castore dei Difensori, Obed dei Cercatori, Bercleif degli Stregoni e Nadir degli Sciamani. Con loro, molti giovani membri delle Caste, desiderosi di mettersi alla prova e di scoprire cosa fosse accaduto, si misero in marcia. Arrivati all'Insedimento, scoprirono l'atroce verità dietro al silenzio prolungato. Gli abitanti erano stati trucidati o resi folli da un violento attacco della Piaga. Da quando l'Insedimento era stato fondato, non si era mai visto un attacco di simili proporzioni. I nuovi arrivati si scontrarono con alcuni sopravvissuti, tra cui lo stesso Harald, Magister dei Difensori, divenuti del tutto privi di senno in seguito agli orrori visti. Ritrovarono anche Iperione, Magister degli Stregoni, anche lui impazzito. Non si rivelò una minaccia in principio ma si persero le sue tracce dopo poche ore, in seguito ad una spedizione organizzata nella Città Sepolta. Oltre ai morti e ai folli, i nuovi arrivati trovarono anche altro. Si imbattono in sei persone, del tutto disorientate e allucinate, che asserivano di provenire da un "altro mondo", qualunque cosa volesse dire. Unica certezza era la totale alienità dei modi e delle usanze di queste sei persone.

I mesi che seguirono furono una sfida continua per i nuovi abitanti dell'Insedimento. Da una parte dovettero ricostruire faticosamente ciò che la Piaga aveva distrutto, dall'altra dovettero difendersi notte e giorno contro le minacce delle Lande del Terrore. La determinazione dimostrata dai nuovi venuti però resistette alle minacce. Con il passare dei giorni le Caste ripresero il loro ruolo di difesa e guida, iniziando ad attirare altri abitanti del Villaggio desiderosi di uscire dalla "tranquilla monotonia" che aveva contrassegnato le loro esistenze fino a quel momento. Le pattuglie nelle Lande del Terrore ripresero, così come gli studi degli Stregoni e degli Sciamani. L'esplorazione della Città Sepolta ricominciarono, aumentarono soprattutto dopo il ritrovamento di una misteriosa porta ermeticamente chiusa. Dopo varie discussioni fu deciso di tentare l'apertura, anche grazie alle testimonianze portate dagli Sciamani. Essi sostennero infatti che era stata Afhsan Samireh stessa a indicare ad Argha, la vecchia Magister della Casta, dove trovare la porta e come aprirla. Il primo tentativo non andò a buon fine: non appena la porta fu aperta, Spettri e Fantasmi si riversarono nella Città Sepolta e nell'Insedimento. Questo però non fece perdere d'animo gli abitanti. Spedizioni e studi in merito vennero intensificati e, grazie agli sforzi congiunti di Sciamani e Stregoni, si riuscì ad aprire la porta in relativa sicurezza e a iniziare l'esplorazione di quello che giaceva dall'altra parte. Nel frattempo al Villaggio in molti iniziarono a mostrare malcontento per la politica libertina assunta dai Magister, i quali sembravano avere più a cuore l'esplorazione e la ricerca di nuove conoscenze, piuttosto che la salvaguardia e il bene dell'Insedimento e del Villaggio. Fu richiamato il Magister Obed al Villaggio, in seguito all'apertura dell'inchiesta su una spedizione condotta da lui stesso in passato, costata la vita di tutti i Cercatori al suo seguito. Obed fece ritorno dopo un

mese all'Insedimento ma in molti ebbero la sensazione che l'inchiesta fosse solo una scusa usata per allontanarlo.

Gli attacchi della Piaga continuavano incessanti, ogni volta più irruenti e più organizzati. Passò poco perché si iniziasse a temere che la Piaga avesse subito un cambiamento, si fosse in qualche modo evoluta. Gli Sciamani iniziarono a parlare di strani turbamenti in seno alla Ruota degli Spiriti, qualcosa accaduto anni prima che presto si sarebbe scatenato in tutta la sua forza. Arrivarono a sostenere che lo Spirito del Presente non facesse più parte della Ruota e che presto ci sarebbero state forti conseguenze per tutti. Tali paure arrivarono anche al Villaggio, ma furono viste con sospetto. In molti iniziarono a sostenere che gli Sciamani avessero perso di vista il loro scopo principale di guardiani e si stessero dedicando a folli teorie sostenute da false ipotesi. Le voci infamanti che già da qualche tempo serpeggiavano al Villaggio, per cui gli abitanti dell'Insedimento avrebbero perso di vista il loro scopo originario, trovarono un ulteriore supporto. I Capirazza decisero quindi di richiamare i Magister dei Difensori, Stregoni e Sciamani presso il Villaggio, per rendere conto del loro operato. In loro assenza sarebbero intervenuti dei supervisor, ognuno per Casta, per capire fino a che punto le voci fossero vere. Solo Obed non fu richiamato presso il Villaggio, rimanendo di fatto l'unico Magister presente all'Insedimento.

La permanenza di tali supervisor durò appena un giorno: una calda sera dell'ottavo mese dell'anno, vide il ritorno dei tre Magister mancanti, scortati da alcuni uomini dell'Insedimento. Erano feriti, esausti. Dissero di essere stati catturati da misteriosi individui subito dopo l'udienza coi Capirazza, per poi essere tenuti prigionieri e torturati. Solo l'intervento di alcuni valorosi uomini dell'Insedimento fece sì che non morissero tra atroci agonie. Lo sdegno per ciò che era successo spazzò l'Insedimento come un forte vento. I supervisor arrivati vennero additati come responsabili di quanto successo e, dopo dei sommari processi, messi a morte per ordine degli stessi Magister, Obed in primis. Fu durante l'interrogatorio di questi supervisor che per la prima volta emerse la parola "Retrivi". Quello che raccontarono fu che esisteva da anni un gruppo occulto nel Villaggio, di cui facevano parte molti membri influenti, il quale aveva lo scopo di mantenere lo status quo con ogni mezzo e scoraggiare qualsiasi pratica di esplorazione e scoperta. Pur di raggiungere questo scopo, il gruppo dei Retrivi non si sarebbe fermato davanti a nulla, arrivando addirittura all'omicidio. Per assicurarsi il controllo del Villaggio, questo insieme di persone poteva contare sull'appoggio persino di alcuni Capirazza, nonché dei folli esperimenti praticati su ignari abitanti del Villaggio. Emersero due nomi legati a questa truce pratica: quello di Iperione, ex Magister degli Stregoni scomparso ad inizio anno e quello di Paracelso, stimato alchimista dei Cercatori, ucciso qualche mese prima all'Insedimento ad opera di ignoti.

Le accuse mosse erano molto grandi ma non esistevano prove certe, eccetto dei racconti estorti con la tortura. Questa fu la goccia che fece traboccare il vaso. Al Villaggio, la morte dei supervisor fu presa come un chiaro segnale che oramai i

Magister e i loro discepoli erano fuori controllo: bisognava intervenire. I Capirazza dei Morfici, degli Umani e degli Edhel votarono per la soluzione estrema. Solo Esempio degli Hiskos non si schierò contro l'Insediamento. Urgrund dei Morfici tentò un ultimo incontro per riportare alla ragione i membri dell'Insediamento e farli desistere dalle loro folli paranoie. Ma a nulla valse. Oramai Insediamento e Villaggio sembravano marciare su strade differenti e la cosa era acuita dai sospetti paranoici che a comandare tutto vi fosse questo occulto gruppo chiamato dei Retrivi. Con il fallimento di Urgrund, il Villaggio decise di inviare i Difensori all'Insediamento per riportare alla ragione, con la forza se necessario, gli abitanti. Quando arrivarono però, trovarono l'Insediamento deserto, salvo un Difensore. Costui disse che in fretta e furia gli abitanti dell'Insediamento, guidati dai Magister, erano partiti verso ovest per evitare il confronto con il Villaggio. Per quanto strano e inverosimile ciò corrispondeva a verità.

Per due settimane gli abitanti dell'Insediamento marciarono verso le montagne a ovest, andando ben al di là di ogni gruppo che si era avventurato in precedenza nella Lande del Terrore. Persino l'Errante, l'essere che più di tutti ispirava curiosità negli abitanti del Villaggio, si unì alla spedizione. Castore, Bercleif e Nadir guidarono il gruppo tra mille avversità fino al ritrovamento più inaspettato di tutti: un forte di pietra nel bel mezzo delle Lande del Terrore, distante centinaia di miglia dal Villaggio. Non fu questo però l'aspetto più sorprendente. Infatti il forte era abitato da altri uomini che sostenevano di provenire da una civiltà situata ancora più a ovest e di essere lì per affrontare una prova, per dimostrarsi degni agli occhi dell'Entità Suprema.

Nel frattempo al Villaggio le cose erano cambiate. Firouz, il Conciliatore degli Edhel, partì senza fare parola a nessuno, deciso a mettersi alla ricerca dei Magister per conto suo. Con il passare dei giorni e nessun segno da parte degli abitanti dell'Insediamento o di Firouz, iniziò a farsi strada l'idea che avessero incontrato la morte nelle Lande del Terrore. Nuovi uomini vennero inviati a presidiare l'Insediamento, tra cui Obed, unico Magister a non essere partito con gli altri. Dopo un mese di assenza, tra lo stupore generale, fece ritorno Firouz al Villaggio con importanti notizie. Correva il dodicesimo mese dell'anno. Egli riportò agli altri Capirazza dell'esistenza di una nuova civiltà al di là delle Montagne e come prova presto sarebbero arrivati all'Insediamento quattro membri di questa nuova civiltà, insieme a coloro che se ne erano andati un mese prima. Di fronte alla portata di tale notizia il Re degli umani decise di ritirare il proprio appoggio alla soluzione definitiva votata il mese prima. Solo Urgrund rimase fermamente dell'idea che gli abitanti dell'Insediamento si fossero spinti troppo oltre per essere perdonati come niente fosse. Il Consiglio dei Capirazza però, optò per una soluzione diversa. Prima di fare qualunque cosa, la presenza di questi nuovi uomini avrebbe dovuto essere comprovata.

Quando i Magister e i loro compagni di Casta tornarono all'Insediamento non trovarono i Difensori ad attenderli come temevano, ma solo Obed e pochi altri. La

presenza dei nuovi uomini trovati a ovest, i quali chiamavano se stessi “Zeloti”, aveva permesso a Firouz di negoziare la pace finché non fossero arrivati degli emissari dal Villaggio per comprovare la loro presenza. Prima che ciò potesse avvenire però, l’Insedimento fu attaccato da esseri mostruosi e abominevoli. A comandarli vi era Urgrund in persona. Come se ciò non bastasse, intervenne anche la Piaga -richiamata dallo stesso Urgrund, a detta dei testimoni-. La battaglia fu breve ma cruenta. Al termine dello scontro, Urgrund venne catturato, con l’accusa di aver stretto patti con la Piaga e di far parte del gruppo dei Retrivi. Anche il Magister Obed fu catturato, anche lui accusato di far parte dello stesso gruppo. Non rimase però prigioniero a lungo e riuscì a scappare la sera stessa.

La presenza degli Zeloti venne confermata ai Capirazza che ritirarono definitivamente l’ordine di marciare sull’Insedimento. Due giorni dopo l’attacco di Urgrund, per la gravità delle accuse pendenti sulla sua testa, egli fu processato per ordine dei Capirazza rimanenti. Per l’occasione venne ideato un nuovo metodo di giudizio. Un giudice, proveniente dal Villaggio, avrebbe ascoltato le varie accuse mosse contro l’imputato e raccolto eventuali prove a favore dell’innocenza. Al termine del processo, Urgrund fu trovato colpevole delle accuse mosse contro di lui e non solo di far parte dei Retrivi ma di esserne a capo, cosa che dimostrò che le paure degli abitanti dell’Insedimento erano giustificate. Non emerse chiaramente tuttavia, di che natura fosse il suo rapporto con la Piaga ma fu comprovato ufficialmente il suo rapporto con essa. Urgrund fu immediatamente spogliato del titolo di Guardiano dei Morfici e fu decretata la sua morte, nonostante godesse ancora di molti agganci e amicizie tra i Morfici del Villaggio.

Lo stesso giorno del processo, un altro avvenimento funestò l’Insedimento. Castore, sceso nella Città Sepolta per scortare una spedizione a difesa degli Zeloti, perse la vita in modo tragico, combattendo contro la Piaga. Con la morte di Castore e la fuga di Obed, solo due Magister rimasero in carica, tutt’altro che senza problemi. Bercleif infatti era tornato molto indebolito dal viaggio verso ovest, mentre molte voci volevano Nadir con un piede già nella fossa, in seguito ad un rituale stregonesco fallito. Su quest’ultimo, inoltre, pendeva la pesante accusa di aver usato i suoi poteri sciamanici per riportare in vita un uomo morto da poco: Mercurio degli Ombrosi; accuse acute dal fatto che proprio Mercurio avrebbe aiutato Obed a scappare.

Il Tempio (XI anno era di Afhsan Samireh)

L’undicesimo anno di Afhsan Samireh si aprì con una situazione di relativa calma, anche se molte erano le questioni rimaste insolite. La condanna a morte di Urgrund, ucciso in un duello rituale per mano di Donkhor Pinna Torva, portò all’elezione di un nuovo Guardiano tra i Morfici, il primo dopo lunghi anni. Il nuovo Guardiano, il maride di nome Verkan Luce Curiosa non fu accolto da tutti Morfici con serenità. In molti,

soprattutto quelli più legati a Urgrund, vedevano nel nuovo Guardiano un indegno sostituto e non tardarono a far sentire il proprio disappunto. Scoppiarono dei tumulti molto violenti nelle comunità dei Morfici e più di una volta i Difensori furono costretti a intervenire. Lo scandalo dei Retrivi aveva gettato una pesante ombra sul Villaggio. Quella che si credeva solo una paranoia creata dagli abitanti dell'Insedimento per coprire le loro mancanze, si era invece dimostrata una cupa realtà.

A tutti questi problemi si aggiunse la situazione non rosea in cui versavano la maggior parte delle Caste nell'Insedimento. Castore, il coraggioso Magister Difensori, era caduto in battaglia contro la Piaga. Obed dei Cercatori era stato dichiarato colpevole di collusione con i Retrivi e ricercato per subire la giusta punizione. Bercleif lo Stregone si era ammalato dopo esser tornato dal viaggio verso Ovest e le sue condizioni sembravano ogni giorno più precarie. Nadir degli Sciamani sembrava perdere parte della propria vitalità ogni giorno che passava. Come se non bastasse, su quest'ultimo gravavano pesanti accuse di pratiche poco chiare in ambito dello spiritismo. Per far fronte a questa situazione, i Capi della Caste avevano deciso di inviare all'inizio dell'XI anno i Vicari all'Insedimento, per sovrintendere alle Caste. Solo la Vicaria degli Sciamani era rimasta al Villaggio, ma presto sarebbe stata costretta a raggiungere i suoi colleghi. I membri delle Caste dell'Insedimento non erano però rimasti fermi. Dopo gli eventi accaduti nell'ultimo anno, uniti da decine di battaglie e avversità, cominciarono in autonomia a proporre una o più persone che avrebbero sostituito i Magister assenti. Inizialmente i Vicari si limitarono ad osservare, riferendo fedelmente ogni cosa ai Capi e aspettando direttive da questi.

Nonostante tutto, vi erano anche note positive. In tre mesi la Piaga non si era fatta più vedere e l'Insedimento stava vivendo un periodo di relativa calma, sfruttato dai suoi abitanti per ricostruire e riorganizzarsi. I quattro nuovi venuti da Ovest, chiamati Zeloti, avevano ricevuto il permesso di sfruttare un edificio dell'Insedimento per riunirsi, edificio che è stato definito poi Tempio.

Il primo evento che funestò questa tranquillità fu l'arrivo di un contingente armato, proveniente dalle stesse terre degli Zeloti. A guidare il gruppo vi era il Maresciallo Enrico Il Leone, padre di Tancredi. A quanto pare il loro arrivo fu possibile grazie ad una Reliquia in loro possesso che gli permise di attraversare i cunicoli sotterranei della Città Sepolta rimanendo indenni dalle minacce lì presenti. Insieme a questi armati vi era un'ambasciatrice che aveva il compito di avviare le trattative con i Capi del Villaggio. La stessa notte la Piaga, dopo mesi di apparente silenzio fece la sua mossa, attaccando e sfruttando anche alcuni abitanti dell'Insedimento, ridenominati poi con il termine "Corrotti": per oscuri motivi dopo essere caduti sotto gli attacchi della Piaga vengono misteriosamente risparmiati e in qualche modo resi inconsci di questo terribile legame che li porta a compiere azioni e atti contro ogni loro volontà, senza lasciar traccia alcuna nella loro memoria.

Bercleif venne catturato ed utilizzato come sacrificio in un rituale condotto dalla stessa Piaga. Il giorno successivo fu rinvenuto il cadavere senza vita dello Stregone;

un'altra Casta perdeva il suo Magister.

Fu lo stesso Re umano Romualdo a ufficializzare la nomina dei nuovi Magister; per i Cercatori Desdemona degli Ombrosi, per gli Stregoni Tisifone Brando, per gli Sciamani Pantea e per i Difensori Fajard. I nuovi Magister furono messi immediatamente alla prova da una grande sfida: Il libro di Maerwald, il Primo Stregone. Tale oggetto si trovava in possesso dell'Errante; come ciò fosse accaduto è avvolto nel mistero. Questa potente testimonianza del passato attirò le attenzioni di Iperione Brando, di cui si erano perse le tracce da parecchio tempo. Al termine di una giornata di scontri Iperione riuscì a rapire l'Errante insieme al Libro di Maerwald. Unica nota positiva della giornata fu il ritrovamento della Conciliatrice Edhel Jamila, precedentemente rapita dai Retrivi. Il salvataggio fu compiuto da Mercurio degli Ombrosi.

Passò un mese in cui Sciamani e Stregoni cercarono di ideare un rituale per localizzare la posizione dell'Errante, così da poterlo salvare. L'esito del rituale fu positivo e in seguito a questo gli abitanti dell'Insedimento decisero di organizzare una spedizione di recupero nelle Lande del Terrore. La missione fu un totale disastro; durante il tragitto furono attaccati da Uomini Palude e alcuni "Evoluti", nome dato ai protetti di Afhsan Samireh e la cui esistenza era stata scoperta da nemmeno un anno. Se in un primo momento il loro atteggiamento sembrò diffidente ma non ostile, ora la situazione era cambiata. I protetti di Afhsan Samireh attaccarono in massa l'Insedimento e fu necessario un cruento scontro per ricacciarli. La stessa Pantea, Magister degli Sciamani, perì quel giorno, anche in seguito all'incompetenza dimostrata dalla Magister degli Stregoni Tisifone Brando. Fatto che le costò la carica in favore di Pittaco. Avvenne un cambio al vertice anche nelle Caste di Cercatori e Sciamani. Per i primi divenne Magister Mercurio degli Ombrosi e per i secondi Ravan Shaheen.

A causa del fallimento della missione di salvataggio dell'Errante e dell'attacco degli Evoluti, si inasprirono maggiormente i rapporti tra Insedimento e Villaggio. Nonostante la sconfitta riportata dagli Evoluti, i loro attacchi continuarono verso l'Insedimento anche nel VI mese ma vennero fermati dal ritorno dell'Errante che si presentò in compagnia di alcune persone. Tra di loro vi era Afareen, scomparsa ufficialmente dall'Insedimento l'anno precedente, orribilmente deturpata. La giovane si era autoinflitta alcune mutilazioni per meglio rappresentare tutte le razze oltre quella di appartenenza. Ciò causò sgomento e orrore al Villaggio tanto da richiamare l'attenzione dei Capirazza. La comparsa dell'Errante creò non poco scompiglio e le persone che arrivarono insieme a lui furono condotte al Villaggio per meglio capire chi fossero e farle subito sottoporre al Rito di Iniziazione. Nello stesso periodo un altro nefasto evento scosse gli abitanti dell'Insedimento, la morte di Nadir precedentemente rilasciato su ordine di Pantea.

Dopo tutti gli attacchi subiti da parte dell'Insedimento, fu evidente che le difese

andavano potenziate. Il Magister Fajard decise di organizzare un'esercitazione collettiva coinvolgendo anche alcuni membri del Villaggio. Questo avrebbe dovuto rafforzare l'unione delle Caste e migliorare la coordinazione in battaglia tuttavia quella che nacque come esercitazione terminò in un grave scontro tra gli abitanti del Villaggio e dell'Insedimento. Questo avvenimento portò i Capirazza a dubitare seriamente sul futuro dell'Insedimento. Solo Esemio, pur condividendo i timori degli altri Capirazza, decise di mettersi in gioco di persona e raggiungere l'Insedimento per spronare gli abitanti. I risultati da conseguire erano molteplici: ristabilire ordine e legge, fare in modo che tutti gli avvenimenti dell'Insedimento venissero riportati correttamente, trovare una soluzione alla condizione dei Corrotti dalla Piaga. Il primo scoglio da affrontare fu proprio l'Errante; da tempo era palese la sua natura di Stregone privo di Marchio. Gli venne offerta la possibilità di rimanere all'Insedimento e sottoporsi al Rito della Marchiatura o essere esiliato. Scelse l'esilio.

La Piaga fece la sua ricomparsa, mutata nell'aspetto, mostrandosi in tutto il suo orrore. Nell'VIII mese l'incubo divenne carne dando forma al terrore più profondo dell'Insedimento e prendendo il nome di Paura. La sera del suo arrivo tutti gli abitanti vissero uno stato di allucinazione collettiva, comprendendo i più oscuri timori di chi vi si trovava all'interno. Esperienza che si concluse con l'apparente morte dell'intero Insedimento. Solo pochi abitanti mantennero la mente lucida, alcuni per via dell'intervento di Iperione. Il giorno successivo, sotto la guida di Esemio, l'Insedimento cercò di rimettersi in sesto a fatica. La situazione già di per sé critica, precipitò all'arrivo Iperione, deciso a porre le sue condizioni sull'Insedimento, volendolo solo per sé, libero dalle influenze del Villaggio e per suggellare questa richiesta chiese la testa di Esemio. Gli abitanti rifiutarono, dando inizio ad una sanguinosa lotta contro gli ultimi suoi esperimenti. Lo scontro non fu ad armi pari, vista la sua alleanza con lo Spirito del Presente ed alcuni membri dell'Insedimento. Al termine dello scontro Iperione ebbe la peggio, lasciando agli abitanti il gravoso compito di fare giustizia su coloro che lo avevano appoggiato. Dei sei accusati, due fuggirono durante lo scontro, Fosco Colledebano e Stefano Iseldi, mentre gli altri quattro furono processati: Rhaenyra e Tancredi vennero giudicati colpevoli e giustiziati mentre Tisifone Brando e Maximilian dei Mecenati vennero assolti poiché innocenti.

Gli avvenimenti dell'ultimo mese gravavano sulla salute di Fajard, rimasto ancora preda degli incubi di Paura. Al suo risveglio portò con sé alcune manifestazioni della Piaga, che presero le sembianze del Conciliatore Firouz ed alcuni suoi uomini. Nel frattempo una spedizione si faceva strada in un terreno ancora sconosciuto, chiamato "Oltre il Velo". Lo scopo della missione fu quello di trovare un metodo per curare i Corrotti dalla Piaga, sotto pressante spinta di Esemio. Vi parteciparono Sciamani, Stregoni e Zeloti, cercando un modo per estirpare la corruzione. Purtroppo questo comporta il condurre la Piaga stessa "Oltre il Velo", rendendo la

cura troppo rischiosa. Quel giorno la Piaga ebbe per la prima volta accesso ad un luogo a lei precluso, dividendosi su due fronti, da una parte cercando di accedervi nuovamente e dall'altra assaltando l'Insedimento e corrompendo quante più persone possibili.

Al IX mese, ancora in cerca di un metodo sicuro per curare i Corrotti dalla Piaga, gli Zeloti si affidarono all'Entità Suprema, che li guidò verso la costruzione di una "reliquia sacra" e per completarla vennero indirizzati ad una torre, vecchia dimora dell'Errante ed i suoi protetti. Lo stesso giorno, gli antenati rivelarono agli Sciamani la presenza di un'altra entità rifugiata tra quelle stesse mura: lo Spirito del Presente, la cui assenza dalla Ruota è considerata la causa degli attacchi della Piaga, oltre che aver plagiato la mente di Iperione. Dopo il calar del sole, con l'Insedimento pronto a partire, una violenta tempesta si abbatté sulla torre. Una volta placatasi quest'ultima acquistò delle sembianze mai viste prima, lasciando sgomento negli abitanti.

Guidati da Esempio, una spedizione formata da Insedimento e Villaggio stabilirono un accampamento nei dintorni apprestandosi a conquistare la torre. Il Presente, indebolito dalla morte di Iperione, cercò un nuovo corpo, stringendo un patto con il fuggitivo Stefano Iseldi, mutando la torre stessa con i suoi ricordi, creando non poche difficoltà per entrare. Arrivati all'interno, gli Zeloti si misero in azione per cercare il pezzo mancante della reliquia. Una volta completata, la utilizzarono anche senza le dovute conoscenze, entrando accidentalmente in contatto con l'entità dominante del luogo: il Presente. Lo Spirito propose loro un aiuto contro la Piaga, in cambio del mantenimento della sua condizione attuale, ovvero al di fuori della Ruota. L'Unione fra lo Spirito del Presente e il corpo di Iseldi non attirò soltanto gli abitanti del Villaggio e dell'Insedimento, ma anche l'attenzione della Piaga che da sempre lo aveva avuto come principale obiettivo.

Ci furono numerosi scontri e perdite che costrinsero gli abitanti dell'Insedimento a scegliere fra una delle due fazioni createsi. La tragica situazione portò i Magister a confrontarsi a lungo sul da farsi, arrivando ad accettare la disperata proposta dell'Istruttore sciamano Bartolomeo Del Magno appoggiato dalla sua Magister: indebolire entrambe le fazioni portandole allo scontro ed avere il tempo necessario per mettere in salvo gli abitanti dell'Insedimento. Sfortunatamente non tutto andò come sperato, il Presente scoprì l'inganno trascinando via con sé le Essenze dei responsabili di tale atto e di chi era accorso in aiuto: i Magister Shaheen e Pittaco, l'Istruttrice Raja e lo Sciamano Ottavio dei Ferroardente. Lo Spirito messo così alle strette fece scomparire Paura, quest'ultimo impegnato nello scontro con gli abitanti dell'Insedimento. Nel frattempo Rabbia, approfittando della fuga del Presente, decise di seguirlo facendo perdere le sue tracce. Durante la ritirata dell'Insedimento Bartolomeo utilizzò la reliquia degli Zeloti per oltrepassare il Velo, cercando disperatamente di recuperare le persone scomparse addentrandosi nel dominio dello Spirito del Presente.

Come da lei stessa annunciato, la Custode Afhsan Samireh era in fin di vita da tempo e scelse fra i suoi reietti un nuovo corpo che potesse ospitare lo Spirito dell'Equilibrio, ma questa unione venne distorta dall'odio e dal rancore che gli Evoluti provavano per il Villaggio. Sul finire dell'anno proprio il Villaggio è stato vittima di feroci attacchi da parte degli Evoluti, in cui trovarono la morte svariate persone tra cui il Vicario degli Stregoni Merlino, scontri che non tardarono ad arrivare all'Insediamiento. Ciò creò molto disordine ed ostilità negli stessi abitanti al tal punto che una sommossa incoraggiata da un sentimento di vendetta verso i cittadini caduti per mano degli Evoluti, cercò di trovare ogni colpa nei bambini protetti e ricondotti al Villaggio dall'Errante. In quei giorni di tumulto fu proprio lui a farsi nuovamente vivo all'Insediamiento, portando con sé i corpi delle persone le cui Essenze erano in mano al Presente, consegnate poi alla casta Sciamani.

La scia dei conflitti arrivò alle porte dell'Insediamiento, guidata dall'Equilibrio. Lo Spirito non abitava più il corpo della Custode Afhsan Samireh, due membri degli Evoluti erano il suo contenitore fisico ora ed erano mossi da grande ira, manifestando apertamente di voler distruggere ogni cosa. Nonostante l'aggressività dimostrata, lo scontro tardava a scoppiare, questo perché l'intenzione primaria dell'Equilibrio era di trovare un nuovo corpo privo di quel profondo risentimento che turbava la sua Essenza. Il suo sguardo si posò sull'Errante. Era una situazione di stallo per il vecchio mercante, da una parte gli Evoluti volevano il suo corpo, dall'altra si trovava dentro l'Insediamiento dal quale era stato esiliato e che di certo non avrebbe garantito la sua protezione di fronte ad un attacco del genere. Ancora scosso per la notizia della morte dei suoi protetti al Villaggio, l'Errante decise di andare con gli Evoluti, insieme ad Alakai che fu scelta per bilanciare la propria Essenza. Ottenuto quello che volevano, il rinnovato Spirito ed i suoi Evoluti se ne andarono, lasciando un monito; da quel momento non avrebbe più contribuito a sorreggere le trame del tempo. Il Presente era ancora fuori dalla Ruota e gli abitanti avevano tramato con esso pur di vivere ancora nel mondo da loro conosciuto, ma nel destino di tutti non vi è che la morte insieme alla vecchia Ruota, in attesa di una rinascita. Nel frattempo una spedizione venne organizzata dal Borgomastro Majida Savarry e dal sergente in comando Noah, per recuperare l'Istruttore Bartolomeo del Magno che portava con sé le Essenze sottratte al Presente mentre quest'ultimo era impegnato a scontrarsi con la Piaga.

Lo sciamano riuscì a consegnare agli abitanti le Essenze, per poi accorgersi di essere stato seguito anche da Rabbia. A seguito di un violento scontro che vide la Piaga dominare il combattimento, Bartolomeo decise di oltrepassare il Velo trascinandolo con sé Rabbia, affinché nessun sacrificio fosse reso vano. Ad oggi di loro non si hanno ancora notizie.

Situazione attuale (1 anno della Reggenza dei Capirazza)

Oramai è di comune dominio che ciò che aveva fino a ora governato con le sembianze del Custode era in verità solo una rappresentazione dello Spirito dell'Equilibrio, che così facendo poteva assicurare il suo dominio terreno. La notizia ha scosso l'intero Villaggio e dopo una situazione di stallo il Consiglio dei Capirazza, che fino d'allora aveva amministrato a nome della Custode Afhsan Samireh, ha deciso di non riconoscere come loro nuovo protettore Afareen e l'Errante, divenuti ora la nuova forma dell'Equilibrio, proclamando così una nuova era mai verificatasi dalla fondazione del Villaggio.

Dall'inizio dell'anno odierno si sono verificati misteriosi accadimenti di breve durata, con visioni e sbalzi temporali di quel che sembra essere un possibile futuro. Inoltre sono stati ritrovati nei vari distretti del Villaggio alcuni abitanti defunti, nelle loro stesse case, deceduti per un'apparente morte violenta. Tutto questo ha portato ad una mobilitazione maggiore delle varie Caste, in particolare quella degli Sciamani, ma nonostante i sacrifici fatti, i cittadini non hanno perso tempo ad incolpare l'Insediamento per la mancata occasione di sistemare la situazione con lo Spirito del Presente.

Al seguito dell'attacco degli Evoluti al Villaggio, il Consiglio dei Capirazza come primo mandato del suo autogoverno ha creato un corpo d'élite denominato le "Prime Lame". Formato da un numero di venti guardie personali, cinque scelte da ogni Caporazza, al cui comando è stato posto, sotto proposta del Conciliatore Firouz, l'Edhel Fajard, passato Magister dei Difensori, noto per la sua retta giustizia. Le Prime Lame hanno il compito di difendere ed amministrare quella giustizia e quella condotta troppe volte latente in un passato non così tanto remoto. Essi rispondono direttamente ed unicamente al Consiglio e sono esenti da ogni legge o tradizione che non leda gli interessi dello stesso Villaggio e dei suoi cittadini. Dalla loro creazione numerose cose sono già cambiate, organizzazione, rigore e disciplina sono diventate parole chiave per descrivere il loro operato. Oltre a Fajard, anche tutti gli attuali Magister sono stati richiamati al Villaggio per ordine dei Capirazza, di fatto scambiandosi di posto con i rispettivi Vicari.

Altro importante avvenimento è introdotto dal nuovo Guardiano Verkan per la prossima Rinomanza, che vedrà a tempo debito il suo successore, in un taglio completamente diverso rispetto al passato. Le prove stabilite non si terranno tra i singoli candidati ma tra le squadre sfidanti, che verranno guidate dal proprio candidato Caporazza. Tale decisione è stata presa a seguito del passato Caporazza Urgrund, avvantaggiato dal metodo tradizionale del singolo, che gli aveva garantito una leadership incontrastata per troppi anni. L'innovativa scelta, mossa per evitare un passato di indiscusso potere, macchiato anche dalla mano dei Retrivi, ha

spaccato la comunità dei morfici in due fazioni: gli anziani, pilastri della razza, che ripudiano l'abbandono delle tradizioni ed i giovani, che assieme alle famiglie minori vedono questo cambio come un'occasione per salire al comando, cosa impensabile con il vecchio sistema.

Il commercio

L'aumento della popolazione del Villaggio e il conseguente incremento di attività ha fatto nascere l'esigenza di creare un sistema economico che andasse al di là del baratto, tuttavia ancora ampiamente utilizzato. Per rispondere a questa necessità, durante il V anno della reggenza di Nagur Rugiada di Montagna, i Rappresentanti delle quattro Caste decisero di introdurre una valuta che potesse sostituire, almeno nominalmente, il valore delle merci e dei servizi acquistati. I problemi principali furono trovare un materiale adeguato per creare tale valuta e un modo per renderla non falsificabile. Il primo punto fu risolto fabbricando la valuta direttamente con dei rari metalli reperibili solo in alcune miniere rinvenute nelle Lande del Terrore; il secondo, infondendo nei materiali stessi una leggera forma di Stregoneria, in grado di renderli unici e distinguibili. Fu incaricata del compito la casta degli Stregoni, un compito decisamente delicato e importante. Il sistema monetario è ancora ad un livello piuttosto rudimentale e non sono molte le "monete" circolanti. Al momento esistono tre tagli differenti, ottenuti da materiali diversi: il Piccolo (ottenuto da un minerale verdastro chiamato Serpentite), il Mezzano (ottenuto a un minerale azzurrognolo chiamato Acquamarina), il Grosso (ottenuto da un minerale rossastro chiamato Rubidio).

Come è facile immaginare, anche se il Villaggio riesce a provvedere per gran parte al fabbisogno dei suoi abitanti, alcune merci sono pressoché irrimediabili. Questo problema fu in parte sopperito dalla comparsa dell'Errante, il quale fece la sua prima entrata in scena il XXX anno della reggenza di Vittoria Indomita. Inizialmente tale figura fu vista con sospetto e diffidenza, quando non con aperta ostilità. Chi era questa persona che non solo osava sfidare i pericoli delle Lande del Terrore ma che smerciava cose così particolari e rare? Dopo vari dibattiti, i Magister delle quattro Caste si riunirono e diedero il permesso all'Errante di entrare nell'Insedimento ma non più di una volta al mese. Decisero inoltre di destinargli una zona dell'Insedimento da usare come Bazar, zona che prese poi il nome di Crocevia. All'interno si sarebbero potute acquistare e scambiare merci, intrattenere conversazione o anche solo passare qualche ora dimenticandosi degli affanni di tutti i giorni. Venne deciso che sarebbe stato l'Errante stesso a controllare che niente turbasse la pace del Crocevia e a stabilire orari di apertura e chiusura. Da quel giorno, al passare di ogni luna, l'Errante giungeva al Villaggio, portando con sé

prodotti provenienti dal mondo esterno. Nessuno sapeva bene quali luoghi visitava ma di certo era l'unica occasione per entrare in possesso di beni altrimenti introvabili a cara offerta d'asta. Quando la sua presenza si fece sempre più rara e irregolare lo Spaccio, gestito dalla Casta dei Cercatori, su iniziativa del Consiglio dei Capirazza, riprese in mano il commercio cercando di ampliare il suo mercato a tutti i cittadini del Villaggio e in particolar modo di instaurare nuove tratte economiche con le stesse Caste, privilegiando le forniture dell'Insediamento. Con l'arrivo degli Zeloti e quindi la civiltà dei Fedeli, si stagliava all'orizzonte l'opportunità per nuovi scambi commerciali. Durante l'XI anno di Afhsan Samireh, si instaurarono i primi rapporti diplomatici tra le due civiltà, che concordarono l'idea di aprire nuove rotte mercantili, dando quindi nuova linfa vitale al commercio. I primi effetti di questa nuova risorsa si stanno intravedendo con l'inizio del nuovo anno, tanto che oltre alle merci, sono in arrivo lungo questa rotta, un flusso di persone curiose da entrambe le parti.

La legge

L'applicazione della legge viene lasciata principalmente nelle mani dei Magister, per quanto riguarda crimini di loro stretta competenza, o nelle mani dei Difensori, per tutti quei crimini che non rientrano in nessun ambito particolare. Se qualcuno verrà quindi sorpreso a dissacrare una tomba, sarà compito del Magister degli Sciamani intervenire prontamente. Sono comunque i Difensori a dover controllare che nessun atto illecito sfugga alla loro supervisione ed essi hanno anche il compito di avvisare il Magister di pertinenza, se ce n'è la necessità e la possibilità.

Per quanto riguarda le pene, molto in voga è la legge del taglione, mentre laddove non è possibile applicarla, sono i Magister a decidere in modo del tutto arbitrario l'entità e la tipologia della pena da infliggere. Per i crimini più efferati e gravi non è insolito che i Magister delle quattro Caste si riuniscano per prendere una decisione comune. Vi sono però alcune eccezioni a questo sistema: una delle più gravi è rappresentata dai reati verso la comunità intera, dove viene usato il sistema della Corte Castale, inventata decenni fa dal morfico Piuma Saggia, ed usata per l'eccezionale fatto nel giudicare il Caporazza Urgrund. Altri gravi crimini particolari sono quelli a sfondo razziale: se dopo una scrupolosa indagine, il movente di un crimine risulta essere legato a dissapori tra le razze, per evitare che l'episodio sfoci in qualcosa di peggio, è il Custode stesso a intervenire e farsi garante della situazione. Visto però gli ultimi avvenimenti, il Consiglio dei Capirazza, per continuare a mantenere un'armonia tra le varie razze, ha legiferato che anche questa eventuale situazione è ora divenuta di sua competenza, lasciando dove opportuno un'indagine o un'amministrazione diretta alle Prime Lame, suo immediato rappresentate armato.

Altra nota innovativa è la figura del Borgomastro, nata su iniziativa degli abitanti dell'Insedimento, che decisero di trovare una persona super partes capace di prendere posizione sulle problematiche decisionali fra i vari Magister. A partire dal I anno della Reggenza dei Capirozza questa figura viene posta ad affiancare i Vicari stanziati all'Insedimento. Lo stesso Consiglio ha riposto la sua fiducia a questo nuovo incarico, ricordando che essendo strettamente legato alla vita dell'Insedimento la sua autorità è limitata esclusivamente a ciò che l'Insedimento stesso comporta : *“Viene eletto tra i candidati autoproposti dai Vicari riuniti. Il candidato deve essere un membro regolarmente iscritto al Registro di Casta e risiedente all'Insedimento. Il suo incarico ha durata annuale con possibilità di rielezione. Il Borgomastro ha il compito di presiedere le riunioni dei Vicari, e solo in caso i Vicari non riescano a giungere ad una decisione, la stessa spetta al Borgomastro. Nelle situazioni di urgenza o di emergenza il Borgomastro è tenuto a decidere in solitaria”*.

Le Lande del Terrore

Quello che esiste al di là della relativa sicurezza del Villaggio e dell'Insedimento, rimane per la stragrande maggioranza della popolazione, una gigantesca incognita. I Cercatori sono gli unici che osano sfidare l'ignoto per procacciare quello che il Villaggio non può produrre da solo e sono altresì gli unici ad avere una qualche vaga idea di come sia fatto il mondo all'esterno; mondo che tuttavia si riduce a poche decine di miglia intorno al Villaggio, poiché nemmeno i Cercatori più abili si arrischiano a spingersi oltre. Stare lontani dalla sicurezza del Villaggio per alcuni giorni è un'impresa ardua e quando una spedizione del genere viene ideata, è vista ogni volta come una possibile causa di lutto e non ritorno.

I racconti che i Cercatori portano con sé al loro rientro sono sempre irti di orrori e prodigi, esseri spaventosi e famelici, luoghi distorti e malati capaci di distruggere la mente e la ragione di chiunque. Molti sono i punti in comune di ogni resoconto: sentirsi costantemente osservati e seguiti, bagliori improvvisi che compaiono nel cuore della notte, voci suadenti udibili dove non vi è altro se non oscurità e -un momento prima- il più totale silenzio. Ciò che è noto a tutti, dal più umile dei contadini al più dotto dei saggi, è che il mondo esterno è un posto pericoloso, estremo, colmo di pericoli sconosciuti e potenzialmente letali. Tempeste di sabbia che potrebbero inghiottire un uomo in pochi minuti, branchi di bestie selvatiche incattivite dall'ambiente e ogni genere di follia che la mente umana possa partorire nei suoi incubi peggiori. Per dare corpo a tutto ciò è stato coniato il termine “Lande del Terrore”, molto suggestivo ma per nulla sminuente della reale situazione.

Negli ultimi due anni l'Insedimento, sostenuto da Esempio, si è spinto ben oltre i limiti normalmente imposti dalle Lande del Terrore sino al lontano ovest, entrando in contatto con la civiltà dei devoti dell'Entità Suprema, simili alla razza conosciuta come umana. Altro luogo che si pensava irraggiungibile era la Torre in mezzo alle Lande, visibile dall'Insedimento e dimora dell'Errante, raggiunta sì dall'Insedimento ma mai conquistata.

Il Villaggio

Il Villaggio è situato sul delta di un grande fiume; precisamente, si sviluppa nel lembo di terra da cui si diramano i due corsi d'acqua più imponenti, tra i vari che ne fanno parte. Chi giunge dall'esterno si ritrova dinanzi a robuste fortificazioni di legno costruite a ridosso delle rive dei due fiumi. L'accesso è possibile unicamente da cinque ingressi, benché i maggiori e più utilizzati sono due situati alla metà della lunghezza delle mura, in parallelo ai corsi d'acqua; per giungervi è necessario attraversare i ponti posti di fronte ad essi, costantemente sorvegliati dai Difensori, i quali pattugliano dalle torri e dal barbacane in pietra che circondano il massiccio portone d'accesso.

Una volta entrati, adiacente alle torri d'osservazione, si trovano l'Armeria e la Caserma dei Difensori dalla quale provengono in ogni momento della giornata rumori di armi che cozzano e grida di incitamento. Proseguendo si giunge alla Piazza dello Spaccio, al centro della quale si trova un pozzo, che attinge da una delle rare falde acquifere pure. Il perimetro della stessa ospita le attività commerciali del Villaggio, tra le quali il mercato dei generi alimentari, il fabbro, i conciatori e i vetrai, i vasai e i falegnami. L'unico edificio in pietra su due piani presente in piazza è il Rifugio dei Cercatori, dal quale ogni commerciante e artigiano si rifornisce, acquistando le materie prime provenienti dalle Lande del Terrore. A fianco della Piazza dello Spaccio si trovano le Sale del Compromesso, dove i rappresentanti delle quattro razze si riuniscono per affrontare le questioni politiche del Villaggio. Dalla Piazza dello Spaccio si diramano tutte le strade principali che conducono all'esterno o ai luoghi di culto: il Cimitero delle Membra, situato al lato opposto alla distesa d'acqua e costruito all'interno di un bosco secolare; il Cimitero della Mente e il Cimitero dell'Essenza, in prossimità degli altri angoli del Villaggio. Nei pressi dimorano ed esercitano le loro funzioni gli Sciamani, all'interno dei loro edifici di casta, chiamati Soglie. A svettare su ogni altra costruzione vi è il Fulcro, una torre in rovina del passato che si erge su una collinetta, situata tra la piazza centrale e il Cimitero delle Membra, adottata dagli Stregoni come loro sede.

Tranne gli edifici di Casta, costruiti interamente in pietra, solo coloro che si sono arricchiti dalla fondazione del Villaggio possono permettersi un'abitazione a due

piani: il primo in pietra e l'altro in legno, materiale con cui sono normalmente costruite tutte le dimore. Le case degli abitanti del Villaggio appartenenti alle varie razze sono sparse in maniera eterogenea, eccetto quelle dei Morfici, i quali avendo una società abbastanza chiusa, sono riuniti in dei Ghetti. Il Ghetto degli Spinati si trova nelle immediate vicinanze del Cimitero dell'Essenza, quello degli Artropodi nella parte più fitta del bosco secolare mentre quello dei Maridi nei pressi del porto. Tale porto è di dimensioni modeste e presenta un unico molo attorno al quale i pescatori ormeggiano le loro piccole imbarcazioni.

Pratiche sciamaniche e cimiteri

All'interno del Villaggio, in prossimità dei vertici del perimetro, sono presenti i cimiteri che ospitano i morti. Ognuno è dedicato ad un particolare aspetto in cui è diviso lo Spirito: Mente, Cuore e Membra. Il cimitero dedicato alle Membra è il più vasto, in quanto deve contenere i corpi dei defunti, mentre gli altri due hanno un'area più ristretta, dovendo contenere i canopi adibiti a cuore e cervello. Ogni area è sorvegliata da uno Sciamano detto Necroforo, nominato direttamente dal Vicario. Ogni Necroforo si avvale dell'aiuto di numerosi Sciamani per occuparsi di queste importanti zone e non manca la presenza dei Difensori per assicurare che non vengano profanate. Lo scopo dei Necrofori e dei loro aiutanti è quello di controllare il corretto svolgimento delle pratiche funebri, il dovuto ricordo ai caduti nonché lo svolgimento della burocrazia legata alle morti. Viene inoltre tenuto un accurato registro riportante i nomi dei trapassati e la causa del decesso. Infine, i Necrofori hanno il compito di controllare che le volontà testamentarie del defunto siano eseguite correttamente. Un'altra importante figura presente nei cimiteri è quella dell'Archivista, nominato dal Necroforo. Costui ha il compito di catalogare e custodire eventuali Ancore appartenute in vita ai defunti sepolti. In questo modo sarà possibile, per ogni Sciamano (previa autorizzazione del Necroforo), utilizzare le Ancore per convocare un determinato Spirito.

L'accesso ai cimiteri, per coloro non facenti parte della Casta Sciamani, è consentito solo durante il giorno. Oltre alle normali pratiche funebri vi sono due ricorrenze che accomunano tutto il Villaggio e cadono in occasione degli equinozi di Primavera e Autunno. La prima ricorrenza è la Glorificazione della Vita mentre la seconda è la Celebrazione della Morte. La prima festività simboleggia la nascita, l'inizio di un nuovo percorso a cui sono destinati gli Spiriti nel mondo terreno, attraverso la loro Essenza; durante questo evento viene scelta una giovane coppia del Villaggio che dovrà rappresentare al meglio l'allegoria della vita. La Celebrazione della Morte rappresenta invece l'accettazione di quest'ultima, la ricongiunzione dell'Essenza con lo Spirito e la sua evoluzione all'interno della Ruota, dove sarà pronto per un nuovo

ciclo. Durante questo evento vengono liberati in aria centinaia di corvi, che fungono da traghettatori dell'Essenza verso il mondo spiritico. Quattro sciamani vestiti completamente di bianco, con addosso maschere rappresentanti i vari Cicli della Ruota, dovranno officiare una danza che rappresenti la metamorfosi delle Essenze. Al termine della danza verrà appiccato il fuoco ad un effigie realizzata con oggetti che ormai hanno esaurito il loro compito.

I Capirozza

Sin dalla creazione del Villaggio, ogni razza presente elesse dei rappresentanti che parlassero a nome di tutti i membri e prendessero le decisioni per il bene comune. Ogni razza, nel corso degli anni, sviluppò metodi diversi per eleggere chi le avrebbe rappresentate ma lo scopo dei rappresentanti è rimasto immutato. Se il Custode è la guida spirituale del Villaggio, i Capirozza sono le guide materiali che supervisionano ad ogni questione, dalla nomina dei nuovi Magister, alla difesa in caso di attacchi, alle scelte su come far progredire il Villaggio e l'Insedimento.

Ogni razza dà un titolo diverso a queste figure:

- Guardiano per i Morfici
- Esempio per gli Hiskos
- Re per gli Umani
- Conciliatori per gli Edhel

Gli Edhel sono l'unica razza ad avere due persone nel consiglio, ma il loro voto vale comunque per uno. Non vi è sempre accordo tra i Capirozza e quando ciò succede si può arrivare anche a lunghe e accese discussioni. Nonostante l'idea condivisa che l'unione fa la forza, ogni razza ha le proprie usanze e le proprie idee su come affrontare le sfide di ogni giorno. Il compromesso non è sempre facile da raggiungere.

Attuali Capirozza

Ethelwind (Hiskos, 35 anni): In carica da 8 anni, da subito Ethelwind, stregone, ha fatto capire di che pasta è fatto. Si è mostrato molto motivato ed energico, sprezzante del pericolo e riluttante alle perdite di tempo. Molto diretto è spesso in disaccordo con Romualdo, che giudica troppo lassista e pusillanime. Presiede e controlla spesso i Riti di Iniziazione. Negli ultimi mesi è stato anche la figura di riferimento del e per l'Insedimento, dimostrando attaccamento verso i suoi abitanti

ed i loro intenti. Dapprima arrivato all'Insedimento per risanare i rapporti con il Villaggio, dove il malcontento stava dilagando. Si è dimostrato incline al progresso e quindi in sintonia con le aspirazioni degli abitanti dell'Insedimento, anche se la cosa lo ha messo in difficoltà nei confronti degli altri Capirazza.

Firouz (Edhel, 42 anni): In carica da 9 anni, marito di Jamila. Faceva parte della casta degli Stregoni. Molto portato per lo studio e l'utilizzo dei Venti della Stregoneria, raggiunse ottimi risultati nella Casta grazie agli insegnamenti che Bercleif, anche in privato, gli impartiva. Nel corso dei suoi studi imparò ad usare i venti quasi al livello del suo mentore ma non gli è mai interessato diventare Magister o Vicario della casta, non avendo le giuste doti di insegnante. Ha partecipato con molto entusiasmo alle spedizioni nelle Lande del Terrore, senza mai rischiare più del dovuto la sua stessa vita in azioni pericolose, le sue partecipazioni alle spedizioni erano, per lo più, a scopo informativo e di ricerca. Dopo aver conseguito una buona conoscenza sui Venti, Firouz viene candidato ai giochi Edhel, con conseguente investitura da nuovo Conciliatore insieme alla sua futura sposa, Jamila. Impara molto velocemente che questa carica richiede una grande conoscenza a livello diplomatico piuttosto che nell'uso della Stregoneria e, grazie all'aiuto di Jamila, riesce a farsi strada nel Consiglio delle razze, arrivando ad avere la stima dei più anziani del Concilio. È di sicuro il più razionale e metodico tra i Conciliatori Edhel che si sono succeduti fino ad oggi ma quando si prospetta un pericolo per lui, o per il Villaggio, non si risparmia a dare l'esempio, posizionandosi anche in prima linea contro le forze che intendono nuocere. La scomparsa della moglie Jamila ha gettato un'ombra su Firouz, cosa che lo ha segnato anche se si sono ricongiunti.

Jamila (Edhel, 38 anni): In carica da 9 anni, Jamila faceva parte della casta degli Sciamani. In molti erano convinti che sarebbe divenuta Magister, tanto la sua dedizione agli Spiriti era potente. Ha lasciato la casta all'età di 30 anni, quando è stata richiamata a ricoprire il ruolo di Rappresentante degli Edhel; in questo periodo ha contribuito notevolmente ad aumentare le conoscenze degli Sciamani in materie spiritiche, in particolare riguardo i comportamenti che portano un Fantasma a diventare uno Spettro. Non ha partecipato a molte spedizioni nelle Lande del Terrore, questo perché preferiva uno studio attento e accurato e un insegnamento altrettanto dedito alla conoscenza, grazie a questi fattori le è stata riconosciuta la carica di Conciliatrice. Come si può presupporre, il matrimonio fra i campioni della razza Edhel, non per forza deve essere supportato dai sentimenti; anche in passato il matrimonio "forzato" è sempre stato una tradizione che nulla aveva a che fare con l'amore ma che è riuscita a portare la razza alla sua perfezione. Questo non vale per Jamila: il suo amore per Firouz è veritiero dal primo momento in cui i due si sono incontrati per partecipare ai giochi. Ha uno spirito molto diplomatico e spesso fa da paciere nei dibattiti, mantenendo un atteggiamento molto rispettoso verso gli altri Capirazza. Scomparsa sul finire del X anno di Afshan Samireh, Jamila è stata tratta

in salvo dal cercatore Mercurio Degli Ombrosi, che l'ha riportata da suo marito. Il lungo periodo di prigionia l'ha profondamente segnata, tanto che da allora appare raramente in pubblico.

Romualdo il Silente (Umano, 38 anni): In carica da circa 11 anni, Romualdo si è guadagnato tale appellativo perché non ama molto il frastuono e il chiacchiericcio inconsulto. Molto riflessivo, si espone raramente se non è messo alle strette. Da quando ha favorito Urgrund nell'azione del tentato sterminio dell'Insediamiento, non viene ben visto da alcuni della sua gente ma l'amore degli umani per la loro famiglia reale è tanto forte da non aver intaccato l'ammirazione nei confronti della sua unica figlia e pretendente al trono, Amelia detta La Corvina. Il soprannome le deriva dalla sua fluente chioma nera che la distingue da tutti i suoi familiari, di certo un risveglio dell'antica discendenza dalla quale si favoleggia provenga.

Verkan Luce Curiosa (Morfico, Maride): Sono poche le informazioni sull'attuale Guardiano dei Morfici in quanto ha passato gran parte della vita assieme al suo Branco, stanziato nelle immediate vicinanze del Villaggio, nella grande distesa d'acqua salata. Dopo la destituzione di Urgrund, la comunità dei Morfici è rimasta spaccata tra chi fremeva per un cambiamento e chi invece vedeva in Urgrund l'unico Guardiano possibile. Tra gli Spinati, in molti erano quelli ancora molto fedeli a Urgrund; durante il rito della Rinomanza, si distinse il Morfico Maride Verkan. Poco dopo la sua nomina, molti hanno mostrato scontento, accusando Verkan di non essere minimamente all'altezza del compito e che avrebbe gettato vergogna su tutta la razza dei Morfici. Alcune voci sostengono che sia stato scelto proprio per la sua completa estraneità con la politica del Villaggio e che il suo fallimento sarà inevitabile. Dopo un periodo di disordine fra la razza dei Morfici, sembra che Verkan si stia muovendo, avendo proposto ed ottenuto la candidatura del nuovo Magister Cercatori. Verkan sta inoltre preparando la prossima Rinomanza, che avverrà con modalità differenti rispetto agli anni passati e che consisterà in una nuova competizione onde evitare che la situazione accaduta con Urgrund si ripeta. Questo cambio nelle usanze ha diviso l'intera comunità dei Morfici, tra gli anziani conservatori delle tradizioni ed i più giovani, che assieme alle famiglie minori trovano un'opportunità per salire al potere. Tutta la comunità Morfica si sta organizzando per questo eccezionale evento.

Passati Capirazza

Urgrund Passo Tonante (Morfico): Rimasto in carica per 15 anni, Urgrund ha guadagnato il suo nome grazie alla sua stazza davvero mastodontica. Il suo corpo presentava ormai molti tratti riconducibili al suo spirito ancestrale, un orso.

Nonostante l'età avanzata, fino alla fine si è dimostrato molto energico, orgoglioso e irruento, carattere che spesso lo costringeva in minoranza rispetto agli altri Capirozza. Nei lunghi anni in cui ha ricoperto il ruolo di Guardiano, ha saputo stringere molte amicizie e alleanze tra i Morfici del Villaggio. Sul finire del X anno di Afhsan Samireh, la sua reputazione è stata irrimediabilmente compromessa in seguito al processo che lo ha visto colpevole di collusione con la Piaga. Si è dimostrato inoltre essere a capo del gruppo dei Retrivi. La pena per tali crimini è stata la morte, eseguita durante il giorno della Rinomanza, il XXI giorno del XI mese, per mano di Donkhor Pinna Torva, un Morfico maride.

Magister e Vicari

Sin dalla fondazione delle Caste fu evidente la necessità di creare una persona di riferimento, che le rappresentasse, guidasse e istruisse. Tale persona, eletta dai Capirozza, prese il nome di Magister. Furono scelti i membri considerati più esperti e carismatici, capaci non solo di organizzare la propria Casta ma anche di trasmettere la propria esperienza alle nuove leve. I Magister istituirono anche la figura del Vicario, una sorte di vice in grado di sostituirli in caso di necessità. Tali Vicari, sebbene scelti dai Magister, dovevano ricevere comunque il beneplacito dei Capirozza.

Alla morte dei Magister in carica, o alla loro abdicazione, i Capirozza il più delle volte decisero di confermare l'attuale Vicario ma vi furono casi in cui scelsero diversamente, o perché anche il Vicario era venuto a mancare, o perché non si era dimostrato adatto all'importante ruolo che lo attendeva. A prescindere dalla situazione, l'ultima parola in merito alla nomina di un nuovo Magister o Vicario spetta sempre ai Capirozza.

Con la fondazione dell'Insedimento si rese necessaria la dislocazione delle quattro Caste. L'Insedimento divenne una sorta di campo d'addestramento, dove i membri più intraprendenti delle Caste si recavano per affinare le proprie capacità. I Magister furono inviati all'Insedimento per seguire da vicino il lavoro delle Caste mentre al Villaggio furono lasciati i relativi Vicari. Tuttavia con l'inizio del nuovo anno, ed in seguito ai recenti attacchi, il Consiglio dei Capirozza ha deciso di richiamare i Magister al Villaggio, invertendoli ai loro Vicari che stanzieranno all'Insedimento. Ciò non deve trarre in inganno, il Magister deve ugualmente tenere d'occhio l'operato del Vicario all'Insedimento e intervenire qualora succedano eventi troppo grandi per essere gestiti senza la sua supervisione.

Attuali Magister e Vicari

Moray Scoglio Notturmo, detto il Murena (Magister Cercatori, Morfico, 32 anni): Così come il proprio Guardiano, Moray appartiene al Branco dei Maridi e si sa quindi ben poco su di lui, se non che è il braccio destro di Verkan stesso. Si fa vedere in giro raramente, e nelle poche volte che esce dal porto lo fa nel tardo pomeriggio qualche ora, accompagnato dai suoi fedelissimi. Di bassa statura, sono il suo atteggiamento glaciale e la sua vistosa cicatrice a mettere in riga chiunque gli si pari davanti, forse anche grazie all'aiuto dei suoi uomini dall'imponente statura tipica dei pesci predatori. Divenuto Magister, ha sempre delegato agli istruttori il compito di addestrare le nuove reclute, supervisionando da distante il lavoro della propria casta.

Noah Milo (Magister Difensori, Umano, 25 anni): Discendente da un'antica e riservata famiglia di Difensori, Noah è il primo della sua famiglia a recarsi all'Insedimento, arrivato lì pochi mesi dopo la spedizione di Castore, si dimostra subito un Difensore versatile, in grado di coordinarsi con le altre caste. Fece parte della spedizione che trasse in salvo i vecchi Magister (tra cui Castore stesso), diventando anche uno degli uomini fidati dell'Esempio, nonostante la sua natura umana. Promosso a sergente, fu tra coloro che proposero Fajard come successore di Castore al ruolo di Magister, opponendosi alla candidatura di Furio il Rosso. Una volta che Fajard divenne Magister, declinò l'offerta da parte di quest'ultimo di prendere il posto di Vicario, intenzionato a rimanere all'Insedimento ancora a lungo. Durante l'XI anno di Afhsan Samireh dopo la perdita di diversi compagni d'arme, la sua indole si fece più cupa. Sotto proposta di Esempio accettò di divenire il nuovo Magister con la prospettiva di rientrare presto al Villaggio. Al momento continua la sua funzione presso l'Insedimento come ha fatto quando sostituiva Fajard durante la sua assenza, in attesa che il nuovo Vicario dia il cambio della guardia.

Ravan Shaheen (Magister Sciamani, Edhel, 27 anni): Seconda di sette sorelle, è stata l'unica della sua famiglia ad unirsi alla spedizione per la riconquista dell'Insedimento, ove è caparbiamente rimasta anche nel periodo della gravidanza. Succeduta alla morte di Pantea, è stata mal vista da alcuni sciamani del Villaggio che vedevano in lei una raccomandata, trattandosi della moglie del passato Magister Nadir Mansur. Nonostante la scarsa fiducia di alcuni, ha saputo mettere la famiglia in secondo piano ed è rimasta la Magister più costante all'interno dell'Insedimento, dimostrandosi un punto di riferimento anche quando gli altri Magister erano assenti. Anche lei è caduta vittima dello Spirito del Presente, nel tentativo di salvare l'Insedimento, in cui è stata riportata grazie all'aiuto dell'Errante e al sacrificio di Bartolomeo del Magno. Dopo essersi risvegliata, si è dimostrata consapevole della

sua salute cagionevole, rientrando quindi al Villaggio e proponendo come Vicario il suo allievo Epirio Tia, suscitando non poche perplessità fra gli sciamani del Villaggio.

Pittaco lo Sfortunato (Magister Stregoni, Umano, 26 anni): Stregone dalla curiosità innata, prende il soprannome di sfortunato per essere stato lasciato indietro durante una spedizione nella Città Sepolta. Divenuto famoso per le sue ricerche quasi ossessive, aprendo scavi o enormi buchi per tutto l'Insedimento. Succedette come Magister in via straordinaria dopo che la sua predecessora Tisifone Brando fu destituita in seguito a delle indagini. Prese parte a diverse spedizioni anche fuori dall'Insedimento, arrivando alla scoperta della nuova civiltà degli Zeloti ed alla torre dimora dell'Errante in esilio. In quest'ultima spedizione, è entrato insieme ad altri in contatto con lo Spirito del Presente in uno stato comatoso vicino ad una morte apparente. Durante l'ultimo mese dell'XI anno di Afshan Samireh, l'Errante si ripresenta all'Insedimento, portando con sé i corpi rimasti alla torre (tra cui quello di Pittaco). Lo stesso giorno, durante una spedizione fuori le mura, Bartolomeo del Magno riporta anche le Essenze di questi corpi, così da poter rinsavire le vittime dello Spirito del Presente. Tuttavia Pittaco non si è completamente ripreso, motivo per cui ha fortemente appoggiato la soluzione dei Capirazza di riportare il Magister al Villaggio e spostare i Vicari all'Insedimento.

Ilda Ombraluce (Araldo degli Zeloti, Umana, 19 anni): Ilda è originaria della civiltà incontrata ad ovest oltre le montagne, facente parte dell'ordine degli Zeloti. Ilda si è stabilita insieme ai suoi compagni in seduta stabile all'Insedimento, dove ha assistito il primo Araldo Tancredi come braccio destro. Alla morte di Tancredi non vi era altro Zelota se non il suo braccio destro in grado di proseguire l'opera di collaborazione con le altre caste. E' una ragazza giovane e dall'animo gentile, ma come ogni Zelota è pronta a dare il tutto per la causa comune, guidando i suoi in battaglia.

Zakay Pinna D'argento (Vicario Cercatori, Morfico, 20 anni): Nominato contemporaneamente al suo Magister Moray, entrambi sono stati proposti dal proprio Caporazza ed hanno subito ottenuto la carica. Si dice sia un esploratore esperto della zona costiera e dei fondali ed anche lui faceva parte della squadra personale di Verkan, il che ha dato una certa risonanza al suo nome, visto che affianca un Caporazza alla sua giovane età. La sua fama si limita a questo però, visto la riservatezza della sua gente. I Cercatori sono in trepidazione nell'attesa che si trasferisca in seduta stabile all'Insedimento, curiosi di scoprire di più su di lui.

Viktor Zant (Vicario Difensori, Hiskos, 38 anni): Nominato da Noah, Viktor è un Difensore atipico, sprovvisto di armatura, si dedica principalmente all'aspetto giudiziario della propria casta. Crede fermamente nella disciplina, a causa della lunga dinastia di Difensori che anima la sua famiglia. I suoi numerosi successi in

varie indagini gli hanno fatto guadagnare una discreta fama, ed infamia, dentro e fuori la casta. Cosa che sembra tangerlo poco, poiché la sua predisposizione lo aiuta a tenersi lontano dai salotti, e dai confronti, occupando il suo tempo senza sosta. Sembrerebbe non dare troppo peso neanche alle malelingue che lo descrivono come un Difensore incompleto.

Epirio Tia (Vicario Sciamani, Umano, 21 anni): Giovane dal carattere mite, è divenuto da relativamente poco tempo uno sciamano effettivo, andando all'Insediamento nell'ultimo anno di Afhsan Samireh. Nonostante la poca esperienza, si è dimostrato, agli occhi degli abitanti dell'Insediamento almeno, un valido sciamano, rispettato anche dai compagni più anziani, tanto da essersi guadagnato la candidatura da parte della sua maestra e Magister Shaheen. Se all'Insediamento Epirio ha una buona reputazione, lo stesso non si può dire al Villaggio, dove è praticamente uno sconosciuto e dove ha suscitato nuovamente il sospetto di nepotismo nella casta degli sciamani.

Morgana (Vicario Stregoni, Umana, 20 anni): Allieva diretta del passato Vicario Merlino, ha dovuto raccogliere il manto del suo maestro, caduto in battaglia per mano dei protetti di Afhsan Samireh. Poco si sa sul conto di Morgana essendo estremamente riservata, ma la cosa certa è la sua particolare attrazione verso i gioielli e qualunque cosa decori il corpo. È cresciuta dentro casta Sciamani e ciò ha contribuito a conferirle un carattere tranquillo, pacifico e rispettoso, ma anche introverso e capace di ascoltare. Tuttavia, con il Rito di Iniziazione, fu segnato il suo destino nella casta Stregoni. Attualmente dimora ancora al Fulcro del Villaggio e cerca di aiutare come può, con ogni suo mezzo a disposizione, mentre si prepara a partire per l'Insediamento a dirigere la casta.

Passati Magister

Obed Occhio Solo (Magister Cercatori): Prima di divenire Magister, la vita di Obed fu molto piena. Divenuto Cercatore in età molto giovane, sin da subito mostrò il suo carattere scavezzacollo e imprudente. Aveva delle capacità fuori dal comune, che gli permisero sempre di cavarsela nelle più disparate situazioni, uscendone indenne. Ogni giorno Obed voleva ampliare le sue conoscenze, scoprire nuove piste nelle Lande del Terrore, nuovi reagenti per sintetizzare pozioni, nuovi mostri da inserire nel Bestiario. Passarono gli anni e Obed era ormai uno dei migliori Cercatori che il Villaggio potesse annoverare. Iniziò a guidare spedizioni nelle Lande del Terrore ma questa scelta non si rivelò saggia. Forse per la sua imprudenza o la voglia di spingersi oltre, il suo gruppo fu attaccato. Nessuno sopravvisse, eccetto lui. Da quel giorno in poi, Obed subì un mutamento: divenne riflessivo, prudente, più interessato

ad insegnare ai suoi come sopravvivere piuttosto che come esplorare. Sul finire del X anno di Afhsan Samireh, dopo vari sospetti nati su di lui, fu accusato di essere membro del gruppo conosciuto come "I Retrivi". Lo arrestarono in attesa di giudizio ma Obed riuscì a liberarsi e scappare, grazie all'aiuto del cercatore Mercurio degli Ombrosi. La fuga fu ovviamente presa come ammissione di colpa e i Capirazza non poterono far altro che dichiarare decaduto il suo ruolo di Magister. Al giorno d'oggi, nessuno sa che fine abbia fatto Obed, se morto nelle Lande del Terrore o nascosto in agguato, pronto a colpire e reclamare vendetta.

Desdemona degli Ombrosi (Magister Cercatori, Umana, 21 anni): La casta dei Cercatori ha subito diversi sconvolgimenti dalla scomparsa di Obed, la prima a succedergli fu Desdemona degli Ombrosi, giovane ed efficiente capo alchimista dalla carriera breve ma in rapida ascesa che si contese il ruolo di Magister con il cugino Mercurio. Pochi mesi dall'inizio del suo incarico, Desdemona è stata giudicata inadatta al ruolo di Magister, quello stesso giorno, fu trovata priva di vita insieme al marito Khalkrix e vennero tumulati insieme. Le male lingue dicono si sia tolta la vita per aver perso la carica di Magister, ma tutta la vicenda rimane poco chiara.

Mercurio degli Ombrosi (Magister Cercatori, Umano, 28 anni): Esiliato per aver aiutato Obed a fuggire alla sua condanna, tornò all'Insediamento con il benestare di Firouz dopo che trasse in salvo la Conciliatrice Jamila. Al suo ritorno fece pesare la propria esperienza come Cercatore e, tramite una protesta scritta (giudicata non del tutto legittima), portò a giudizio la cugina che venne considerata non idonea a guidare la casta, di fatto, usurpando il ruolo di Desdemona. Il mandato di Mercurio non fu comunque facile. Durante la missione di recupero dell'Errante, Mercurio guidò un grosso contingente nelle Lande del Terrore, dove morirono una ventina di uomini del Villaggio, incrinando non solo la fiducia verso di lui, ma anche verso l'Insediamento. Volenteroso di rifarsi per gli errori commessi, ha dato il tutto per tutto fino alla fine, cadendo in battaglia contro Iperione.

Syfael degli Ombrosi: (Magister Cercatori, Hiskos, 24 anni): Dopo i due Magister del ramo principale della famiglia degli Ombrosi, a ricoprire l'incarico fu Syfael, figlio adottivo di Desdemona ed allievo di Mercurio. Il suo compito non fu facile, viste le condizioni in un cui versava la casta e dato che non aveva mai dimostrato particolare interesse verso la carica. Il suo mandato fu per lo più un periodo di transizione, comportandosi più come un Magister ad interim piuttosto che uno effettivo, e limitandosi quindi a mantenere attive le funzioni vitali della propria casta. Al momento attende che il nuovo Vicario arrivi all'Insediamento per prendere il comando, per poi affiancarlo come veterano dei Cercatori.

Guglielmo il Rosso (Magister Difensori): Umano, morto all'età di 45 anni. Il nome di Guglielmo è sinonimo di coraggio, forza, sacrificio e valore. Forse il Magister più

famoso tra quelli del passato, non solo nella Casta dei Difensori ma tra tutte le Caste. Fu lui a fondare la Casta, a regolarla, a stabilirne i compiti. L'accozzaglia di uomini e donne che difendevano il Villaggio, sotto di lui divennero un gruppo organizzato ed efficiente, addestrato e ordinato. Rimase in carica per quindici anni; morì per via di una ferita infetta a una gamba, procurata dalla carica feroce del cinghiale più grosso mai visto vicino al Villaggio.

Castore (Magister Difensori): Da piccolo, Castore viene abbandonato dai suoi genitori davanti alla Caserma dei Difensori. Il Magister di allora, Athanal, decide di prenderlo con sé e crescerlo come un figlio, insegnandogli tutto quello che sapeva. Il rito di Iniziazione sancisce la sua entrata nei Cercatori ma Castore preferisce seguire le orme del padre adottivo che stima più di ogni altra persona. Durante l'addestramento, diventa sempre più legato anche al Vicario Harald che inizia a considerare come un secondo padre. Pur di corporatura esile in confronto a quella di altri Difensori, Castore sviluppa una grande attitudine al comando e una buona abilità con le armi. Questa unione di qualità lo fa divenire Vicario alla morte di Athanal. All'inizio del X anno di Afhsan Samireh, in seguito alla pazzia di Harald, Castore è costretto a divenire Magister, ruolo che ricopre sempre con coraggio e determinazione, seppur con un'ombra. In molti sostengono, infatti, che abbia un vecchio conto in sospeso con Obed, Magister dei Cercatori, responsabile della morte di una persona molto cara per lui. Sul finire del X anno di Afhsan Samireh, in seguito a una spedizione nella Città Sepolta, Castore trova la morte combattendo la Piaga.

Fajard (Magister Difensori, Edhel, 25 anni): La sua discendenza è riconducibile a Melqisedek primo Custode Edhel nella storia delle reggenze, ricordato come successore del Grande Arturo e come colui che fondò le primordiali tre Caste. All'interno della società Edhel, la sua famiglia annovera altrettanti Conciliatori come suo nonno Namdar, che guidò le difese durante il primo assalto della Piaga, o sua nonna Farrin, Sciamana ancora in vita, che rimase vedova e governò come Conciliatrice fino allo scadere del suo mandato. Nato nel XXV anno di Vittoria Indomita da Sanjar e Hastee al loro settimo anno da Conciliatori, Fajard ha dimostrato con il tempo di essere un ligio Difensore. Notato dai suoi superiori, è stato incaricato dell'amministrazione della legge e di perseguire gli eventuali crimini, per poi essere scelto come proprio braccio destro dallo stesso Conciliatore Firouz. Nel X anno di Afhsan Samireh è stato inviato ad ispezionare la situazione dell'Insediamiento, dove si è stabilito tra quelli che sono diventati i suoi valorosi compagni e fidati amici. Con gli eventi il suo carattere meticoloso e distaccato è mutato, cambiamenti e legami che lo hanno portato ad essere scelto come successore del Magister Castore. Durante il suo mandato ha visto periodi difficili, tra i feroci attacchi della Piaga ed i rapporti tesi tra Insediamiento e Villaggio, fino a quando non è stato richiamato dal Consiglio per riorganizzare il Villaggio stesso dopo l'attacco massiccio degli Evoluti. Grazie alle sue capacità conoscitive di

strategia bellica è stato incaricato di guidare il nuovo corpo armato delle Prime Lame alle condizioni di potervi inserire anche il suo passato Vicario Furio il Rosso e di lasciare così la sua diletta Casta in mano al fidato Noah. I fratelli d'armi non si lasciano mai soli.

Amilcare il Nero (Magister Sciamani): Umano, morto all'età di 60 anni. Amilcare, così appellato per le lunghe e logore vesti nere che era solito portare, fu il primo Magister della Casta, quando questa ancora aveva come compiti principali solo la cura dei defunti e il rispetto delle tradizioni.

Sherazina (Magister Sciamani): Edhel, morta all'età di 70 anni. In carica da quando aveva 28 anni, Sherazina è sicuramente la Magister più longeva e significativa per la Casta degli Sciamani. Prima di lei, gli Sciamani erano considerati i custodi delle tradizioni funebri. Fu proprio nel suo primo anno come Magister che fece la sua comparsa la Stregoneria e gli spiriti si risvegliarono, mettendo così gli Sciamani di fronte ad un ruolo del tutto nuovo. I primi anni non furono facili: fu arduo imparare a comunicare con gli Spiriti e ancora più arduo conviverci ma gran parte del merito nella riuscita di questo compito va proprio alla dedizione e al sacrificio di Sherazina.

Nadir Mansur (Magister Sciamani, Edhel, 37 anni): Figlio di una comune famiglia di fabbri, il piccolo Nadir non dimostrò mai di essere portato per divenire uno Sciamano. Preferiva passare il tempo in fucina con il padre a lavorare i metalli. Un giorno però entrò in coma per cause sconosciute e vi rimase per molti anni. Al suo risveglio aveva acquisito una capacità sorprendente di comunicare con gli Spiriti, nonostante non avesse mai messo piede in Soglia. Fu notato dagli Sciamani del Villaggio e preso sotto l'ala protettrice del Vicario, Argha Passo Silente. In poco tempo Nadir divenne uno degli Sciamani più promettenti, riuscendo con facilità laddove altri impiegavano anni di studi, come se avesse un'affinità naturale con il mondo degli Spiriti. Quando Argha fu richiamata a ricoprire il ruolo di Magister all'Insediamiento, Nadir divenne Vicario, approfondendo ancora di più le sue conoscenze. All'inizio del X anno di Afhsan Samireh partì verso l'Insediamiento per scoprire cosa fosse successo, divenendo Magister. Nadir, in seguito ad un rituale stregonesco andato male, versò a lungo in condizioni fisiche precarie. A questo si aggiunsero le gravi accuse di insolite pratiche sciamaniche, che lo costrinsero ad allontanarsi dall'Insediamiento all'inizio dell'XI anno. Messo agli arresti, fu solo dopo alcuni mesi che venne rilasciato per ordine della Magister Pantea, tornando quindi all'Insediamiento in tempo per vedere la nascita delle figlie. La salute non migliorò ed infine morì, come ultimo Magister della generazione che riconquistò l'Insediamiento.

Pantea (Magister Sciamani, Umana, 38 anni): Presente in casta già da lungo tempo, per molti Pantea era la Sciamana più esperta degli ultimi anni, nonostante non fosse una Edhel. La sua "umanità" per più di una volta ha gettato qualche ombra sul suo

stato di servizio. Quando divenne Magister Argha, per molti sembrava scontato che Pantea sarebbe stata nominata sua Vicaria. Pantea stessa dava la cosa ormai per assodata per cui rimase alquanto sorpresa e contrariata quando invece Argha scelse l'Edhel Nadir. Ella non fece mai mistero di questi sentimenti ma più il suo risentimento sembrava crescere, più Nadir sembrava disinteressarsi della cosa per dedicarsi sempre più accanitamente allo studio degli Spiriti. Quando Argha scomparve dall'Insedimento nel X anno di Afhsan Samireh, fu Nadir a guidare gli Sciamani e ad assumere di fatto il ruolo di Magister. Con il vuoto di potere venutosi a creare in casta, non fu difficile per Pantea far pesare la sua esperienza e la sua ambizione, avendo già ricoperto per circa cinque anni il ruolo di Necroforo presso il cimitero della Mente, divenendo quindi Vicario. Con il passare dei mesi e il sopraggiungere di voci riguardanti strane pratiche all'Insedimento, Pantea non perse tempo a dare un giro di vite alla casta degli Sciamani, scoraggiando ogni uso improprio delle loro conoscenze e sovrintendendo attentamente affinché le antiche tradizioni fossero rispettate alla lettera. Raggiunse l'Insedimento ove fu nominata Magister, trovando però la morte pochi mesi dopo, durante una spedizione per mano dei protetti di Afhsan Samireh.

Maerwald (Magister Stregoni): Hiskos, morto all'età di 50 anni. Ne aveva appena 33 quando la Stregoneria ha fatto la sua comparsa nel mondo e si è resa necessaria la creazione della casta degli Stregoni. Uno dei primi a mostrare i nuovi poteri legati alla stregoneria e a capire la necessità del Rito di Iniziazione. Alla sua morte, avvenuta in circostanze tutt'altro che chiare, non si salvò nulla del suo corpo, tranne la sua mano orrendamente carbonizzata, oggetto che fu custodito con cura nel Fulcro dell'Insedimento, almeno finché la Piaga non attaccò in forze all'inizio del X anno di Afhsan Samireh.

Iperione Brando (Magister Stregoni): Divenuto Magister all'abdicazione di Bercleif, l'umano Iperione ha da subito mostrato una grande ambizione. Mise ogni cosa in secondo piano, compresa la famiglia, pur di dimostrare di essere il miglior Magister mai esistito nella Casta Stregoni. Le malelingue insinuano che in qualche modo si logorasse nell'invidia per i Magister venuti prima di lui e che cercasse di compensare questi sentimenti tuffandosi nello studio e ricercando il più possibile la conoscenza. Ad inizio del X anno di Afhsan Samireh, fu ritrovato a vagare per l'Insedimento completamente fuori di senno. Sparì nell'oscurità della Città Sepolta, urlando frasi in una lingua mai udita prima. Il suo nome venne associato a quello dei "Retrivi" e indicato come uno dei maggiori responsabili dei blasfemi esperimenti condotti da questi su ignari abitanti del Villaggio. Durante l'ultimo anno di Afhsan Samireh, si è ripresentato in diverse occasioni. Dapprima dopo aver ucciso il Vicario di casta Stregoni Koosha e con l'intenzione di rubare il libro di Maerwald, riuscendoci, dopo aver rapito l'Errante. Alcuni mesi dopo, è tornato all'Insedimento con l'intento di farne un suo territorio, combattendo contro gli abitanti e affiancato dallo Spirito del

Presente con il quale aveva stretto un patto. Dopo l'estenuante scontro però a causa dei Venti della Stregoneria.

Bercleif (Magister Stregoni, Hiskos, 50 anni): Rimasto in carica per circa 10 anni, ha abdicato in favore di Iperione quando ha visto che la sua età stava sopraggiungendo, ed è divenuto Vicario. Quando è scomparso Iperione nell'Insedimento, ha di nuovo assunto il ruolo di Magister, non essendoci nella casta altri abbastanza esperti per prendere il suo posto. In molti hanno criticato la decisione di scegliere nuovamente Bercleif, vista la sua età ormai avanzata. Resta innegabile però la sua conoscenza approfondita della Stregoneria. Sul finire del X anno di Afhsan Samireh, dopo aver partecipato ad un potente rituale, le sue precarie condizioni di salute sono peggiorate. Poco tempo dopo essere tornato all'Insedimento, è stato rapito dalla Piaga ed ucciso in seguito ad un rituale di quest'ultima.

Tisifone Brando (Magister Stregoni, Umana): Figlia di Iperione Brando, la più piccola di tre fratelli, Tisifone era la vera erede del padre per quanto riguarda l'utilizzo della stregoneria. Fin da subito dimostrò talento e dedizione allo studio, che praticava con la guida del padre. Nonostante il rapporto con il padre si fosse da tempo spezzato, Tisifone, insieme ai suoi fratelli Difensori, prese parte alla spedizione per la riconquista dell'Insedimento. Luogo in cui vi rimase in pianta stabile, diventando uno dei pilastri della propria casta, tanto da essere la prima candidata al posto di Magister dopo la morte di Bercleif. La sua carica fu però di breve durata, dato che fu destituita dopo che fu ritenuta responsabile di una spedizione fallimentare costata la vita a Pantea ed altri membri dell'Insedimento. Costretta ad abdicare per il compagno Pittaco, Tisifone è comunque rimasta all'Insedimento a dare il proprio contributo, anche quando suo padre Iperione si è ripresentato con mire di conquista. Dopo la sconfitta di Iperione, Tisifone venne nuovamente processata per chiarire il suo coinvolgimento. Giudicata innocente, Tisifone era comunque ormai in rotta con i rapporti che la legavano all'Insedimento, dal quale si ritirò di lì a breve. È stata ritrovata alcuni mesi dopo nelle Lande del Terrore, ospite presso la torre occupata dall'Errante in esilio. Anche se collaborativa in quell'occasione, ha comunque scelto di rimanere alla torre per continuare i suoi studi sulla stregoneria.

Tancredi (Araldo Zeloti, Umano, 24 anni): Giunto all'Insedimento insieme ai primi Zeloti, Tancredi era figlio del Maresciallo Enrico Il Leone, importante figura nella comunità dei Fedeli dell'Entità Suprema. Dopo aver superato le avversità nelle Lande del Terrore ed essere arrivato all'Insedimento, gli Zeloti hanno preso seduta stabile affiancando le altre caste. Visto il sistema organizzativo che pone un comandante ad ogni casta, è nata la figura dell'Araldo, pari grado di un Magister, che organizza i propri Zeloti e si coordina con le altre caste. Tancredi era esuberante nei momenti di pace ed agguerrito come pochi in battaglia. Durante il ritorno di

Iperione, Tancredi strinse un patto con lo stregone nella speranza di poter salvare l'Insediamiento, ma nonostante mosso da buone intenzioni, il gesto venne visto come alto tradimento e giudicato colpevole. Consapevole delle sue azioni, accettò il verdetto di colpevolezza scegliendo di ricevere la pena tramite duello all'ultimo sangue, morendo per mano del fidato compagno Dragoberto.

Altri Personaggi Noti

Majida Savarry (Borgomastro, Edhel, Sciamana): La carica del Borgomastro è nata nell'ultimo anno, come proposta degli uomini dell'Insediamiento per ovviare al problema di conflitto decisionale fra i Magister. A partire dal I anno della Reggenza dei Capirazza questa figura viene posta ad affiancare i Vicari stanziati all'Insediamiento. Prima a ricoprire tale ruolo è la Sciamana Majida Savarry, giovane che si è da sempre dimostrata impetuosa e pronta all'azione, anche a costo di prendere decisioni difficili.

L'Errante - Nome vero sconosciuto (Morfico, senza Casta): Figura misteriosa e di difficile lettura, è stato il gestore del Crocevia. Col passare del tempo la sua presenza si è fatta più ingombrante all'interno dell'Insediamiento, le sue conoscenze in ambito sciamanico e stregonesco non sono rimaste a lungo inosservate ed al Villaggio la diffidenza nei suoi confronti è aumentata. L'equilibrio precario che aveva con il resto della comunità è venuto meno quando, davanti a tutto l'Insediamiento, ha finalmente chiarito parte del suo passato ed i suoi intenti. Ha ammesso di essere uno stregone senza marchio e soprattutto di esser stato, in gioventù, cavia degli esperimenti di Iperione, il suo unico mai riuscito secondo quest'ultimo. Ha confessato inoltre che la Torre era la dimora di diversi giovani, figli dell'Insediamiento portati via di nascosto ancora in fasce grazie all'aiuto di Bercleif. A suo dire, tenere nascosti quei ragazzi era l'unico modo di salvarli dalla follia di Iperione. Con il pericolo di un attacco di quest'ultimo ed il mobilitarsi degli Evoluti, si è visto costretto a cercare rifugio per i suoi protetti presso il Villaggio. L'essere privo di marchio ha attirato l'attenzione del Consiglio, che riconsiderando il suo operato, gli ha proposto di sottoporsi al rito della Marchiatura o di essere esiliato in caso di rifiuto. L'Errante ha scelto quest'ultima opzione. Durante il suo esilio si è rifugiato nuovamente presso la Torre, dove gli uomini dell'Insediamiento sono giunti in cerca dello Spirito del Presente e di una cura per la Piaga. La missione rivelatasi disperata ha costretto gli uomini a battere in ritirata, lasciando dietro di sé vari caduti rimasti in uno stato di morte apparente in quanto le loro Essenze erano fuori dai propri corpi. L'Errante ha quindi deciso, in un ultimo gesto di favore verso i pochi legami rimasti, di riportare quei corpi all'Insediamiento, dove sono stati risvegliati. Al suo arrivo però la notizia

che i suoi protetti erano stati vittima delle rappresaglie ingiustificate di alcuni membri del Villaggio, gli ha fatto rivalutare ogni passato legame, tanto da accettare di essere il nuovo portatore per lo Spirito dell'Equilibrio.

Dara dei Mecenati (Gestore dello Spaccio, Edhel, Cercatore, 27 anni): Per quanto sia giovane ha dimostrato un'attitudine al commercio formidabile, ma soprattutto una capacità di identificazione e lavorare con erbe e pozioni tale da eguagliare l'erborista e alchimista più vecchio e esperto. E' entrato a far parte della famiglia dei Mecenati recentemente per queste doti ed è stato subito messo alla guida del nuovo acquisto della famiglia.

Bragi il Saccente (Firmatario del Consiglio, Morfico topo, 60 anni): Quando si dice topo da biblioteca, il suo appellativo non è a caso, nel sottosuolo del Palazzo del Consiglio gestisce l'intero Archivio e ne conosce ogni scaffale, libro, codice e pergamena, tutto è come ordinato secondo un chiaro schema. Ha un aspetto ordinato e curato rispetto alla sua stessa razza. Gode molta stima verso il Consiglio stesso che lo vede con riguardo ed ammirazione sapendo quanto la sua figura sia importante per lo svolgimento dell'intera amministrazione del Villaggio, infatti ogni atto e documento presentato o inviato al Consiglio passa sotto le sue sottili e unghiate dite, come le altrettante risposte ed ordini.

Joannes Spaccapietra (Tesoriere del Villaggio, Umano, Stregone, 55 anni): Incaricato dal Consiglio di regolare la cassa della tassazione si occupa anche dello stazionamento delle Caste, responsabile anche dell'emissione delle pietre attraverso il rituale che le rende fonte di scambio e vendita. E' il secondo umano dopo il Re ad essere così attentamente scortato non solo da una guardia personale privata ma anche dagli stessi Difensori quando si trova nella zecca. Ha un aspetto imponente e fermo, le sue orecchie come le sopracciglia arricchiti di orecchini e piercing non sono di meno che delle collane, braccialetti ed anelli che porta comunemente ogni giorno.

Ahriman Piuma Saggia (Giudice del Villaggio, Morfico gufo, 35 anni): A lui è riconosciuta l'ideazione del sistema della Corte Castale, usata per la prima volta con l'eccezionale fatto nel giudicare Urgrund, primo Caporazza nella storia ad essere processato e destituito con la pena di morte. Il procedimento di giudizio prevede una giuria popolare mista, composta da due rappresentanti per Casta scelti dai Magister coinvolti nella questione. In fine, al seguito di testimonianze e di prove raccolte, è la giuria che propone una soluzione di pena all'imputato anche se è solo il giudice con il suo verdetto che potrà cambiare o assecondare il parere della giuria.

Enrico il Leone (Maresciallo degli Zeloti, Umano, X anni): Padre del defunto Tancredi, Enrico ricopre la seconda carica più alta all'interno dell'Ecclesia, essendo a capo dell'Ordine degli Zeloti. Braccio armato dell'intero sistema, prende le direttive

dallo Ierofante in persona. È arrivato all'Insediamento insieme ad un contingente armato tramite la Città Sepolta, ma nonostante le forze a suo seguito, si è presentato con fini diplomatici intenzionato a stabilire un contatto con il Villaggio. Rimasto un paio di mesi all'Insediamento è entrato in conoscenza con la realtà della Piaga, sconosciuta nelle sue terre, rischiando persino la vita durante un assalto. Stabiliti i contatti diplomatici, ha provveduto a dare la prima forma di quel che diventerà poi la casta degli Zeloti, incaricando il figlio di dirigere il tutto e prima di rientrare alla Città Sacra.

Razze

Villaggio ed Insediamento sono abitati da quattro diverse razze, presenti in proporzioni simili. Solo gli Umani prevalgono, seppur di poco, numericamente sugli altri; è comunque chiaro a tutti che solo collaborando costantemente, si può sperare di migliorare le proprie condizioni di vita. Le varie razze non sono fertili interspecie, anche se anatomicamente compatibili. Non sono perciò rare coppie miste, per quanto la durata del legame è solitamente breve, data l'impossibilità di formare una famiglia che porti alla prosecuzione della specie.

Nel X anno di Afhsan Samireh, gli abitanti dell'Insediamento hanno scoperto un nuovo gruppo di umani, differenti per usi e costumi, provenienti da una civiltà a ovest delle montagne. Non si conosce ancora molto di questa "nuova" razza, salvo che non ha mai avuto prima alcun legame con il Villaggio e con chi vi abita

Edhel

Gli Edhel, sin dalla nascita, spiccano tra i neonati per le loro orecchie allungate ed a punta; queste orecchie non sono l'unico tratto distintivo dell'etnia: infatti durante la fase della pubertà, ai giovani Edhel spuntano uno o più paia di corna sulla testa (sempre in numero pari). Il processo di crescita delle corna è estremamente doloroso e della durata di un mese; in questo lasso di tempo i giovani vengono accuditi nella "casa del dolore". L'edificio è chiamato così per via delle grida lanciate dai giovani, dilaniati dal processo di crescita. Gli Edhel, durante tale trasformazione, creano circoli cerimoniali attorno ad ogni adolescente per potenziare le sue abilità e capacità; infatti è pensiero comune che le corna di un Edhel rappresentino il suo potenziale come persona e come stregone. Naturalmente agili e particolarmente bravi a plasmare i venti della stregoneria, sono in genere cercatori o abili stregoni, abituati a rispettare le gerarchie e i loro superiori in grado. Amano inoltre mettersi in

gioco ogni volta che ne hanno l'occasione, sia per far sfoggio delle proprie capacità che per conquistare influenza all'interno della loro casta.

Cultura

Nella cultura Edhel le donne e gli uomini non hanno pesi differenti nella comunità, sono infatti le doti del singolo individuo che gli permetteranno di ricoprire un ruolo privilegiato a dispetto di altri. Comunemente, le donne tendono ad intraprendere il sentiero dello sciamanesimo a causa della maggior affinità reputata loro verso il mondo degli spiriti, mentre gli uomini, ritenuti più portati a plasmare i venti della magia, si dedicano alla via della stregoneria. Gli uomini e le donne che non si uniformano alla massa spesso diventano cercatori, poiché in quella casta si trovano a loro agio, potendo utilizzare la loro innata agilità e sfruttare la loro curiosità al meglio, proponendosi spesso per missioni difficili e dal risultato incerto. Impulsivi e a tratti folli, questi Edhel che non si conformano alla loro etnia amano costantemente mettersi alla prova e i cercatori gliene danno la possibilità.

Società

Gli Edhel sono governati da una coppia formata dai migliori esponenti dell'etnia, ovvero i Conciliatori: ogni dieci anni, i giovani più meritevoli si sfidano in scontri e prove cerimoniali che mettano in risalto le doti di ogni individuo. Al termine delle prove, una giuria formata da tutte le coppie di ex Conciliatori elegge l'uomo e la donna che più si sono distinti nel corso della cerimonia. I due si uniranno in matrimonio e guideranno l'etnia per i prossimi dieci anni, al termine dei quali si svolgerà una nuova elezione. La parola dei Conciliatori è legge per tutti gli Edhel, loro hanno il compito di presenziare ad ogni evento importante ed inoltre fungono da intermediari tra le altre etnie e caste. L'unica e più antica tradizione Edhel è anche la più misteriosa: una volta all'anno durante il decimo mese, i Conciliatori eleggono alcuni Edhel che dovranno recarsi nelle grotte degli sciamani; i giovani rimangono all'interno della grotta per un'ora e poi si vedono riemergere stremati. Non si sa cosa compiano in quel lasso di tempo e sia i partecipanti che il capo degli sciamani mantengono il più assoluto segreto su questo incontro. Chiedere informazioni o anche solo accennare a tale evento in un discorso con un Edhel è visto come un insulto imperdonabile che sicuramente non rimarrà impunito..

Sciamanesimo

Gli Edhel sono profondamente legati alla cultura degli antenati, infatti è uso comune che prima di prendere una decisione importante o prima di una missione rischiosa, essi chiedano consiglio agli sciamani. Le donne sono viste come le portavoce degli

antenati, in quanto sono loro che portano in grembo la nuova vita e per questo sono considerate come molto più legate al mondo degli spiriti rispetto agli uomini. Proprio per celebrare questo forte legame con il mondo dei morti, le sciamane usano dipingersi un teschio sul volto (cosa che invece non fanno gli uomini della razza che intraprendono la strada dello sciamanesimo). Le donne sciamane sono tenute maggiormente in considerazione rispetto agli uomini, ma anch'essi vengono comunque rispettati: avere l'opportunità di poter parlare con gli antenati è infatti un onore e chiunque sia dotato di questa capacità è sempre trattato con il dovuto rispetto.

Conoscenza e Stregoneria

Amanti ed esperti modellatori dei venti della stregoneria e non solo, gli Edhel si sono ritagliati un ruolo centrale nella casta degli stregoni: infatti molti Edhel si vedono assegnare il ruolo di catalogatori di informazioni, poichè la loro avidità di sapere e di nuove conoscenze non ha limiti. Questa sete di conoscenza li porta anche a mantenere un certo riserbo sulle scoperte effettuate; difficilmente infatti uno stregone Edhel svelerà le proprie conoscenze senza prima averne sviscerato ogni parte ed esser certo che non possano arrecare danno a nessuno.

Nomi

Maschili: Arsalan, Faraz, Farjad, Jahangir, Kiyani, Kamran, Horben, Namdar, Sanjar, Soroush

Femminili: Afshan, Fhannys, Farrin, Raha, Souri, Fereshteh, Hastee, Mahasti, Roya, Shadi.

Cosa ne pensano degli altri

Umani: Semplicemente banali, anche se estremamente affidabili, forse troppo.

Hiskos: Strani, hanno un enorme potenziale ma non lo vogliono sfruttare a pieno.

Morfici: Se un cane ed un gatto si accoppiassero e generassero dei cuccioli, ecco quei cuccioli sarebbero dei Morfici... semplicemente grotteschi.

Piaga: Nemici di tutta la creazione, la stupidità sta nel tentare di agire oltre i nostri limiti, possiamo solo resistere.

Cercatori: Sono l'incarnazione delle opportunità, individui da ammirare per il loro coraggio o stupidità, membri fondamentali ma anche i più sopravvalutati

Difensori: La vera ossatura del villaggio, tanto sottovalutati per quanto utili; in molti devono loro la vita, rendergli onore è un dovere.

Sciamani: Parlare con gli antenati è un dono che solo alcuni possiedono, i nostri padri ci indicheranno la via sempre, sono la nostra unica certezza.

Stregoni: Conoscenza e potere, ecco di cosa si occupano, maestri ed amanti dei segreti, la curiosità è la loro arma ed il progresso il loro obiettivo.

Hiskos

Gli Hiskos sin dalla nascita presentano una serie di linee, segni ed immagini impresse in modo indelebile sulla pelle, molto simili a quelli che comunemente definiamo “tatuaggi”, ma che sono parte integrante di essi. Le particolarità, le forme e i colori dei disegni su ogni individuo sono uniche, anche se all’interno della stessa famiglia si notano spesso tratti comuni. Non è raro infatti che un figlio di Hiskos che presentino sul proprio corpo disegni animaleschi, nasca con una pelle ornata in maniera simile. Allo stesso modo, chi nasca da Hiskos che presentino sulla pelle linee geometriche, può ritrovarsi addosso caratteristiche simili, anche se non sempre ciò accade. Nei figli di coppie con segni differenti sulla pelle, (ad esempio, madre con tatuaggi geometrici e padre con segni animaleschi), la possibilità di nascere con disegni di una tipologia o dell’altra o di un colore rispetto ad un’altro è pressoché casuale; è addirittura possibile nascere con segni totalmente differenti da quelli dei propri parenti. Ogni Hiskos tende ad essere particolarmente orgoglioso delle caratteristiche dei propri “tatuaggi” e le differenze su questo tratto non sono in genere motivo di scontro all’interno dell’etnia. Una pratica comune è quella di cercare la spiegazione del proprio carattere e delle inclinazioni personali attraverso la “lettura” e l’interpretazione dei segni sul proprio corpo, peculiarità che li rende particolarmente introspettivi.

Cultura

Dato che ogni Hiskos presenta un corpo con raffigurazioni uniche, i membri di questa razza tendono ad indossare abiti che permettano loro di mostrare a tutti le particolarità che ritengono più importanti ed interessanti delle immagini sulla propria pelle. Di conseguenza, indosseranno abiti smanicati se sono dell’idea che quanto impresso sulle proprie braccia sia la parte più caratteristica di loro stessi, o braghe e gonne corte, se viceversa dovessero ritenere più importante quanto presente sulle gambe e via dicendo. Più rari, ma non per questo meno considerati, sono gli Hiskos che invece si comportano in maniera opposta, ovvero che coprono con abiti pesanti quante più parti del corpo possibile. Spesso è un comportamento adottato dagli individui più meditabondi e riflessivi, i quali ritengono che quanto presente sulla propria epidermide sia motivo di analisi personale e non vada quindi sbandierato al mondo. A livello sociale, gli Hiskos tendono a dare più importanza ai giovani rispetto agli anziani, in quanto ritengono che maggiore è l’energia posseduta, maggiori saranno le possibilità di essere utili al villaggio. Di conseguenza, gli individui più

anziani, pur essendo rispettati in quanto latori di conoscenza ed esperienza, sono anche considerati non più in grado di contribuire in maniera sostanziale al benessere comune, diventando un peso per il villaggio stesso. Spesso accade che un Hiskos anziano, resosi ormai conto delle difficoltà che il suo mantenimento comporta per il resto della società, decida di andarsene nelle oscure terre inesplorate, mettendosi alla prova in quest'ultimo viaggio e lasciando così liberi di prosperare i propri discendenti.

Società

Gli Hiskos sono tra i più favorevoli alla mescolanza razziale, cercano infatti di vivere quanto più possibile in mezzo a Umani, Edhel e Morfici. Questo deriva dalla loro naturale propensione a cercare nuovi stimoli per il proprio sviluppo, peculiarità che li porta a trarre il massimo possibile dalle caratteristiche delle persone che li circondano. Proprio per questo essi ritengono di essere i migliori e i più adatti a guidare gli altri, in quanto profondamente convinti di saper sfruttare al meglio non tanto le proprie qualità, quanto quelle altrui. Prediligendo la fluidità sociale, non sono molte le tradizioni che vengono tramandate di generazione in generazione, in quanto vengono continuamente rivoluzionate, dimenticate o rinnovate. Solo una ha resistito al tempo, fin da quando si ha memoria: il "giorno della lettura". Si svolge durante il sesto mese dell'anno; il giorno preciso viene calcolato tramite complicate osservazioni astronomiche, tramandate di generazione in generazione. Durante questa giornata gli Hiskos si radunano in piccoli gruppi per cercare di "leggersi" l'un l'altro, esponendo la propria pelle ed ascoltando le interpretazioni che gli altri Hiskos danno dei segni presenti sul proprio corpo. È un momento di condivisione importante, dato che ogni nuova interpretazione suggerita ad ognuno, fornisce ulteriore materiale di riflessione sulla propria identità e sul proprio scopo nella vita al possessore del "tatuaggio". Negare a qualcuno la visione del proprio corpo durante questa giornata è segno di grave scortesia, poiché ogni interpretazione permette all'intera comunità di crescere e capire meglio il proprio significato nell'ecosistema dell'esistenza.

Sciamanesimo

Gli Hiskos hanno una visione estremamente pragmatica del culto degli Antenati: se è possibile ottenere aiuto consultandoli è giusto farlo, per il resto non bisogna rimanere ancorati al passato ma guardare al futuro. Di conseguenza, non sono numerosi gli Hiskos che si dedicano alla casta degli sciamani; preferiscono invece quella degli stregoni, più orientata verso le nuove scoperte. Ciò non significa che negano la presenza degli spiriti degli Antenati, presenti in ogni dove; infatti rispettano le persone più devote, la loro saggezza e la loro conoscenza. Semplicemente, di solito

questo non è per loro un argomento interessante, tendono quindi a non immischiarsi troppo.

Conoscenza e Stregoneria

Essendo portati per la sperimentazione e spingendo per il continuo rinnovamento, gli Hiskos tendono a sposare frequentemente la casta degli stregoni. In passato numerosi Hiskos hanno ottenuto ottimi traguardi all'interno della casta ed in certi casi hanno cercato di portare le proprie scoperte anche all'esterno, tentando di far apprendere le conoscenze da loro ottenute a membri di altre caste, con risultati però fallimentari. Dopo tutto, se è stato deciso di tenere separate le dottrine delle varie caste non è stato per capriccio personale, ma per l'assodata sicurezza che questa fosse la soluzione più efficace...Gli Hiskos sono interessati tanto all'approfondimento della stregoneria stessa, quanto all'esplorazione delle antiche rovine, per trarre nuove informazioni utili allo sviluppo ed al benessere comune. Vengono però ritenuti non troppo efficienti nel catalogare le informazioni raccolte, cosa che invece è compito fondamentale di ogni stregone che si rispetti. Riguardo al ritualismo hanno una posizione contrastante: la ripetizione di riti tradizionali e l'esecuzione di rituali già ben conosciuti viene spesso ritenuta noiosa ed antiquata, mentre sono frequenti sperimentazioni di nuove metodologie, spesso anche decisamente creative, per lo sviluppo e l'esecuzione di nuovi rituali.

Nomi

Maschili: Beculf, Ewirat, Goltwif, Hohrat, Jordilis, Nardabert, Dangwelp, Thunerulf, Zeizbirg

Femminili: Diemota, Warsinda, Vhur mari, Grivienta, Eanhere, Cyneric, Cartfrid, Guntrude

Cosa ne pensano degli altri

Umani: Sono noiosi, non riescono a distinguersi neppure l'uno dall'altro.

Edhel: Interessanti, sono più simili a noi di quanto credano, seppure tendano a mettersi troppo in mostra.

Morfici: Sono talmente chiusi in se stessi che verrebbe da aprirgli la testa per vedere che ci passa dentro, ma alcuni di loro sono decisamente pittoreschi!

Piaga: Il male eterno ma se non possiamo sconfiggerlo forse possiamo trovare un modo di aggirarlo...O forse no?

Cercatori: Sono fondamentali per la sopravvivenza e l'esterno potrebbe essere pieno di elementi interessanti, ma allontanarsi eccessivamente è troppo pericoloso e il gioco non vale la candela

Difensori: Gli unici veramente in grado di fronteggiare la Piaga, spesso con successo ma mai abbastanza valorizzati per i loro sacrifici

Sciamani: Custodi delle tradizioni e degli Antenati. Utili, ma rimuginare troppo sul passato non ci porterà ad un vero miglioramento.

Stregoni: Questa è la nuova forza che ci permetterà di cambiare le sorti del nostro destino, studiarla è quindi un grande privilegio.

Morfici

I Morfici sono una razza che si distingue fisicamente per le peculiari sembianze animali. Gli sciamani più anziani della razza narrano di come, risalendo la linea di discendenza di ogni Morfico, si possa giungere all'animale di cui ora sfoggiano le fattezze e più il loro legame è profondo con essi, maggiori saranno i tratti animali che manifestano, indipendentemente dalla distanza generazionale che intercorre tra essi e il proprio animale patrono, come sono soliti definirlo. Le fattezze animali si manifestano sin dalla nascita con il primo tratto, il quale identifica l'animale Patrono che si eredita dal proprio genitore; l'animale Patrono del nascituro sarà quello del genitore con le sembianze più animalesche tra i due. Oltre a quelli somatici, gli ultimi tratti a manifestarsi in coloro i quali si avvicineranno maggiormente al loro antenato animale, sono quelli comportamentali, che renderanno così i Morfici simili ai loro Patroni oltre che nell'aspetto estetico anche negli atteggiamenti, in alcuni modi di fare o di reagire a certi stimoli. Ciò con cui ogni Morfico, indipendentemente dalla profondità di questo legame, deve fare i conti è la Bestia. La Bestia Interiore è l'Essenza dell'animale Patrono che si manifesta nelle occasioni in cui il Morfico è in una situazione provante, sia esso sottoposto a condizioni estreme da sopportare, quando è ferito o vulnerabile, sia nel caso in cui si senta oltremodo schernito o maltrattato. Essa scatena gli istinti più primordiali nel Morfico e obnubila la sua capacità di razionalità, rendendolo alla stregua dell'animale di cui mostra le fattezze. Il modo di confrontarsi con la propria parte bestiale determina una dicotomia nelle personalità dei Morfici. Coloro i quali lasciano che essa prenda il sopravvento sono i membri più impulsivi, spregiudicati e che tendono ad evitare i rapporti con le altre razze mentre coloro che tentano in ogni situazione di controllarla sono riflessivi, misurati e ben disposti a mettersi in gioco con chi è diverso da loro, condividendo con le altre etnie le proprie conoscenze ed esperienze.

Società

I Morfici si dividono in tre Stirpi, ognuna delle quali si aggrega e conduce la propria vita comunitaria in modi molto differenti dalle altre, modi che dipendono soprattutto dalle loro peculiarità. La Stirpe più diffusa e accettata dalle altre razze è quella degli

Spinati, che racchiude in sé gli individui i cui animali Patroni appartengono alle specie degli anfibi, dei rettili, degli uccelli e dei mammiferi. Gli appartenenti a questa Stirpe si radunano in Tribù, formando grandi comunità che si organizzano per far sì che ogni Morfico abbia un ruolo al suo interno e che contribuisca al mantenimento, alla protezione, all'accudimento o all'istruzione degli altri membri che ne fanno parte. Per far sì che ciò accada è necessaria la guida di un leader forte e carismatico che sappia imporre la propria volontà agendo nella maniera più saggia per il bene della Tribù: questo arduo compito è affidato al Guardiano della Tribù. Il Guardiano veniva scelto dalla Cerchia degli Anziani, composta dai membri che hanno manifestato, negli anni della loro esistenza, il maggior numero di tratti appartenenti ai loro animali Patroni, caratteristica che coincide spesso con una vita longeva del facente parte. E' tra di essi che ricade la nomina ed il metodo con cui ciò avviene è detto Rinomanza, una misura delle gesta e dei servizi che sono stati resi alla propria Tribù.

Dopo il primo anno di Verkan come Guardiano, quest'ultimo ha deciso di stravolgere la tradizione della Rinomanza, onde evitare il ripetersi della situazione di Urgrund, il quale rimase in carica per tanti anni grazie anche al vecchio sistema. Essa non prevederà più uno scontro fra i singoli proposti dagli Anziani, ma il ruolo di Caporazza verrà deciso tramite una competizione a squadre: conosciuto dai giovani maridi della zona portuale con il nome di "Gioco Della Palla". Questa disciplina è stata scelta per valorizzare la cooperazione fra i vari partecipanti, le squadre infatti saranno capitanate dai candidati al titolo di Guardiano.

In contrapposizione forte con la società degli Spinati vi è quella della Stirpe degli Artropodi composta dai Morfici che manifestano tratti delle specie degli aracnidi e degli insetti. Essi vivono in comunità chiamati Sciami, il cui numero di individui è di norma di gran lunga inferiore rispetto a quello di una Tribù, questo soprattutto a causa delle difficoltà di convivenza tra gli stessi membri che ricorrono -anche per la minima disputa- alla legge del più forte, duellando fino a sopraffare l'avversario che la pensa diversamente, conducendolo alla morte. Dato ciò, molti Artropodi preferiscono una vita solitaria ma anche se essi prediligono tale scelta di vita rispetto a quella all'interno di uno Sciame, non riescono ad evitare la prevalenza della Bestia sulla propria Essenza, il che li rende in ogni caso pericolosi da avvicinare. La terza Stirpe, la più misteriosa e sconosciuta, è quella dei Maridi, composta dai Morfici che come Patroni hanno animali appartenenti alle specie dei pesci, dei crostacei e dei celenterati. Di questa Stirpe si sa per certo che è organizzata in Branchi e che insedia le proprie comunità sulle coste di fiumi, laghi e mari; vi sono poi leggende che parlano di numerosi Branchi che vivono in mare aperto, sui fondali più profondi e impervi da raggiungere per qualsiasi altra Stirpe o razza, ma per quel che si racconta nessuno ha mai confermato la veridicità di queste voci che circolano, le quali rimangono in buona sostanza dei miti.

Cultura

I Morfici hanno tradizioni che si perdono nella storia del passato e che vengono seguite con estrema serietà e convinzione da ognuno di essi: non farlo significherebbe rifuggire da ciò che sono, è ciò che sostiene con fermezza ogni Morfico. Il Rituale di Metamorfosi è praticato ad ogni equinozio e ha inizio al calare del sole. Ogni Morfico si riunisce con la propria Tribù, Sciame o Branco per dar vita a ciò che le altre razze potrebbero minimizzare definendo come una gran festa, in cui ognuno si lascia andare ai propri istinti, ma per un Morfico sarebbe perfino offensivo definire questo evento come tale. In questa occasione il Morfico ha l'opportunità di accrescere il proprio legame con il suo animale Patrono e così per un'intera notte lascia che la Bestia pervada la sua Essenza. Al termine del Rituale, con la venuta dell'alba, i Morfici più fortunati si risveglieranno con un nuovo tratto e una maggiore consapevolezza di ciò che sono e questo è uno dei più grandi onori per ogni Morfico. Gli Anziani sono gli unici a rimanere consapevoli di ciò che accade veramente in quelle notti e dietro a questa conoscenza potrebbe nascondersi il segreto che riguarda chi saranno i prescelti, destinati ad avvicinarsi maggiormente al proprio Patrono. L'altra tradizione di fondamentale importanza è il Raduno che avviene ogni solstizio e che consiste principalmente in un incontro di tutti i membri della comunità, dall'alba fino al tramonto. In questo periodo gli Anziani scelgono chi potrà entrare a far parte della loro Cerchia e, cosa altrettanto importante, qui viene svolta la Rinomanza per confermare o ri-eleggere un nuovo Guardiano. Da ciò si può carpire l'importanza della figura degli Anziani, che vengono rispettati e ascoltati perché ogni giovane Morfico sa che da essi proverranno sempre sagge parole di cui fare tesoro.

Sciamanesimo

I Morfici che riescono a domare la Bestia interiore sono degli eccellenti Sciamani, che amano trascorrere ore ed ore in meditazione tra la natura incontaminata o nei Cimiteri attorno ai quali si espandono foreste secolari. Gli Anziani narrano che il loro rapporto intrinseco con la natura li rende abili nello scendere in contatto con gli Antenati che ormai da tempo immemore hanno abbandonato il loro corpo mortale, legando le proprie Essenze alla flora, parte stessa del mondo che li ospita. Mentre coloro che manifestano maggiori tratti dei Patroni, parlano invece di come riescano a risalire la propria linea genealogica sino all'animale che ha dato origine alla loro famiglia, per lasciarsi così impossessare dalla loro Essenza ed ottenere impressionanti poteri. Ma chi può dire di aver conosciuto dei Morfici sciamani con tali capacità sa anche che la Bestia si è risvegliata in loro a tal punto da impedirgli di tornare ad imbrigliarla e sopirla. Quali che siano le verità celate dietro questi racconti, di certo un Morfico che si avvicina allo Sciamanesimo e tramite esso al

contatto con gli Antenati, avrà l'opportunità di calarsi profondamente in questa filosofia, avendo la possibilità di raggiungere i suoi saperi più occulti.

Conoscenze e Stregoneria

La Cerchia degli Anziani custodisce gelosamente le conoscenze più occulte che costituiscono le fondamenta delle tradizioni della loro razza. In occasione dei Raduni a coloro i quali acquistano maggiore Rinomanza, vengono svelati alcune di queste conoscenze per incentivare i giovani Morfici a prestare servizio e a svolgere le più gloriose gesta per la comunità, affinché tramite la conoscenza diventino sempre più parte della Tribù. Per quanto concerne la Stregoneria, la maggior parte dei Morfici rifugge questa pratica e i giovani che tentano di avvicinarsi vengono condannati con fermezza dalla Cerchia degli Anziani il che li allontanerà dalla Tribù a favore di una convivenza proficua con membri di altre razze. Le ragioni per il quale gli Anziani siano così timorosi nei confronti della Stregoneria sfuggono ai più, ma le voci che corrono fanno riferimento a qualche conoscenza che custodiscono riguardo al Riverbero e a ciò che ha portato alla manifestazione di questo potere impressionante e di certo non sono segreti confortanti quelli che tengono stretti per sé.

Nomi

Maschili: Barad'ur Cima di Montagna, Dargun Lama Spezzata, Rogan Selce Affilata, Krugorim Brezza Estiva, Burhad'Has Cavallo Goloso, Zurzog Quercia Antica, Gormak Ruscello Tempestoso

Femminili: Erghat Scheggia Impazzita, Argrim Acque Placide, Ferax Ruggine Strisciante, Vikuga Foca Ballerina, Ulmgara Cuore di Tenebra, Yagnar Colle Scosceso, Shirax Corna di Alce, Resha Coda Prensile

Cosa ne pensano degli altri

Umani: Ignorano quanto la diversità sia la via migliore per la comprensione dei misteri.

Edhel: Il loro arrivismo li rende spesso poco lungimiranti. Questo vale meno per le donne della loro razza, le quali conoscono come noi la virtù della pazienza.

Hiskos: La saggezza non è una caratteristica propria degli Hiskos. Questo li porta spesso a compiere scelte affrettate. Se dessero ascolto ai loro Anziani avrebbero un po' più sale in zucca.

Piaga: Figli del Riverbero, finché la stregoneria verrà praticata la Piaga non troverà fine.

Cercatori: Il loro ruolo è fondamentale per la sopravvivenza di tutti, ma inoltrarsi troppo in territori non battuti, non lo è affatto.

Difensori: Chi avverte maggiormente la Bestia e la sa controllare con dovizia, diventa un eccellente Difensore e un vero baluardo contro le minacce che incombono in questi tempi infausti.

Sciamani: Gli Antenati hanno tutte le risposte che cerchiamo. E noi siamo i più preparati ad ascoltarle.

Stregoni: Conoscere ciò che è passato può solo portare a rievocare ciò che ci ha distrutti già una volta. Se in più utilizziamo ciò che è nuovo per ripercorrere gli stessi passi, siamo destinati alla distruzione.

Umani

Gli umani sono la razza dominante, nonché la più versatile e ambiziosa. Dotati di ottime capacità di adattamento e apprendimento, tendono ad essere scettici verso ciò che non comprendono o che non riconoscono, incluse alcune usanze delle altre razze. Per questo motivo, spesso si trovano in collisione con esse; essendo però creature estremamente diplomatiche, riescono sempre a trovare il modo di svincolarsi da ogni brutta situazione. Hanno una mentalità individualista che li porta ad avere una memoria collettiva limitata rispetto a quella delle altre razze; questo non impedisce loro di essere comunque sempre in evoluzione. Robusti o cagionevoli, chiari o scuri, vistosi o austeri, primitivi o civilizzati, fedeli o meno, gli umani coprono un ampio spettro di caratteristiche. Hanno in genere un'altezza che varia da 1,50 metri a 2 metri circa e pesano mediamente da 62,5 kg a 125 kg; i maschi sono tendenzialmente più alti e pesanti delle femmine. Il colore della pelle può essere molto differente tra un individuo e l'altro, andando da un colore estremamente scuro, quasi nero ad un rosa molto pallido, tendente al bianco. Allo stesso modo vi è variabilità nei capelli, che passano dal corvino al biondo e possono essere ricci, mossi o lisci; i maschi presentano spesso barbe che possono essere rade o folte. Gli umani tendono ad apprezzare vistosi gioielli e ninnoli con i quali decorare il loro corpo. Questi oggetti caratteristici definiscono il vero essere di una persona, il suo carattere e gusto personale. Gli umani sono creature che amano mostrarsi e vantarsi dei loro capi e della loro spiccata personalità, adorano parlare di loro stessi e dei loro interessi e cercano di non trovarsi impreparati su alcun argomento, inoltre, il loro desiderio di eccellere traspare in ogni azione che compiono.

Cultura

Gli Umani non hanno un'unica cultura di riferimento. Valori, principi e tradizioni a cui questa razza si rifà possono cambiare enormemente a seconda delle conoscenze

individuali e dai periodi storici. In mezzo a questa variabilità si ritrovano però alcune usanze fisse che sono particolarmente sentite:

ogni volta che un umano prega o si rivolge agli antenati, si inginocchierà portando lo sguardo al suolo davanti a sé e terrà aperti i palmi delle mani sopra di esso, senza toccarlo. Questo per mostrare la propria riverenza verso gli antenati e la fiducia di essere ascoltato.

ogni volta che un uomo chiede la mano di una donna, è tradizione che lo faccia offrendole del cibo semplice: un piatto con solo pane, o con un singolo frutto, o solo una bacca, od un'unica verdura, o ancora un bicchiere con solo acqua. Il singolo dono è simbolo di semplicità e purezza e offrirlo alla desiderata sposa rappresenta il riguardo nei suoi confronti.

Società

La Società Umana si caratterizza per la grande versatilità e capacità di adattamento dei suoi componenti nelle situazioni più disparate. Il carattere sociale è fortemente individualista: ogni individuo, pur cooperando con altri, tenderà sempre a portare acqua al proprio mulino, migliorando se stesso e ciò che gli appartiene. E' una razza che generalmente, ama indossare ninnoli e oggetti come bracciali, anelli, collane e orecchini, talvolta che abbiano per loro un significato importante oppure semplicemente per apparire più interessanti.

Sciamanesimo

Gli umani sono molto coinvolti nelle pratiche degli sciamani, e trovano volentieri in esse un aiuto interiore nel momento del bisogno. Anche non seguendo un'istruzione sciamanica, ogni individuo ha una forte fede e rispetto verso l'antenato o gli antenati che lo rappresentano maggiormente. Questi antenati sono spesso rappresentati dai singoli individui come grandi maestri, capifamiglia, persone importanti e note o anche persone poco conosciute ai più ma con un forte legame con la persona che lo venera.

Conoscenze e Stregoneria

Non tutti gli umani sono interessati alla stregoneria. Essi, infatti, non hanno un particolare atteggiamento positivo o negativo nei confronti di essa, ma vedono questa disciplina come un'opportunità da seguire, talvolta, per risolvere molteplici problemi. Tendenzialmente non cercano di scoprire se possiedono in maniera innata la capacità di manipolare i venti della stregoneria, ma gli individui che scoprono di possedere questo potere vi si applicano in maniera particolarmente caparbia.

Nomi

Maschili: Arturo, Oristano, Pancrazio, Ercole, Massimiliano, Orazio

Femminili: Anita, Zaira, Claretta , Natalina, Annabella

Cosa pensano degli altri

Edhel: Hanno un'aria spocchiosa, ma sembrano affidabili.

Hiskos: I segni sul loro corpo li rendono molto carismatici, sembra che si formino da soli, e sono belli quanto i nostri gioielli... che invidia!

Morfici: Non ispirano molta fiducia a prima vista, sono strani, a volte troppo... chissà se mangiano tutti le stesse cose... ?

Piaga: È una cosa terribile e misteriosa al tempo stesso, spero di non dover mai averci a che fare.

Cercatori: Sono molto utili e addestrati a vagare per il mondo esterno, riportando talvolta cibo e viveri.

Difensori: La loro presenza ci dà molta sicurezza, senza di loro il caos farebbe da padrone, non oso poi pensare che farebbe di noi la piaga se non ci fossero i difensori.

Sciamani: Sono la nostra fonte di comunicazione principale con gli antenati, la loro presenza fortifica la nostra devozione.

Stregoni: Le loro conoscenze gli permettono di fare cose straordinarie... ma forse il loro limite è proprio quello mentale.

Caste

Per meglio far fronte alle esigenze di sicurezza e prosperità del Villaggio, con il passare degli anni si è instaurato un sistema di Caste. Questo permette ad ogni abitante di focalizzarsi sui compiti che più gli sono congeniali, facendo sì che ognuno possa contribuire al meglio delle proprie possibilità al benessere comune.

Casta dei Cercatori

“Spesso è facile dare per scontata la sopravvivenza giorno per giorno ma ti sei mai fermato a pensare a chi recupera il cibo per sfamarti? L’acqua per dissetarti? L’ambrosia per lenire le ferite? Solo i più valorosi sono disposti a sfidare le Lande del Terrore, cacciando ed esplorando quelle terre, sfuggendo ai loro mille pericoli. Solo noi.”

La Casta dei Cercatori è stata una delle prime ad affermarsi nella società grazie alle mansioni di cui si fa carico, le quali sono tra le più necessarie per la sopravvivenza dell'intero Villaggio; qui la casta gestisce lo Spaccio, il luogo in cui ogni abitante può recarsi per acquistare ogni merce in commercio: i generi alimentari al mercato, l'acqua pura al pozzo oppure cercare rimedi per le malattie alla drogheria.

I compiti a cui i Cercatori devono assolvere sono vari e vanno dall'esplorazione alla salvaguardia dei confini dei territori conosciuti, dalla ricerca e catalogazione delle creature incontrate nelle Lande del Terrore all'approvvigionamento e alla raccolta di ingredienti da utilizzare nell'arte dell'erboristeria e dell'alchimia, in cui eccellono. Il Magister della Casta dei Cercatori è a capo degli uomini più agili, veloci e scaltri di tutto il Villaggio; dal Rito di Iniziazione vengono infatti indirizzati a questa Casta gli Umani più astuti e adattabili, i Morfici bestiali che hanno manifestato il più profondo legame con la natura, gli Hiskos più impavidi e orgogliosi e gli Edhel più furtivi e riservati.

Approvvigionamento

Le Lande del Terrore, oltre a nascondere dietro ogni angolo le insidie più pericolose, non sono di certo una terra rigogliosa. Questo rende le vegetazioni spontanee raramente commestibili e ciò non permette alla fauna di prosperare. Anche gli allevamenti e le coltivazioni sono ridotte al minimo, non potendo i Difensori riuscire a monitorare costantemente territori talmente vasti da poter permettere tali pratiche in sicurezza. I Cacciatori della Casta dei Cercatori permettono ai numerosi abitanti del Villaggio di non crucciarsi ogni giorno per sopravvivere e ovviano a tutte queste necessità grazie alle loro conoscenze acquisite da anni di esperienza sul campo. Conoscono ogni pianta che cresce tra il Villaggio e l'Insediamento e nelle loro prossimità, essendo sapientemente in grado di discernere tra quelle velenose e quelle commestibili. Allo stesso modo sanno dove i branchi di animali selvatici si rintanano e sanno distinguere coloro che si sono nutriti adeguatamente da quelli che, non trovando altrimenti, sono stati costretti ad abbeverarsi da corsi d'acqua contaminata o a cibarsi di flora poco nutriente o persino mortale. Grazie alle loro conoscenze, ogni abitante del Villaggio dorme sonni tranquilli, sapendo che al proprio risveglio avrà di che cibarsi nel nuovo giorno.

Esplorazione

I Cercapista sono i membri della Casta più intrepidi e sprezzanti dei pericoli che dimorano nelle Lande del Terrore; pericoli che hanno imparato a non sottovalutare, tanto da cambiare, dopo pochi anni dalla loro fondazione, il nome di Casta da

“Esploratori” a “Cercatori”, questo per scoraggiare i giovani del Villaggio all’approcciarsi con leggerezza verso questo genere di pratica, tutt’oggi lasciata esclusivamente ai più esperti tra loro. È grazie ai Cercapista se nel Rifugio nell’Insedimento vi è una mappa costantemente aggiornata, con indicati i luoghi esplorati sin dal primo Custode; il loro principale ruolo è quello di battere i sentieri già tracciati, assicurandosi che i segni impressi dai Cercapista che li hanno preceduti in quel luogo rimangano ben visibili per i Cacciatori e gli Erboristi che dovranno percorrerli. Per fare ciò, hanno creato un sistema di simboli efficace che permette sia di capire la direzione da intraprendere per tornare verso il Villaggio o l’Insedimento, sia di proseguire senza smarrirsi sul sentiero, sia di informarsi su quanti pericoli si possono incontrare proseguendo sullo stesso. I Cercapista più anziani spesso non hanno tutte le rotelle a posto a causa del loro lungo peregrinare in territori ostili e sono i primi a raccomandarsi con i giovani di non allontanarsi troppo dal Villaggio o dall’Insedimento. Mai.

Altri Compiti

I Cercatori annoverano tra le loro fila i migliori Erboristi e Alchimisti conosciuti. Spesso sono sia abili Cacciatori che Cercapista, dovendo essere accorti sia nel riconoscere piante, animali e mostri che possono rappresentare ingredienti essenziali per la pratica della loro arte, sia nell’inoltrarsi nelle Lande del Terrore per procurarseli. È un’arte antica quella che insegnano ad ogni abitante del villaggio che voglia comprenderne i segreti, praticata sin da prima della venuta della Piaga (molti sostengono, già dalle civiltà che precedettero la fondazione del Villaggio). Grazie a tale arte è anche possibile trattare l’Ambrosia così da poterla ingurgitare al fine di lenire le proprie ferite, anche quelle più profonde dove ago, filo e qualche benda non riuscirebbe a porre rimedio, rendendola un’arte fondamentale ai fini della sopravvivenza dell’intero Villaggio. Essi si occupano anche della catalogazione delle bestie incontrate nelle Lande del Terrore, segnando ogni informazione che reperiscono in pratici volumi definiti Bestiari, dove non solo ogni Cercatore ma ogni altro membro delle Caste possa visionarne gli scritti, apprendendo particolarità e soprattutto punti deboli per affrontare tali creature qualora vengano incontrate.

Altre Caste

I Cercatori godono di ottimi rapporti con i membri di tutte le altre Caste grazie al loro ruolo essenziale, seppur lavorino per propria natura spalla a spalla con i Difensori che spesso si trovano a ringraziare per aver salvato loro la pelle da qualche mostro schifoso che gli stava alle calcagna nel ritornare verso l’Insedimento. La versatilità degli Stregoni è molto apprezzata da ogni Cercatore, visto che non sono efficaci e robusti come i Difensori nel combattimento corpo a corpo. Gli Sciamani offrono

sempre un buon consiglio prima di ogni spedizione e la loro capacità di parlare con gli Antenati gli garantisce, a volte, utili consigli riguardo a ciò in cui potranno imbattersi o ai luoghi dove è bene non inoltrarsi a lungo, cosa più che apprezzata da ogni Cercatore che si appresta a metter piede fuori dal Villaggio o dall'Insedimento. Le capacità in combattimento degli Zeloti non è tanto distante da quella dei Difensori diventando quindi un secondo punto di appoggio per un Cercatore in difficoltà durante uno scontro.

Razze

Gli Edhel sono ottimi Cercatori e i migliori tra i Cercapista, avendo una propensione innata al saper aggirare i pericoli piuttosto che affrontarli direttamente, abilità che rende la morte dei Cercapista meno precoce. Tra i Morfici invece, si annoverano i più esperti Cacciatori, spesso rappresentati da coloro che sono stati più lascivi alle tentazioni della Bestia, i quali sfruttano gli stessi sensi posseduti dalle loro prede... per braccarle. Gli Umani vantano tra le loro fila gli Erboristi più pratici, essendo molto abili nel riconoscere le piante, mentre gli Hiskos spesso ricorrono a quest'arte per completare il loro ruolo di supporto, anche quando non fanno parte della Casta.

Cercatori importanti attuali e passati

Paracelso (Umano): Uno degli alchimisti più rinomati nella storia della Casta Cercatori, la sua vita è ammantata nel mistero. Poco portato per l'esplorazione e le missioni sul campo, il suo contributo alla scoperta di nuovi reagenti non ha eguali. Il suo apporto nella sintesi di nuove pozioni ha permesso di creare sostanze adatte ad ogni evenienza, dalla difesa all'offesa. La sua morte, avvenuta nel X anno di Afhsan Samireh, è occorsa in circostanze tuttora confuse. Il suo nome sarebbe stato associato a quello dei "Retrivi", come uno dei principali fautori di blasfemi esperimenti condotti su ignari abitanti del Villaggio, aventi come scopo la creazione di esseri fisicamente superiori, in tutto e per tutto sottomessi alla volontà dei Retrivi.

Casta dei Difensori

"Sempre risoluti in ciò che facciamo. Implacabili contro ogni minaccia dall'esterno e rigidi per chi la pace mina dall'interno. Verso il Villaggio, nostra patria, e per il Villaggio, sempre fedeli!"

Guglielmo il Rosso, il Primo Difensore

Tratti Generali

La casta dei Difensori fu la prima ad essere creata in quanto, dopo che il Custode fermò la guerra civile scatenatasi nei pressi di quello che poi divenne il Villaggio, ci fu la necessità di creare delle regole di convivenza pacifica tra le varie razze: fu così che nacque la legge e con lei i Difensori, atti a mantenerla.

Guerrieri per eccellenza, i Difensori sono i combattenti più esperti della società. Che si tratti di individui predisposti dalla nascita, quando il Rituale di Iniziazione viene effettuato su ogni neonato, o che vedano le loro abilità derivanti da un duro allenamento, all'interno della suddetta casta vengono formati esperti guerrieri in ogni campo di combattimento. Un Difensore che si rispetti è in grado di padroneggiare tutte le tipologie di armi e diventa una macchina inarrestabile quando impugna quella a cui è più affine o semplicemente con la quale si è allenato dall'inizio del suo addestramento.

Ma la Casta dei Difensori non prepara solo ottimi combattenti, bensì cerca di iniziare chiunque al comando, contribuendo a fornire insegnamenti su come guidare i propri compagni e incitarli a dare il meglio di sé in battaglia; una tipologia di comando che risvegli coraggio e fiducia in sé stessi e nei propri sottoposti durante gli scontri, risultando più adeguato di ogni altro metodo di potenziamento -perfino mistico- poiché agisce sul morale e di conseguenza sull'efficacia di ognuno.

Abili nell'uso di qualsiasi arma o scudo e robusti al punto tale da sopportare il peso delle armature più protettive e pesanti, i Difensori sono gli unici in grado di indossare quelle corazze che addosso ad un qualsiasi appartenente ad una diversa casta, non gli permetterebbero neppure di muoversi, se non con estrema fatica.

Essi infatti sono la prima linea di difesa, il muro contro cui qualsiasi nemico che avanza deve scontrarsi, lo scudo che protegge e la spada che si erge per difendere il popolo.

Ma queste non sono le sole cose di cui si occupano, infatti, con il passare del tempo ed il formarsi di una società sempre più stabile, anche la burocrazia è diventata una prerogativa di questa Casta.

Difesa

I loro compiti principali sono quelli di difendere il Villaggio e l'Insediamento dagli attacchi esterni, di qualsiasi natura siano ed a qualsiasi costo e vigilare all'interno degli stessi, facendo rispettare la legge così che la vita possa scorrere tranquilla e che tutti gli altri possano svolgere i propri compiti in sicurezza.

Il nome stesso che con orgoglio portano, è la garanzia delle proprie capacità.

Legge

Nonostante la criminalità sia estremamente rara, in quanto severamente punita e per il semplice fatto di essere fortemente deleteria per la società, può capitare che ci sia bisogno di prendere decisioni molto dure nei confronti di quegli individui che infrangono la legge. In questo caso, le pene per i vari reati sono particolarmente crude e basate principalmente sulla legge del taglione. Nell'eventualità di un reo, la punizione viene decisa -in base alla tipologia del crimine commesso- dal Magister della Casta di competenza, mentre la risoluzione dei crimini che non competono direttamente nessuna casta viene assegnata ai Difensori.

Per esempio: un individuo che profana tombe verrà giudicato dal Magister casta degli Sciamani, un individuo che pratica stregoneria senza essere uno Stregone verrà punito dal Magister di questi ultimi, e così via. Tuttavia, i Difensori sorvegliano diligentemente questo modo di far rispettare la legge e ad ogni espiazione di pena dovrà essere presente uno di loro, il quale riferirà poi quanto accaduto al suo superiore, stilando anche un rapporto che andrà inserito nello storico del registro crimini dei Difensori. "I Difensori non dimenticano mai chi viene punito". Inoltre, per i crimini più gravi, può essere richiesta una votazione tra i 4 Magister, mentre riguardo al giudizio di quelli con movente razziale, se particolarmente gravi, interverrà direttamente il Custode.

La giustizia è uguale per tutti e questo è un dato di fatto.

Altri Compiti

Compito secondario, ma altrettanto importante dei Difensori è quello che riguarda la parte burocratica. In quanto tutori della legge è anche loro dovere occuparsi di tutti i recenti metodi creati per far sì che la vita all'interno del villaggio scorra nella maniera più fluida. La burocrazia che ne è derivata è piuttosto rozza, semplice, seppur efficace e diretta, oltre che conosciuta da chiunque e alla portata da tutti. Ad esempio, i Difensori si occupano di registrare tutti i crimini, chi li commette e le relative pene -in modo di avere sempre uno storico sulle sentenze- e di stilare registri anagrafici su ogni persona che non ha ancora aderito ad alcuna casta, oltre a controllare periodicamente i registri degli iscritti alle altre caste, di modo che la situazione su chi fa parte di cosa sia sempre aggiornata.

Altre Caste

I Difensori considerano le altre caste con una certa diffidenza. Benché sappiano che la sopravvivenza della società possa essere garantita solo con un ottimo lavoro di squadra e siano largamente a conoscenza sia dell'aiuto fornito dai Cercatori che del supporto indispensabile di Stregoni e Sciamani nelle battaglie più ardue, non

possono che vedere i componenti delle altre caste come individui piuttosto inaffidabili, caotici, troppo persi nelle loro pratiche magiche e fautori di tattiche poco rigide e prive di disciplina vera e propria. Sebbene i Difensori possano non capire appieno le tattiche di un Cercatore, o le energie e le forze che pervadono le capacità degli Stregoni, o il potere degli spiriti degli Antenati, essi sono altrettanto consapevoli che tali metodi arricchiscono la possibilità di sopravvivenza del Villaggio, cosa che rimane la loro principale direttiva e prerogativa. Con l'arrivo degli Zeloti in seduta stabile all'Insediamento, il morale dei Difensori sembra essersi risollevato, trovando in loro dei nuovi compagni d'arme, più vicini al loro approccio in battaglia rispetto alle altre caste, nuovi scudi sulla prima linea sono sempre apprezzati.

Razze

Tra i Difensori è possibile vedere Umani, i quali si destreggiano naturalmente bene tra qualsiasi Casta e Morfici improntati sul combattimento, sebbene alcuni di loro siano spesso feroci e istintivi -a seconda di come interpretano la loro Bestia Interiore- poco inclini dunque alla disciplina e alle regole che gestiscono questa Casta.

Per quanto riguarda Hiskos ed Edhel, anche da questi derivano ottimi Difensori; i primi preferiscono uno stile di combattimento più fluido e versatile, così da permettergli di combattere col minor ingombro possibile, mentre i secondi, amanti dello stile con armi a due mani, trovano nelle seconde linee il loro campo di combattimento perfetto.

Casta degli Sciamani

“Parlare con gli Spiriti non significa comprenderli. Farsi possedere da loro non significa rispettarli. Tieni a mente questo. Devi saperli ascoltare, immedesimarti nei loro turbamenti, vedere tramite i loro occhi ma soprattutto devi lasciarli liberi di compiere il loro ciclo nella Ruota. Tratta uno spirito sempre da pari, mai come mezzo per raggiungere uno scopo.”

Shala Malakeh, Sciamana Edhel

Tratti generali

La casta degli Sciamani è quella che più di tutte ha fatto nascere molteplici congetture e definizioni nei propri riguardi. Per alcuni sono semplicemente dei becchini che si occupano di dare sepoltura ai cadaveri, per altri sono dei morbosi depravati che traggono diletto nel compiere strani rituali sui corpi dei defunti, per altri ancora sono dei temibili individui, capaci di entrare in contatto con gli spiriti dei morti

per asservirli ai propri voleri . Nel corso degli anni le voci e le leggende intorno a questa casta si sono moltiplicate, snaturate e ingigantite, segno di quanto sia difficile, per un non appartenente alla casta, coglierne appieno l'essenza. Sarà quindi difficile per un non iniziato, tracciare una descrizione precisa di cosa sia uno "sciamano" e dei suoi compiti. Una cosa è certa, sebbene vi siano tante malelingue e interpretazioni errate, in pochissimi osano mettere in dubbio l'utilità della casta e la necessità della sua esistenza. Occuparsi dei vivi e della loro salvaguardia è importante ma lo è altrettanto occuparsi dei morti e tributargli il dovuto rispetto.

La vita nell'avamposto non è facile, coloro che sono morti per costruirlo e difenderlo devono avere la giusta attenzione poiché è un destino che capiterà a tutti. Questi uomini, in vita erano artigiani, contadini, allevatori, guerrieri, cacciatori. Le loro conoscenze e capacità potrebbero ancora giovare all'insediamento e a coloro che lo abitano, sarebbe quindi un errore dimenticarli e trascurarli.

La vita condotta dagli sciamani li porta spesso a estraniarsi dalla convivialità e dalla mondanità, per questo vengono additati come individui schivi e oscuri, immersi in pensieri che per la maggior parte delle persone sono non solo incomprensibili ma addirittura alieni. Non è però così difficile da capire questa loro attitudine, visto che devono aver a che fare costantemente sia con il mondo terreno, sia con quello decisamente più oscuro degli spiriti. Questo dualismo richiede una ferrea volontà e una capacità di controllo e abnegazione fuori dalla norma.

Possessioni e Manifestazioni

Compito primario degli Sciamani è assicurarsi che ogni defunto dell'insediamento e del Villaggio riceva la giusta sepoltura ed il giusto riconoscimento. Non vi è nulla di peggio per uno Sciamano che lasciare un cadavere alla mercé dell'incuria e dell'abbandono. Ogni persona, per quanto in vita possa essere sembrata insignificante, merita il decoro di una cerimonia funebre. Questo interesse spasmodico per i riti funebri, i cadaveri e le sepolture è la conseguenza principale dell'interesse per gli spiriti di quanti non calcano più il mondo da vivi, ma continuano a perdurare come entità immateriali e intangibili, anche se non per questo meno determinanti. Una corretta osservanza dei riti funebri farà sì che lo spirito sia più ben disposto e incline all'aiuto, quando gli verrà richiesto. La casta degli sciamani si occupa quindi di gestire il difficile rapporto con gli Spiriti, assicurarsi che ricevano le dovute attenzioni e di intervenire qualora sorgano dei problemi.

Capita a volte che la soluzione di un problema dell'insediamento possa essere cercata solo nell'esperienza degli Spiriti. In questo caso, sono gli Sciamani ad essere contattati per fungere da tramite. Non è una pratica semplice, interrogare uno spirito per ottenerne i favori e solo i più esperti nella casta possono tentare la cosa senza conseguenze. Per quanto ben disposti, gli spiriti potrebbero non essere inclini ad ottemperare ogni richiesta, occorre quindi una discreta dose di lungimiranza per

comprendere quali richieste presentargli e quali no. Inoltre, il contatto con il mondo degli spiriti non è una pratica scevra da conseguenze. Contemplare ciò che c'è dopo la morte potrebbe sconvolgere le menti impreparate e più deboli. Capita purtroppo, anche se raramente, che uno sciamano non riesca a mantenersi saldo dinnanzi a uno spirito e finisca asservito ad esso. Questa eventualità può realizzarsi soprattutto quando si ha a che fare con spiriti molto potenti.

Esistono due pratiche distinte attuate dagli Sciamani più potenti: la possessione e la manifestazione.

Con la prima arte lo Sciamano, dopo essere entrato in contatto con uno spirito specifico della Ruota, si fa pervadere da esso attingendo all'essenza stessa di quest'ultimo, ottenendo capacità del tutto uniche. Con la seconda arte invece, lo Sciamano spinge uno spirito a manifestarsi per instillare in altre persone, o addirittura oggetti, nuove qualità e poteri.

Tali doni fanno sì che gli Sciamani vengano consultati in tutti quei casi in cui la mera forza bruta o l'utilizzo della Stregoneria risultano inutili. Le sfide a cui ogni giorno l'Insediamento è sottoposto fanno sì che gli Sciamani vengano contattati molto di frequente per avere un approccio più trasversale ai problemi, potendo spaziare tra competenze molto disparate e in grado di sbloccare situazioni a prima vista senza uscita.

Se il rapporto diretto con gli spiriti è consentito solo agli Sciamani veri e propri, molti sono gli insegnamenti della casta messi a disposizione di chiunque abbia voglia di apprendarli.

Il rito funebre

Affinché uno spirito possa trovare la pace e non essere una minaccia per i vivi, è stato codificato nel corso degli anni uno schema ben preciso di regole da seguire durante le esequie. Innanzitutto, deve essere pronunciato e ricordato il nome del defunto, così come le sue gesta principali compiute in vita. Non vi è nulla di peggio per uno spirito che essere obliato o confuso. Deve essere riportata con esattezza la data e la posizione della sepoltura e soprattutto deve essere preservata intatta la sua tomba.

La profanazione è considerata uno dei crimini più efferati e pericolosi, punibili con la morte. Essendo la sepoltura nella nuda terra l'unica tipologia di inumazione, prima di destinare il corpo del defunto all'abbraccio della natura, esso dev'essere correttamente trattato e preservato. Particolare importanza rivestono il cuore, deputato a raccogliere le emozioni dello spirito, il cervello, deputato a raccoglierne la razionalità ed infine le membra, sede della forza e dell'operosità del defunto. Questo ha fatto nascere la necessità di adibire tre luoghi distinti alla conservazione dei defunti. Nel Villaggio, in prossimità dei vertici che compongono il perimetro, sono sorti tre cimiteri, uno per ogni resto da conservare. La stretta osservanza di questo rito è alla base di ogni possibile rapporto con il mondo spiritico. Anche

nell'Insegiamento è stato eretto un cimitero, seppur di grandezza ridotta e benché ve ne sia solo uno, anche qui si è cercato di tenere separata la custodia delle Membra, dei Cervelli e dei Cuori.

La Ruota degli Spiriti

Ogni spirito segue un percorso ciclico composto da quattro fasi: Uomo-Animale-Terra-Cielo. Obiettivo di ogni spirito è compiere il suo ciclo, continuare a reincarnarsi e tornare sempre allo stesso luogo. Ogni sciamano sa che il rispetto di questa filosofia è alla base di ogni rapporto con gli spiriti.

Cercare di interrompere tale ruota, costringendo uno spirito a rimanere per più tempo del dovuto in uno stadio, equivale ad una grave violazione. Quando uno sciamano interagisce con uno spirito o si fa impossessare da esso, deve quindi farlo sempre con molta attenzione e rispetto, consapevole che non dovrà abusare di tale privilegio per non inficiare il ciclo che lo spirito deve compiere.

Il concetto di Spirito è qualcosa che abbraccia molti significati diversi. Per l'abitante del Villaggio che non faccia parte degli Sciamani è difficile addentrarsi in modo corretto nelle varie sfumature che tale concetto assume.

Come tutti sanno, gli Spiriti sono presenti nella Ruota e guidano le azioni degli uomini attraverso visioni, consigli, prodigi, purché si sappia riconoscerli e interpretarli.

Tutti gli uomini sono legati al proprio spirito che li fa essere vivi e parte della Ruota. Lo spirito, a differenza di come molti pensano, non smette di far parte della ruota ma continua a esistere in entrambi i luoghi, nella ruota e all'interno del corpo degli uomini.

La parte dello Spirito che si trova all'interno degli uomini viene chiamata Essenza. L'Essenza è quindi la controparte dello Spirito nel mondo terreno, legata indissolubilmente al corpo dell'essere umano.

Quando un determinato corpo muore, l'Essenza torna nella Ruota ricongiungendosi alla sua controparte.

Per far sì che l'Essenza trovi il suo cammino senza intoppi, i rituali sciamanici di commemorazione sono molto importanti. Ecco perché una corretta tumulazione e un appropriato rito funebre sono fondamentali.

Quando ciò non succede, l'Essenza non riesce ad imboccare la strada giusta per ricongiungersi allo Spirito nella Ruota. Il verificarsi di questo evento è molto grave e pieno di conseguenze nefaste. Difatti, l'Essenza subisce un trauma profondo e si trasforma in quello che è definito Fantasma.

I Fantasmi sono entità combattute tra il loro desiderio di rimanere nel mondo terreno e il loro bisogno intrinseco di ricongiungersi al proprio spirito. Sono entità molto legate alle emozioni e alle pulsioni che provavano in vita e possono ancora interagire più o meno liberamente con il mondo terreno. Più un Fantasma rimane in questa sorta di limbo tra mondo terreno e Ruota più perderà la capacità di controllo sulle

proprie azioni e questo lo porterà a esacerbare le sue passioni più oscure e distruttive. Un Fantasma può ancora comunicare con i vivi, cercandone l'aiuto e spingendoli a dargli il giusto riposo per tornare alla Ruota. Nel qual caso non si riuscisse a intervenire in tempo però, il Fantasma svilupperà un attaccamento sempre più morboso per il mondo terreno e un odio viscerale per tutto ciò che è vivo e cammina liberamente alla luce del sole. In questa condizione, l'Essenza subisce un'ulteriore metamorfosi divenendo uno Spettro.

Davanti a uno Spettro pochi uomini sono in grado di resistere, essendo in grado - quest'ultimi - di piegarne la volontà e far leva sulle emozioni più negative. Non vi è dialogo con gli Spettri in quanto non è più loro intenzione tornare alla Ruota ma anelano a dar fondo a tutte le loro più basse pulsioni, portando nel baratro quanti più viventi possibile. Solo uno Sciamano molto esperto può intervenire sugli Spettri e sperare di donare loro il riposo e ricondurli alla Ruota.

Ancore

Un concetto basilare per uno Sciamano è quello di Ancora. Cosa si intende?

Un'Ancora è un oggetto molto importante al quale l'Essenza di un determinato Spirito era legata mentre egli era in vita. Ad esempio, l'Ancora di un valoroso Difensore potrebbe essere l'armatura che indossava in vita, mentre quella di un affabile mercante potrebbe essere il primo piccolo guadagnato.

Grazie alle Ancore, gli Sciamani possono ottenere vari risultati come convocare lo Spirito legato alla determinata Ancora, creare Feticci e Ricettacoli, dare il giusto riposo a Fantasmi e Spettri.

Altri Compiti

Dopo pochi anni dalla comparsa degli spiriti, dopo aver appreso come rapportarsi con essi e con le loro Ancore, gli Sciamani capirono anche che queste potevano essere impiegati non solo per effetti istantanei e limitati nel tempo, ma anche per creare oggetti infusi con le loro peculiarità. Dopo anni di pratiche e studi, gli Sciamani sono riusciti a padroneggiare quest'arte in modo molto soddisfacente. Tale capacità, visto l'utilità che potrebbe rappresentare per ogni membro delle varie Caste, viene insegnata non solo agli Sciamani, anche se solo loro sono in grado di padroneggiarla fino in fondo e di creare veri e propri Ricettacoli capaci di perdurare nel tempo. Allo stadio embrionale, tale arte è in grado di vincolare uno spirito ad un oggetto solo per un lasso limitato di tempo.

Infine esistono tutta una serie di questioni di cui gli Sciamani devono occuparsi che esulano dal mondo spiritico vero e proprio ma sono comunque importanti e necessarie. Devono tenere dei registri accurati che tengano traccia dei morti del Villaggio e dell'Insediamento. Inoltre, sempre più spesso molti abitanti si rivolgono

agli Sciamani per lasciare le loro memorie e le loro volontà testamentarie, in caso dovessero morire improvvisamente. La vita è molto dura e pericolosa, la morte potrebbe arrivare da un momento all'altro, per cui meglio premunirsi.

Altre caste

Gli sciamani devono tenere uno stretto contatto con tutte le altre caste, nonostante il loro ruolo sia visto dall'esterno come qualcosa di difficilmente comprensibile. La loro capacità di entrare in comunione con gli spiriti dei defunti, siano essi comuni cittadini, difensori, cercatori o stregoni, li rende fondamentali per sbloccare situazioni che sembrerebbero senza uscita se si potesse contare sul solo utilizzo delle risorse "concrete". A volte nascono delle diatribe con alcuni membri della casta degli Stregoni, i quali vorrebbero poter affrontare ogni situazione semplicemente affidandosi ai Venti della Stregoneria. Il rapporto con la casta dei Difensori è invece molto stretto, sia riguardo la sorveglianza dei luoghi di sepoltura, sia per quanto concerne le vicende dell'insediamento. Molto spesso i problemi dell'insediamento richiedono un approccio meno diretto e in quel caso non è insolito vedere sciamani e difensori fianco a fianco. Un altro caso che vede le due caste a stretto contatto, seppur per motivi decisamente più drastici, è il quello in cui un nuovo adepto della casta degli Sciamani tenta il suo primo contatto con uno spirito. Se la mente dell'iniziato non dovesse dimostrarsi sufficientemente risoluta ed egli dovesse quindi cadere quindi vittima dello spirito, sarà ingrato compito dei difensori porre fine alla sua esistenza per scongiurare il pericolo. Se il ruolo degli sciamani risulta di difficile comprensione per le altre caste, per gli Zeloti questo aspetto è persino accentuato, data la loro cultura di origine completamente estranea al culto degli Antenati e alla Ruota degli Spiriti. Nonostante ciò, si stanno intravedendo i primi segni di una collaborazione, per cercare di capirsi a vicenda.

Razze

Benché tutte le razze riconoscano l'importanza del culto dei defunti e degli spiriti, l'approccio alla Casta degli Sciamani è molto diverso in ognuna di esse. Gli Edhel sono di certo coloro che hanno un legame più forte con il mondo spiritico e ancestrale dei defunti. Tengono in altissima considerazione le tradizioni dei loro predecessori e difficilmente prenderanno una decisione importante senza prima aver consultato gli spiriti dei loro antenati. Sono soprattutto le donne degli Edhel a incarnare questo aspetto, arrivando addirittura a immedesimarsi quasi del tutto con i defunti con cui sono in contatto. In molte si dipingono un teschio sul volto, come segno di inequivocabile del rispetto verso la morte. Inoltre le donne, creatrici di vita, sono il più fulgido esempio della dicotomia dell'esistenza; rappresentanti di morte e vita, entrambi aspetti necessari e degni di rispetto.

Gli Hiskos hanno un rapporto decisamente più pragmatico con gli spiriti. Pur rispettandoli, li vedono come una fonte di conoscenza e capacità da sfruttare per meglio affrontare la vita di tutti i giorni. Questo approccio li porta raramente a scegliere il cammino degli Sciamani, ma i pochi presenti sono quelli che più di tutti affiancano i difensori e i cercatori nei loro compiti.

Per i Morfici diventare Sciamani è il modo migliore per entrare in contatto con le proprie origini ancestrali, abbandonarsi a esse, rivivendo le passate esistenze e traendone giovamento. Se per gli Edhel entrare in contatto con gli antenati è una forma di rispetto assoluta, per i Morfici è quasi una necessità poichè in loro è forte il desiderio di comprendere il legame insito che hanno con il proprio animale patrono. Infine, gli umani sono quelli più attenti all'osservanza dei riti funebri, al simbolismo e alla conservazione dei cadaveri. Il loro potrebbe sembrare un approccio più superficiale e meno sentito, ma non bisogna mai dimenticare che è solo il rispetto rigoroso del culto dei morti a permettere la comunione con gli spiriti.

Casta degli Stregoni

“Dobbiamo sfruttare tutto ciò che è in nostro potere per sopravvivere in queste terre maledette, ad ogni costo. Quindi, ora che abbiamo appreso l'arte della Stregoneria, perchè rinnegarla come vorrebbero certuni? Dobbiamo invece farla diventare la nostra arma finale e sopraffare le mostruosità che ci circondano!”

Bercheif, Magister Stregoni dell'era di Vittoria Indomita

Tratti generali

La Casta degli Stregoni è quella di più recente fondazione, in quanto divenne necessaria solo dopo le prime scoperte sulla stregoneria e sulle conseguenze che essa poteva avere su alcuni individui. Si scoprì infatti che esiste la possibilità di attingere ai cosiddetti “Venti della Stregoneria”, e di plasmarli secondo la propria volontà.

In conseguenza a ciò fu creata la Casta degli Stregoni, per poter studiare come meglio sfruttare i Venti e rendere il loro utilizzo il più sicuro e proficuo possibile, nonostante tutti i rischi e le difficoltà.

I primi tentativi di manipolare i Venti furono infatti catastrofici, portando alla morte di numerose persone ed alla distruzione di parecchi edifici.

Da quel momento si è preferito un approccio più graduale, e si è arrivati a comprendere che il rischio della manipolazione diminuiva in maniera significativa quando gli Stregoni sfruttavano i venti non su se stessi, ma canalizzandoli su altre persone o oggetti.

Come tradizione generale, a tutti gli Stregoni viene tatuato il simbolo della Casta sul volto, così che le persone su cui i poteri della stregoneria hanno posto il proprio marchio siano facilmente riconoscibili da chiunque. Nessun Magister ha mai seguito l'istruzione di un adepto senza che prima non fosse stato tatuato; l'uso dei Venti intuitivo e senza far parte della Casta è tanto improbabile quanto vietato.

Supporto e Memorie

La Casta degli Stregoni si occupa principalmente di affiancare i membri delle altre Caste nei loro compiti, grazie alle capacità innate dei suoi componenti.

Manipolando nella giusta maniera i Venti, è possibile infatti migliorare enormemente la resistenza di un Difensore, permettere ad un Cercatore di affrontare al meglio i pericoli del mondo esterno, o anche abbattere una mortale scarica di energia su nemici ancora distanti.

Dato il loro ruolo di supporto, gli Stregoni hanno ricevuto il compito di conservare le memorie di quanto viene osservato e scoperto: ad ogni missione dei Cercatori, dei Difensori o degli Sciamani viene solitamente aggregato uno Stregone. Costui affiancherà gli altri membri della spedizione, sostenendoli con le proprie capacità, ed al ritorno depositerà i propri ricordi nella Pozza delle Memorie, un antico manufatto magico ritrovato non molti anni or sono, ma già diventato fondamentale.

Città Sepolta

Pochi anni dopo aver preso possesso delle rovine dell'Insediamento, all'interno delle sue mura fu scoperta un'intera sezione della vecchia città rimasta sepolta; al di sotto della superficie delle rovine si ergeva un'altra città, enorme ed inesplorata.

Occupandosi di catalogare tutte le nuove scoperte e gli antichi ritrovamenti, è stato assegnato agli Stregoni il compito di esplorare la Città Sepolta e studiarne le sue reliquie.

Durante le prime ricognizioni la situazione sembrò tranquilla e addirittura foriera di nuovi mezzi per il sostentamento, poichè furono ritrovati oggetti misteriosi ed antiche testimonianze, probabilmente di coloro che avevano abitato quella zona in epoche remote. Ma con il susseguirsi delle spedizioni venne rivelato anche l'altro lato della medaglia: non tutte le squadre inviate facevano ritorno e quelle che tornavano riferivano di visioni d'incubo e rumori striscianti, come se qualcuno, o qualcosa, abitasse quei sotterranei...

L'intera zona fu quindi interdetta, nessuno vi può far ingresso senza esplicita autorizzazione del Magister, il quale periodicamente organizza gruppi di esplorazione, nella speranza di riesumare qualsiasi cosa possa fornire nuove risorse.

Rito di Iniziazione

Compito degli Stregoni è sorvegliare la nascita di ogni bambino e determinare come egli potrà adempiere al meglio ai propri compiti, quali la prosecuzione della specie e il garantire prosperità al Villaggio. Tradizione ormai consolidata è quella del Rito di Iniziazione: solitamente entro il quinto anno di vita, i genitori portano la propria prole alla Casta degli Stregoni che provvederanno ad eseguire un rituale divinatorio per stabilire quali saranno le capacità che più renderanno il piccolo l'orgoglio dei propri parenti. Tramite procedimenti tenuti rigorosamente segreti, gli Stregoni emetteranno il proprio giudizio, decretando quale sarà la Casta maggiormente adatta al bambino, quella in cui potrà esprimersi al meglio e rendere un servizio migliore al Villaggio. Una volta divenuta adulta, ogni persona sarà libera di seguire il proprio percorso ed entrare a far parte della Casta che preferisce, anche se in pochi tendono a scegliere una direzione differente da quella indicata dal Rito di Iniziazione; questo perché ognuno sa che un azzardo del genere potrebbe comportare gravi conseguenze per tutti e nessuno vuole tra le proprie fila qualcuno di inadatto al compito richiesto.

Altri Compiti

Oltre ad apprendere la manipolazione dei Venti, gli Stregoni si occupano anche della gestione dei Rituali, in collaborazione con tutte le altre Caste.

Durante gli anni sono state codificate delle pratiche per permettere di manipolare la stregoneria anche alle persone a cui tale dono non si è manifestato.

All'interno delle stanze in gestione alla Casta e sotto la supervisione del Magister, tutti possono esercitarsi nella pratica ritualistica, imparando le tecniche generali e poi sviluppando un proprio stile personale.

Sono state studiate diverse tipologie di rituali, ognuna che potesse rispondere a differenti necessità non sempre coperte dalle capacità degli Stregoni o delle altre caste.

Ovviamente, nonostante tutti possano arrivare a padroneggiare la pratica ritualistica, solo gli Stregoni riescono a primeggiare in tale arte, dato che sono gli unici che sentono scorrere i Venti della Stregoneria in maniera innata nel proprio corpo.

Altre Caste

Gli Stregoni hanno un rapporto molto stretto con tutte le altre Caste, senza alcuna riserva. Le loro capacità sono fondamentali per rendere più efficaci i compiti di Cercatori e Difensori, e di tanto in tanto possono essere utili anche agli Sciamani. Inoltre il loro ruolo di raccolta ed archiviazione delle informazioni li rende efficaci principalmente quando si affiancano alle spedizioni o ai compiti svolti dalle altre Caste, di conseguenza tendono a mantenere buoni rapporti con tutti. Se il rapporto

con le altre caste è generalmente stretto e prolifico, non si può dire lo stesso degli Zeloti, questi ultimi infatti hanno da sempre dimostrato ripudio per l'utilizzo dei venti della stregoneria. Nonostante ciò gli Stregoni dell'Insedimento non sembrano sentirsi minacciati od ostacolati, mantenendo quindi una convivenza pacifica con gli ultimi arrivati, forse anche perché non molto tempo addietro, gli ultimi arrivati erano proprio loro.

Razze

Gli Hiskos sono la razza più predisposta ad unirsi alla Casta degli Stregoni, in quanto la loro voglia di affrontare sfide, corre di pari passo con le sempre nuove scoperte nell'ambito della stregoneria.

Anche tra gli Edhel sono presenti numerosi stregoni, i quali apprezzano in particolar modo l'aspetto della catalogazione di nuove informazioni, raccolte costantemente. Al contrario, i Morfici raramente intraprendono una carriera all'interno della Casta degli Stregoni, in quanto molti ritengono la stregoneria strettamente correlata con la Piaga e ne sono quindi diffidenti.

Gli Umani sono coloro che tendono a seguire con più fedeltà il responso del proprio Rito di Iniziazione, di conseguenza ci sono tanti stregoni quanti appartenenti ad ogni altra casta tra di loro.

Casta degli Zeloti

“L'Entità Suprema ci indica la via e noi la seguiremo fino alla fine, noi Zeloti sosterremo chi ne avrà bisogno così come la fede sostiene noi!”

Morn della Città Santa

Tratti generali

Ben poco si sa ancora di questi misteriosi individui, scoperti durante un viaggio di esplorazione ad ovest delle montagne, nel X anno di Afhsan Samireh. Al ritorno dalla loro spedizione, gli abitanti dell'Insedimento tornarono con quattro Zeloti, prova realmente esistente di un'altra civiltà al di fuori del Villaggio. Unica cosa certa è che siano dotati di abilità del tutto particolari, diverse da ogni cosa vista sinora nelle varie Caste. La loro fedeltà va all'Entità Suprema a cui dedicano le loro preghiere e le loro azioni. Al momento è stato permesso a costoro di rimanere all'interno dell'Insedimento e di avere un luogo in cui radunarsi alla stregua delle altre Caste, l'edificio loro adibito prende il nome di “Tempio”.

Benché simili in tutto e per tutto agli Umani presenti al Villaggio e all'Insediamento, le loro usanze sono completamente differenti e quando furono trovati sembravano ignorare completamente l'esistenza delle altre tre razze presenti.

Il potere della preghiera

Benché non abbiano un vero e proprio ruolo che li contraddistingua dalle altre caste, gli Zeloti possono fare affidamento a uomini ben equipaggiati (quasi alla stregua dei difensori) e richiamare poteri unici dati dalla loro fede nell'Entità Suprema.

Raccogliendosi in preghiera, solitamente in gruppo, possono scaturire delle forze sovranaturali che li rendono in grado di affrontare qualsiasi nemico, specialmente i mostri che infestano le Lande del Terrore come le Furie Selvagge, pericolo molto diffuso nei loro territori.

La loro fede garantisce loro non solo poteri unici in combattimento, infatti alcuni membri degli Zeloti usano le loro preghiere per risanare ferite ed il loro intervento sembra essere una soluzione alla situazione dei corrotti della Piaga.

Altre Caste

Addestrati all'uso dello scudo grande e di buone armature, gli Zeloti collaborano spesso a stretto contatto con i Difensori, formando linee di scudo miste e cooperando nella difesa del territorio.

Nonostante il diverso approccio, il rapporto con i Cercatori non è dissimile da quello che questi ultimi hanno con i Difensori, dovendo quindi cercare di coordinare le diverse strategie quando possibile.

Il rapporto con la casta degli Sciamani risulta a volte complicato, dato che gli Zeloti non hanno il concetto di Ruota degli Spiriti ed il culto degli antenati, riponendo tutta la loro cultura sull'adorazione dell'Entità Suprema. Solo gli Zeloti più curiosi, o quelli più abituati alla vita dell'Insediamento dimostrano un minimo di interesse verso queste pratiche, ciò non toglie che le rispettino (almeno finché non contrastano con le proprie).

La questione è invece molto delicata per quanto riguarda gli Stregoni, secondo la cultura degli Zeloti infatti, i Venti della Stregoneria sono una maledizione, ed il loro utilizzo è poco velatamente mal visto, tanto che uno Zelota non accetterà mai il supporto di uno Stregone in combattimento, anche se si dovesse trattare di infondere la sua lama con i Venti della Stregoneria. Nonostante le premesse però, fino ad ora la convivenza delle due caste è stata sostenibile e gli Zeloti da più tempo all'Insediamento sembrano essersi abituati all'idea di affiancarli in missione.

Razze

I territori ad ovest delle montagne, dove si è sviluppata la civiltà degli Zeloti, è occupata solamente dalla razza umana, tutte le altre creature incontrate erano considerate da questi ultimi solo degli abomini. Per tali ragioni, il primo incontro fra il popolo di Villaggio ed Insediamento con gli Zeloti è stato per questi ultimi impattante. Almeno inizialmente, ai loro occhi, Morfici ed Edhel apparivano come aberrazioni al pari di Furie Selvagge, mentre gli Hiskos erano visti come degli umani molto strani, i loro tatuaggi infatti erano meno invasivi a vedersi rispetto a corna, zanne o piumaggi vari. Tale impatto fu però meglio assorbito dalla presenza degli umani e dal fatto che benché strane, queste razze erano dotate di raziocinio e dell'uso della parola.