
HEREDES

I Canti della Catastrofe

CANTO II

TEASER
DEI PERSONAGGI

INTRODUZIONE

Benvenuti in Heredes, i Canti della Catastrofe, il Larp Sword&Sorcery curato da WhLive e GruItalia che prosegue la sua leggenda con questo “Canto II” e che si ispira alle grandi saghe del genere che spaziano dalle epopee di Conan il Barbaro e Kull di Valusia alla tragedia oscura e perturbante di Elric di Melniboné, passando per le gesta di Fafhrd e del Gray Mouser.

Tenendo a mente tutti questi racconti e i loro stilemi, abbiamo preparato per i giocatori che vorranno iniziare con noi questa avventura una serie di personaggi che potranno essere selezionati ed interpretati durante Canto II. Prima dell’elenco dei personaggi troverete una breve introduzione delle stirpi a cui appartengono, con un riassunto della loro storia e del loro contesto. I personaggi sono inoltre divisi in base alla loro casata o al loro clan di appartenenza: questa informazione serve principalmente a indicarvi quali di loro condivideranno il gruppo, sebbene questo non sarà la loro sola fonte di relazioni significative.

A complemento di questi brevi teaser di presentazione troverete alcuni descrittori che indicano che tipo di carattere ha il personaggio, il suo ruolo pubblico all’interno della stirpe e nella casata o nel clan di appartenenza e una citazione, ovvero una frase tipica che potrebbe essere a loro attribuita.

*Buona lettura.
Lo Staff di Heredes*

IL POPOLO DEI MAKRINEI

Provenienti dalle terre del sud, i Makrinei sono un popolo diviso in Casate che lottano tra loro per il predominio, uniti solo davanti a minacce comuni. Al centro della loro cultura c'è l'individualismo: ogni azione è volta a soddisfare ambizioni personali, in linea con l'etica edonistica e pragmatica che permea la loro società.

Le otto Grandi Casate sono dominate da patriarchi o matriarche e detengono il potere assoluto su territori e sudditi, gestendo le risorse con metodi che variano da rigide regole a una supervisione lasca e autocompiaciuta. Le relazioni all'interno delle Casate sono gerarchiche, basate su diritto di sangue, adulazione e intrigo. I soldati sono una forza vitale e rispettata, spesso composti anche da schiavi che conquistano la libertà con il valore delle armi. Tuttavia, gli schiavi costituiscono il gradino più basso della piramide sociale, destinati a una vita di sottomissione o a rare ascese per meriti straordinari.

La loro religione è centrata sul culto dei Daimon, potenti entità nate dal Caos Primordiale che influenzano il mondo attraverso i Patti che stipulano con i mortali. I Daimon, incapaci di sperimentare le emozioni e i desideri materiali, cercano costantemente l'interazione con l'umanità, offrendo potere in cambio di sacrifici.

Ogni Casata Maggiore si identifica con un Principe dei Daimon, riflettendone l'essenza e cercando di emularne la forza attraverso i rituali della Goetia, l'arte mistica simbolo del legame indissolubile tra il Caos Primordiale e il destino dei Makrinei.

I Makrinei anelano al raggiungimento del piacere in ogni aspetto della loro esistenza, utilizzando qualsiasi strumento a loro disposizione per raggiungere questo scopo: dalla seduzione alla guerra, dalla cultura fino alle arti, che vivono come la massima celebrazione del potere e della passione. Tuttavia, questo edonismo sfrenato è temperato dalla giustizia spietata che protegge la stabilità delle Casate, punendo con violenza non trattenuta ogni minaccia all'ordine costituito. Le feste e i bacchanali, intrisi di piaceri al limite dell'ultraterreno e di intrighi mortali, rappresentano la sintesi della loro indole: lussuria, pericolo e ambizione si intrecciano, rendendo ogni evento sociale un campo di battaglia silenzioso ma non meno insidioso.

In guerra, i Makrinei combattono con astuzia e spietatezza, incarnando la propria visione del mondo: la forza e l'inganno prevalgono sulla debolezza, perpetuando il ciclo eterno della lotta che, secondo la loro filosofia, definisce la vita stessa.

MAKRINEI: LE CASATE

LA CASATA HAKAMAS	LA CASATA KALOKYROS	LA CASATA DALASSENSO
<i>La Casata Hakamas è l'artefice dietro alla pace che finalmente vige tra il popolo makrinese e quello sheratan. Accusati di aver manipolato l'andamento della guerra per il loro solo profitto, hanno il merito e al contempo il demerito di aver spostato lo scontro con i clan dell'orda dal campo di battaglia al tavolo dei trattati.</i>	<i>Vent'anni fa, la Casata Kalokyros è stata l'ultima ad accettare la pace con l'Orda Sheratan. Il sangue versato ha nutrito un sentimento d'odio e di vendetta che Nashuti e Varissa hanno faticato a mettere a tacere, ed ancora oggi le voci più forti sulla necessità di riprendere e non abbandonare le vecchie tradizioni vengono da questa casata. Ora che un nuovo incerto futuro sta per manifestarsi, non sono pochi i Kalokyros che, memori di un passato di gloria, stanno affilando le lame, in attesa di comprendere se il Fato abbia in serbo qualcosa di grande per la loro stirpe.</i>	<i>La casata Dalasseno è una delle più importanti emanazioni del potere makrinese, di fronte ai suoi dignitari sia gli Hakamas che i Kalokyros devono piegare il capo riconoscendo una maggiore influenza politica. La loro presenza alle celebrazioni è una garanzia nei confronti degli ospiti Sheratan, ma rappresenta anche un'incognita. Gli interessi della casa maggiore, infatti, non sono quasi mai perpetrati alla luce del sole.</i>

MAKOI. Euristeo (Euristea)

Il delegato

Stirpe: Makrinei

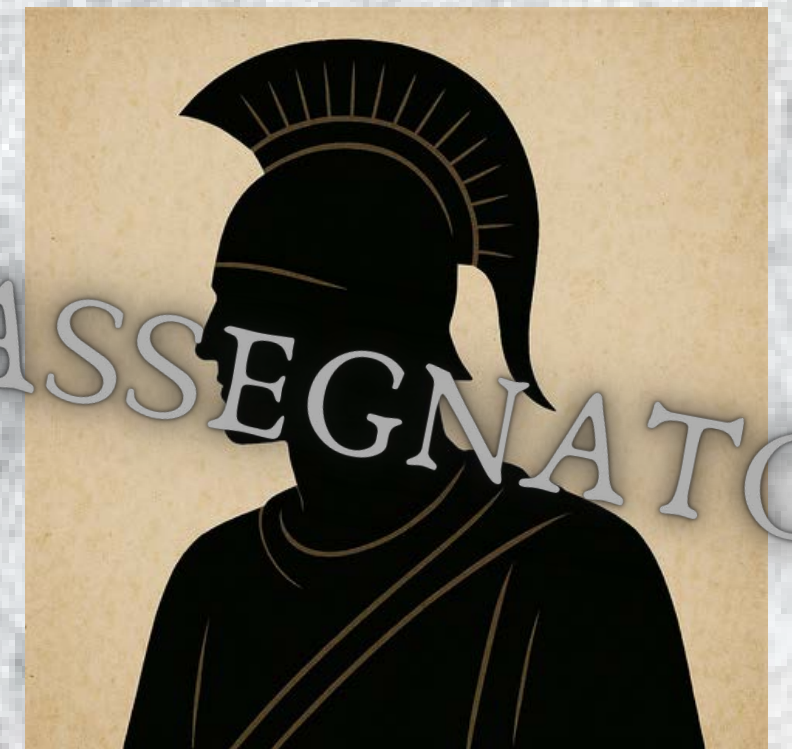
Casata: Hakamas

Descrittori: Orgoglioso, Pragmatico, Cosmopolita

Ruolo pubblico: Politico

Euristeo ha combattuto a lungo la strenua resistenza posta dal popolo makrineo alla calata degli Sheratan. Sebbene non abbia in simpatia i clan più radicali del popolo conquistatore infatti, sin dalle prime battute del conflitto la sua saggezza innata e soprattutto la sua cautela gli parlavano di una disfatta imminente e della necessità di salvare quante più vite possibili. Al diavolo dunque le tradizioni e la caparbia di coloro che inutilmente pregavano ai Daimon per ottenere chissà quale risolutivo potere, questa guerra avrebbe trovato la propria conclusione nella capacità di adattamento e nella conciliazione. Euristeo ha salvato innumerevoli vite dalle spade Sheratan semplicemente toccando le giuste corde, spargendo le giuste parole e confezionando i doni adeguati. Qualcuno ancora non glielo perdona, ma dentro di sé il delegato sa di aver percorso la via più proficua, se non per tutti coloro che nel suo sentiero ha allontanato dalla morte, per se stesso. C'è infatti chi ha sollevato più di un dubbio su quanto Euristeo abbia fatto quel che ha fatto in modo disinteressato, e lui non ha speso tempo nello smentire queste voci.

*“La libertà è, nella filosofia, la ragione;
nell'arte, l'ispirazione;
nella politica, il diritto”*



MAK02. Helion

Occhi di brace

Stirpe: Makrinei

Casata: Hakamas

Descrittori: Testardo, Sognatore, Pragmatico

Ruolo pubblico: Maestro del Conio

*“Di un incendio i carboni ardenti sotto la cenere,
sono il pericolo più grande.”*

Tempo fa, Helion era una celebrità ammirata dal popolo e onorata dalle casate Makrinee al pari di un Re, ma l'amaro veleno stillato dall'invidia non risparmia nemmeno gli Dei. Proprio a causa di quest'ultima è caduto, il suo nome è stato infangato e tutto lo splendore che emanava si è spento, fino a diventare uno schiavo. Lungi però dall'essere estinto, Helion ha dimostrato pazienza e costanza nel soffiare sotto la cenere della sua gloriosa carriera di atleta. Ha scommesso tutto quello che gli rimaneva per ravvivare le fiamme di cui è composto e in poco tempo ha incenerito chi della casata Asadi lo aveva prima glorificato e poi schiacciato, ottenendo di nuovo la libertà. Mutevole come le lingue di fuoco, ha ricostruito pezzo per pezzo la sua vita reinventandosi mercante e investitore. Accumulata una fortuna in poco tempo, si è fatto notare dai reggenti della casata Hakamas fino a diventarne Maestro del Conio.



MAKο3. *Tiastes*

Il giovane archivista

Stirpe: Makrinei

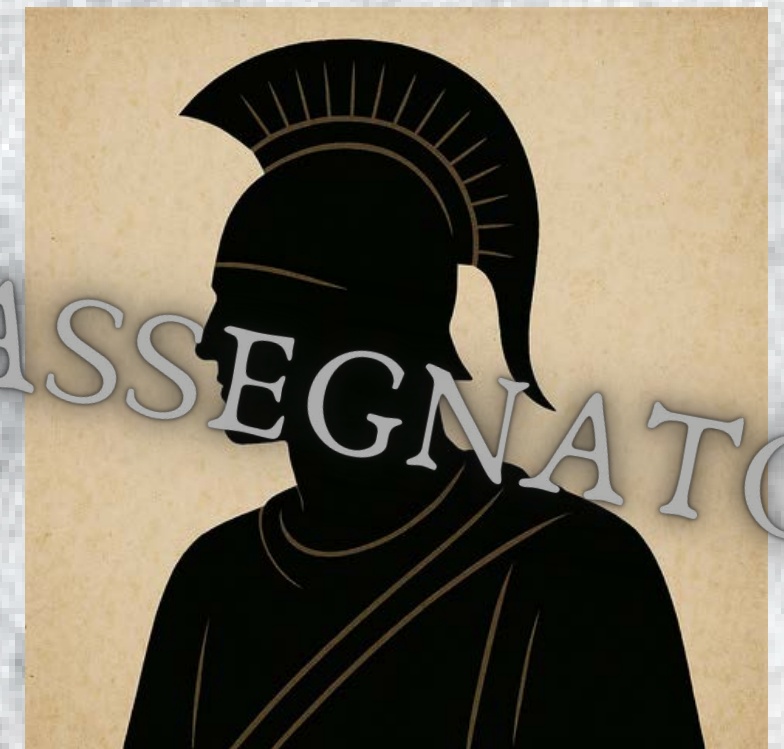
Casata: Hakamas

Descrittori: Periglioso, Introverso, Innovatore

Ruolo pubblico: Archivista

Sin da piccolo Tiastes ha dimostrato una dote eccezionale per lo studio delle lingue morte e una memoria prodigiosa. Nel raccoglimento del suo scrittoio, a volte gli è capitato di sentire distintamente - nella sua testa - voci eteree pronunciare discorsi in lingue ormai inutilizzate da millenni e di capirne il senso. Ora Tiastes è un adulto, quelle presunte fantasie sono lontane, e la sua casata lo ha voluto con sé per documentare ogni riga di trattato, ogni discorso intrapreso e ogni patto stipulato, affinché in futuro ci sia una memoria autentica di quello che è accaduto in questa festa del raccolto. Tuttavia, Tiastes è consapevole dell'assurda ricorsività della storia umana: a questa guerra ne seguirà un'altra, e poi un'altra ancora, finché non rimarrà più niente da combattere. Sarà mai possibile un'altra via per il mondo? In un vecchio tomo di cui non si aveva più memoria il giovane ha letto dell'esistenza di una sfuggente "Confraternita dell'Uroboro", una congrega segreta che sarebbe alla ricerca di individui eccezionali per modificare il corso degli eventi futuri e forse fermare la Marea Verde. Che siano forse alla ricerca di nuovi adepti?

*“La storia non si ripete,
ma spesso fa rima.”*



MAK₀₄. Clitenneo (Clitennea)

Il vecchio oplita

Stirpe: Makrinei

Casata: Hakamas

Descrittori: Orgoglioso, Disincantato, Indomito

Ruolo pubblico: Veterano di guerra

*“Lo sai perché non puoi uccidermi, amico mio?
Perché sono morto molto tempo fa,
quando ero giovane.”*

Clitenneo ha servito sotto i migliori strateghi che il suo popolo abbia mai conosciuto. Ha affrontato con loro le marce più perigliose, alcune delle quali diventate talmente leggendarie da essere ancora ricordate nei canti degli aedi. Nella falange era quello che non abbandonava mai la posizione, anche se gli tremavano le gambe e il sudore gli grondava sugli occhi. Tuttavia, nonostante l'enorme rispetto che gli porta la sua stirpe, il vecchio sa ormai di essere come una spada che ha perso l'affilatura: all'alba le vecchie ferite tornano a fare male mentre la notte rivede i suoi compagni morire, sebbene solo nei suoi incubi. La guerra, che per lui è sempre stata un'amante capricciosa, ha deciso di abbandonarlo a marcire in un angolo senza concedergli la fine da eroe che sentiva di meritare. Le ostilità sono ormai finite e molti levano calici in suo onore ma senza avvicinarsi troppo, quasi che fosse una carcassa lasciata sul campo di battaglia affinché i corvi possano banchettare. Eppure non è ancora stata recisa l'ultima corda del suo Fato: qualcosa si sta muovendo nelle stanze del potere e forse Clitenneo ha ancora tempo per ottenere la sua buona morte.



MAK05. Alexandros

Benedetto dalla tempesta

Stirpe: Makrinei

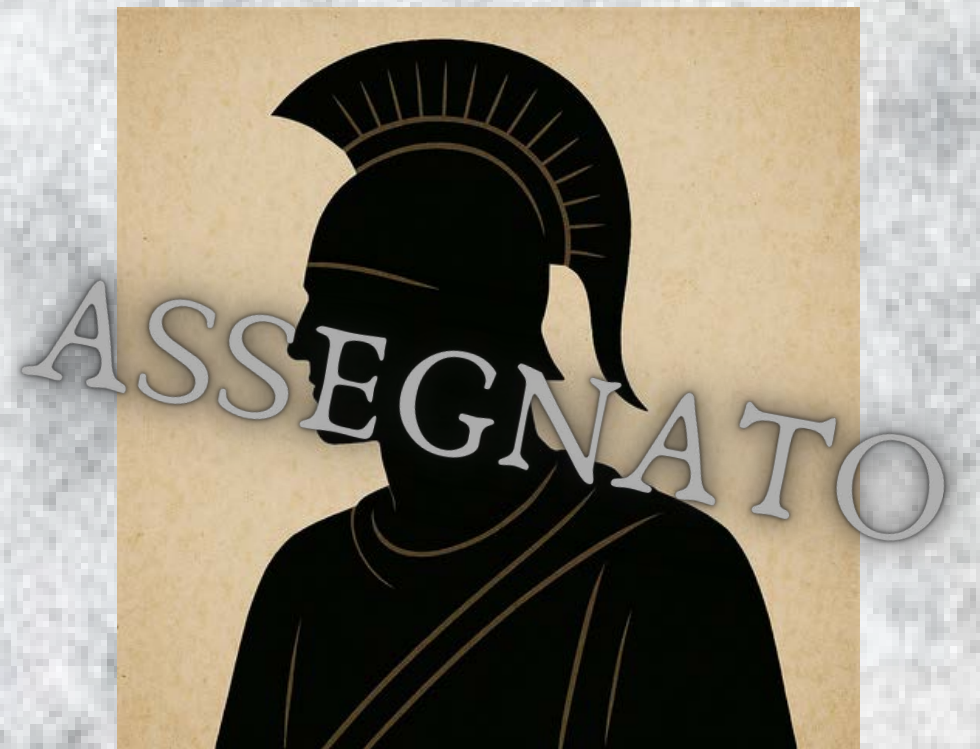
Casata: Hakamas

Descrittori: Sbadato, Estroverso, Tiranno

Ruolo pubblico: Oracolo

Proveniente da un villaggio isolato vicino ai confini, è cresciuto ascoltando antiche leggende sul Caos e sui Daimon. Fin da piccolo, ha mostrato una curiosità innata per il mondo che lo circonda e un'affinità naturale per tutto ciò che è misterioso e oscuro. Durante una tempesta, è stato colpito da un fulmine. Sopravvissuto, ha iniziato a vedere cose che gli altri non vedono e il villaggio lo ha considerato pazzo. Ha intrapreso lo studio della Goetia ed è riuscito a evocare un Daimon, stringendo con esso un patto noto a lui solo. Nessun altro conosce i termini di questo accordo, ma grazie ad esso, è diventato l'oracolo della casata Hakamas. Molti lo reputano folle, farneticante e bizzarro, ma in cuor loro sanno bene che Alexandros non è una persona da sottovalutare. Ha lavorato duramente e ha fatto molti sacrifici per raggiungere questa posizione e non è disposto a cederla senza combattere.

*“Io vedo ciò che gli altri non osano immaginare.
E tu, cosa sei disposto a sacrificare per conoscere il tuo destino?”*



MAKOC. Ikarione

Lo sposo raggiante

Stirpe: Makrinei

Casata: Hakamas

Descrittori: Edonista, Idealista, Protezionista

Ruolo pubblico: Lo sposo

Ikarione è cresciuto in mezzo agli agi e al lusso, educato secondo le più raffinate (e a volte perverse) pratiche della cultura makrinea, senza mai dover pensare a nulla che non fosse se stesso. Quando la sua Casata gli ha imposto il matrimonio con una Sheratan per legare le vostre famiglie è stato un fulmine a ciel sereno: ha protestato, ha urlato e ha minacciato di far fuori un sacco di gente (e chi dice che non l'abbia fatto davvero?), ma alla fine ha dovuto cedere alla ragion di stato. Col tempo però Ikarione ha iniziato ad apprezzare l'idea di sistemarsi: avrebbe preferito una compagna makrinea, ma dato che non può scegliere ha finito per adattarsi. Non tutti però sono così sicuri che abbia ceduto al dovere così docilmente. Lo conoscono troppo bene e sono pronti a giurare che nasconde ancora qualche piccolo segreto.

*“Certo, sono fortunato a sposarla,
ma è molto più fortunata lei a sposare me!”*



MAK07. Eudokia

Regina folle

Stirpe: Makrinei

Casata: Hakamas

Descrittori: Emotiva, Estroversa, Tiranna

Ruolo pubblico: Visionaria

È incredibile che nessuno voglia dare ascolto ad Eudokia, ad eccezione di uno sparuto manipolo di persone fedeli! In molti la credono impazzita dopo una lunga malattia che l'ha colpita un paio di anni fa, negli ultimi giorni della guerra, ma lei sai che non è vero. Anche se non ha memoria del suo passato prima del risveglio, sa di essere la legittima regina del suo popolo, la sovrana che è destinata a governare su tutti loro! Spesso ha visioni, sprazzi del passato che le si aprono davanti agli occhi e che la ritraggono mentre è seduta accanto al Re come sua legittima erede, o impegnata a guidare grandi eserciti in battaglia, eppure quasi tutti si ostinano a dirle che è solo la figlia minore di un dignitario di scarsa importanza. Pagheranno care queste illazioni, quando finalmente si siederà sul trono che le spetta!

*“La corona spetta a me!
Io sono la Regina!”*



MAK08. Theodosia (Theodosia)

Il maestro di spada

Stirpe: Makrinei

Casata: Hakamas

Descrittori: Ascetico, Disincantato, Tradizionalista

Ruolo pubblico: Soldato

“Anche un maestro non è più niente quando non ha con sé la sua spada.”

Durante il conflitto che ha visto il suo popolo coinvolto, Theodosia era un semplice soldato, ma semplice è una parola inadatta a lui. Ritenuta una delle lame più temibili della casata Hakamas, egli ha falciato i propri nemici a decine pur rifiutando costantemente gli onori e gli oneri del comando. Pochi possono vantare di aver partecipato allo stesso numero di battaglie ed essere sopravvissuti, eppure la guerra non è terminata per mezzo della sua spada o di quella dei suoi compagni. Adesso le armi riposano nei foderi mentre ci si appresta a danzare e a cantare, ma in cuor suo il consunto soldato sa bene che questa è la via che ha messo fine allo sgorgare di sangue innocente. Per chi ha sempre vissuto attraverso la spada però, il tempo di pace può essere un'agonia peggiore della morte. Per questo Theodosia continua ad allenare il braccio ogni mattina ed ogni sera, preservando corpo e mente dall'ingiuria d'una pigra armonia.



MAK09. Spiros (Spira)

L'anima della festa

Stirpe: Makrinei

Casata: Hakamas

Descrittori: Edonista, Subdolo, Innovatore

Ruolo pubblico: Cerimoniere

La guerra è la morte di ogni eleganza, di ogni barlume di bellezza che il mondo conserva. Lo sa bene Spiros, che nel conflitto ha visto fare scempio di statue, arazzi e opere d'arte inestimabili mentre innumerevoli capitali venivano investiti per armare i soldati della casa, come se questo fosse poi servito a qualcosa. Ora tuttavia la guerra è finita e quello che ci si appresta a celebrare è un periodo di prosperità, uno di quelli che il cerimoniere ha aspettato fin troppo a lungo. Non è più al ritmo del cozzare delle spade che si danza ma a quello della cetra e dell'arpa. Finalmente il sole sorge sulla rinascita e sulla pace ritrovata... o almeno questo è ciò che Spiros vuole che tutti credano, siano essi Makrinei o Sheratan. Curerà ogni minimo dettaglio, dalle libagioni ai divertimenti, dall'accoglienza al sorgere del sole alla dipartita con il suo calare. Questo in fondo è il suo personale campo di battaglia e qui si sente un leone imbattibile, in grado di mettere alla berlina anche i numerosi concorrenti che egli vede solo come sciacalli del suo prezioso lavoro.

*“Sì, la forma è tutto.
È il segreto della vita.”*



MAK₁₀. Tolomeo (Tolomea)

Il custode del segreto

Stirpe: Makrinei

Casata: Hakamas

Descrittori: Egoista, Subdolo, Materiale

Ruolo pubblico: Consigliere

Nato sotto l'egida della stirpe Asadi, Tolomeo è un individuo complesso e sfaccettato. La sua precedente discendenza gli ha conferito un'aura di mistero e un legame peculiare con la sua nuova casata. Difatti, tranne pochissime persone in tutto il popolo, nessuno ha realmente compreso come sia possibile che sia sopravvissuto alla conquista di casa Asadi. Conosciuto per la sua mente brillante e la sua natura manipolatrice, è un abile diplomatico, capace di tessere intricate trame e di influenzare le decisioni altrui. È pronto a tutto pur di raggiungere i propri obiettivi. Sa quando restare fedele e quando cambiare bandiera, scegliendo con astuzia il momento giusto per piegare il vento a suo favore. Dietro la sua facciata affabile si cela un segreto che custodisce gelosamente.

*“Ogni mossa è un rischio calcolato,
ogni sorriso una promessa vuota.*

Il potere non si conquista solo con la forza”



MAKII. *Athanasios*

Il figlio della selva

Stirpe: Makrinei

Casata: Kalokyros

Descrittori: Testardo, Violento, Fatalista

Ruolo pubblico: Guardiacaccia

*“In natura non esiste nulla di così perfido,
selvaggio e crudele come la gente normale.”*

Vigilare i confini dei territori di caccia di proprietà della casa di Kalokyros è sempre stata un'occupazione semplice per Athanasios, almeno fino al giorno in cui gli Sheratan iniziarono la loro lenta discesa verso le terre dei Makrinei. Popolo privo del rispetto che si dovrebbe tributare alle selve e alla fauna che le abita, i loro eserciti hanno fatto inizialmente scempio delle bestie su cui il guardiacaccia vegliava, rompendo molti di quei delicati equilibri che dovrebbero essere custoditi per vivere in pace e armonia con l'ordine naturale delle cose. Così la sua preda sono diventati i trasgressori e i bracconieri, sempre in cerca di cibo per sfamare i contingenti che avanzavano. Athanasios ha perso il conto delle frecce con cui ha appeso a decine i soldati Sheratan agli alberi del bosco, eppure l'ordine che ha ricevuto per i giorni delle celebrazioni è stato quello di ritirarsi dai suoi boschi e di lasciar loro libero il passaggio. Ma come può un predatore vivere lontano dal proprio territorio?



MAK₁₂. Argoneo

Sussurro degli eoni

Stirpe: Makrinei

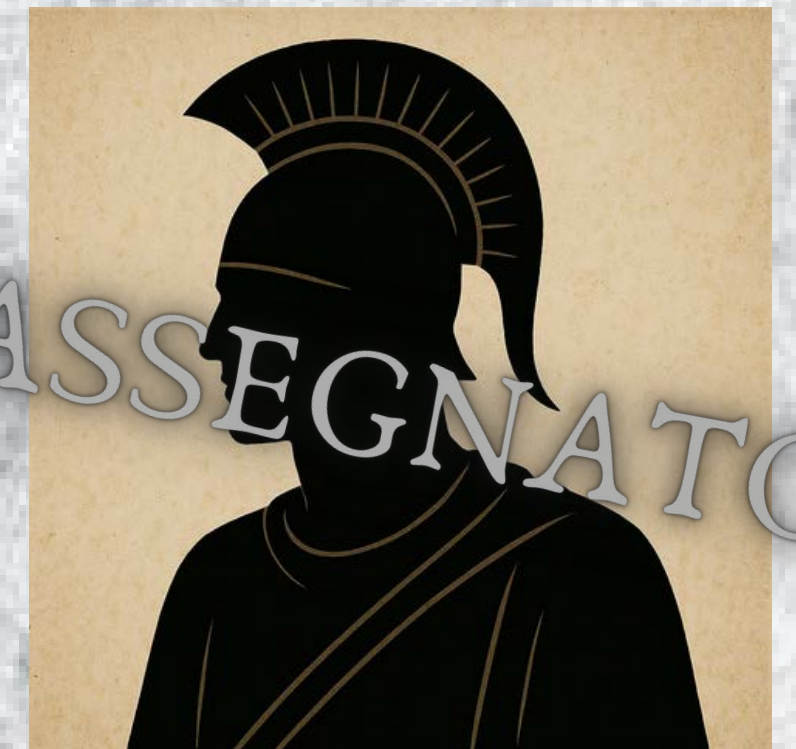
Casata: Kalokyros

Descrittori: Sbadato, Idealista, Innovatore

Ruolo pubblico: Filosofo

*“Ciò che vedi con gli occhi della mente è l'idea di me stesso
nella sua essenza eterna e immutabile.”*

Ovunque si trovi Argoneo, il sapere danza tra stelle e abissi. Figlio della scienza e dello stupore, ama vagare per i vicoli della sua città, perso in calcoli onirici, e nessuno osa disturbarlo. Anzi, persino i bambini dei quartieri dove si perde si divertono ad aiutarlo a non inciampare nei vari ostacoli che gli si pongono davanti, cercando di farlo arrivare a casa sano e salvo. Si dice che sia stato l'ultimo allievo dell'ultimo Maestro del Sapere Makrineo, ma vista la grande riservatezza che circonda queste figure, nessuno sa dire quale sia la verità. Proviene da Syraethis, una delle città più potenti, anche grazie alle sue invenzioni mirabolanti. Dietro quell'aria sognante, però, si nasconde qualcosa di imperscrutabile, ma non abbastanza da celare il peso dei grandi segreti che custodisce.



MAK₁₃. Damokoros (Damikora)

Scudo della casata

Stirpe: Makrinei

Casata: Kalokyros

Descrittori: Testardo, Guerrafondai, Idealista

Ruolo pubblico: Signore della Guerra

*“Le guerre sopravvivono ai guerrieri.
L’eredità è la strada per la vittoria”*

La guerra non è mai finita. Come le braci sotto la cenere, le fiamme della Casata restano in attesa di proseguire le ostilità. I nemici ora impugnano leggi e consuetudini, ma queste mietono vittime tanto quanto frecce e acciaio. Le battaglie si spostano dai campi alle corti, le minacce diventano subdole e gli assalti vigliacchi. Ma un vero condottiero non smette mai di combattere. E un popolo fiero non verrà mai schiacciato dalle catene. Come un prigioniero ai lavori forzati, Damokoros ha continuato ad accumulare possenza e convinzione, affilando le armi dell’intelletto e usando il suo talento per ottenere il bene della sua casata. In ogni modo possibile. Per il Signore della Guerra, i Makrinei sono il popolo che merita di governare queste terre. E farà di tutto perché questo torni ad essere realtà.



MAK14. Vasile (Vasile)

Cercatore di potere

Stirpe: Makrinei

Casata: Kalokyros

Descrittori: Consapevole, Idealista, Innovatore

Ruolo pubblico: Stratega

*“Non c’è un modo giusto o sbagliato:
l’importante è vincere!”*

Tra i Kalokyros sono pochi quelli che possono vantare l’astuzia, l’intelletto e la perspicacia di Vasile. Ritenuto più che altro un sapiente pieno di teorie innovative sull’arte militare, durante la guerra Vasile ha però conquistato grandi vittorie grazie alle sue strategie, fino all’ultima, tragica battaglia in cui ha subito una sconfitta terrificante. Con la guerra conclusa poco dopo, Vasile è rimasto in disgrazia, senza possibilità di redimersi per molto, molto tempo. Ora che nuovi venti agitano il mare del Caos e il Fato torna ad affacciarsi sul mondo, Vasile sembra essere pronto a cogliere questa occasione per tornare ad una posizione di rispetto e potere, e dimostrare a tutti, compreso sé stesso, di essere ancora il miglior stratega che la Casata abbia mai avuto.



MAK15. Euthymios (Euthymias)

Senza terra

Stirpe: Makrinei

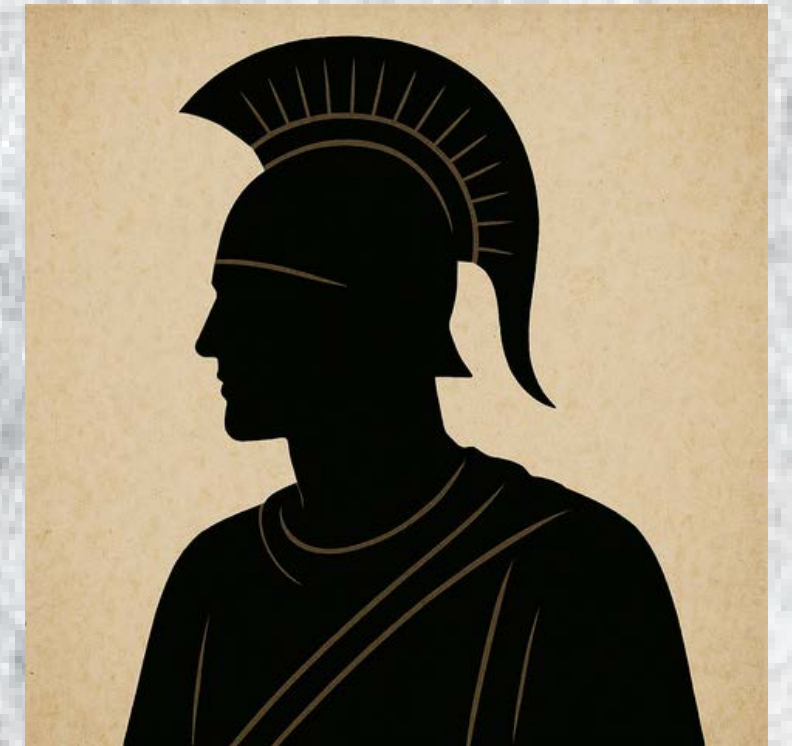
Casata: Kalokyros

Descrittori: Egoista, Sognatore, Tiranno

Ruolo pubblico: Ex Komes

*“Un giorno arriverà il momento
per riprendermi ciò che è mio”*

Erede di una grande famiglia al servizio della casata Kalokyros, Euthymios ha potuto sempre vantare una delle più rare qualità tra i Makrinei, tramandata di generazioni: la fedeltà assoluta ai suoi signori. Forti di questo pregio inspiegabile per la cultura makrinea, i suoi avi hanno potuto accrescere il loro potere grazie alla forza delle loro falangi splendenti, servendo in qualità di Komes, comandanti militari della casata. In cambio del loro servizio, i Kalokyros hanno donato loro sontuosi palazzi, schiavi pronti ad esaudire ogni ordine e ricchezze infinite. Questo doveva essere il destino privilegiato anche di Euthymios, dopo un'infanzia trascorsa nel lusso e nell'agio, ma quando è stato il momento di imbracciare lo scudo per proteggere le sue terre il fato ha deciso diversamente. Con la pace, ogni cosa è stata portata via al Komes e ora tutto ciò che Euthymios abbia mai posseduto è nelle mani degli invasori Sheratan, con il beneplacito della nuova Regina. È questo il premio per secoli di fedele servizio? No, ovviamente, e l'ex Komes farà di tutto per riprendere ciò che gli spetta di diritto!



MAK16. Atrokles (Atrokla)

La spada entusiasta

Stirpe: Makrinei

Casata: Kalokyros

Descrittori: Orgoglioso, Violento, Radicale

Ruolo pubblico: Campione della Casata

Figlio di umili contadini, Atrokles ha desiderato primeggiare per sottrarsi alla miseria e alla disperazione del suo villaggio, spinto dalla fame e dalla rabbia. Ha costruito il suo futuro con i pugni e con la spada, correndo rischi, sporcandosi le mani, coltivando il suo valore e le sue abilità. Nel fare ciò, si è cacciato in molte situazioni spinose, lasciando dietro di sé numerosi conti da saldare e qualche rimpianto. Ha servito come soldato, mercenario e guardia del corpo fino ad attrarre l'attenzione degli anziani dei Kalokyros. Deboli cortigiani e decadenti stregoni dai dubbi poteri stanno mettendo in dubbio il potere dei Makrinei e sovvertendo con l'intrigo ciò che la forza delle armi ha legittimamente ottenuto per il suo popolo. È tempo di rimettere le cose a posto e di ottenere finalmente la gloria, il potere e il rispetto che Atrokles ha sempre agognato.

“Parli di pace perché sei vecchio e tremante.

*Ma il mio sangue ribolle,
e l'acciaio non si cura delle parole!”*



MAK17. Berakos

La voce dei Daimon

Stirpe: Makrinei

Casata: Kalokyros

Descrittori: Edonista, Empatico, Tradizionalista

Ruolo pubblico: Sacerdote

*“Per ascoltare la voce dei Daimon
occorre abbandonarsi al naturale fluire del vivere
e avere il coraggio di perdere ogni illusione di controllo.”*

Figlio maggiore di una ricca famiglia, l'oro dei suoi parenti ha comprato a ogni lusso e gli ha consentito l'accesso ai circoli più riservati degli occultisti Makrinei. Partecipando a rituali antichi quanto perversi, Berakos ha appreso i segreti della Goetia e l'adorazione del Chaos primordiale e dei Daimon. La soddisfazione dei suoi desideri e dei suoi capricci è mitigata solo dalla sua chiamata come Sacerdote: è in questa veste che ha scoperto che condurre altri alle delizie e alle glorie del Chaos è ciò che gli dà maggiore soddisfazione. E quale terreno più fertile per la sua opera di conversione di questa celebrazione, così carica di tensioni sopite, di conflitti pronti a esplodere, di desideri tanto indicibili quanto insopprimibili? L'unica cosa che turba la piena soddisfazione delle sue brame è la sfavorevole situazione politica: è difficile, per qualcuno con il suo potere, tenersi alla larga dalle miserevoli beghe legate a oro, corone e confini.



MAK18. Forthymias

Gli attenti occhi della casata

Stirpe: Makrinei

Casata: Kalokyros

Descrittori: Testardo, Pragmatico, Protezionista

Ruolo pubblico: Fiduciario della Casata

La famiglia di Forthymios serve gli interessi dei Kalokyros da tre generazioni, redigendo documenti, inviando lettere, gestendo trattative e assicurando che tutto funzioni correttamente. È un lavoro oscuro e difficile, che richiede continua attenzione e offre poche ricompense. Eppure, è un compito necessario, grazie al quale Forthymios gode della fiducia degli anziani dei Kalokyros e dei molti privilegi di cui dispone, pur non essendo un potente guerriero, il figlio di una figura influente o uno stregone. Mentre altri conducono i loro roboanti e sanguinosi giochi di acciaio e potere, lui tira i fili, si assicura che tutto vada come deve andare e impedisce che la casata venga colta di sorpresa. È anche molto bravo in questo: forse troppo, tanto che c'è chi lo accusa di mettere in questo incarico una testardaggine e una rigidità più adatte a un generale.

*“Vi esorto, oggi, a una maggiore attenzione;
non vorrei dovervi esortare, domani,
a una maggiore dignità.”*



MAK19. Scione (Scione)

Il sussurro di velluto

Stirpe: Makrinei

Casata: Kalokyros

Descrittori: Edonista, Empatico, Tradizionalista

Ruolo pubblico: Cortigiano

“Un brindisi alla bellezza del presente e alla gloria del passato, affinché entrambi, presto, tornino nostri.”

Scione è un cortigiano noto per la sua raffinata eloquenza, la straordinaria capacità di leggere le emozioni altrui e un fascino disarmante che gli ha fatto guadagnare il favore di molti uomini e donne rilevanti. Cresciuto per muoversi tra gli intrighi della tua casata, ha sviluppato una sensibilità unica verso le dinamiche umane, intuendo desideri e debolezze altrui con una precisione inquietante. È devoto all'ideale di riportare la gloria perduta del suo popolo, annientata da un potere centrale che considera tirannico e distante dai valori tradizionali. Tuttavia, questa dedizione non lo priva del gusto per i piaceri della vita: vino pregiato, poesia decadente e amore carnale. Ogni sua debolezza, ogni parte del tuo corpo, ogni perdizione e piacere sono anche armi del suo arsenale. Solo lui decide come usarle.



MAK20. Ouran

Il mercante di uomini

Stirpe: Makrinei

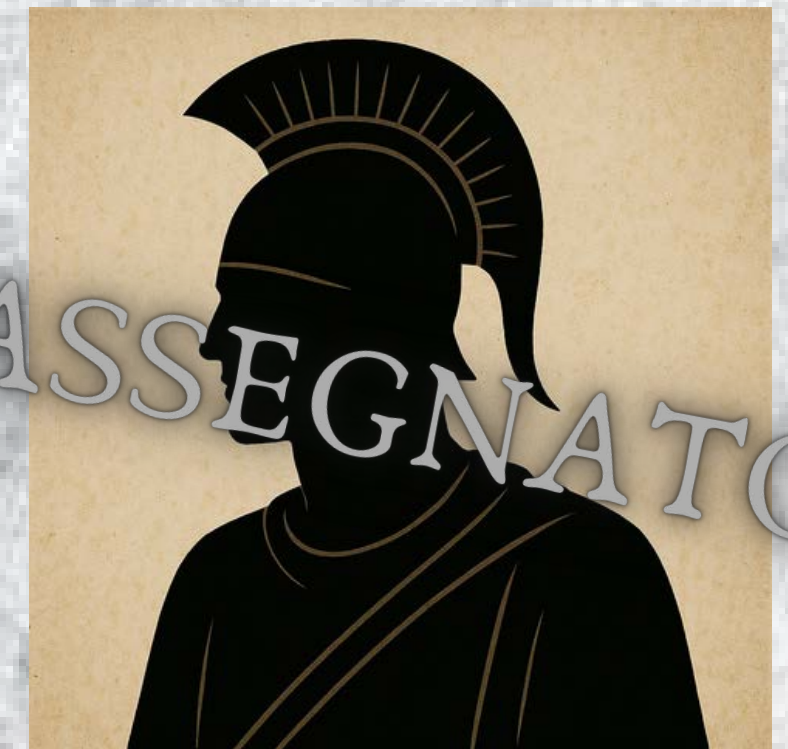
Casata: Kalokyros

Descrittori: Accomodante, Volitivo, Ottimista

Ruolo pubblico: Cortigiano

Nato in terre lontane, Ouran ha trascorso la giovinezza come schiavo della casata Kalokyros, servendo come assistente al Maestro del Conio per la sua innata intelligenza e la sua propensione alla contrattazione, alla diplomazia e alla mediazione. In breve tempo, Ouran riuscì non solo ad apprendere l'arte del commercio, ma anche ad accrescere i tesori dei suoi signori, che una volta raggiunta l'età adulta lo premiarono con la libertà. Foraggiato dalle casse dei propri padroni consapevoli di stare affidando le loro ricchezze ad un lupo degli affari, Ouran riuscì a mettere in piedi un commercio di schiavi come non se ne erano ancora visti riuscendo a selezionare i più forti e i più sani come futuri combattenti nelle arene gladiatorie, con l'obiettivo di portare ulteriore prestigio a se stesso e a coloro che ormai erano diventati la sua famiglia. Durante il conflitto è riuscito a tenere gli affari in salute grazie al costante afflusso di prigionieri Sheratan che ha utilizzato per compensare l'assenza di altro materiale umano ma ora che il conflitto sembra risolto l'ombra scura degli accordi per la liberazione dei prigionieri si staglia sul suo giro di affari. Ouran vuole far sfoggio dei migliori pezzi della propria collezione per dimostrare quanto la sua opera sia necessaria.

*“Niente quanto una frustata sulla schiena
ti ricorda che non vuoi morire.”*



MAK₂₁. Theodoro

La voce indomabile

Stirpe: Makrinei

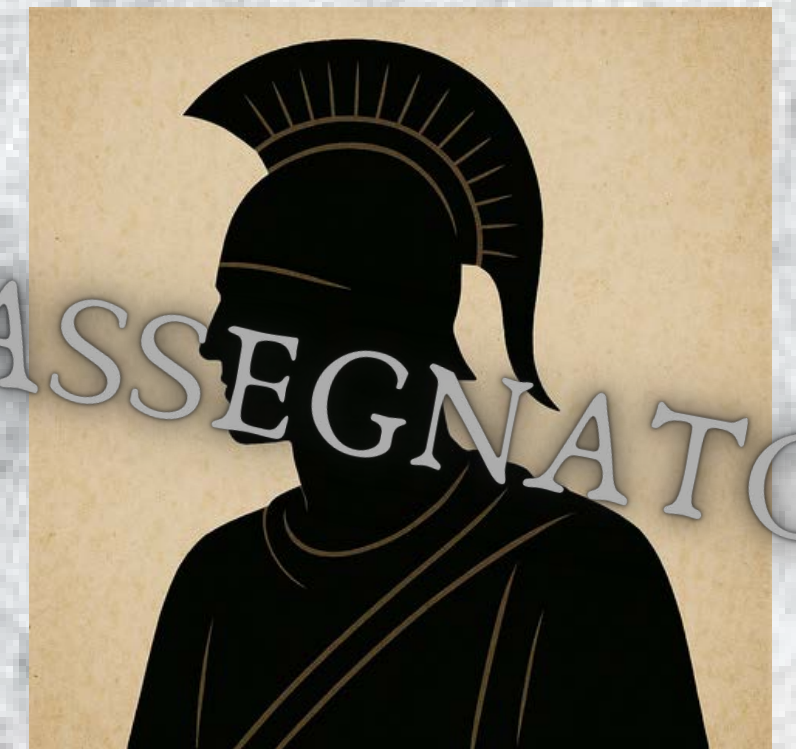
Casata: Dalasseno

Descrittori: Razionale, Pragmatico, Indomito

Ruolo pubblico: Ambasciatore

Primo portavoce della Casata Dalasseno, Theodoro non ha paura di dire ciò che pensa, nemmeno quando ciò risulta offensivo per l'interlocutore. La sua casata, essendo stata una di quelle che ha appoggiato l'ascesa degli Hakamas nel momento della presa del potere, probabilmente si aspettava qualcosa di diverso da una tregua con gli Sheratan. Anche Theodoro si aspettava qualcosa di diverso e non può dire di non essere deluso. È consapevole di non avere abbastanza supporto in patria per far valere la sua voce, nonostante quest'ultima rappresenti anche quella della sua stessa casata. Tuttavia Theodoro non ha la minima intenzione di rimanere con le mani in mano lasciando che degli usurpatori continuino a privare il popolo delle proprie libertà inviolabili. Farà di tutto per ottenere ciò che gli occorre per raggiungere le giuste orecchie, portando la sua voce sempre più in alto, affinché tutti possano sentirlo. Persino gli dei.

*“Non c'è catena abbastanza forte,
né potere abbastanza grande
da soffocare una voce che mira a farsi sentire.”*



MAK₂₂. Heures (M)

Colui che indica il cammino con il canto

Stirpe: Makrinei

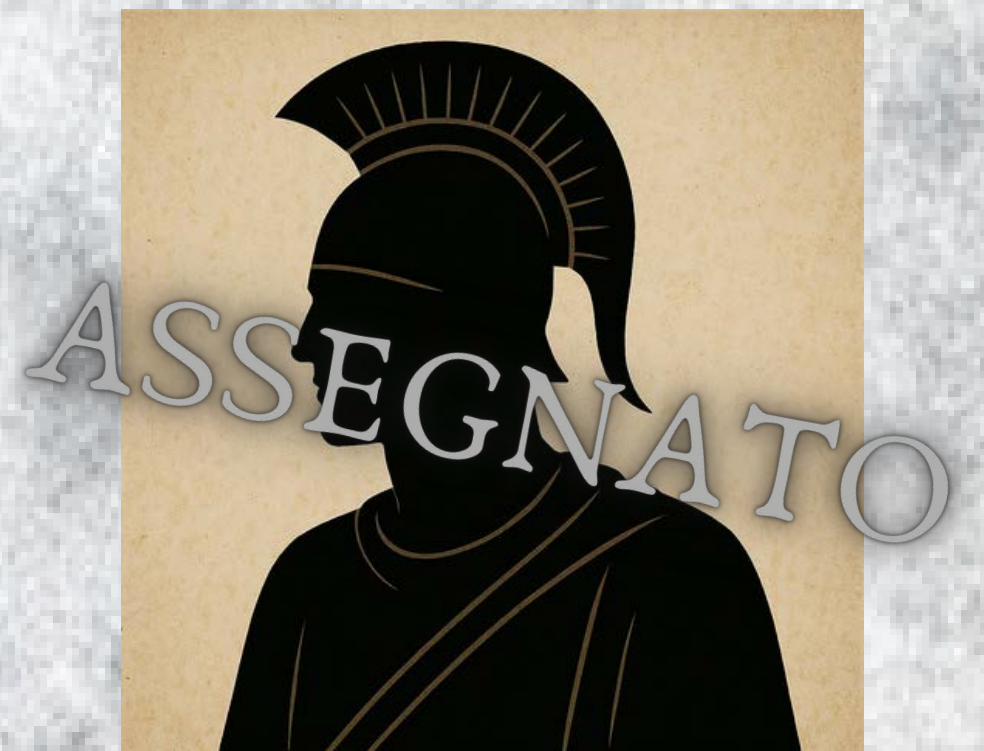
Casata: Dalasseno

Descrittori: Egoista, Subdolo, Fatalista

Ruolo pubblico: Filosofo Consigliere

La realizzazione personale e materiale è l'obiettivo più alto che un mortale possa raggiungere. Nella complessa ricerca del piacere, esiste il seme per il raggiungimento dell'illuminazione. Dal Mare del Chaos le cose emergono, attraverso il Mare si muovono e vivono e al Mare tornano alla morte. Nel tentativo di strutturare la società, i Makrinei hanno perso di vista questa verità cosmica. Ora che giacciono ai piedi di un nemico, si credono sconfitti. Ma la menzogna della legge ha avvelenato i pilastri dei dominatori, iniziano l'inevitabile processo di dissoluzione che li condurrà ad un mero ricordo nella storia. La strada che Heures percorre ed indica è una strada di comprensione dell'io come tempesta di emozioni e di sensazioni, un riflesso di tutto ciò che è mutevole e creatore, a contrapporsi alla fredda materialità razionale degli stolti che vorrebbero imbrigliare il fuoco con la legna.

*“L'uomo è la misura delle cose,
la giustizia l'interesse del più forte.”*



MAK₂₃. Kleonida

Il perverso

Stirpe: Makrinei

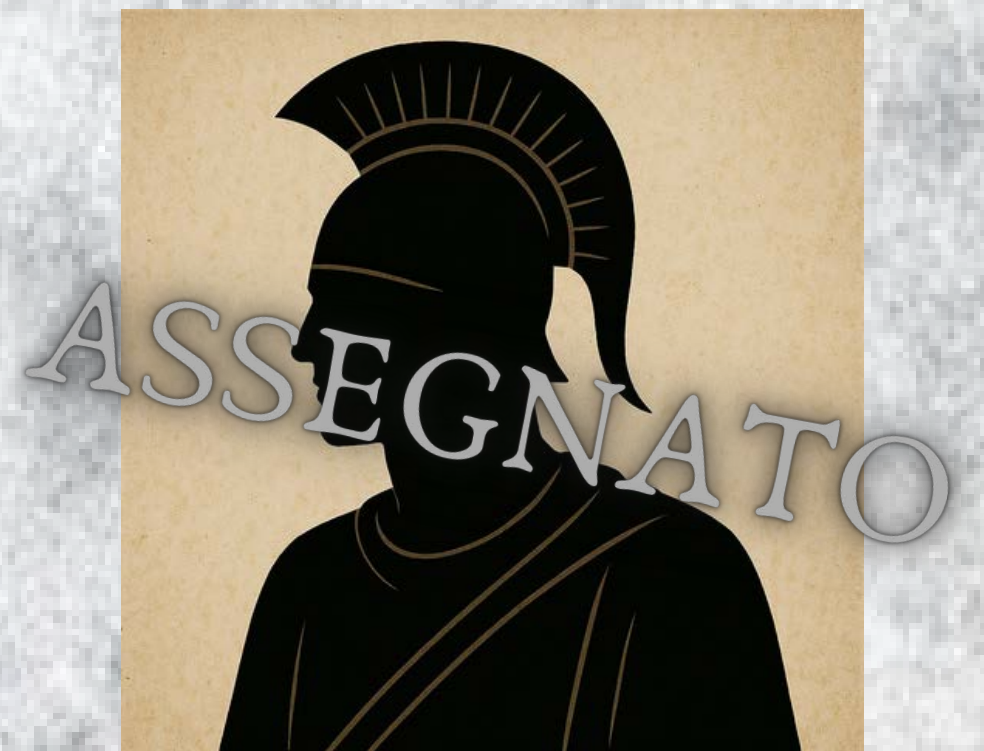
Casata: Dalasseno

Descrittori: Edonista, Violento, Cosmopolita.

Ruolo pubblico: Mecenate

“La genialità consiste nel vedere una ferita come un’opportunità per premere più a fondo.”

Banchetti luculliani, feste sfrenate, circhi esilaranti: la villa di Kleonides è famosa in tutto il continente per baccanali che possono durare anche settimane intere. In molti si chiedono come possa sostenere tutte quelle spese, ma in pochi immaginano che è proprio grazie a quei deliri che il mecenate riesce a intrecciare la sua ricca rete di contatti sia interna al popolo Makrineo che con ospiti d’eccellenza provenienti da regni lontani ed esotici. Sempre affabile e gentile con tutti, non importa se al suo cospetto si trovi un principe o uno schiavo: ciò che davvero conta è non farlo mai arrabbiare o, peggio ancora, annoiare! In quegli attimi terribili i suoi occhi cambiano come se il sole tramontasse e lasciasse improvvisamente spazio ad una luna di sangue che brilla nelle sue pupille e in fondo alla sua anima. Eppure, anche in fondo a quegli occhi ottenebrati dal sadico piacere del dolore altrui c’è un lontano e pallido riflesso di una storia antica, quasi dimenticata e colma di tristezza.



MAK24. Egetia

Fabbricante di lampi

Stirpe: Makrinei

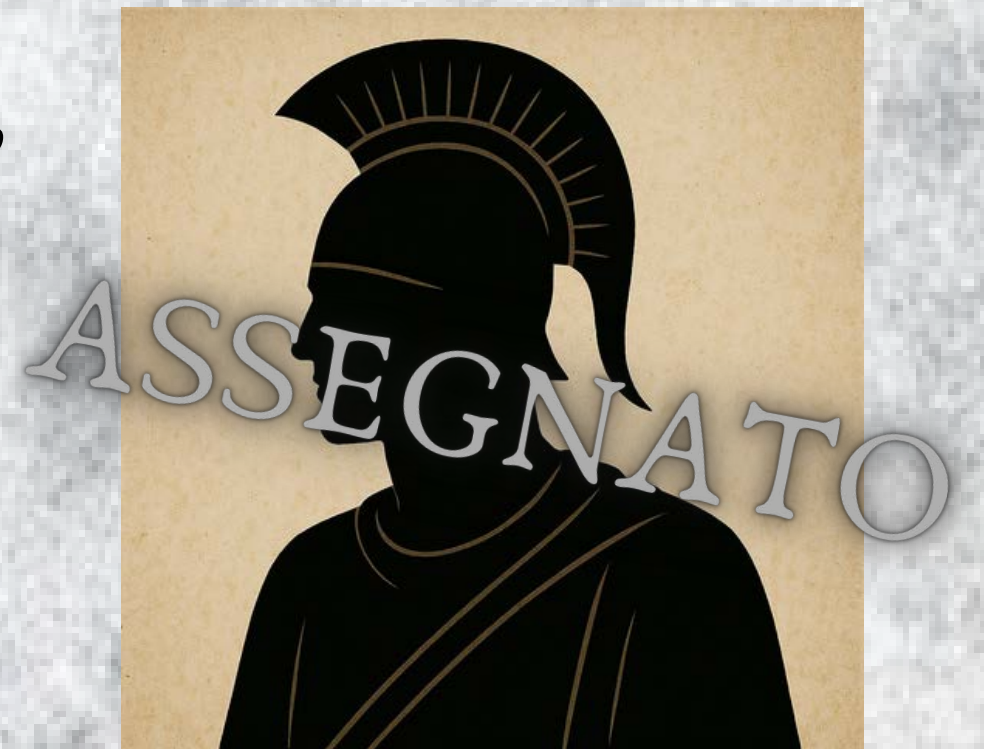
Casata: Dalasseno

Descrittori: Emotiva, Estroversa, Pessimista

Ruolo pubblico: Artigiana Creatrice d'Archi

Fin dalle sue prime opere, Egetia scaglia sempre la prima freccia di ogni arco che crea. E fa in modo che prenda sempre una vita, fosse quella di un condannato a morte o di un altro animale selvatico. Solo così il legno e la corda possono comprendere lo scopo per cui li ha plasmati. Ricorda ancora il tuo primo arco, ora perduto chissà dove, e l'enorme senso di giustizia che le ha dato ascoltare il canto della corda. La sua arte e la sua leggenda sono cresciute, da allora. E con esse voci di una maledizione. Coloro che impugnano i suoi gioielli non mancano mai il bersaglio. E se lo fanno, la loro vita è destinata a finire di lì a breve. Una voce, all'inizio. Ma quando alcune Guardie hanno rifiutato uno dei suoi capolavori, ha capito che qualcosa non andava sul serio. Come si permettono di non capire che quelli che crea non sono giocattoli, ma il modo per un mortale di assaggiare il potere di scegliere della vita degli altri?

*“Ogni arco un bardo,
ogni freccia una leggenda.”*



MAK₂₅. Socrates

Il prescelto del Chaos

Stirpe: Makrinei

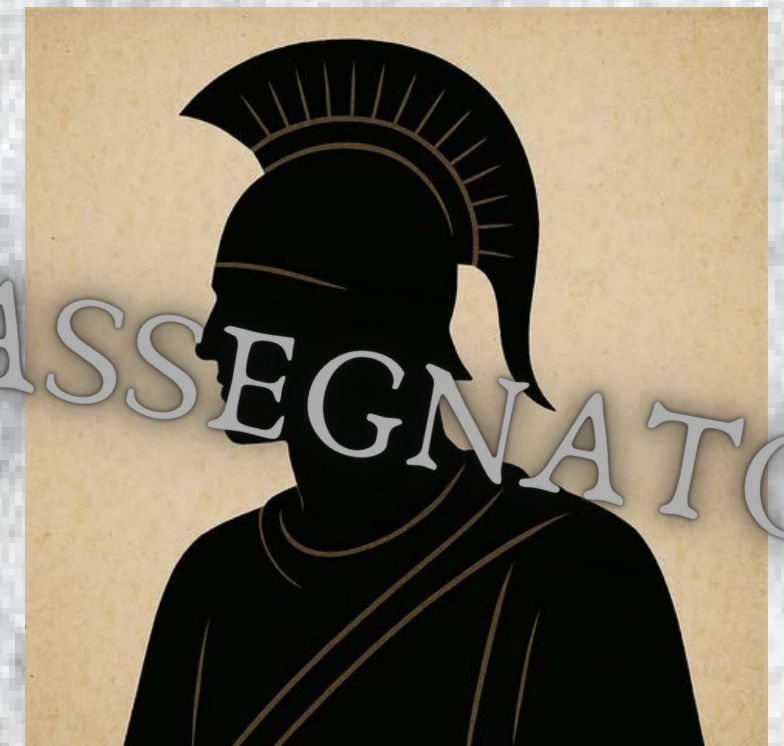
Casata: Dalasseno

Descrittori: Consapevole, Estroverso, Radicale

Ruolo pubblico: Araldo

“Il caos è lo spartito sul quale la realtà viene scritta.”

Quando cammina in mezzo a una folla Socrate è abituato a vedere volti adoranti e sguardi estatici. La sua lancia tirata a lucido e le pitture che gli ricoprono il corpo, quanto più possibile lasciato nudo in un gesto di aperta provocazione, sono il suo modo di incitare quelle urla affinché diventino un ruggito, un tributo ai suoi patroni che dimorano nel mare informe delle possibilità. Sebbene il suo ruolo in seno ad una delle più grandi casate makrinee sia quello di portare la parola e la volontà dei nobili di cui è al servizio, è riconosciuto come uno dei combattenti più spietati e feroci che abbiano preso parte all'ultima guerra. L'aura di terrore che circonda le sue gesta è seconda solo all'assoluta devozione che la sua figura ispira nelle genti, e tutto ciò è gran parte frutto degli enormi sacrifici che l'araldo compie in onore dei daimon a cui afferma di aver votato la propria esistenza ed ogni vita che ha spento personalmente.



MAK26. Demetrio (Demetria)

Il nuovo prescelto del Chaos

Stirpe: Makrinei

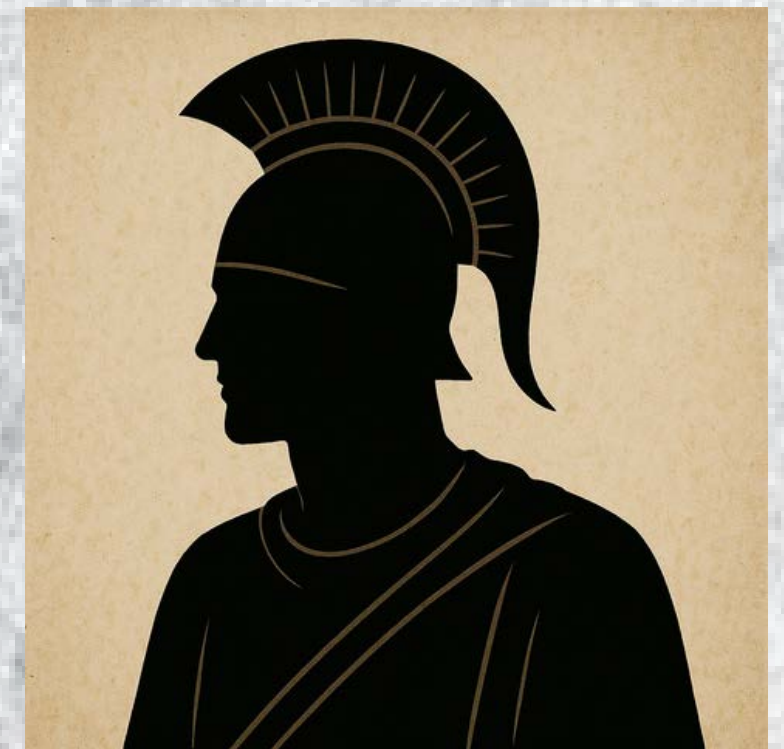
Casata: Dalasseno

Descrittori: Consapevole, Pragmatico, Spirituale

Ruolo pubblico: Araldo

Quando più di vent'anni fa l'Araldo del Chaos, Socrates, camminava per le strade dei Makrinei, furono innumerevoli le famiglie che distrusse con la punta della sua lancia. Da tutto il sangue versato nascevano orfani che le Casate prendevano come schiavi, o che sfuggivano al loro destino strappando il proprio Fato con le unghie e con i denti. Uno di questi orfani, Demetrio, imparò ben presto a far parte del secondo gruppo. Cresciuto con il ricordo di Socrates, Demetrio è deciso a raccogliere la sua eredità senza idolatrarla, seguendo le sue orme ora che il precedente Araldo del Chaos ha conosciuto finalmente la sconfitta. Tuttavia, Demetrio ha ben chiaro il suo obiettivo: non commetterà gli stessi errori, né permetterà ai suoi desideri di sopraffarlo e trascinarlo verso bisogni umani e patetici. Il Patto che ha stretto coi Daimon è una versione migliore, più pura e potente, con un sacrificio più grande per uno scopo migliore. Il Nuovo Chaos sarà per un Nuovo mondo, una rinascita che racchiude un compito sacro: fermare la Fine dei Tempi anche a costo di distruggere ogni cosa.

*"Io sono il nuovo Chaos,
io sono il futuro che avanza,
io sarò rinascita."*



MAK27. Valerius (Valeria)

L'Architetto del Trono Vacante

Stirpe: Makrinei

Casata: Dalasseno

Descrittori: Orgoglioso, Diplomatico, Tradizionalista

Ruolo pubblico: Ambasciatore di Casata

Con la morte del nobile Dalasseno che avrebbe dovuto consolidare il potere degli Hakamas, Valerius si è fatto avanti per gestire le trattative matrimoniali rimaste in sospeso. Convinto che la sopravvivenza dei Makrinei dipenda da un'unione politica solida, similmente a quanto avvenuto venti anni or sono ad Akrites, lavora per convincere la Regina Varissa che solo la sua Casata può offrire un consorte degno. La sua pragmatica visione del mondo lo spinge a ignorare i presagi del Cataclisma, concentrandosi solo sulla stabilità del trono e sulla supremazia dei Makrinei, messa in ombra da un atteggiamento molle e condiscendente che mal si sposa al tempo che passa.

*"Un titolo ambito è come una lama affilata:
nelle mani giuste forgia un impero,
in quelle sbagliate recide una stirpe."*



MAK₂₈. Cassian (Cassia)

Il Cercatore di Presagi

Stirpe: Makrinei

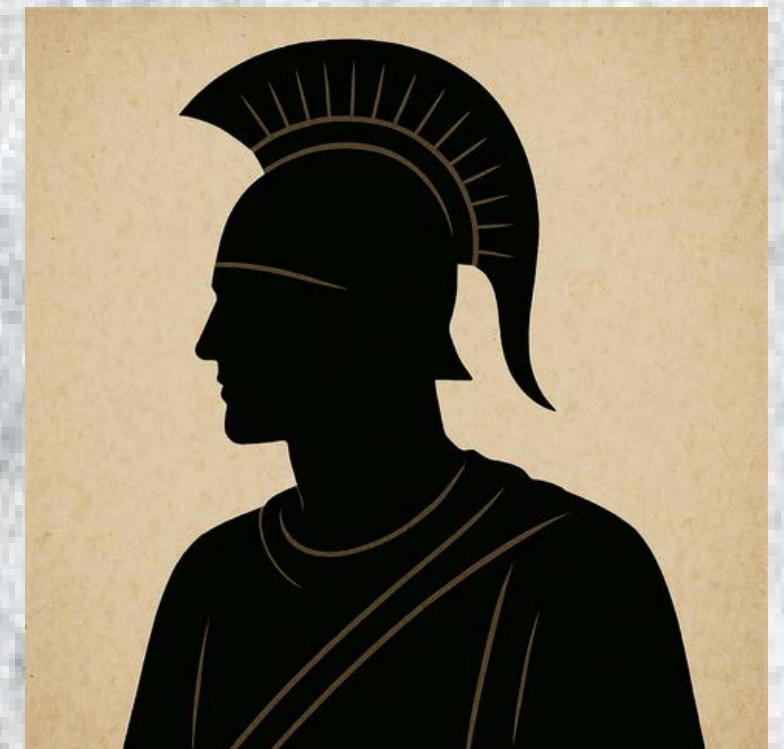
Casata: Dalasseno

Descrittori: Subdolo, Razionale, Indomito

Ruolo pubblico: Studioso del Cataclisma

Fin da quando ha terminato i suoi studi da Filosofo, Cassian ha iniziato a lavorare presso la Casata Dalasseno come erudito ed esperto del Cataclisma e dei suoi fenomeni. Figlio di uno dei nobili minori della Casata, Cassian ha sfruttato la non indifferente ricchezza della sua famiglia e la sua posizione nobiliare per finanziare spedizioni ad Akrites, cercando di comprendere come mai il villaggio e i dintorni sembrano stranamente immuni all'avanzata della Marea Verde. Non sono poche tuttavia le voci, nella Casata e fuori, che raccontano quanto in realtà coltivi scopi ben più sinistri, o traffici illeciti che però finora è riuscito a nascondere agli occhi del Patriarca. La sua natura razionale lo porta a vedere il Cataclisma come un rompicapo, un enigma da risolvere attraverso ogni mezzo a sua disposizione, persino quelli più oscuri, un tempo usati dai Perduti, rendendolo un elemento pericoloso e spregiudicato all'interno della Casata e del popolo Makrineo.

*"Il Sangue dei Perduti non è un fardello,
ma la chiave per non finire inghiottiti
nel nulla del Cataclisma."*



MAK29. Lucius (Lucilla)

Il Cercatore di Presagi

Stirpe: Makrinei

Casata: Dalasseno

Descrittori: Tradizionalista, Violento, Volitivo

Ruolo pubblico: Emissario della Corte dei Conciliatori

*"Il Credo dell'Unione è un cancro
che divora la purezza dei nostri Daimon;
va estirpato prima che il Risveglio ci trovi deboli."*

Lucius osserva con orrore la diffusione delle dottrine che tentano di fondere il culto dei Daimon con quello delle Eumenidi. Come seguace fedele alla tradizione Makrinea, conduce una caccia spietata contro i filosofi e i sognatori che promuovono l'Unione o il Culto delle Ceneri, anche se a volte questo lo mette in contrasto con la sua posizione di Emissario della Corte dei Conciliatori, che sembrano interessati alla valenza politica di queste nuove credenze. Nonostante il suo mandato politico, è chiaro che la sua volontà di ferro è rivolta a preservare la distinzione etnica e religiosa delle Stirpi, convinto che solo tornando alle vecchie usanze i Makrinei potranno respingere l'avanzata delle tenebre che giungono da est.



MAK₃₀. Diante (Dianthir)

La Mercante di Parole

Stirpe: Makrinei

Casata: Dalasseno

Descrittori: Razionale, Subdolo, Indomito

Ruolo pubblico: Mercante

*“Ogni cosa ha un costo,
resta solo da capire se vuoi pagarlo.”*

Visti i suoi trascorsi, Diante ne è uscita sorprendentemente bene. Unica superstite della sua famiglia, massacrata quando era ancora bambina durante la guerra contro gli Sheratan, Diante ha trascorso la maggior parte della sua vita sotto l'ala della famiglia Dalasseno, apprendendo l'arte della parola più di quella del commercio a cui era stata affidata. Capace di far amicizia con chiunque, Diante è in grado di elencare una lista di pettegolezzi e informazioni su praticamente qualsiasi cosa, passando da un argomento all'altro con l'abilità di una danzatrice di Al-Qaladhar, e con la stessa leggerezza. Non molti però sono coloro che hanno notato che il suo sorriso ammiccante non raggiunge quasi mai gli occhi: quelli rimangono freddi, calcolatori e in grado di trapassarti l'anima.



MAK₃₁. Hadrian (Hadriana)

Il Tessitore di Sogni

Stirpe: Makrinei

Casata: Dalasseno

Descrittori: Sognatore, Empatico, Evasivo

Ruolo pubblico: Poeta di Corte

*“Non temete le ceneri;
esse sono solo la polvere di un sogno che sta per finire.”*

Da qualche tempo, la vita di Hadrian corre sull'orlo di un precipizio. Mentre la sua Casata tramava di impazienza per poter mettere uno dei suoi sul trono, Hadrian ha trascorso molte settimane in preda a febbri e deliri, ad un passo dalla morte ma senza mai raggiungerla. Eppure, da quando si è risvegliato, non molti direbbero che il poeta è lo stesso di prima. Sempre più spesso i suoi versi si sono fatti onirici, misteriosi e allusivi, parlando di luoghi irreali e di una figura chiamata il Re dei Sogni. I suoi carmi narrano del tempo in cui il Cataclisma condurrà tutti al Grande Risveglio, in cui il mondo si desterà dall'illusione e dal sogno che ha vissuto finora. Per ora, le sue amicizie gli hanno risparmiato le fiamme destinate agli eretici, eppure anche tra i Dalasseno circola l'opinione che in un momento così delicato per la loro ascesa sarebbe meglio abbandonare al suo destino qualcuno di così pericoloso.



L'ORDA SHERATAN

Gli Sheratan provengono dalle fredde e ostili terre dell'Oriente e hanno sviluppato una rigida organizzazione sociale per sopravvivere. La loro società è matriarcale, con le donne che occupano i ruoli di potere, mentre gli uomini sono relegati a compiti esterni all'amministrazione del Clan.

La struttura sociale degli Sheratan è suddivisa in Zadruga, a loro volta divisi in Tribù, e questi in Clan, ciascuno formato da Rodina (o famiglie). Ogni Clan è guidato da una Madre, ogni Tribù da una Madre Anziana e ogni Zadruga da una Matriarca. Al vertice della gerarchia si trova una coppia di Regine-Sorelle.

All'interno dei Clan, le donne gestiscono tutte le funzioni importanti, tra cui la politica, la gestione delle risorse, il comando militare nei ruoli più alti, e i riti religiosi. Le donne sono anche responsabili della custodia dei Segreti della Teurgia, l'antica arte di incarnare le Virtù cosmiche della Legge in oggetti votivi, e della produzione di armi e artigianato bellico.

Gli uomini, invece, si occupano dei compiti che conducono all'esterno del Clan come la caccia, l'allevamento del bestiame, l'agricoltura, il commercio (sotto la supervisione di una donna) e l'artigianato non bellico. Possono anche combattere nell'esercito, ma con ruoli di comando minori.

Esistono due eccezioni alla divisione dei compiti: l'Ordine dei Custodi delle Acque, un gruppo esclusivamente maschile che protegge e venera le Acque Sacre, e la Guardia, con il compito di garantire la sicurezza interna e l'ordine pubblico nei Clan.

Gli schiavi del Clan, siano essi uomini o donne, sono considerati proprietà delle Madri e non hanno diritti. Sono utilizzati per i lavori più duri e pericolosi e, se non più utili, vengono eliminati. Raramente uno schiavo ottiene la libertà, che può essere concessa solo dalla Madre che lo possiede.

La cultura degli Sheratan è comunitaria e basata sul sacrificio per l'ottenimento di un bene collettivo. L'individualismo è considerato un peccato, e chi agisce per interesse personale viene punito severamente. Le tradizioni di coesione sociale, come i banchetti comuni e le storie raccontate attorno ai fuochi, rafforzano il senso di appartenenza e unità.

L'unico culto riconosciuto e accettato è quello delle Eumenidi, le tre divinità femminili creatrici e guardiane della Legge Suprema, in aperto contrasto con il Caos Primordiale e i Daimon che lo abitano.

SHERATAN: I CLAN

IL CLAN VLACKS

Se Makrinei e Sheratan vivono in pace da vent'anni lo si deve principalmente agli sforzi del Clan Vlacks. Furono loro a proporre la tregua e il matrimonio tra i sovrani dei due popoli, e sono stati loro, nel corso degli anni successivi, ad aiutare gli Hakamas ad eliminare ogni sacca di resistenza all'alleanza tra le due stirpi. Molti credono che il Clan abbia ottenuto molto più di quello che dà a vedere, e che ora le Madri Vlacks posseggano un potere che non sono intenzionate a condividere con la Zadrana e gli altri Clan.

Alcuni parlano apertamente ormai di una corruzione tale del Clan che le Madri non sarebbero più rappresentanti della Legge, ma piuttosto asservite al Caos... Cosa che non manca di suscitare un certo contrasto.

IL CLAN KITAI

Per molto tempo, il Clan Kitai è stato il cuore della forza militare dell'Orda. Durante lo scontro con i Makrinei il Clan si è coperto di gloria e massacri, fino a quando non è stata dichiarata la tregua e il matrimonio tra i sovrani e molti dei nobili di entrambe le fazioni. Fu allora che Radmila, Madre della Guerra del Clan Kitai, durante le celebrazioni di Akrites impugnò nuovamente il vessillo del suo popolo e dichiarò una nuova guerra, sputando sulla proposta dei suoi nemici e sull'ordine delle Regine-Sorelle. Da quel giorno il Clan Kitai è un Clan spezzato, in parte disonorato e in parte ammirato: se da una parte sono considerati traditori, dall'altra coloro che rimangono al fianco del loro popolo sono visti con sospetto, e lo stesso Clan non vede l'ora di stabilire una volta per tutte se nel loro futuro ci sarà la pace o la guerra.

IL CLAN RUSYNS

Se il Clan Vlacks è stato la mente dietro la pace con i Makrinei, il Clan Rusyns è il suo scudo e il suo cuore pulsante. Nei vent'anni trascorsi dagli accordi di Akrites e la fine della guerra, il Clan si è adoperato più di tutti gli altri per conservare l'armonia nata tra le due Stirpi, sorvegliando e cacciando tutti coloro che la minacciavano. Ora che il Fato chiama nuovamente il mondo a confrontarsi col proprio destino, il Clan si erge ancora una volta a barriera di questa unione, il baluardo contro cui quanti vogliono distruggere la loro opera dovranno infrangersi.

SHEoI. Vesna (F)

Il pilastro della legge

Stirpe: Sheratan

Clan: Vlacks

Descrittori: Razionale, Diplomatico, Spirituale

Ruolo pubblico: Madre del Clan

“Solo la fermezza della nostra condotta può scacciare l’Empio”

Una Madre ha responsabilità. Una Madre deve portare l’esempio ai suoi figli. Da quando la pace ha permesso ai Clan di portare ordine nelle terre in tumulto, Vesna si è data il compito di portare avanti il mirabile piano delle sue Divine Ispiratrici. Sa che il giogo pesa, che gli antichi rivali dovranno comprendere le vie degli Sheratan per evitare di smarrirsi nuovamente nel disordine e nelle malvagità che sono così care alle forze che venerano. La violenza è una forza che va necessariamente misurata, così che ogni atto di sopraffazione abbia il giusto peso. La pietà è lenire coloro che possono guarire e donare la pace a coloro che non possono essere sanati. Vesna sente che è giunto il momento ancora una volta di mostrare la potenza del Divino a coloro che è chiamata a guidare. Ricordando loro che esiste una sola via per la grandezza. La Legge.



SHEo2. Vojmir (M)

Il poeta guerriero

Stirpe: Sheratan

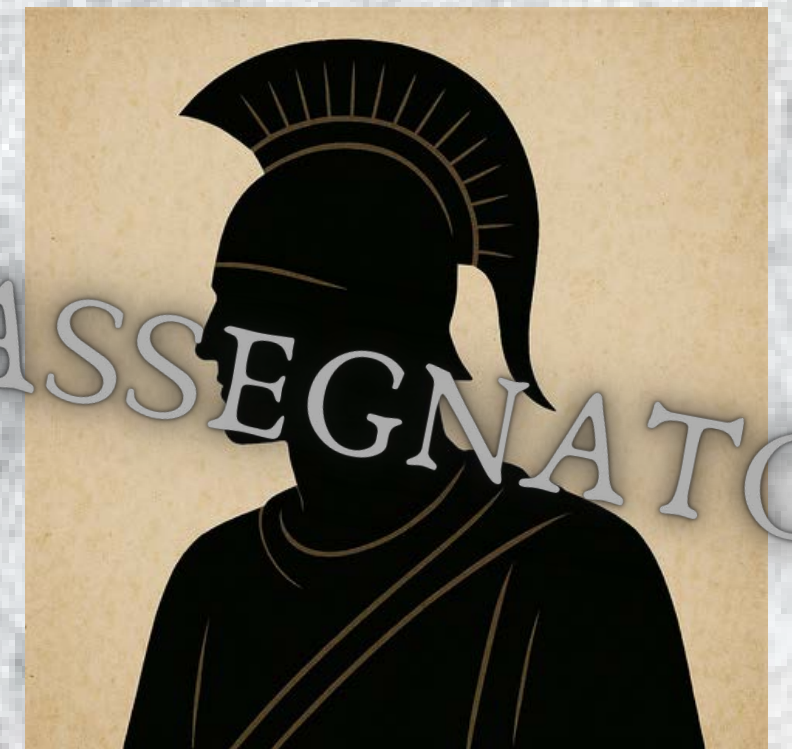
Clan: Vlacks

Descrittori: Periglioso, Estroverso, Pessimista

Ruolo pubblico: Custode

Nessuno sano di mente dubiterebbe mai della fede e della devozione di Vojmir alla sua causa, tuttavia col passare del tempo è come se questo guerriero ormai non più giovanissimo faccia fatica a scrollarsi di dosso la polvere delle tante battaglie che ha sostenuto. Conosciuto per la sua capacità di trarre rime e canzoni da ogni immagine che gli attraversa gli occhi, fosse anche la più cruenta, Vojmir inizia a sentire il peso di un tempo che scorre più rapido dei suoi fendenti e delle sue intuizioni poetiche. Anche il suo cantare è mutato con gli anni: non più gioioso ristoro del cuore stanco dei compagni ma amaro comporre di stagioni che passano le une uguali alle altre, mentre la sabbia nella clessidra del mondo scorre inesorabilmente in un unico senso. Vojmir non verrà meno alla propria parola e al proprio dovere, ma il suo cuore è affamato di un ultimo afflato di irriverente gioventù che lo riscuota dal suo torpore.

*“Dentro ogni persona che invecchia
c'è una persona più giovane
che si sta chiedendo cosa stia succedendo.”*



SHE03. *Rekislav*

Triste bufera

Stirpe: *Sheratan*

Clan: *Kitai*

Descrittori: *Edonista, Guerrafondaio, Innovatore*

Ruolo pubblico: *Guardia*

*“La sua tristezza non implora nessun conforto,
il suo fascino non promette nessuna salvezza”*

Quando la sua lama danza insieme a lui nel cuore della battaglia, ogni goccia di sangue che sgorga dai nemici si mescola con le meste lacrime che velano i suoi occhi. Ogni colpo risuona con la furia della tempesta, ogni ferita è il verso di una leggenda che tutti attorno ai fuochi amano cantare. Salvato quando era ancora in fasce da una delle Madri del clan, porta su di sé il mistero del suo passato e un dualismo che si riflette nel suo volto in cui balenano espressioni spigolose e sinuosità delicate: una natura così duplice e mutevole, così... caotica che fa sì che spesso la sua stessa gente diffidi di lui, nonostante il suo valore. Solo la Madre gli offre comprensione. Per lenire il dolore del suo passato senza radici Rekislav è solito partecipare alle feste più peccaminose per tutta la notte, per poi danzare la mattina dopo tra campi di battaglia e intrighi, raccogliendo allora e solitudine. Sogna un luogo dove appartenere, ma la sua natura tanto complessa quanto letale lo porta a gettarsi sempre in nuove battaglie.



SHEo4. Algirdas (Rasa)

Il maledetto

Stirpe: Sheratan

Clan: Vlacks

Descrittori: Testardo, Disincantato, Indomito

Ruolo pubblico: Guardia

Anche se ha combattuto molte volte e la morte l'ha accarezzato in ognuna di queste, Algirdas non è mai riuscito ad abbracciarla: mentre attorno a lui i compagni morivano a frotte, in qualche modo lui è sempre rimasto in piedi. Ferito, sfregiato, pieno di cicatrici, ma sempre l'unico dei suoi commilitoni ancora in vita. Ad alcuni questa potrebbe apparire una benedizione, ma ciò significa solo non comprendere il dolore di essere condannato a diventare l'unico sopravvissuto, colui che rimane mentre tutti i suoi amici, familiari e compagni cadono uno dopo l'altro: non è un dono del fato, è una maledizione terribile. Come ogni uomo accorto, Algirdas non vuole morire in maniera stupida, ma il dubbio ormai lo sta divorando. Perché la morte continua a rifiutarlo?

*“Pare che ancora una volta
io sia l'unico in piedi, eh?”*



SHE05. Dvagor (Dvaga)

La saggezza amara

Stirpe: Sheratan

Clan: Vlacks

Descrittori: Consapevole, Onesto, Pessimista

Ruolo pubblico: Cantastorie

*“Parli di forza e di gloria e di valore,
ma in realtà parli di cenere, lacrime e rovine.”*

Proveniente da una umile famiglia di pescatori, Dvagor ha lasciato la casa paterna per seguire un gruppo di saltimbanchi, guadagnandosi da vivere come artista e avventuriero. Ha scoperto di avere un'ottima memoria, una voce potente e flessibile, e di amare molto i racconti e le storie della sua terra. Diventato famoso e rispettato come cantastorie, Dvagor è comunque sempre più preoccupato e amareggiato dalle guerre interne e dalla sofferenza che ha contraddistinto gli ultimi anni. Quando arrivò, Dvagor fu molto molto sollevato dal repentino giungere ad una pace fra Sheratan e Makrinei, ma era abbastanza smaliziato da comprendere che le basi di questa pace sono molto effimere e che tutto può saltare con grande facilità. In cuor suo spera di avere ancora qualche voce in capitolo per il suo clan, e desidera adoperarsi perché la brama di scontro tra le stirpi non torni a prevalere.



SHEo6. Ludal

L'ambizioso cacciatore

Stirpe: Sheratan

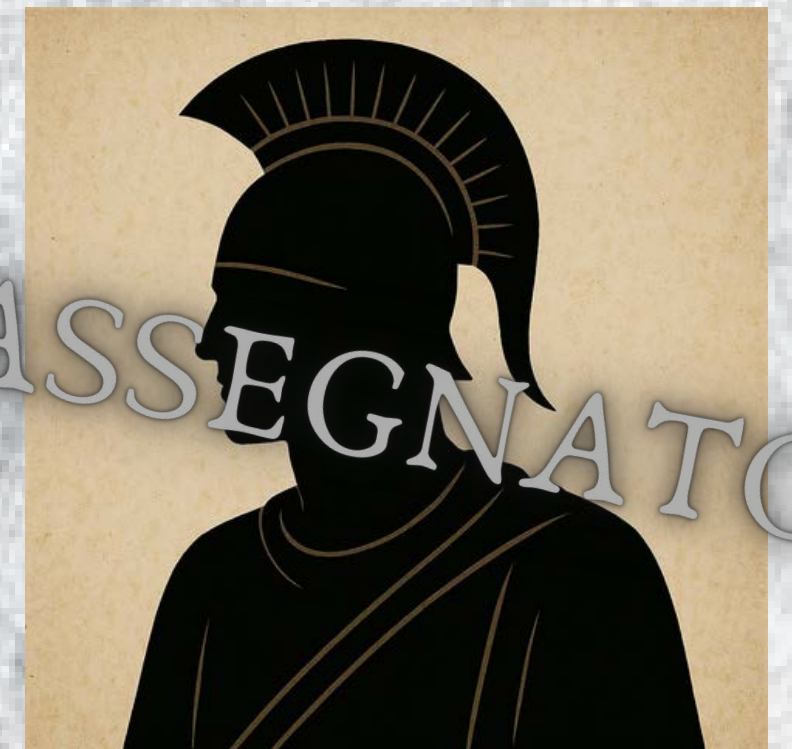
Clan: Vlacks

Descrittori: Umile, Estroverso, Ottimista

Ruolo pubblico: Cacciatore

Nelle terre del clan di Ludal si è sempre patita la fame, per questo lui, i suoi fratelli e suo padre erano sempre a caccia, cercando di aggiungere una lepre o un fagiano agli scarni pasti. Gli anni sono passati, ma la fame gli è rimasta: sebbene ora non abbia più problemi a trovare di che sfamarsi e i suoi servizi come cacciatore e guardiacaccia siano rispettati e richiesti in tutte le terre degli Sheratan, lui vuole di più, molto di più. Ha visto le strade dei mercati, pieni d'oro e di stranieri esotici; ha parlato con i filosofi dell'Est e con i saggi dei templi più remoti durante i suoi lunghi viaggi. Sono tempi complicati ma di grandi opportunità, tempi in cui la sfacciataggine e l'iniziativa possono fare tanto. L'importante è che le cose procedano come stanno andando: la guerra ha portato solo miseria al suo popolo, anche quando le cose sono andate bene per le Madri.

*“In tempi promettenti come questi
anche chi viene da umili natali
può indossare la corona di un Re.”*



SHEo7. Naren

Il profeta stanco

Stirpe: Sheratan

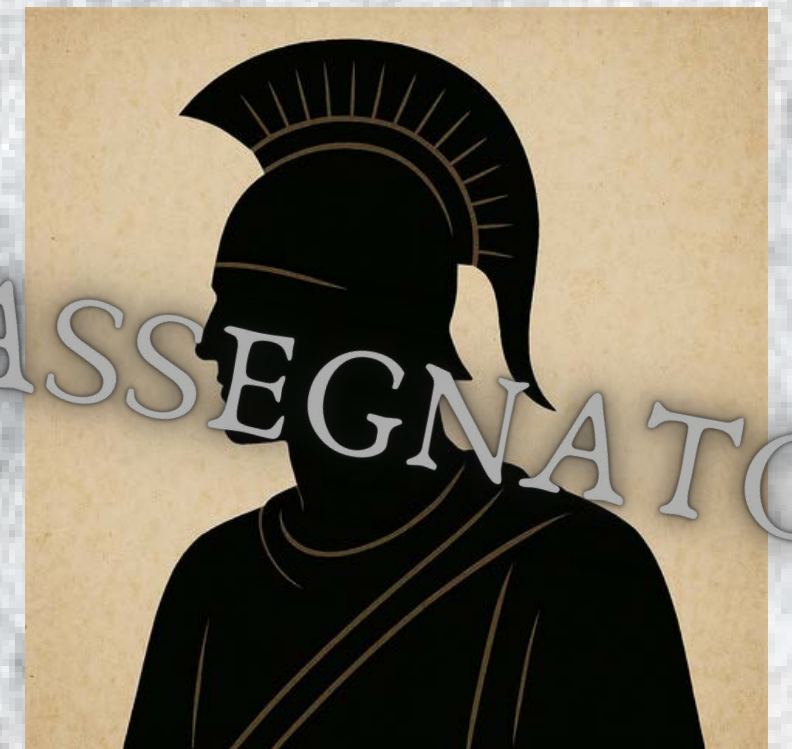
Clan: Vlacks

Descrittori: Altruista, Subdolo, Fatalista

Ruolo pubblico: Profeta

Le voci sono iniziate quando era già adulto, senza preavviso o spiegazione. Vede e sente cose nella sua mente, e spesso quelle cose si rivelano essere vere nei giorni a seguire: ben lontano dal potere delle sacerdotesse della Teurgia, tale capacità ha comunque salvato Naren dall'abiezione e dalla miseria del suo lavoro come servo del Clan, rendendolo conosciuto, stimato e anche forse persino temuto in tutta la nazione Sheratan come un vero e proprio profeta. Dire la verità su ciò che accadrà è sempre pericoloso, e non sempre i suoi doni sono stati accolti con favore. A ciò si è abituato, e anzi ha imparato a destreggiarsi tra il dire e il non dire, esprimendo con ambiguità ciò che del futuro sa invece con certezza. Ciò a cui non si è mai abituato è invece la comprensione dell'ineluttabilità delle cose: la certezza che il destino è immutabile e conoscibile. E non serve nemmeno un profeta per comprendere che il destino del suo popolo è arrivato a un bivio, e che i prossimi giorni saranno cruciali.

*“La verità, come la spada, a volte va snudata:
ma farlo è pericoloso.”*



SHEo8. Vladimir (Vladimira)

Il guardiano della memoria

Stirpe: Sheratan

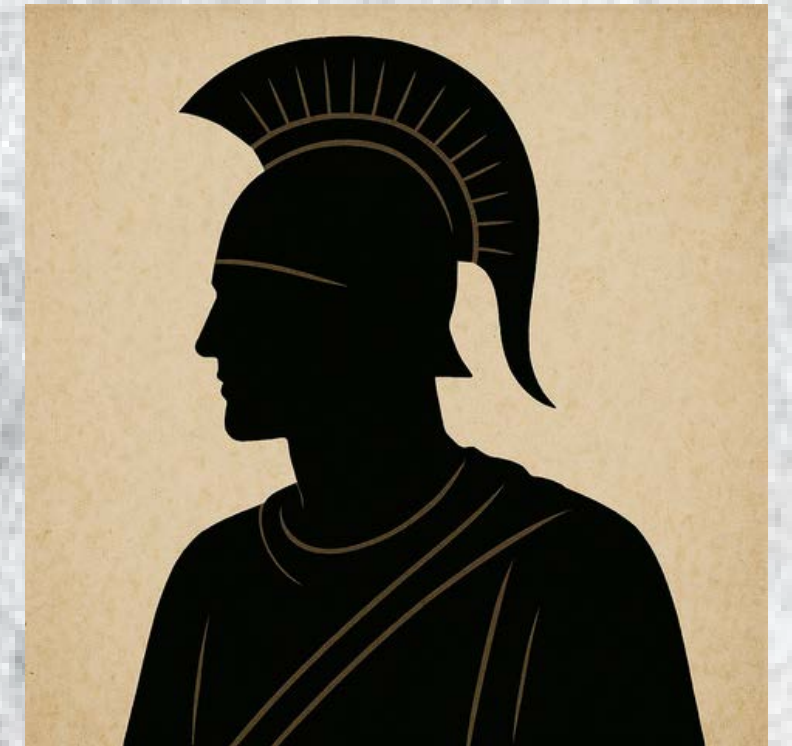
Clan: Vlacks

Descrittori: Ascetico, Onesto, Moderato

Ruolo pubblico: Cronista

“Le gesta degli eroi non appartengono solo ai vinti o ai vincitori; sono storie del mondo, e io sono qui per raccontarle tutte, senza timore e senza fare favori a nessuno.”

Vladimir ha dimostrato fin da giovanissimo un talento innato per la narrazione. La sua voce si è dimostrata, nel tempo, capace di infiammare gli animi e smuovere le coscienze. Durante la lunga guerra contro i Makrinei, l'ha utilizzata per diventare il cronista di quel massacro, raccogliendo le storie degli eroi e dei caduti, senza nascondere mai le ombre del conflitto. Ha visto con i suoi occhi la fragilità della pace e la crudeltà della guerra, e per questo è un fervente sostenitore del mantenimento dello status quo. Le vittorie conquistate a caro prezzo sono un traballante equilibrio che non può essere messo in discussione da dubbi e incertezze. Nonostante l'ascetismo e la vita dura a cui si è dedicato, Vladimir porta sempre con sé strumenti adatti a immortalare le storie che raccoglie. La memoria è un ponte tra le generazioni, un modo per comprendere il passato e costruire un futuro migliore, ma quel futuro deve rispecchiare le tradizioni e i valori che si sono sacrificati per esso.



SHE26. Jarek (Yara)

Il Canto della Rivolta

Stirpe: Sheratan

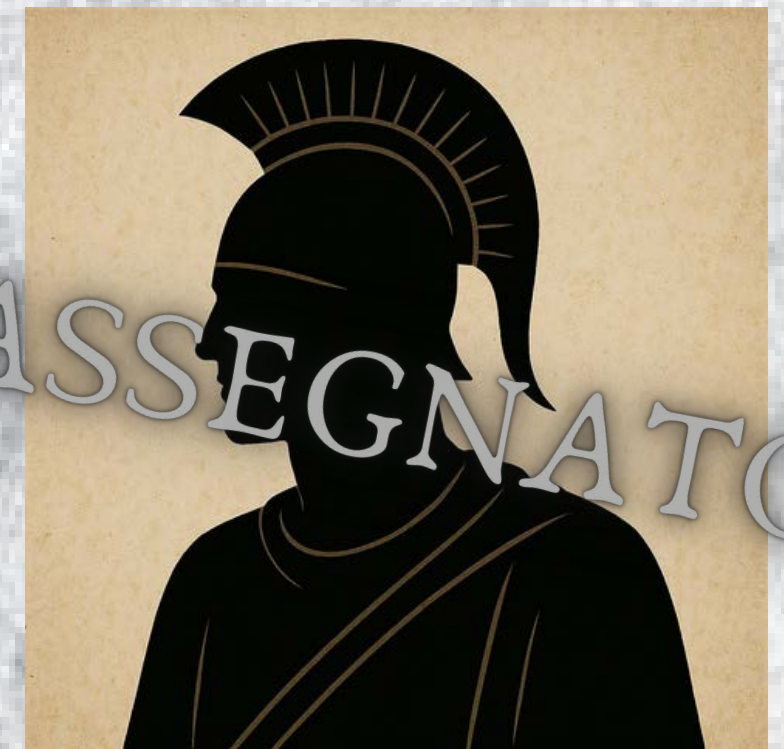
Clan: Vlacks

Descrittori: Radicale, Testardo, Guerrafondaiolo

Ruolo pubblico: Sobillatore

È praticamente impossibile trovare qualcuno nel Clan Vlacks che sia disposto a criticare apertamente la scelta che fu fatta ad Akrites, eppure Jarek non ha paura di pronunciare parole ostili alla pace anche quando nessuno osa farlo. Un tempo vicino a quello che ora è il clan ribelle dei Kitai, Jarek non ha mai accettato l'assimilazione e vede nell'unione delle Stirpi una debolezza che insulta il passato e le tradizioni del popolo Sheratan. Sebbene parli alla luce del sole di sabotare le relazioni diplomatiche o cerchi appoggi che lo supportino nello scatenare un nuovo conflitto, finora Jarek è misteriosamente riuscito a sopravvivere senza che una freccia scoccata da una Guardia o un pugnale dei Conciliatori lo abbiano raggiunto. C'è chi dice che abbia appoggi molto in alto, o chi pensa che sia solo una spia dei Troni tra i sobillatori che vogliono la testa di Varissa. Quale che sia la verità, di sicuro Jarek sembra pronto a sfruttare i nuovi accordi per ottenere quello che vuole.

"Le Madri Rusyns hanno venduto il nostro sangue per una pace che profuma di catene makrinee."



SHE09. Radmila (F)

La forgia della guerra

Stirpe: Sheratan

Clan: Kitai

Descrittori: Perigliosa, Guerrafondaia, Radicale

Ruolo pubblico: Madre del Clan

Poche persone tra gli Sheratan sono temute quanto lei. Il fuoco antico che le arde dentro, alimentato dai segreti mistici della Teurgia consacrata alla Guerra, guida ogni sua azione. Che si tratti di un campo di battaglia, di un'assemblea politica o del calore di un giaciglio, Radmila non conosce moderazione: esistono solo vincitori e vinti. Per te, ogni cosa è conflitto e conquista. Le Regine potranno anche volere la pace con i Makrinei, ma i Kitai non si arrenderanno mai al compromesso: la sua linea è chiara, solo la vittoria assoluta sarà accettata.

*“È nel fuoco della battaglia
che si forgianno i destini più forti!”*



SHE10. *Branimir* (M)

L'oppresso in cerca di rivalsa

Stirpe: Sheratan

Clan: Kitai

Descrittori: Umile, Sognatore, Innovatore

Ruolo pubblico: Custode

Inadatto, debole, incapace. Sono solo alcuni degli appellativi che la famiglia di Branimir gli ha riservato da quando è stato capace di camminare ed impugnare una lancia. Più portato ad osservare che a parlare e a pensare che ad agire, il suo acume è sempre stato la sua maledizione. Accorgersi delle contraddizioni interne al clan e addirittura a quelle interne in un popolo votato alla coesione cieca come gli Sheratan è come essere portatori di un morbo di cui si diventa incapaci di liberarsi, specie se la tua capacità critica è incapace di lasciarti dormire sonni tranquilli. Così Branimir ha intrapreso la via del Custode per convincere gli altri e soprattutto sé stesso che persino lui può fare qualcosa di buono per la sua gente. In una vera e propria tortura autoinflitta, Branimir ha sempre accetto gli incarichi peggiori, i più ingrati e i meno desiderati dai suoi compagni, cercando di convincere tutti, lui compreso, di essere una persona di valore per il clan e per il popolo.

*“Il nemico non è colui che
è d'accordo o in disaccordo con i tuoi pensieri;
il nemico è colui che non vuole che tu pensi”*



SHEII. Bohdan (Bohdana)

Il giudice silente

Stirpe: Sheratan

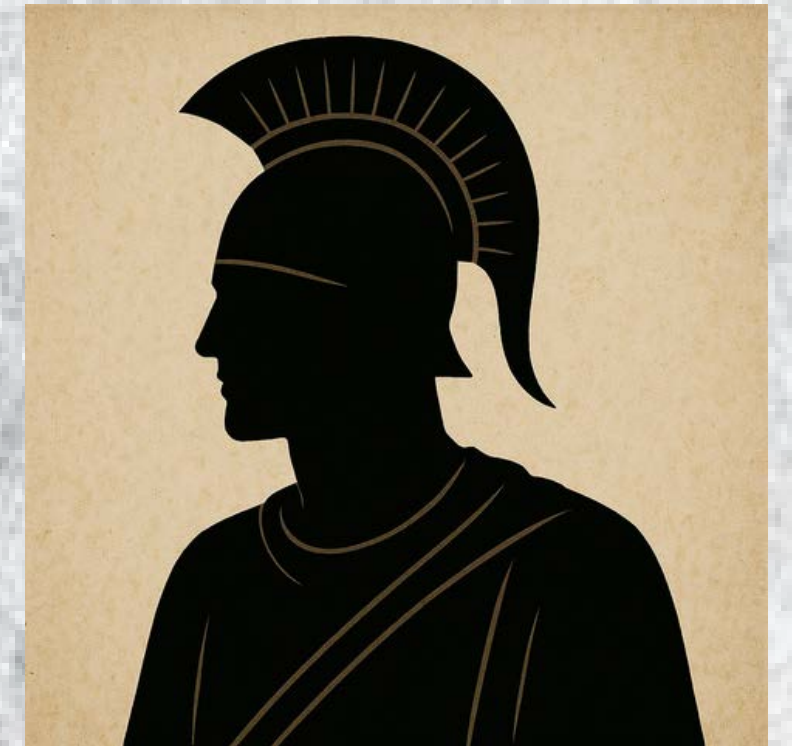
Clan: Kitai

Descrittori: Fiero, Risoluto, Leale

Ruolo pubblico: Guardia

Guardia presso i Kitai, incarna da sempre l'orgoglio e la forza del suo clan. Cresciuto tra i guerrieri più esperti, è stato forgiato nel fuoco di mille battaglie e il suo giudizio inappellabile ha deciso il destino di molti nemici sconfitti. Gli ordini del suo clan lo hanno portato a compiere atti riprovevoli che ora gravano sul suo spirito, caricandolo del peso di ogni morte e di ogni violenza che avrebbe voluto o potuto evitare. Ultimamente, tuttavia, qualcosa ha incrinato la sua ferrea obbedienza: un incontro inatteso ha piantato il seme del dubbio nel suo cuore. È giusto continuare a imporre il dominio della sua gente a costo di altre vite sprecate? La sua lealtà si è trasformata in una lama che impugna con dolore: fedele ai Kitai, ma tormentato dal desiderio di una pace, forse impossibile, tra i popoli.

*“Un passo oltre il limite,
e il mio acciaio deciderà il tuo destino.”*



SHE12. Miloslav

Il predatore notturno

Stirpe: Sheratan

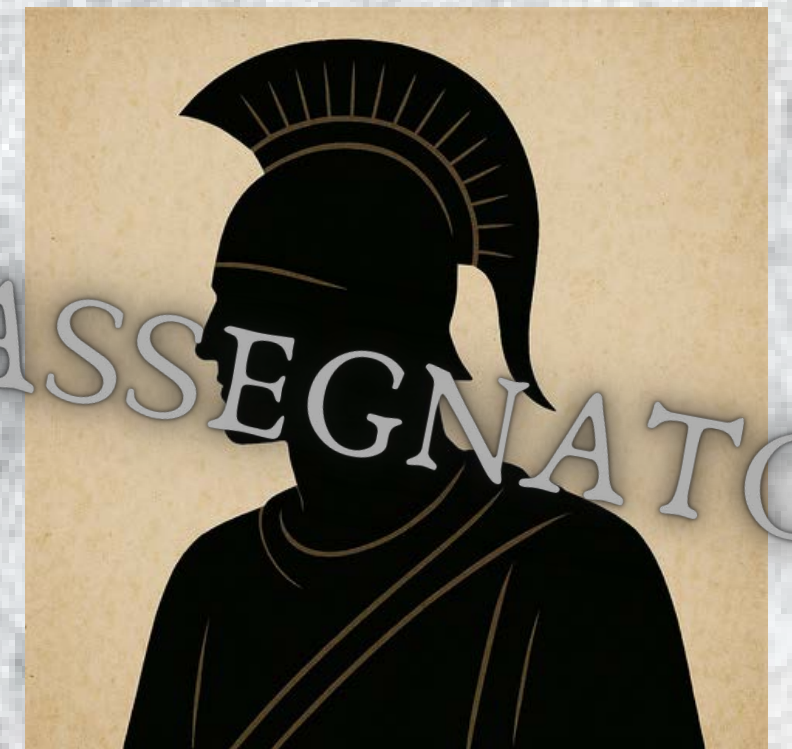
Clan: Kitai

Descrittori: Guardingo, Silenzioso, Determinato

Ruolo pubblico: Guardia

Guardia infallibile al servizio dei Kitai, è conosciuto come un maestro di pattugliamenti notturni e missioni segrete. Il suo nome è pronunciato sottovoce dagli avversari del clan, che lo temono come l'incarnazione della vendetta silenziosa degli Sheratan. Nessuno conosce il territorio meglio di lui: ogni sentiero nascosto, ogni crepa nelle difese, ogni pietra malmessa nelle mura, è un'arma nella sua mano sicura. Tuttavia, la sua figura spietata nasconde una verità inquietante. Miroslav è il custode di segreti antichi, sussurrati nel buio da chi cerca di sfuggire al dominio Kitai. Di recente, ha iniziato a interrogarsi: i suoi doveri verso il clan valgono più della verità che ha giurato di custodire?

*“La notte ha orecchie
ed io sono una di quelle.”*



SHE13. Konjarina (Konjar)

La Calcaterra

Stirpe: Sheratan

Clan: Kitai

Descrittori: Calma, Disincantata, Materiale

Ruolo pubblico: Allevatrice di Cavalli

“La Calcaterra non ha bisogno dell’aiuto di nessuno neppure per morire!”

Tra i Kitai si è soliti raccontare ai bambini che quando la terra trema non molto lontano sta passando la Calcaterra a cavallo del suo possente Tetrabog, lo stallone più grande che gli Sheratan abbiano mai visto dai tempi di Velemir, lo stallone nero della Prima Regina. Certo, si tratta solo di una storia, ma quelli che ridono ascoltandola sono solo coloro che non hanno mai visto Konjarina cavalcare sul campo di battaglia. Dopo un passato glorioso tra sangue e morte, la guerriera scelse improvvisamente di allontanarsi dalla vita del clan e dai suoi doveri, sparendo per anni senza che nessuno avesse più sue notizie. C’è chi dice che le Eumenidi le abbiano concesso un banchetto durato mesi e mesi in onore delle sue vittorie, c’è chi dice che abbia messo su famiglia e l’abbia persa, ma la verità è che nessuno sa cosa sia davvero successo. Lei stessa non ne parla mai, limitandosi ad addestrare i più bei destrieri che i Kitai abbiano mai visto e lasciando le armi nei loro foderi... ma mai troppo lontane dalle sue mani.



SHE14. Milen (Milena)

Sangue del padre

Stirpe: Sheratan

Clan: Kitai

Descrittori: Orgoglioso, Violento, Radicale

Ruolo pubblico: Guerriero

*“Sono sangue del tuo sangue
e sangue verserò”*

Tra gli Sheratan, dove solitamente sono le donne a portare le armi per il Clan, è raro che un uomo diventi così temuto ed abile in battaglia da meritarsi il titolo di guerriero, eppure questa è stata la sorte di Svetozar, il padre di Milen. Noto come “il Distruttore” o “l’Invincibile”, Svetozar si è guadagnato non solo il rispetto e il timore dei suoi avversari e degli altri Clan, ma anche il diritto di addestrare personalmente il figlio Milen, senza una delle donne guerriere della famiglia a presiedere a questo compito. Con esempio, pazienza e durezza, il padre ha insegnato a Milen tutto quello che uno Sheratan deve conoscere, mostrando al figlio che il destino più grande è quello di imbracciare le armi per la gloria dei Kitai e per portare la Legge nel mondo. Le trame del destino che le Eumenidi pongono davanti ai mortali sono oscure e ineffabili, così che anche il più temuto tra i guerrieri un giorno di primavera è caduto vittima di un’imboscata dei traditori della sua stessa gente, i membri del clan fedeli a Radmila. Ora il peso della spada ricade sulle spalle di Milen, che dovrà ancora mostrare se il suo sangue è degno della leggenda da cui è generato.



SHE15. *Bojana (Bojan)*

Custode dell'acciaio

Stirpe: *Sheratan*

Clan: *Kitai*

Descrittori: *Perigliosa, Onesta, Indomita*

Ruolo pubblico: *Custode dei segreti dell'acciaio*

*“Di niente e nessuno al mondo ti puoi fidare:
di questo soltanto!”*

Le leggende dei Kitai narrano di una battaglia tra Fuoco e Vento nelle montagne del Kurishdan, durante la quale le loro armi furono abbandonate sul campo. Le Eumenidi trovarono queste armi e rivelarono agli umani il segreto per forgiarle, trasmettendo così il mistero dell' Acciaio, un sapere prezioso. Le Eumenidi tuttavia scelsero poche persone meritevoli per apprendere questo mistero, ordinando loro di tramandarlo solo ad alcuni eletti, poiché se il segreto fosse stato svelato agli indegni, l' Acciaio si sarebbe corrotto e sarebbe diventato debole, condannando i Kitai stessi alla debolezza. Bojana è una di questi pochi eletti. Cresciuta per apprendere questi segreti, la donna ha passato la maggior parte della sua vita nelle segrete forge delle montagne della sua terra, battendo sull'incudine il metallo rovente temprato dal suo sudore e dal suo sangue e disegnando sul suo corpo una mappa di cicatrici e bruciature che solo la fiamma può donare. Dalla forgia, Bojana ha imparato che il suo popolo dev'essere come l' Acciaio che crea con le sue mani: forte, compatto e puro, poiché ogni traccia di imperfezione e debolezza lo spezzerebbe.



SHE16. Ctesiforo (Ctesifora)

La lama a pagamento

Stirpe: Sheratan

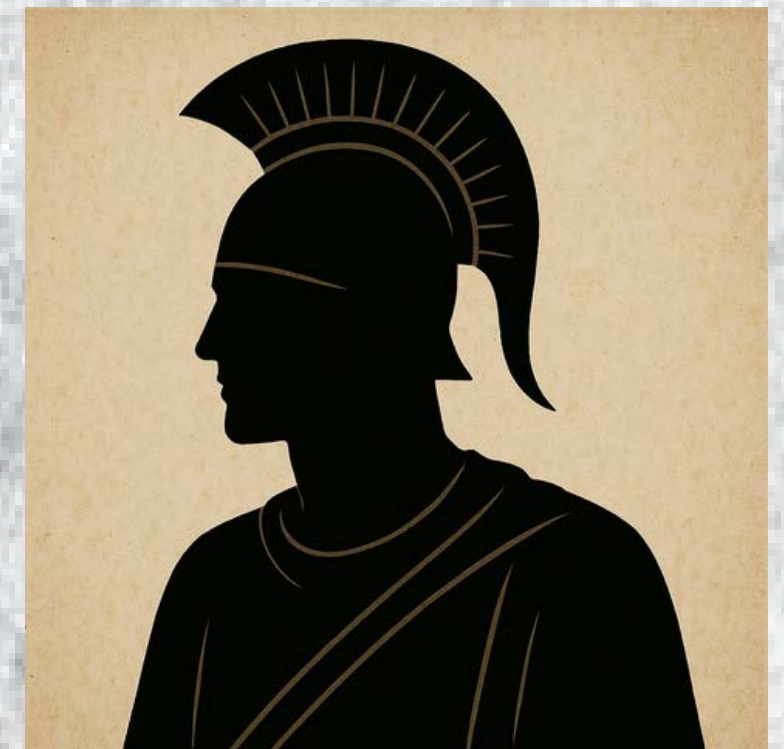
Clan: Kitai

Descrittori: Egoista, Disincantato, Materiale

Ruolo pubblico: Mercenario straniero

Ctesiforo è una lama prezzolata, forse una delle migliori disponibili sulla piazza. Non è uno di quegli assassini straccioni che mendicano due monete per accoltellare la cortigiana preferita di qualche signorotto, né uno di quegli schiacciafango mandati per primi a prendere d'assalto le mura. È un oplita makrinese addestrato dai migliori maestri d'arme. È costoso e ama il lusso, ma i suoi clienti sono sempre stati soddisfatti del risultato. È apertamente disprezzato dai suoi connazionali, soprattutto da quando ha cambiato vessillo durante l'ultima guerra, ma a lui era chiara una cosa: gli Sheratan stavano trionfando e i Kitai dividono equamente il frutto di ogni saccheggio. Ora Ctesiforo è ricco, ma gli manca un titolo che possa consentirgli l'inserimento nella società Sheratan a tutti gli effetti: forse un bel matrimonio combinato farebbe al caso suo oppure un'investitura per merito. Deve solo guardarsi le spalle: tra i Makrinesi infatti qualcuno vorrebbe la sua testa, e qualcun altro tra gli Sheratan continua a considerarlo una spia nemica.

“Il denaro non ha odore.”



SHE17. Tagliola (Tagliola)

La mangiatrice di uomini

Stirpe: Sheratan

Clan: Kitai

Descrittori: Ascetico, Violento, Spiritualista

Ruolo pubblico: Cacciatrice di teste

Tra le tende dell'orda si sussurra di persone che - nate indesiderate - venivano abbandonate neonate nella steppa. A quel punto i lupi sopraggiungevano, e capitava che alcuni pargoli non solo venissero risparmiati, ma venissero addirittura allevati dal branco. Tra i cacciatori dell'Orda i più consideravano queste storie uno spauracchio per i bambini, finché un vecchio cacciatore non trovò una ragazzina con un piede impigliato nella sua tagliola. La prese con sé e le insegnò tutto quello che sapeva. Tuttavia il lupo perde il pelo, ma non il vizio. Quando il vecchio morì, "Tagliola" smise di dare la caccia alle bestie e cominciò a cacciare uomini. Per lei non era né una questione di ricchezza, né una questione di gloria. Un lupo né si pasce della sua gloria, né accumula ricchezze: caccia e basta. La sua ferocia fu da subito utile all'Orda, specialmente quando incominciarono le prime ostilità coi Makrinei. Ora, in tempo di pace, Tagliola sente nuovamente il richiamo del sangue. Chissà che non trovi il pretesto giusto per saltare alla gola di qualche malcapitato.

*“Esistono uomini che si travestono da cani.
E poi ci sono lupi che si travestono da uomini.”*



SHE18. Divna (F)

La pietà che non ammette rinunce

Stirpe: Sheratan

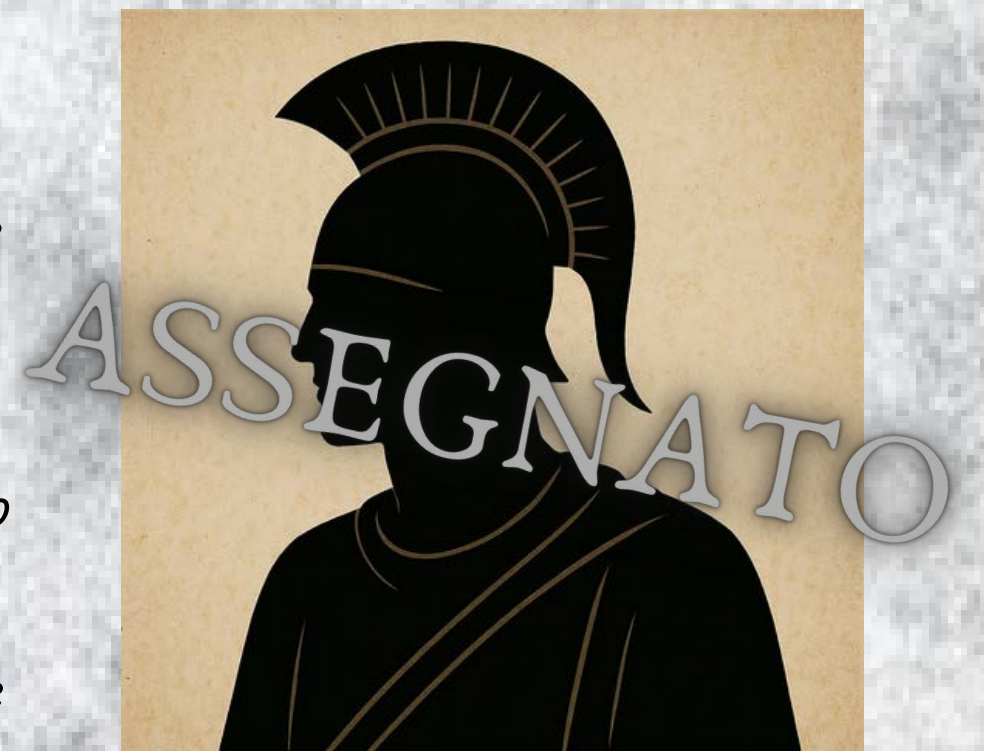
Clan: Rusyns

Descrittori: Umile, Volitiva, Innovatrice

Ruolo pubblico: Madre del Clan

*“Ci si deve mostrare concilianti con tutti ma,
tacitamente, fedeli solo a sé stessi.”*

Essere una guida sicura per il popolo Sheratan è una missione che può rivelarsi complessa e logorante. Divna tuttavia crede che in un mondo segnato dall'avanzare della Marea Verde e del Cataclisma, solo persone capaci di portare con fermezza una speranza alle moltitudini potranno affermare sé stesse come leader, mentre tutti gli altri saranno destinati ad essere spazzati via dalla loro stessa inadeguatezza. Queste convinzioni hanno reso Divna scaltra e diplomatica, pronta a mettere in discussione anche la stessa belligeranza del proprio popolo se necessario. C'è bisogno di un cambiamento che prepari i clan Sheratan alla necessaria evoluzione, volta a fronteggiare la minaccia che grava sul loro futuro. La costante migrazione imposta dal Cataclisma non può essere l'unica strada percorribile e forse, nel cuore di una collaborazione con i Makrinei e nello sconvolgimento di equilibri così antichi, potrebbe celarsi la soluzione.



SHE19. Koschei

La fonte nera

Stirpe: Sheratan

Clan: Rusyns

Descrittori: Ascetico, Pragmatico, Cosmopolita

Ruolo pubblico: Custode

*“L’Acqua scorre e apre la strada.
Il cambiamento è inevitabile,
la dissoluzione un mero costo”*

La posizione di Koschei gli permette di osservare il mondo da un punto di vista diverso, invidiabile. Mentre le Madri portano avanti il piano divino, lui può valutare i suoi effetti sulla realtà che li circonda. Sa che anche i pilastri più stabili cedono sotto lo scorrere eterno delle acque dal cielo e dalla terra. Sa che nessun tempio può durare per sempre se coloro che lo abitano non si adoperano per curarlo. Gli imperi che si credevano posati sulla roccia sprofondano nella sabbia della propria arroganza. Se il suo popolo vuole continuare ad esistere e regnare, deve aprire le sue porte alla comprensione del decadimento. Il suo compito è indagare e proteggere l’Acqua e nel suo scorrere ha percepito un riflesso del Cataclisma. Ha raggiunto consapevolezza di come la Vita continui a sfuggire agli argini imposti se questi sono deboli e non sostenuti dalla giusta visione d’insieme. E la risposta non deve essere Guerra.



SHE20. Vladislav (Vladislava)

La Calcaterra

Stirpe: Sheratan

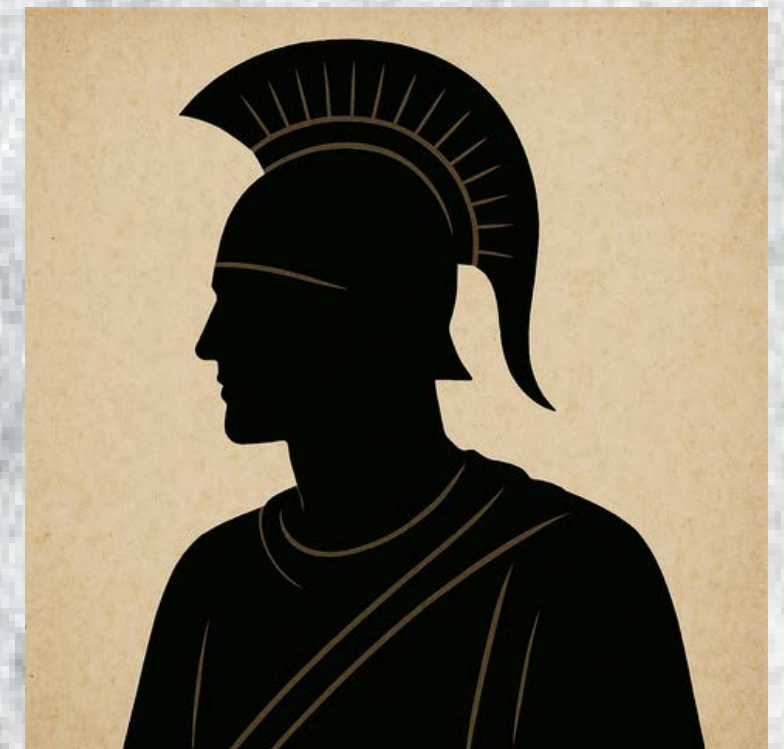
Clan: Rusyns

Descrittori: Violento, Inquieto, Possente

Ruolo pubblico: Guardia

Guardia affiliata al clan Rusyns, è il braccio armato dietro al cambiamento. Mentre altri parlano di riforme e trattati, lui crede che nulla si muova senza prima far tremare la terra. Il suo corpo è una macchina perfetta, forgiata dalle battaglie sostenute nelle terre di confine ed i suoi pugni hanno spinto avanti le linee del clan, spesso a scapito della diplomazia. Per Vladislav, la pace non è mai stata il frutto delle parole, ma dell'acciaio. Eppure, con il crescere dell'influenza di visionari e mistici tra le fila dei Rusyns, anche lui inizia a sentirsi fuori posto: può la forza sopravvivere in un mondo che predilige la negoziazione? Ogni vittoria gli sembra sempre più vuota di significato e i suoi metodi rischiano di allontanarlo da chi spinge per un cambiamento più cauto e strutturato. Il confine tra eroe e relitto è sottile: si domanda ogni mattina se è pronto a combattere per trovare il suo posto in questa nuova era o se la sua violenza innata finirà per relegarlo all'oblio?

*“Le parole costruiscono ponti.
I magli li abbattano.”*



SHE21. Zoran

L'araldo della tempesta

Stirpe: Sheratan

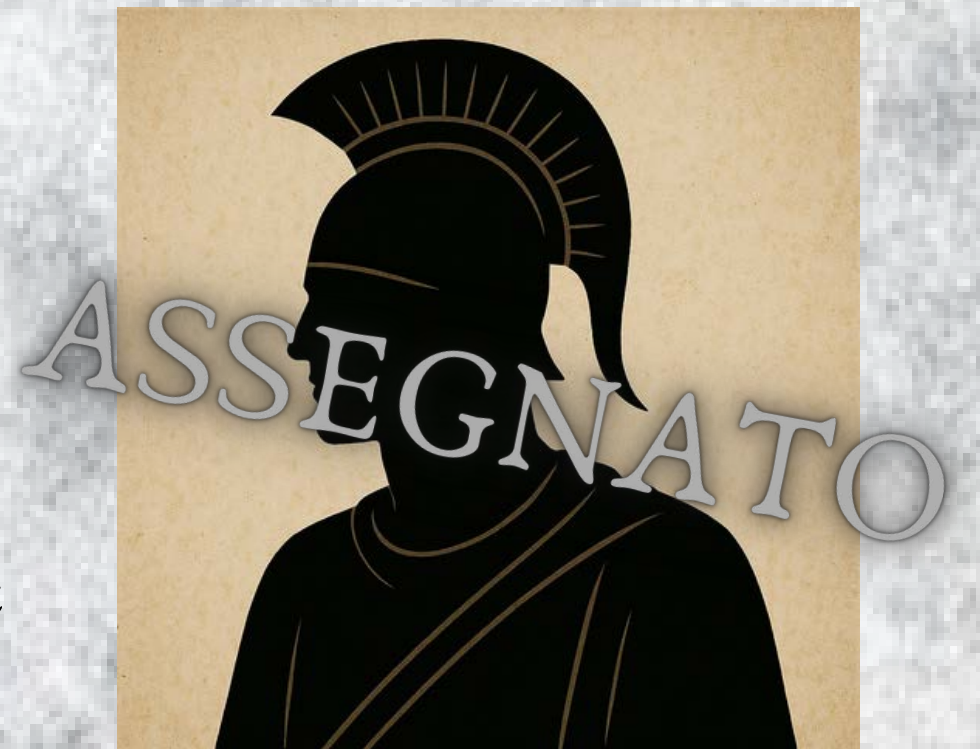
Clan: Rusyns

Descrittori: Veloce, Ambizioso, Inquieto

Ruolo pubblico: Guardia

Nato tra le file dei guerrieri Rusyns, ha sempre guardato oltre l'orizzonte delle tradizioni del tuo clan. Dove i tuoi compagni vedono muri e confini, lui vede sentieri da aprire. Cresciuto con il cuore acceso dalla fiamma del cambiamento, ha cercato la compagnia di esuli, mercanti di terre lontane e persino dissidenti Makrinei, attratto dalle storie di mondi diversi dal suo. Per Zoran, il futuro appartiene a chi ha il coraggio di infrangere le catene del passato. Il suo sguardo arde di ambizione, ma non è la brama di potere a guidarlo: è la visione di un domani in cui il clan Rusyns non sia più uno strumento della conquista Sheratan, ma un faro di rinnovamento. Zoran si trova di fronte a una scelta che potrebbe spezzare o rafforzare il suo legame con il clan: diventerà la scintilla che dà vita a una nuova luce o la lama che taglierà una volta per tutte i legami con il passato?

*“Il vento non si spezza, il fuoco non obbedisce.
Io sono entrambi.”*



SHE22. *Danek*

La giudice impertinente

Stirpe: *Sheratan*

Clan: *Rusyns*

Descrittori: *Consapevole, Volitivo, Innovatore*

Ruolo pubblico: *Buffone*

“La verità si può dire scherzando”

Nessuno si salva dalla sua lingua tagliente e dalle sue battute irriverenti, neanche i più temuti guerrieri tra gli Sheratan. Ci sono stati momenti in cui qualcuno l'avrebbe volentieri legata per i piedi a una cavalla impazzita dopo averle cucito la bocca con uno spago. Nessuno lo ha mai fatto perché è una favorita delle Madri. Oltre ai divertimenti che offre nella forma di pantomime e canti, Dankà ha sempre ricordato agli Sheratan qual è il loro posto nel mondo. I suoi commenti hanno spesso ammutolito i guerrieri più arroganti, hanno placato liti e dispute, e le sue battute di spirito hanno detto molto di più sulla situazione attuale che non i mille discorsi dei più nobili della sua gente. Ora però i tempi sono cambiati: la guerra è stata dura per tutti, e né i Vlack's né i Kitai hanno la visione necessaria per gestire la situazione. Durante questa festa del raccolto la sua lingua svelta sarà fondamentale nel tirare i fili giusti per ricomporre alleanze, spezzarne altre definitivamente e creare nuovi rapporti di convivenza, affinché si verifichino i cambiamenti tanto auspicati dal tuo clan.



SHE23. Dragan

Il custode delle radici spezzate

Stirpe: Sheratan

Clan: Rusyns

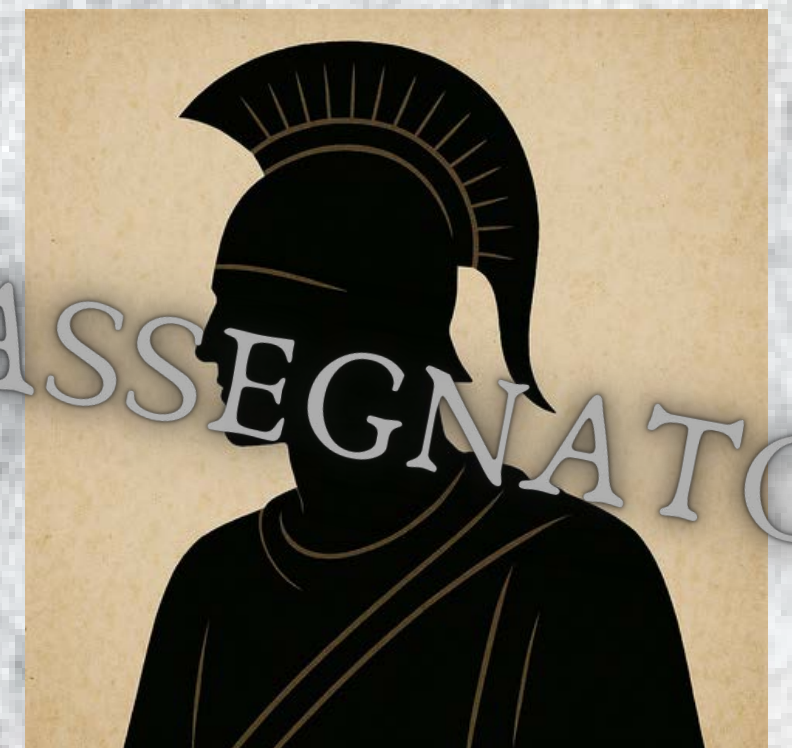
Descrittori: Altruista, Diplomatico, Spirituale

Ruolo pubblico: Guaritore

*“La terra parla a chi sa ascoltarla; e io ascolto,
anche quando il suo grido è di dolore.*

Non smetterò di cercare finché non troverò un modo per guarirla”

Nato in un villaggio dell'entroterra, Dragan ha vissuto in pace fino a quando gli effetti del Cataclisma non lo hanno costretto a migrare a sud insieme al suo clan. Fin da bambino ha mostrato un legame profondo con la natura e i suoi misteri. Le antiche leggende e i riti ancestrali tramandati dalle sagge del clan lo hanno sempre affascinato. Seguendo quella pulsione è diventato ben presto il guaritore del villaggio e ha imparato a utilizzare le erbe, gli antichi saperi e una profonda conoscenza delle energie della terra per alleviare le sofferenze dei suoi compaesani. Tuttavia il Cataclisma ha lasciato in lui un segno indelebile, come se qualcosa gli si stesse spezzando dentro giorno dopo giorno. Dragan è convinto che la coesistenza tra le due stirpi, i Makrinei e gli Sheratan, possa essere la chiave per fermare il Cataclisma definitivamente e cercare di dimostrarlo è diventata ormai la sua ragione di vita.



SHE24. Radka

La sposa riluttante

Stirpe: Sheratan

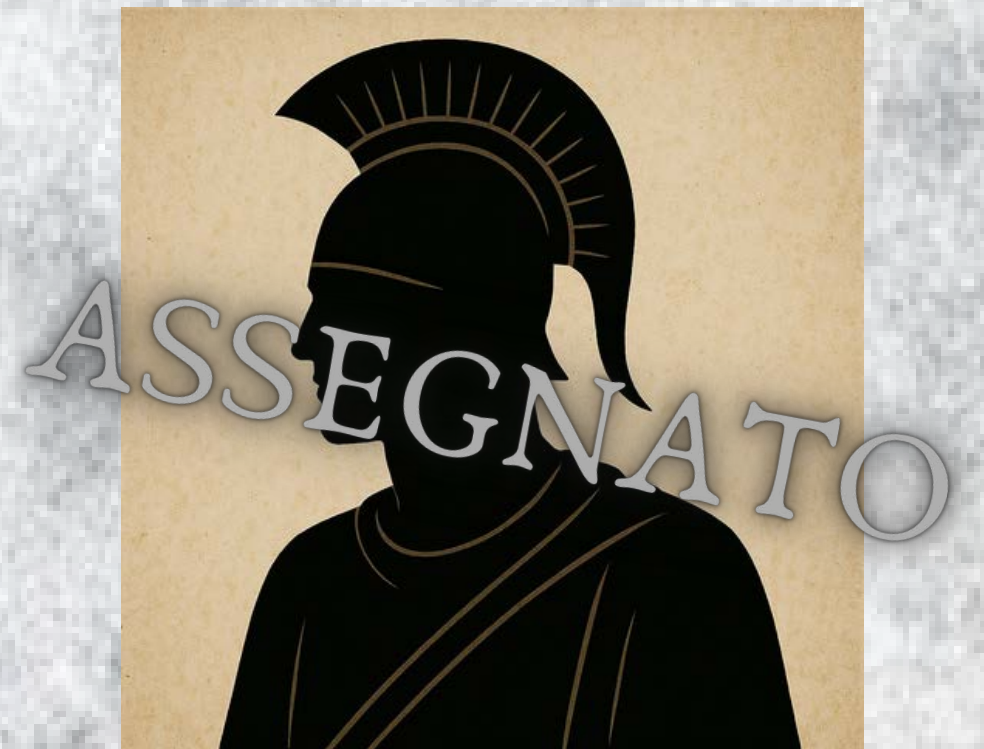
Clan: Rusyns

Descrittori: Orgogliosa, Violenta, Tradizionalista

Ruolo pubblico: La Sposa

Essere la figlia di una delle Madri è sempre stata una condanna per Radka. Costretta ad apprendere al meglio le arti della caccia, della guerra, del cavallo e della diplomazia, Radka è stata allevata quasi come uno dei suoi destrieri, selezionata ed addestrata per diventare ciò che di meglio poteva essere per il clan. Proprio come uno dei suoi cavalli ora Radka ha davanti a sé una monta destinata solo a generare altro benessere per il suo popolo, diventando la merce di scambio di un matrimonio di convenienza che porterà lustro e potere ai Rusyns. Ci si aspetta che una Sheratan di stirpe così elevata sia pronta al suo dovere per il proprio clan, ma la verità è che Radka è tutt'altro che pronta a cedere alle richieste della Madre. Legata alle tradizioni Sheratan, la donna non ha alcuna intenzione di sposarsi o di trovare qualcuno che le scaldi il letto e generi le sue figlie prima di averlo scelto personalmente per le sue doti o le sue capacità e forse questa scelta è anche già stata fatta.

*“Non ho alcuna intenzione di sposarmi,
men che mai con quello lì!”*



SHE25. Born

L'agitatore di folle

Stirpe: Sheratan

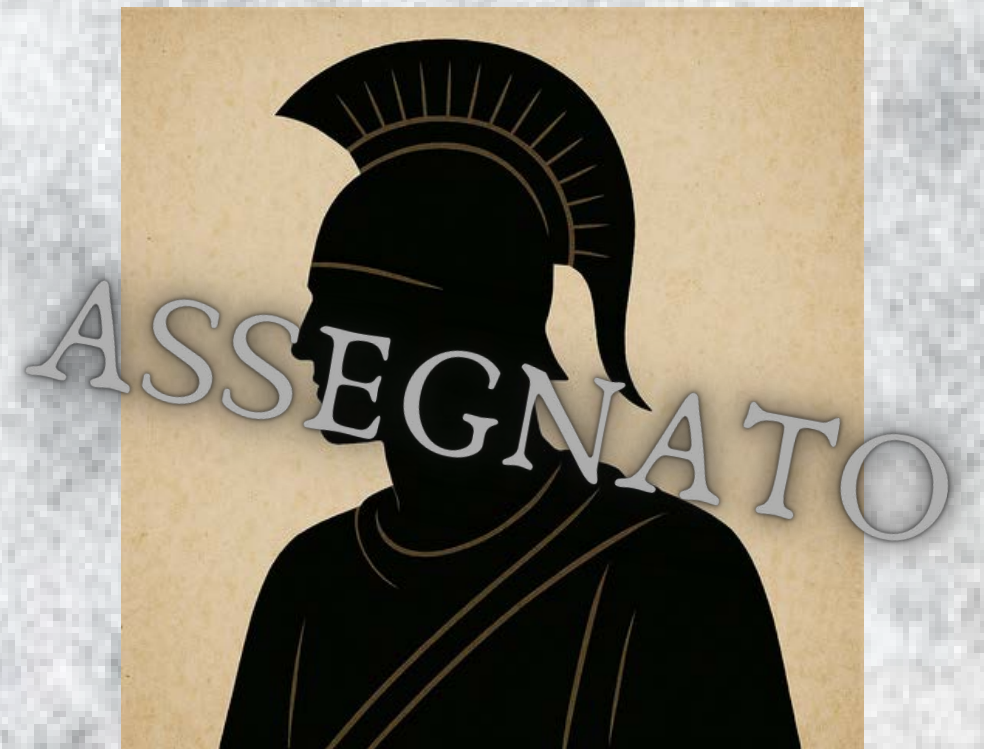
Clan: Rusyns

Descrittori: Consapevole, Violento, Materiale

Ruolo pubblico: Vagabondo

Nessuno sa davvero da dove venga Born, né a quale clan fosse appartenuto prima di unirsi alle file dei Rusyns. Chi prova a parlargliene si ritrova inondato di insulti e male parole, e solitamente questo alterco finisce con l'apparentemente folle vagabondo che ricorda a tutti i presenti i numerosi successi ottenuti sul campo di battaglia in favore del clan che adesso lo ospita. Non è tuttavia il pessimo carattere a contraddistinguere Born, bensì le sue insospettabili doti di logica e la sua eloquenza. Sentirlo disquisire di argomenti apparentemente estranei ad un senza casa come lui, quali l'etica e la politica, ha un che di ipnotico e c'è chi giura che l'uomo ha ben più di qualche decina di persone pronte a sostenerlo qualora avesse bisogno di aiuto. Per quanto criptiche, le parole del vagabondo sanno accendere nelle menti degli Sheratan il sogno di un futuro differente, in cui esista un luogo da chiamare per sempre casa.

*“La rivoluzione non è il potere,
è la trasformazione del potere.”*



SHE27. Elara (Elaron)

La Voce dell'Unione

Stirpe: Sheratan

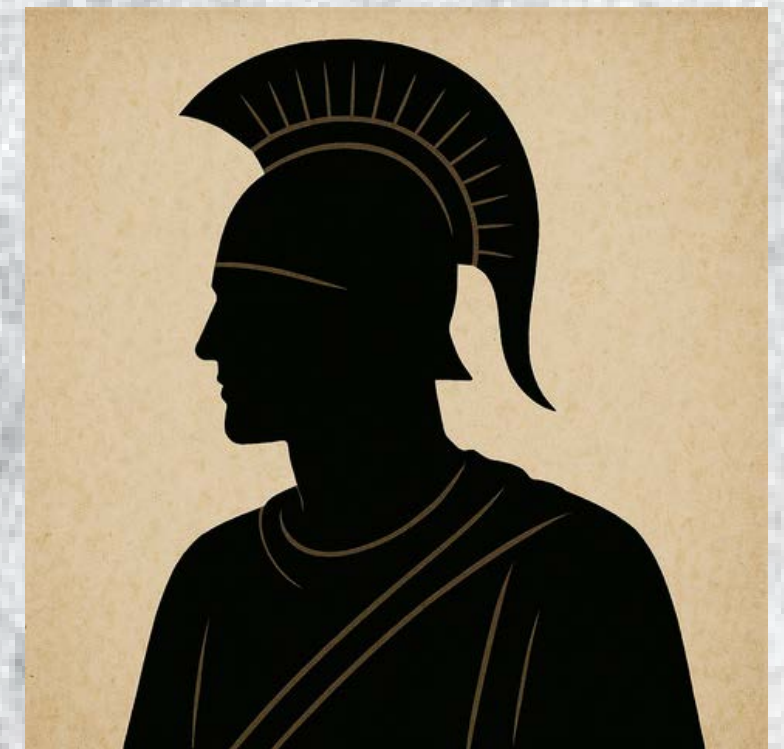
Clan: Rusyns

Descrittori: Altruista, Mediatrice, Ottimista

Ruolo pubblico: Portavoce del Credo dell'Unione

Stretta collaboratrice di Darisha, Regina-Sorella del clan Rusyns, Elara è il volto pubblico dell'integrazione riuscita. In un mondo dove le braci dei passati conflitti rischiano di divampare ancora una volta, alimentate dal vento della ribellione, Elara dedica invece ogni sua energia a smorzare i contrasti ideologici tra le Stirpi, promuovendo il Credo dell'Unione come via per la sopravvivenza comune. Tra le prime della sua gente ad abbracciare pubblicamente la nuova religione, Elara ne ha scalato rapidamente i ranghi, arrivando ad essere la portavoce del Credo ovunque si trovi, dalle polverose strade della steppa alla corte delle Regine-Sorelle. Il suo ottimismo incrollabile la porta a credere che il Campione Eterno della Profezia sarà una guida capace di unire definitivamente i popoli sotto un unico vessillo di speranza.

*"Se il Fato ci ha portato fin qui
è perché il nostro destino è intrecciato,
non diviso."*



SHE28. *Kazhitmir (Khezet)*

La pace ritrovata

Stirpe: *Sheratan*

Clan: *Rusyns*

Descrittori: *Ascetico, Mite, Fatalista*

Ruolo pubblico: *Asceta*

*“L'unica divinità di cui hai bisogno
sei tu stesso”*

Durante la guerra, per Kazhitmir ogni cosa si riduceva all'essere il migliore: sopraffare ogni avversario per non diventare meno della polvere portata via dal vento. Quando la guerra è terminata però, portando con sé tutta la violenza e le colpe del passato, Kazhitmir non ha smesso di cercare di essere migliore: non più dei suoi nemici, ma di sé stesso. Ora che è in pace, Kazhitmir vive abbracciando una filosofia di pace e quiete, rifuggendo la cieca sete di sangue che lo aveva guidato sui campi di battaglia. Le sue sono giornate tranquille, dedite alla contemplazione, all'arte e al miglioramento di sé in ogni cosa. In pace, alla fine, una pace tanto fisica quanto spirituale, mentre il mondo sembra precipitare di nuovo verso il conflitto. Riuscirà a mantenere il suo equilibrio, o la bestia che ancora dorme nel suo petto dovrà infine essere risvegliata?



SHE29. Kaela (Kael)

Colei che Attende nell'Ombra

Stirpe: Sheratan

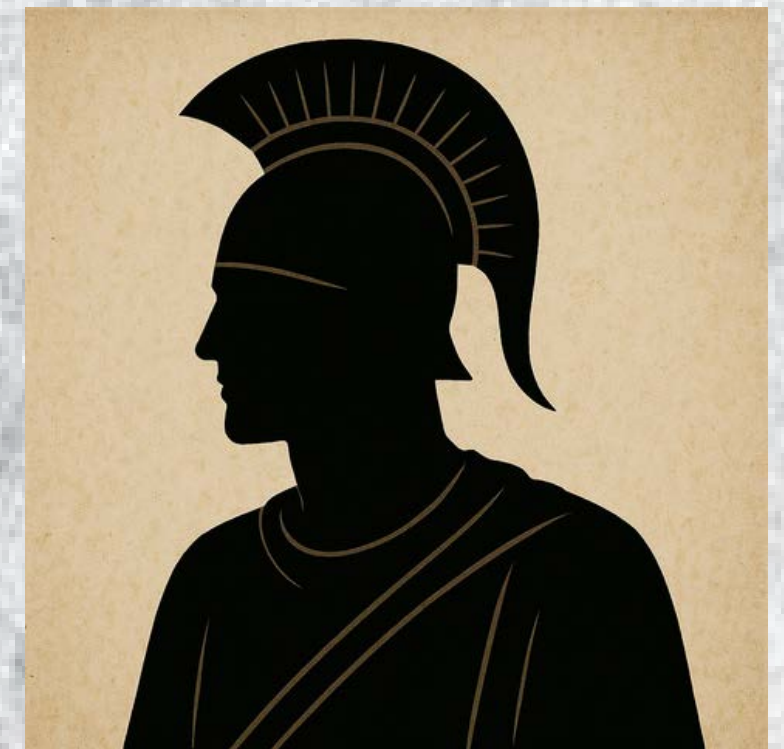
Clan: Rusyns

Descrittori: Introverso, Subdolo, Fatalista

Ruolo pubblico: Sopravvissuto e Dimenticato

Non si sa molto del passato di Kaela prima che arrivasse una notte ai margini dell'accampamento Rusyns, ferita e quasi incosciente. Da allora, molti hanno cercato di scoprire la storia che si cela dietro le cicatrici riportate in quella notte, ma Kaela ha sempre rifiutato ostinatamente di raccontare la sua verità, e mentre le sue compagne si raccolgono attorno al fuoco, lei preferisce appostarsi tra le ombre appena al di fuori del bagliore, con l'odio inciso negli occhi, mentre mormora parole che sembrano un inquietante lista di nomi e profezie. Notte dopo notte, la sua rabbia sembra crescere, tenuta a stento a bada, mentre attende il momento in cui potrà finalmente liberarla su un nemico il cui nome nessuno conosce se non lei.

*"Credevano di averci sterminato,
ma l'ombra non muore mai davvero sotto i colpi della luce."*



SHE 30. Morkal (Morkala)

Lo zelota dal futuro radioso

Stirpe: Sheratan

Clan: Rusyns

Descrittori: Testardo, Sognatore, Ottimista

Ruolo pubblico: Consigliere della Madre

Proveniente da una famiglia di mercanti Rusyns rovinata dalla concorrenza dei nuovi “amici” Makrinei, Morkal ha dovuto convivere con genitori ostili al cambiamento e un clan amico del cambiamento, provando disagio e talvolta vergogna. La reazione è stata quella di allontanarsi dalla famiglia e mettersi al servizio di una Madre del Clan, per cavalcare i tumultuosi eventi di questi anni e trovare il proprio destino. Fanaticamente fedele, sfacciato e sempre pronto a sporcarsi le mani per la causa, è stato ampiamente premiato con prestigio e onori, divenendo la voce e la lama più vicine alla Madre. Il futuro gli promette altro onore e altra gloria: forse anche influenzare colui che potrà reclamare la nomina del Campione Eterno? Forse... a patto di continuare a confidare nelle proprie forze, e di sognare in grande.

*“I giorni trascorsi non tornano:
non c’è gloria nei giorni trascorsi!”*



LA CAROVANA DEGLI STRANIERI

Da tempi immemori, una leggendaria processione attraversa le terre del mondo conosciuto: la Carovana di Harira. Come un fiume di stoffe colorate e merci esotiche, essa serpeggia lungo la Via di Qasarmûn, un'antica rotta carovaniera che collega le terre dei Makrinei con la Mano Dorata, l'insieme delle città che si affacciano sulle coste dell'Impero di Al-Qaladhar. Questa strada, tracciata da uomini ormai dimenticati, si snoda sinuosa e terribile in terre remote, attraversando luoghi infernali come i deserti roventi di Aral'Zhir, il Mare di Fuoco, perle di splendore come Velhazar e i suoi giardini pensili e covi di nefandezza come la terribile Zadashar, la Città dei Ladri.

Chiamata semplicemente la Carovana, questa processione è composta da un mosaico di umanità. Viaggiatori dai mantelli logori, mercanti dalle voci suadenti che offrono spezie rare e gioielli scintillanti, schiavi possenti e seducenti da terre sconosciute e avventurieri con storie incise nelle cicatrici dei loro volti segnati. I loro racconti parlano di pericoli affrontati, tesori scoperti e terre meravigliose. Alcuni viaggiano per la gloria, altri per la sopravvivenza, ma tutti sono uniti dalla promessa di un nuovo orizzonte all'alba.

Ogni anno, con una puntualità che sembra sfidare il tempo stesso, la Carovana di Harira giunge nelle terre dei Makrinei, che attendono con brama il suo arrivo non solo per commerciare merci preziose o apprendere storie da terre lontane, ma per le mille occasioni che essa porta con sé. La Carovana infatti ha sempre qualcosa da offrire a chi spera di poter cambiare la propria situazione, che sia una merce preziosa da comprare, un'avventura da intraprendere o un segreto da scoprire e sfruttare.

Quando la Carovana arriva, tutte le città aprono le porte e la popolazione makrinea, sempre pronta a sperimentare nuovi e sconosciuti piaceri, si abbandona a giornate intere di celebrazioni, di scambi, alleanze e festeggiamenti che non hanno mai termine. La Carovana porta sempre con sé uomini e donne pronte a dare spettacolo, artisti provetti impegnati in danze frenetiche, attori che sanno commuovere o accendere gli animi e lottatori pronti a prendere l'oro o la vita di quanti osano sfidarli nelle arene.

GLI STRANIERI

MERCANTI E DIGNITARI

Per molti secoli, le parole “Carovana di Harira” significavano merci esotiche, oggetti misteriosi, reliquie del passato e uomini e donne da vendere o comprare come bestie. Ora che il Padishantra ha espresso il desiderio di sposare la Regina Varissa, la Carovana è invece l’araldo che annuncia la venuta di dignitari, ambasciatori e cortigiani che sempre più spesso affiancano i mercanti, portando non preziosi tesori da terre lontane ma accordi, proposte e richieste da parte del Trono Sublime.

SALTIMBANCHI E ARTISTI

Un tempo, i saltimbanchi e gli artisti della Carovana di Harira erano visti come una semplice attrazione, una piacevole distrazione che accompagnava, con i suoi spettacoli, gli affari che venivano condotti all’ombra di tende e pagode o nelle piazze del paese. Dopo Akrites e gli eventi che hanno messo così in risalto la loro comunità nel bene e nel male, Saltimbanchi ed Artisti hanno deciso di essere più di semplici buffoni e teatranti, ma di diventare una parte decisiva del nuovo destino del mondo. Dopotutto, se il Fato ha voluto che uno dei Predestinati nascesse tra loro, un motivo ci sarà, no?

STRoI. Lo Sfregiato

Il prezzo dell'oro

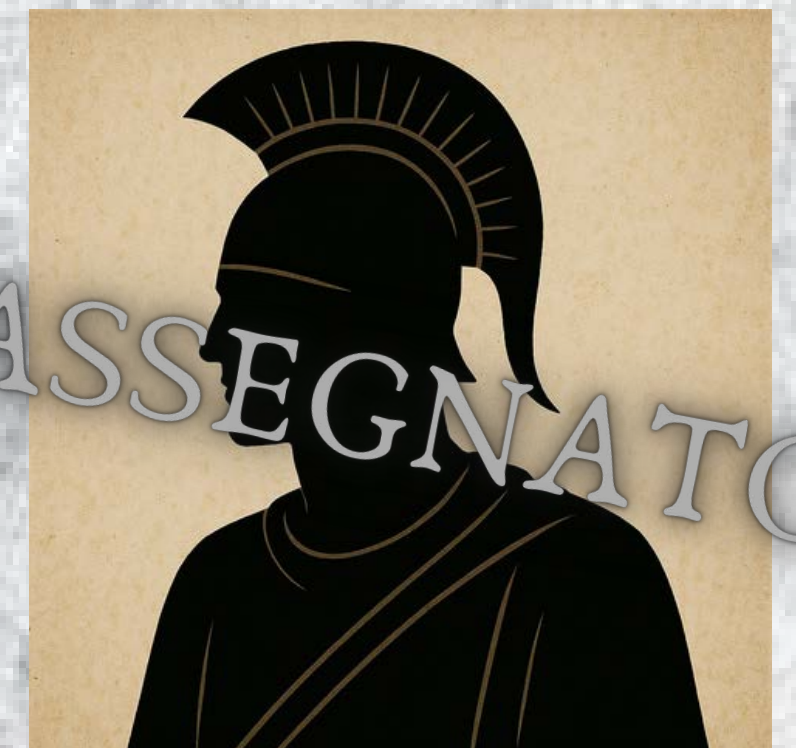
Stirpe: Stranieri

Descrittori: Periglioso, Sognatore, Spirituale

Ruolo pubblico: Mercante di tesori antichi

*“Il prezzo della grandezza
è spesso pagato con la carne”*

Nessuno sa quale sia il vero nome della Sfregiata, ma pochi sono quelli a cui la cosa interessi davvero. Quando il suo carro arriva al seguito della Carovana tutti sanno che la donna avrà sempre con sé un tesoro prezioso e splendente, uno di quelli per cui non è raro che sia stato versato sangue. Lei stessa porta la maschera sul volto proprio per ricordare a tutti, compresa sé stessa, che a volte il prezzo di avidità e curiosità è proprio quello. Da quando ha pagato con la sua carne e il suo sangue la Sfregiata ha imparato che il fato e gli dèi sono qualcosa a cui non vale la pena sottrarre. Eppure, nonostante le sue cicatrici orribili siano il monito costante a non oltrepassare i limiti della propria fortuna, la Sfregiata sembra sempre pronta a spingersi al limite estremo della sua sorte, bramando tesori che altri non oserebbero nemmeno guardare. Molti dicono che non sia nemmeno per il gusto dell'oro che ricava vendendoli: certo, i suoi preziosi non sono a buon mercato, ma più di un cliente è pronto a giurare che la vera brama della Sfregiata sia l'avventura da raccontare.



STRo2. Zafar (M)

Il mercante delle meraviglie

Stirpe: Stranieri

Descrittori: Accomodante, Estroverso, Ottimista

Ruolo pubblico: Mercante di Cianfrusaglie

*“No, no, no, non andate via. Ho capito:
a voi interessa soltanto la merce eccezionalmente rara;
e allora credo proprio che troverete molto interessante questa...”*

Non molti sarebbero sopravvissuti ai pericoli di Zadashar senza finire nei guai, ma Zafar ce l'ha fatta! Con le sue sole forze, ha riscattato una vita tra i vicoli ed è riuscito a diventare mercante, esplorando il mondo e accumulando tesori inestimabili, dai quali solo a malincuore è disposto a separarsi per il giusto prezzo. Almeno, questo è quello che racconta in giro: la verità è che molti di quei tesori probabilmente valgono meno di quanto Zafar sia disposto ad ammettere, ma dopotutto non si può dare un prezzo alla meraviglia, no? Ovviamente, a volte qualcuno prova ad allungare le mani, ma Zafar è un mercante fortunato: la sua fidata Amara è sempre pronta a scattare e a far cambiare idea al disgraziato che ha avuto la malsana idea di provare a danneggiarlo. In tutta onestà, non saprebbe proprio cosa fare senza di lei.



STRo3. Rhyad

L'aspide di Zadashar

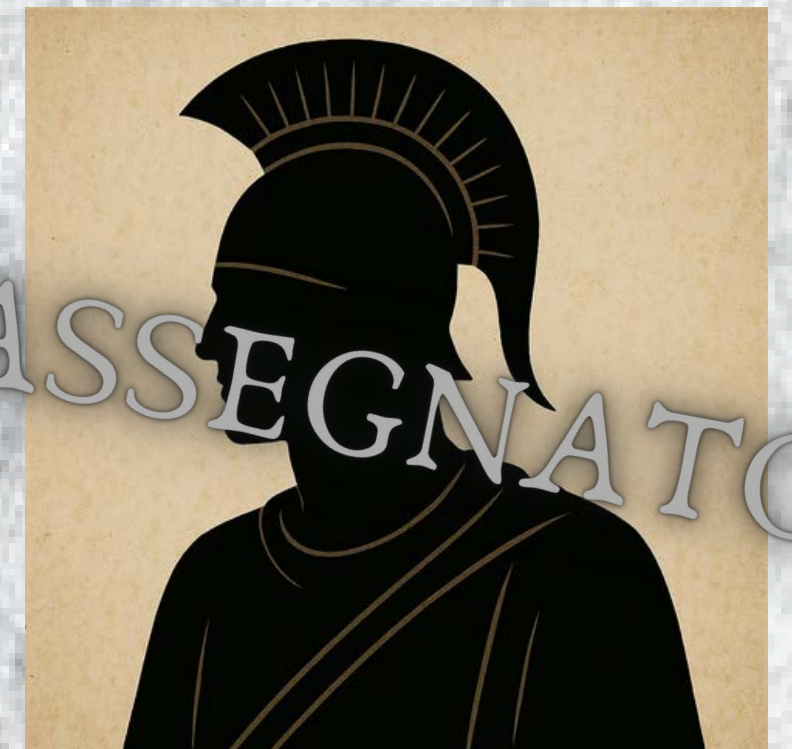
Stirpe: Stranieri

Descrittori: Calmo, Violento, Materiale

Ruolo pubblico: Guardia del Corpo

*“Hai una scelta:
su quel tavolo puoi lasciare quello che hai rubato
o la tua mano.”*

Amara è cresciuta tra i vicoli di Zadashar, orfana e senza un futuro, pianificando ogni passo per arrivare viva alla sera. Quando è diventata abbastanza grande per farlo, ha preso in mano un'arma e l'ha padroneggiata con maestria, diventando una guardia del corpo tra le più ricercate e pagate. La sorte l'ha poi messa sulla strada di Zafar e da quel momento loro due sono diventati inseparabili. Vive sempre in allerta, sapendo che ogni affare che Zafar cerca di concludere non andrebbe da nessuna parte senza l'assicurazione che lei rappresenta. Non che il mercante la dia per scontata, tuttavia ultimamente crede di meritare di più e ha tutta l'intenzione di farsi valere per dimostrarlo. Dopotutto non è che non le piaccia fare il suo lavoro, ma a volte Amara vorrebbe provare a se stessa di essere in grado di essere qualcos'altro, qualsiasi altra cosa.



STRo4. Razhes (Raja)

Occhio dell'anima

Stirpe: Stranieri

Descrittori: Calmo, Estroverso, Innovatore

Ruolo pubblico: Mercante e "Runologo"

"Ah un affezionato cliente.

Come dici? Non hai comprato nulla?

Perdonami, devo aver guardato troppo avanti nel tempo"

La prima volta che Razhes ha sognato il futuro, ha riso. Uno scherzo della sua mente annebbiata dalle droghe, ha pensato. Anche perché sognare un'imboscata è una cosa normale per un mercante. Le carovane che attraversano i grandi deserti sono la sua casa, città viaggianti in cui è possibile incontrare e trovare di tutto. Il rischio di finire sotto attacco di banditi è parte dell'esperienza. Ma quella volta, quella volta tutto andò esattamente come l'aveva sognato. Ogni suono, immagine, parola, perfino l'odore. O almeno questo è quello che continua a ripetersi. Molte volte, da quel giorno in poi, ha avuto sogni e visioni, premonizioni. Meno vivide, criptiche, ma sicuramente utili. E ne ha fatto parte del suo mestiere. Certo, non sempre dice la verità, ma quando può non ha paura di condividere il suo dono con gli altri.



STRo5. Danko

Principe e demone

Stirpe: Stranieri

Descrittori: Emotivo, Subdolo, Cosmopolita

Ruolo pubblico: Ospite Prestigioso

*“Che il mio splendore ti accechi
poichè io non posso nemmeno riconoscermi”*

Nelle strade roventi ed esotiche di Varunesh, dove il sole si riflette come fuoco liquido sull'oro delle Torri Eterne, il nome di Danko è pronunciato con riverenza. Principe di una dinastia che fa risalire la sua origine ai tempi immediatamente successivi ai Perduti, con la sua figura elegante e i suoi modi teatrali Danko ha sempre affascinato chiunque lo incontrasse, dai nobili delle corti sfarzose ai villici delle piazze gremite. Nessuno, né ambasciatori di paesi lontani né splendide cortigiane celate da veli, riesce a resistere al suo sguardo così carico di promesse e misteri. Dietro allo sfarzo dei suoi modi e all'opulenza delle sue feste però Danko nasconde un segreto, qualcosa che lo rende più di un semplice nobile. Solo lui è in grado di muoversi nel labirinto della sua mente, o di sapere dosare esattamente il peso di ogni parola e ogni sguardo con la maestria di un alchimista. Persino ora che è lontano da casa e dal suo palcoscenico Danko si cela dietro una maschera che molti vorrebbero svelare.



STR11. Ranya (Ranai)

La Diplomatica di Ferro

Stirpe: Al-Qaladhar

Descrittori: Testarda. Subdola, Innovatrice

Ruolo pubblico: Dignitaria

*“Le alleanze non si ottengono con la gentilezza,
ma con la volontà di pagare il prezzo che gli altri temono.”*

Ranya sa che molti sono gli occhi puntati su di lei e che il Padishantra ha alte aspettative sul successo della sua missione. Ad Ezramûn, molte sono le voci che raccontano con ammirazione dell'impegno profuso per una donna senza nobili natali ad assurgere al titolo di Mirzarah, uno dei Raggi Divini che eseguono la volontà del Figlio del Sole. Eppure, nessuno sa con certezza quante notti insonni siano passate sui tomi dei sacerdoti Nurbâdin, o quante preghiere Ranya abbia elevato ai Quattro Venti e, forse, persino alla temibile Zinhara, la Dea del Deserto, sacrificando anche sé stessa. Ora che ha raggiunto il titolo più alto per una persona non nobile, Ranya è pronta a tutto per raggiungere il proprio obiettivo, senza lasciare che nulla possa avvicinarsi per distrarla o scalfire la corazza dei suoi sentimenti. Solo il Sole e i Venti sanno cosa, e soprattutto chi, è disposta a sacrificare in nome della gloria eterna di Al-Qaladhar.



STR12. *Ardashir Velhazari (Ardashira Velhazari)*

Il Principe del Loto d'Ombra

Stirpe: Al-Qaladhar

Descrittori: Edonista, Sognatore, Pragmatico

Ruolo pubblico: Qabriyûn di Velhazar

*"La mia è una semplice storia, che forse,
potreste vivere nei miei sogni"*

Nobile Qabriyûn della Città Sacra, Ardashir è un nobile amato e rispettato dalla sua gente. Con grazia degna del suo rango, egli governa i giardini pensili di Velhazar e riceve chiunque sotto il proprio tetto, con acqua, ombra e pane per tre giorni: perché l'ospitalità è legge quanto la spada, e perché Ardashir sa che il Cielo Imperituro non gli permetterebbe mai di conservare la sua gloria. Di giorno onora il Mizan al-Rashûn con versi e contratti in rima; di notte tuttavia, si dice che quando è lontano dagli occhi giudicanti della sua corte, cerca il Loto d'Ombra, un oppio raro che gli apre visioni di un Sole che diventa nero. Convinto che i segreti della Fine dei Tempi si annuncino nei sogni, Ardashir parla di comprare alleanze e segreti, deciso a salvare l'Impero anche se dovrà sporcarne lo splendore.



STR13. Suleiman (M)

La Splendente Ambizione del Sud

Stirpe: Al-Qaladhar

Descrittori: Edonista, Cosmopolita, Estroverso

Ruolo pubblico: Qabriyûn di Balkhara

*"L'oro di Al-Qaladhar
brilla più di ogni profezia."*

In tutta Al-Qaladhar non esiste ambizione che possa rivaleggiare con quella di Suleiman, Qabriyûn di Balkhara. Tutto l'Impero conosce i desideri sfrenati di gloria e potere del nobile, eclissati solo dalla sua brama di ricchezza, tanto grande che neppure la Città dell'Oro sembra poter soddisfare. Giunto con l'annuale Carovana di Harira, Suleiman è forse il nome più importante tra quelli della delegazione che chiederanno la mano di Varissa. Fin dal suo arrivo al confine, circolano voci che lui stesso non si è affrettato a smentire, voci che raccontano di come lui stesso voglia proporsi come nuovo sposo, mirando al trono per poter fondare la propria dinastia. Altri dicono invece che il suo sogno sia conquistare il controllo del Campione Eterno, così da fondare un impero così potente che la gloria degli Athamay sarà abbagliata dal sole della sua grandezza.



STR14. Nabil (M)

Il mercante di Sogni

Stirpe: Al-Qaladhar

Descrittori: Emotivo, Sognatore, Cosmopolita

Ruolo pubblico: Mercante

*“Narrami di te ed io ti mostrerò
quanto i tuoi sogni non siano così distanti.”*

Il Mercante di Sogni è più di un semplice mercante. Buona parte della sua fama è dovuta alla collaborazione e protezione del Gran Mercante: i due lavorano insieme da anni, sin da quando hanno condiviso una tragica perdita personale. Ma questo è ormai il passato. Oggi, Nabil è uno dei più rinomati carovanieri di Harira, con contatti che possono procurare ogni genere di merce, ogni sogno al giusto prezzo. E per ogni sogno, Nabil ha sempre una storia da raccontare, una fiaba che si perde tra le oniriche pieghe del tempo e dello spazio, miti di luoghi e persone così puri da arrivare dritto al cuore, nel bene e nel male. Non è raro che, quando il suo interlocutore è ben disposto, Nabil si sieda assorto ad ascoltare le sue storie, i suoi racconti, e i suoi sogni. E quando lo fa, il Mercante dei Sogni pone sempre qualche strana, bizzarra e misteriosa domanda su questi racconti, anche se nessuno ne ha mai capito la ragione.



STRo6. Cherna

Lo stregone pallido

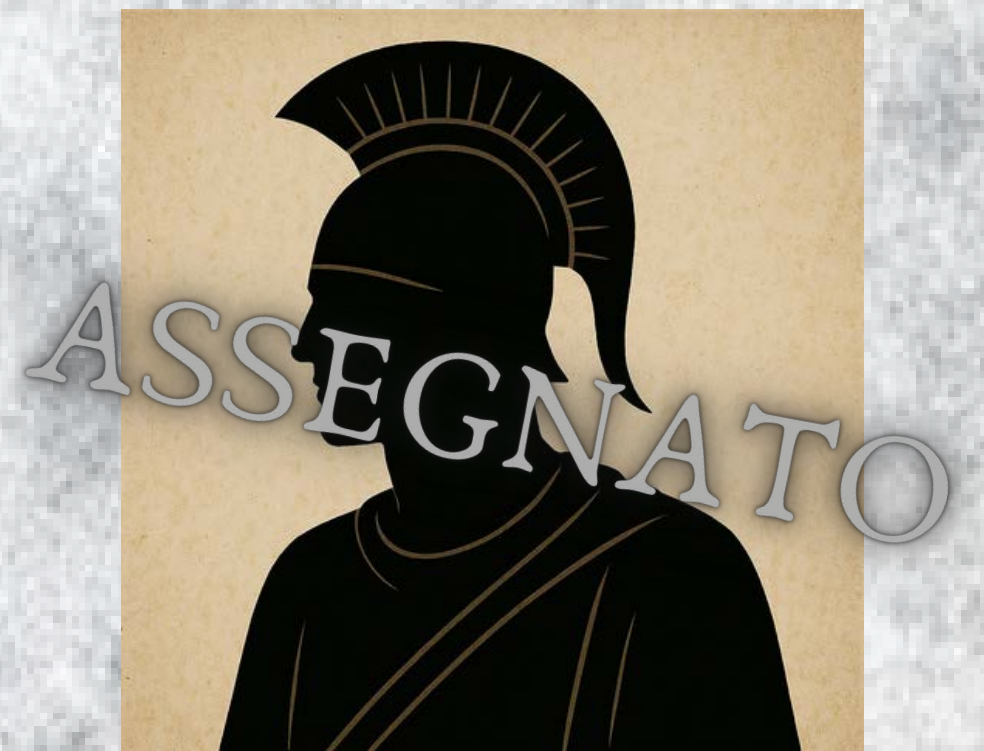
Stirpe: Straniero

Descrittori: Egoista, Subdolo, Spirituale

Ruolo pubblico: Saltimbanco e Artista

“L'esoterismo è la ricerca di un sapere che non si trasmette se non per simboli”

Silenzioso ed enigmatico, Cherno scruta tutti dall'alto in basso, nascondendo i propri lineamenti dietro al cerone bianco che stende sul proprio volto e che dicono sia ottenuto triturando le ossa dei suoi nemici, periti per colpa delle sue maledizioni. Lo strano figuro si accompagna alla carovana di artisti e saltimbanchi eseguendo numeri di illusionismo, prestidigitazione e fachirismo che lasciano a bocca aperta il pubblico, ma la sua attività principale è quella di eseguire complesse maledizioni su commissione, oltre che a occasionali divinazioni e riti di purificazione. Sebbene Cherno sia evidentemente in grado di maneggiare segreti occulti, nemmeno i suoi contatti più stretti saprebbero dire se sia devoto al Caos o alla Legge. Quando viene interrogato sulla questione lo stregone si limita a elargire qualche criptica considerazione sullo stato delle cose nell'universo, senza mai davvero fornire una risposta chiara.



STRo7. Yunn (Yenn)

Il peso del passato

Stirpe: Straniero

Descrittori: Accomodante, Subdolo, Moderato

Ruolo pubblico: Saltimbanco e Artista

*“Il passato non se ne va mai,
ti aspetta sempre dietro l’angolo”*

Anche il più miserabile dei pezzenti è pronto a togliersi il pane di bocca pur di assistere allo spettacolo di Yunn. Si dice che il suo passo sia leggero come una piuma quando danza alle note del flauto, che la sua voce sia il canto del vento tra i rami dei salici e che le sue facezie abbiano fatto ridere fragorosamente anche gli Stiliti delle Terre Nere. Eppure, nonostante la gratitudine per la sua nuova vita, Yunn non può fare a meno di ricordare ogni giorno l'ombra nera del suo passato, pronta ad oscurare il sole del presente. Proveniente da una terra lontana, ad est delle steppe degli Sheratan, i signori di quei luoghi hanno sfruttato i suoi talenti per qualcosa che lo tormenta ogni volta che chiude gli occhi. Ora, fuggito da quell'orrore, Yunn cerca di andare avanti e redimere il proprio passato, ma, pur circondato da affetto e amicizia, si chiede cosa succederà a lui e alla sua nuova famiglia quando il passato infine lo raggiungerà.



STRo8. Artotrògo

Il drammaturgo dissoluto

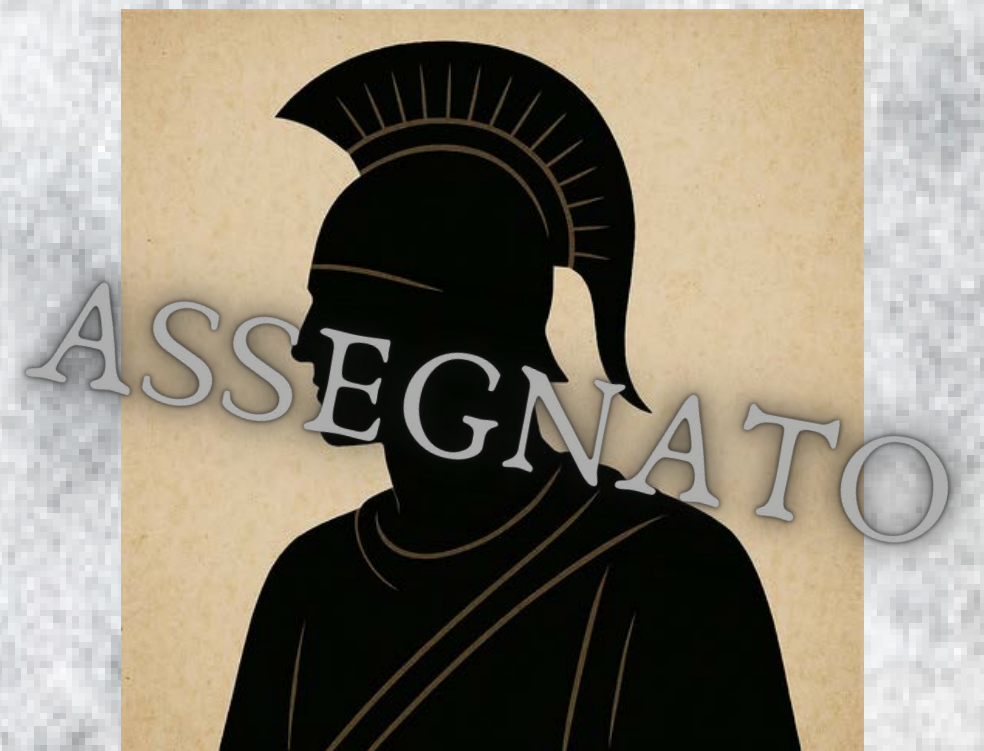
Stirpe: Straniero

Descrittori: Orgoglioso, Subdolo, Cosmopolita

Ruolo pubblico: Drammaturgo

*“Vi è solo una cosa di amorale al mondo:
il tedio.”*

Un tempo, quando Artotrògo era giovane e celebre, c'erano consoli Makrinei che avrebbero dato tutto per una sua frase licenziosa incisa di pugno sulla parete di un un vespasiano, e uomini ben più potenti che avrebbero dato ancora di più per aver dedicata una sua poesia scabrosa di poche righe. Questo finché il drammaturgo non ha velatamente insultato la figlia di un grande arconte ad una festa. Così Artotrògo è dovuto sparire dalla scena, darsi alla macchia, vivere per un po' tra i barbari Sheratan, incapaci di apprezzare i suoi versi giambici e dediti piuttosto all'ubriachezza e a insulse composizioni ragliate nel loro balbettio incomprensibile. Questo è andato avanti finché la politica delle grandi famiglie non è stata distratta dalla guerra e poi dalla sconfitta che ne è seguita. Ora Artotrògo è tornato a farsi vedere, ma è ormai sostanzialmente sconosciuto ai più. Per ridiventare il principe degli imbrattacarte avrà bisogno di raccontare qualcosa di grosso: un rapporto illecito, un complotto da svelare, un amore proibito o una passione non corrisposta. Se sarà abbastanza scandaloso, si tornerà presto a parlare di lui. Saprà di aver fatto centro quando qualcuno vorrà mettergli le mani addosso.



STRo9. Django (Djana)

Il funambolo delle ombre

Stirpe: Straniero

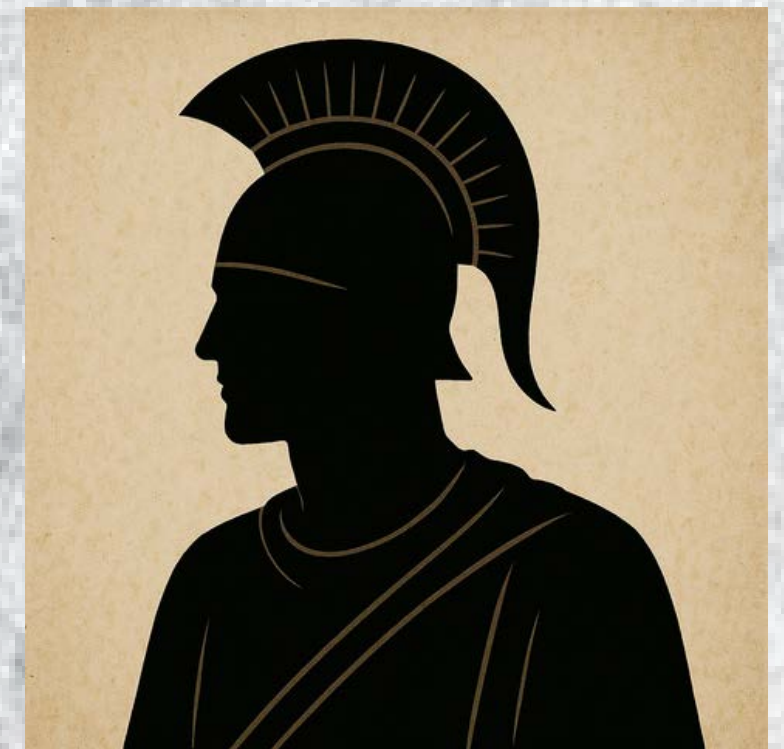
Descrittori: Carismatico, Ingannevole, Istrionico

Ruolo pubblico: Saltimbanco e Artista

*“Ogni risata cela un coltello.
Ogni spettacolo, una trappola.”*

Viaggiatore instancabile e artista di talento, è contemporaneamente il volto sorridente delle piazze e il sussurro inquietante nei vicoli nascosti. Dietro ogni maschera che indossa si cela una nuova menzogna, e il suo spettacolo è solo un'illusione per coprire verità più oscure. I mercati delle terre Sheratan lo accolgono con applausi, ma i loro nobili lo temono. Conosce segreti che farebbero tremare i pilastri dei clan e si nutre della paura che lascia dietro di sé.

I suoi giochi di prestigio intrattengono i potenti, ma spesso servono a distrarre i loro sguardi mentre sottrae informazioni vitali oppure oggetti preziosi. Alcuni lo chiamano ladro, altri assassino, ma lui preferisce pensarsi come un predatore senza catene, che risponde solo al richiamo dell'oro e dell'avventura. Le sue esibizioni attirano nobili e plebei, ma è un'antica reliquia che ha catturato il suo sguardo. Rubarla sarebbe un'impresa degna delle leggende, ma qualcuno sta già cercando di sbarazzarsi di lui, forse perché conosce troppo del passato dei Perduti. Riuscirà a sopravvivere a questa danza di pugnali o la sua ultima risata echeggerà proprio in queste notti?



STRIO. Esmeralda

Il narratore inquieto

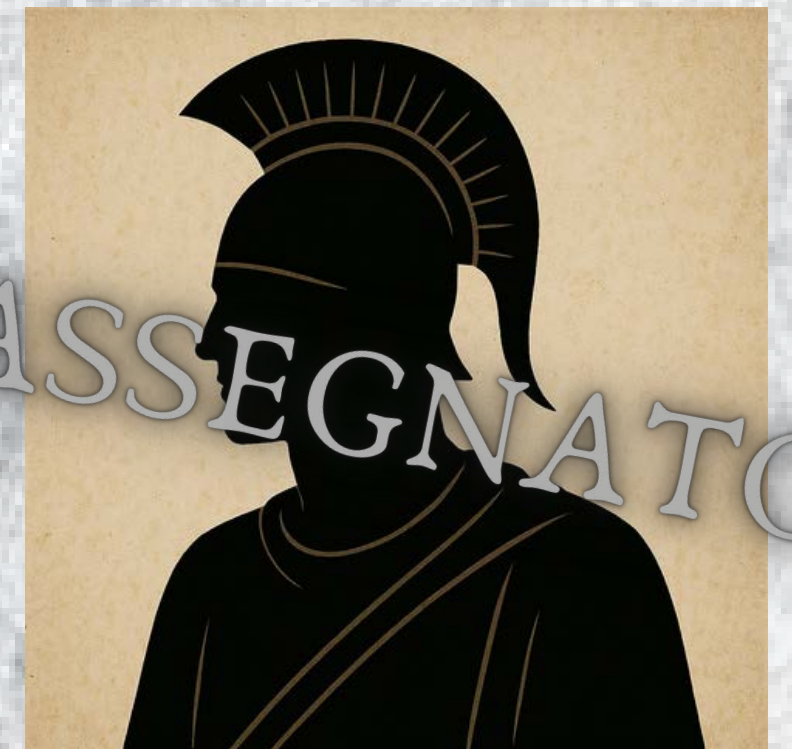
Stirpe: Straniero

Descrittori: Enigmatico, Affascinante, Audace

Ruolo pubblico: Saltimbanco e Artista

*“Ogni storia ha un prezzo.
Vuoi davvero conoscere il finale?”*

I suoi racconti si diffondono come fiamme in una notte senza luna e le sue canzoni sono echi di leggende che nessuno osa pronunciare. Esmeralda è più di una semplice artista: è il riflesso delle paure e delle speranze di chi la ascolta. Molti dicono che i suoi occhi abbiano visto troppo e che le sue parole possano evocare verità dimenticate e proibite. È cresciuta tra nomadi e mercenari, ma il suo cuore appartiene solo alle storie che raccoglie e trasforma. Ogni leggenda che narra porta con sé un frammento di potere, e non è raro che dopo una sua esibizione qualcuno sparisca nel nulla o incontri una fine misteriosa oppure orribile. Si dice che Esmeralda sia nata sotto un presagio oscuro, e alcuni mormorano che il suo sangue possa appartenere alle stirpi antiche. Alla Festa del Raccolto, i suoi canti attirano le folle, ma tra gli spettatori vi sono occhi che scrutano attenti e orecchie che ascoltano oltre la musica. Forse le storie che racconti non sono solo favole e forse qualcuna di esse sta per diventare realtà.



HIERARCHIA DI STYGAR

Situata nelle regioni al Nord del continente la Hierarchia di Stygar è un regno di cui nei secoli pochi hanno sentito nominare e ancora meno hanno avuto la possibilità di visitare per via della loro natura estremamente isolazionista. L'unica città della nazione aperta al commercio con gli stranieri, Askal, è stata per lungo tempo tutto ciò che gli esterni hanno avuto modo di vedere di questo vasto regno.

Strane voci corrono per le strade del continente squassato dalla catastrofe da quando la Hierarchia ha interrotto il suo isolazionismo secolare.

Sotto la guida del Nekromenos Kharom, sovrano a cui devono totale obbedienza, le genti della Hierarchia hanno iniziato a vagare nuovamente per il mondo alla ricerca di contatti, alleanze e commerci con i popoli che la abitano.

La loro struttura sociale è rigidamente strutturata, il popolo è suddiviso in Khaet, più facilmente assimilabili a clan, che a loro volta sono composti di Nemet ovvero le grandi famiglie riconosciute. La faccenda più peculiare della loro organizzazione sociale si trova nel fatto che ogni carica è elettiva, persino quella del Nekromenos.

Purtuttavia sono molti sono coloro che guardano a questo strano popolo con sospetto e persino paura per via della loro cieca fede verso Zathra, il misterioso dio bifronte, e la devozione per i propri avi. È infatti uso comune per uno Styrgar portare con sé un memento dei propri antenati, sia esso un monile, un'arma o persino un tatuaggio che possa far risalire ad un membro della propria stirpe scomparso ormai da più di un secolo.

La casta sacerdotale pur non governando direttamente ha grandissima libertà d'azione all'interno della società, ogni Khaet ha almeo due ministri di culto che rappresentano i due volti di Zathra e amministrano sia i suoi sacramenti sia la giustizia in qualità di giudici, pertanto la fede è indissolubilmente legata al vivere quotidiano.

La tetra fama che accompagna i figli di Zathra non è frutto solo di maldicenze e pettegolezzi di strada poiché essi stessi in onore delle loro credenze amano adornarsi con vesti e orpelli che i più considerano funerei. Per tal motivo è molto facile identificare un suddito della Hierarchia semplicemente guardandolo e non sono pochi coloro che dopo aver anche solo incrociato la strada con uno Styrgar si produce in sconsigli per scacciare la cattiva sorte, faccenda della quale questi ultimi ridono beffardamente.

STYGAR

EMISSARI DEL CULTO

I membri del culto di Zathra che sono stati mandati presso le “terre calde”, come amano definirle gli Stygar, sono individui ascetici, gelosi dei propri misteri , con una volontà ferrea nel perseguire i loro obiettivi. I nomi per loro hanno una valenza incredibilmente rilevante e c'è chi pensa che conoscere la vera essenza di un nome doni a queste figure un potere al di là di ogni immaginazione.

Presenti con la volontà di preservare le loro tradizioni e portare la “verità” alle genti del sud, sono riusciti a catalizzare l'attenzione di tutti i culti presenti e tenuti sotto stretta sorveglianza anche a causa della diceria che la loro magia, fornita da Zathra stesso, dia loro la facoltà di piegare il Fato al proprio volere.

INVIATI DEL NEKROMENOS

La delegazione inviata dal Nekromenos è riuscita in un breve lasso di tempo in un'impresa ritenuta impossibile da molti. L'ambasciatore e il suo seguito si sono conquistati tramite favori, promesse e grandi abilità oratorie la possibilità di farsi assegnare una piccola enclave ed accattivarsi la simpatia della nobiltà Makrinea e Sheratan.

Le accorate dichiarazioni, unite ad una determinazione senza pari nel soddisfare le richieste del Nekromenos, hanno permesso agli emissari della Hierarchia di insinuarsi molto rapidamente nelle sale del potere dei popoli del sud, e la loro voce viene sempre tenuta in grande considerazione.

STY 01. Hrothgar (Hrothild)

Il Giudice delle Ossa del Kharyt

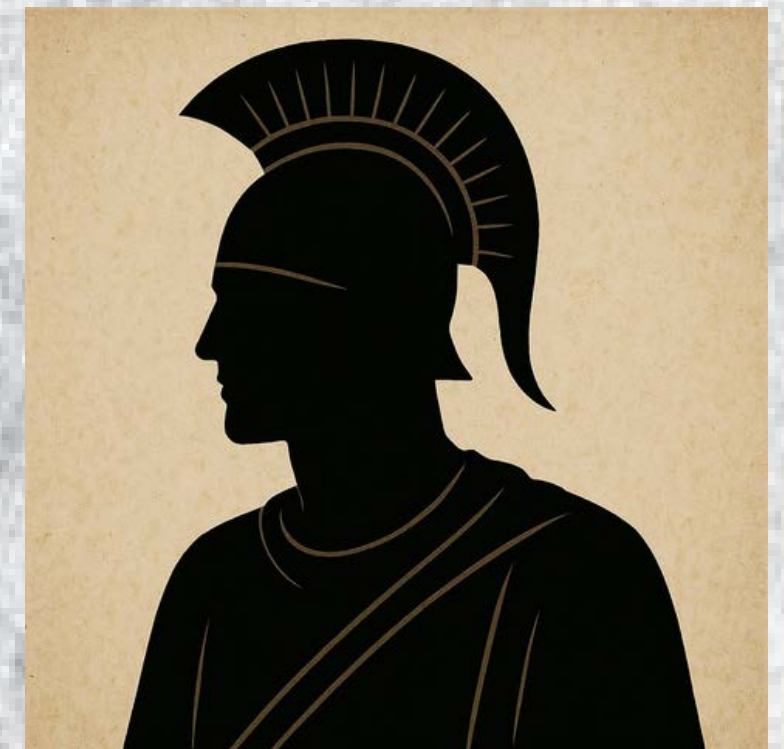
Stirpe: Stygar

Descrittori: Ascetico, Diplomatico, Indomito

Ruolo pubblico: Cantore dei Nomi

*"Il Kharyt non scorre, ricorda...
e quando lo fa, Zathra sorride due volte."*

Nato tra le selve della Hierarchia e cresciuto tra le pietre genealogiche del nemet Skarn, Hrothgar capì presto che ad Astygar il sangue vale meno del nome. Destinato per diritto di nascita al rito iniziatico del sacerdozio, dopo la "Discesa nel Kharyt" Hrothgar uscì trasformato, quasi trasceso. Laddove gli altri accoliti imparavano le preghiere di Zathra, Hrothgar ne udiva le parole, ascoltandole dallo scorrere del Kharyt assieme a migliaia di nomi. Divenuto adulto, il Nekromenos lo nominò Cantore dei Nomi, sacerdote elevato del Culto del Dio Bifronte, uno dei massimi onori per la sua gente. Eppure, a Hrothgar questo non importa: egli siede, ascetico e perso nei suoi pensieri, nelle sale dei nemet dove è inviato a giudicare e a ricordare il passato. Come il Kharyt, nulla sembra turbarlo, eccetto un unico, misterioso desiderio sussurrato a mezza voce: qualcosa che ha a che fare con uno scopo divino, con la volontà di Zahtra e l'ascesa degli Avi.



STY02. Wulfric (Wulfruna)

Il Custode della Lama Votiva

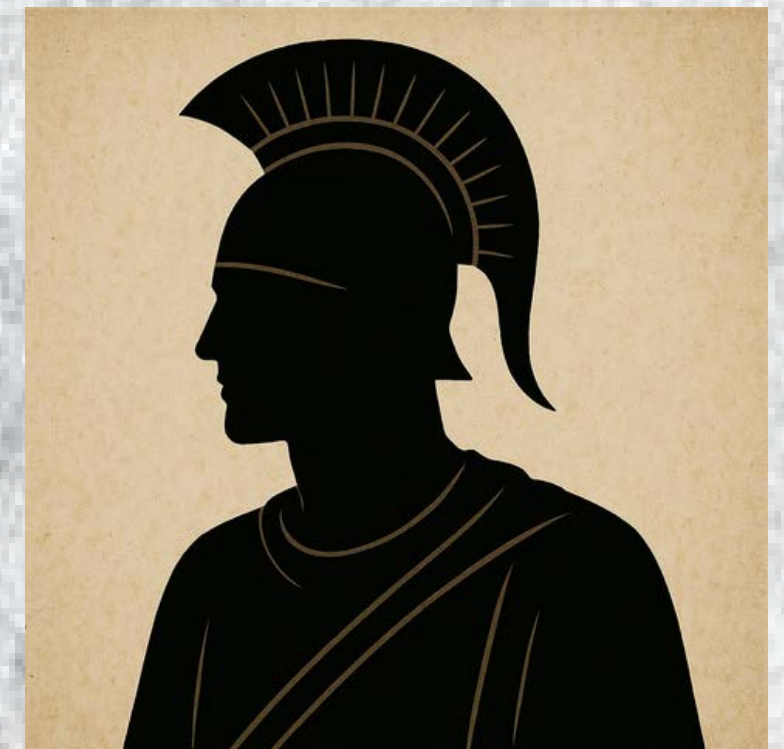
Stirpe: Stygar

Descrittori: Tradizionalista, Volitivo, Spirituale

Ruolo pubblico: Guardia Sacra

*"Porto la legge in punta d'acciaio;
il resto è polvere che parla troppo."*

Nato nelle aspre terre del nemet Varn, dove la vita sembra abbandonare il mondo per far spazio agli Avi, Wulfric trascorse gran parte della sua infanzia cresciuto dai sacerdoti del Grande Tumulo, dopo che fu trovato abbandonato sull'argine di un fiume. Dotato di un animo da guerriero, Wulfric è stato avviato fin da bambino all'arte della guerra, crescendo come Guardia Sacra fino a diventare custode di una delle Lame Votive. Queste lame, cimeli di Avi caduti per difendere il nemet, sono considerate sacre e nessuno più di Wulfric sembra assaporarne il mistico retaggio. Gira una strana storia su di lui: si dice che una notte, mentre era di guardia, Wulfric abbia visto un Avo camminare nei pressi del Tumulo, e che da allora sia ossessionato dall'idea di poter meritare un posto ben oltre la morte, consacrando la sua vita a Zathra.



STY 03. Eirik (Eirika)

Il Raccoglitore di Nomi Smarriti

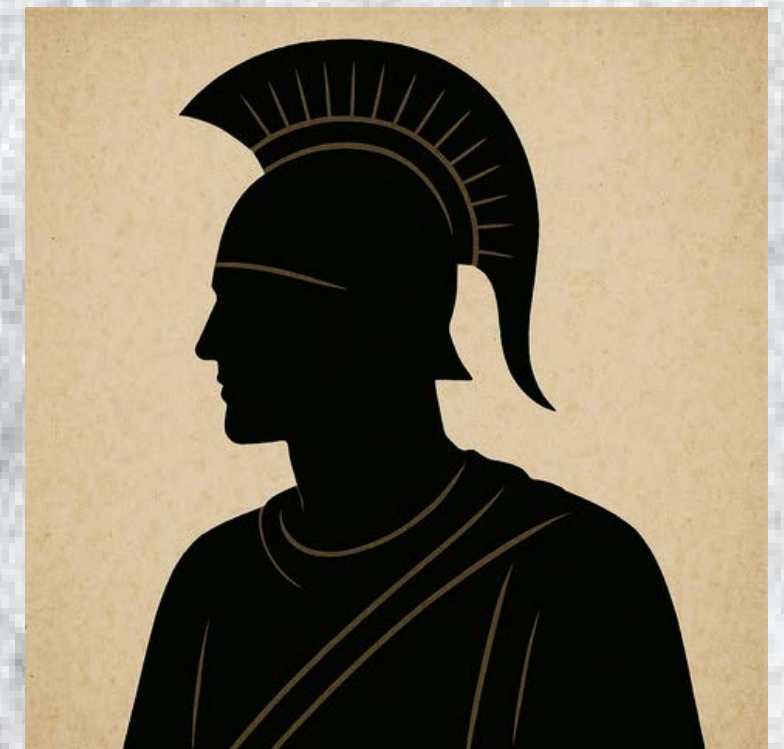
Stirpe: Stygar

Descrittori: Empatico, Cosmopolita, Pragmatico

Ruolo pubblico: Amonkar della Hierarchia

*"I Nomi non muoiono:
si nascondono sotto la lingua
e mordono quando li chiami male."*

In una terra dove i nomi e il passato sono la moneta più preziosa, saper elencare chi furono i propri Avi e non dimenticarli è un compito che dev'essere eseguito con la massima cura. Per questo scopo, il Nekromenos nomina uno stuolo di Amonkar al suo servizio, archivisti che hanno il compito di vagare per i Khaet e raccogliere informazioni sugli Avi, nomi e antichi racconti. Eirik è forse uno dei più zelanti tra gli amonkar, nonché uno dei più affidabili. Cordiale, disponibile e sinceramente curioso, Eirik è una perla rara tra gli Stygar, capace di stringere amicizia persino con le Genti Brune, il cui unico scopo e desiderio è restituire la doverosa dignità ad ogni trapassato che incontra sul suo cammino, il cui nome è segnato su un registro che porta sempre con sé. La sua frenetica ricerca di nomi sembra però suggerire altro: la brama di un singolo nome smarrito, che possa raccontare una storia ormai perduta in grado di determinare il destino del mondo.



STY 04. Sigrynn (F)

La Sorella del Kharyt

Stirpe: Stygar

Descrittori: Spirituale, Consapevole, Fatalista

Ruolo pubblico: Marekar della Sorellanza del Kharyt

*"Quando il Kharyt tace, è perché sta scegliendo;
quando parla, è perché ha già deciso."*

Figlia di un Khaetar, Sigrynn fu consacrata fin da bambina quando suo padre cadde in disgrazia e fu ucciso per ordine del Nekromenos. Sopravvissuta al rito iniziatico della "Discesa nel Kharyt", durante il quale rischiò di annegare, Sigrynn mostrò tali capacità mistiche da venir affidata alla Sorellanza del Kharyt, diventando già da adolescente una Marekar, ovvero un'Interprete del Fato, profetessa e veggente per il suo popolo. Da allora, Sigrynn interpreta il Fato ascoltando il Fiume Eterno, traducendo gorgoglii e correnti in responsi che i vivi fingono di voler ignorare, pronunciando sentenze che spesso sono presagi di sventura. È cercata per benedizioni, vaticini e divinazioni che hanno il sapore di sentenze, e temuta perché non addolcisce mai ciò che sente. Molti ne hanno paura, anche perché si racconta che nella sua Discesa Sigrynn abbia visto ciò che si cela sotto le acque del Kharyt: un segreto oscuro sul Dio Bifronte, così terribile che le sue stesse sorelle le hanno impedito di divulgarlo.



STY05. Hildr (Hildr)

La Cacciatrice di Apostati

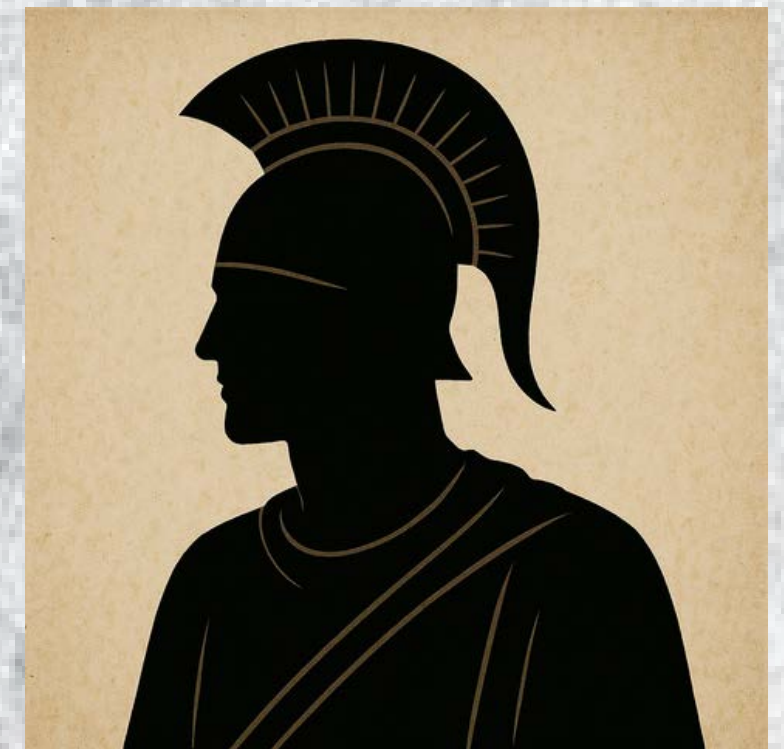
Stirpe: Stygar

Descrittori: Volitivo, Guerrafondaio, Tradizionalista

Ruolo pubblico: Segugio della Hierarchia

*"Chi è stato strappato alla Hierarchia non è libero.
Vive soltanto fuori posto, come una reliquia nel fango."*

È credenza comune, tra gli Stygar, che le ossa del popolo debbano riposare sempre nel Grande Tumulo del proprio nemet... che lo vogliano o meno. Per evitare che i caduti riposino lontano dalle loro terre e che gli sia impedito di diventare Avi, il Nekromenos sceglie alcuni guerrieri capaci, tutti del nemet Vargskald, che diano la caccia a coloro che lasciano Stygar di loro volontà o meno. Hildr è una di questi "segugi", cresciuta in un nemet che ha da sempre avuto un certo fiuto per il sangue, ed è famosa per riportare sempre la sua preda a casa: viva, nella maggior parte dei casi, morta, quando il Fato ha voluto diversamente. Abituata a viaggiare per il mondo, Hildr è alla ricerca di una preda molto ambita, qualcosa che il suo nemet cerca da tempo immemore, e che spera di poter riportare nelle sue terre sotto il benedicente sguardo duplice di Zathra.



STY 06. *Kharis* (*Khera*)

Il Messaggero degli Avi

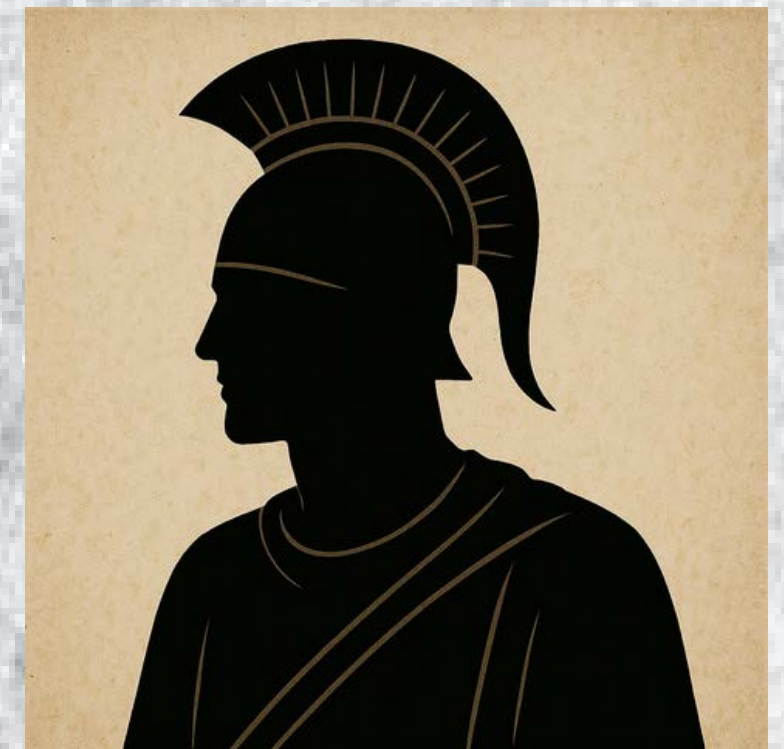
Stirpe: *Stygar* (inviati del *Nekromenos*)

Descrittori: *Razionale, Volitivo, Tradizionalista*

Ruolo pubblico: *Ambasciatore del Nekromenos*

*"Le terre calde hanno dimenticato
come ascoltare chi è venuto prima;
noi siamo qui per ricordarglielo."*

Persino nelle impenetrabili foreste del nord c'è chi coltiva l'arte della diplomazia, e Kharis è uno di questi. Tarkh della nemet di Askal, Kharis è una delle menti dietro l'apertura diplomatica della Hierarchia, uno dei consiglieri che è riuscito a far cambiare idea al Nekromenos sull'isolazionismo che da sempre regna sul trono. Ufficialmente, la sua missione è stringere nuovi accordi e contatti proficui con la nobiltà Makrinea e Sheratan, ma Kharis spera di ottenere anche altro: in una terra che teme la fine dei tempi e di ogni cosa, il Culto degli Avi è una risorsa preziosa che molti potrebbero voler portare dalla loro parte. Razionale e volitivo, non si lascia intimidire dai sospetti degli stranieri, agendo con la certezza di chi sa che gli antenati osservano ogni sua mossa e influenzano lo scorrere del Fato a suo favore.



STY07. Valth (Valthara)

Le Fiamme della Fede

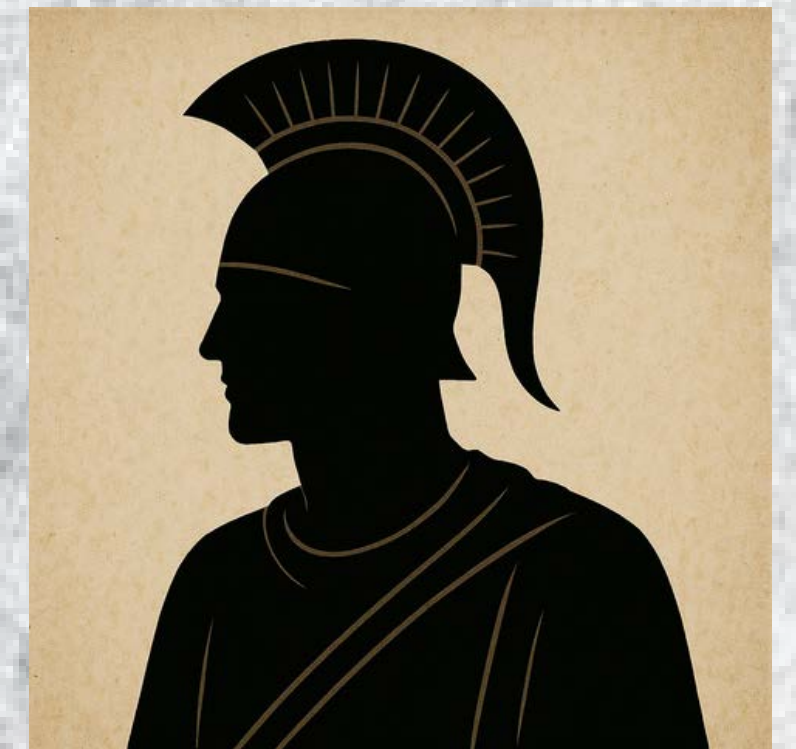
Stirpe: Stygar (inviati del Nekromenos)

Descrittori: Tiranno, Orgoglioso, Pragmatico

Ruolo pubblico: Guardiano della Fede

*"La Fede non si chiede,
si impone!"*

Quando il Nekromenos ha ordinato di creare una delegazione per le Genti Brune, il Culto di Zathra ha immediatamente temuto per la purezza dei fedeli. Per loro fortuna, possono contare su Valth. Cresciuto come pupillo di un khaetar consacrato nella fede, Valth ha sviluppato una visione quasi manichea del suo credo, riducendo ogni altra potenza celeste a una mera superstizione da epurare ed estirpare prima che metta radici. Nominato Sethar, ovvero consigliere spirituale di un khaetar, tende sempre ad imporre il volere del proprio credo con forza e col pugno di ferro, persino nei fragili accordi che stanno iniziando a venir stretti al di là del confine. A Valth non interessa dell'alleanza, né delle Genti Brune: per lui, ogni cosa dev'essere pronta per essere sacrificata alla causa degli Avi.



STY08. *Thalara* (*Thalaric*)

La Strega del Kharyt

Stirpe: *Stygar* (inviati del *Nekromenos*)

Descrittori: *Spirituale, Introversa, Fatalista*

Ruolo pubblico: *Strega*

*"Il Fiume Eterno scorre dalla foce alla sorgente;
così la vostra fine è già contenuta nel vostro inizio."*

Thalara sa che nelle gelide e sempiterno acque del Kharyt è contenuta la risposta ad ogni domanda. Ogni desiderio, ogni segreto, ogni cosa può essere trovata se si ha il coraggio di immergersi nello scorrere del Fiume Eterno, eppure il Culto di Zathra impedisce a chiunque di mettere le mani su quelle informazioni, poiché esse sono un segreto degli Avi. Allora è Thalara a farlo al posto loro, e per chiunque sia disposto a pagare. Nessuno sa davvero se le sue visioni, i suoi malefici e le sue azioni siano davvero il frutto di un atto sacrilego, eppure funzionano. Quando la Strega immerge le sue mani, le correnti del Kharyt mutano, e con esse il Fato che vanno a toccare. Si dice che la Strega possa persino spezzare il Ciclo della Rinascita e far ascendere i mortali come Avi al fianco di Zathra, ma queste voci sono taciute nel ferro del Culto del Dio Bifronte. Eppure, per ora, nemmeno i sacerdoti sembrano aver intenzione di muoversi contro di lei.



STY 09. Sigrid (Sigurd)

La Voce del Mare del Caos

Stirpe: Stygar (inviati del Nekromenos)

Descrittori: Radicale, Volitivo, Empatico

Ruolo pubblico: Predicatrice di Frontiera

*"Zathra non ci vuole servi,
ma Avi pronti a reclamare il trono del mondo che muore."*

Un tempo nobile di Askal, ha rinunciato ai suoi titoli per portare il messaggio del Dio Bifronte oltre le foreste. La sua volontà radicale la spinge a proteggere chi possiede il Sangue dei Perduti, vedendo nella loro discendenza dei potenziali alleati per spezzare le catene imposte dalle Eumenidi. È dotata di una profonda empatia che le permette di comprendere la sofferenza dei profughi, ma non esita a guidare coloro che la ascoltano verso azioni estreme, se crede che questo appagherà la volontà di Zathra e garantirà loro un posto nell'eternità. Per la sua posizione così radicale non è ben vista dal Culto, che la considera una fedele troppo zelante. Sigrid accetta la sua marginalizzazione da parte dei sacerdoti ordinati ma ha stranamente trovato orecchi pronte ad ascoltarla tra i diplomatici scelti dal Nekromenos.



STY10. Myra (Myrek)

La Cercatrice dell'Albero della Vita

Stirpe: Stygar (inviati del Nekromenos)

Descrittori: Ascetica, Idealista, Indomita

Ruolo pubblico: Eremita e Pellegrina

*"Il corpo ha fame,
ma l'anima si nutre solo del silenzio
che precede il risveglio degli Avi."*

Ha abbandonato le sicurezze delle pianure settentrionali per cercare tracce dell'Albero della Vita nelle terre calde. Vive una vita di estrema privazione, convinta che solo attraverso l'ascesi si possa ottenere il potere di influenzare il mondo fisico dopo la morte. Il suo idealismo la spinge a proteggere i deboli dai poteri oscuri della Stirpe di Uroboro così come dalla voracità dei Daimon e dall'intransigenza delle Eumenidi, usando le sue arti non per desiderio di dominio, ma per preservare l'equilibrio tra i vivi e i morti. La sua voce è considerata autorevole da coloro che hanno aperto la via verso le Genti Brune, che ritengono la sua propensione al dialogo con coloro che non appartengono ad Astygar come un prezioso dono da utilizzare per rinsaldare i ponti che vanno costruendo.



I PRESCELTI DAL DESTINO

I “Figli di Akrites”, bambini e bambine nate a seguito della profezia del saggio Minos e che portano sulle spalle tutto il peso di quelle parole. Tra loro si nasconde il Campione Eterno, il Compagno che lo condurrà alla realizzazione del proprio destino e il Traditore che cercherà di ostacolarlo. Il loro sangue è una commistione di diverse Stirpi ma tutti i loro genitori in qualche modo hanno nel proprio retaggio l’Uroboro e l’ascendenza al popolo dei Perduti, e questo li rende pericolosi e, per alcuni, degli eretici. Per garantire che l’arroganza e il delirio di onnipotenza Athamay non attecchisca mai in loro, dunque, è stato deciso che venissero addestrati in modo ferreo. Al dodicesimo anno di età sono stati inviati a Kallidora affinché apprendessero i rudimenti del combattimento, e al compimento della maggiore età sono stati obbligati a confrontarsi con la tradizione della Krypteia, una antica usanza Makrinea che impone la vita in clandestinità per due anni, nei quali i candidati non possono avere rapporti con nessuno se non con i loro stessi compagni di educazione.

PRSoI. Atreo (Atrea)

Gli occhi spalancati sul futuro

Stirpe: Makrinei

Casata: Kalokyros / Hakamas

Descrittori: Testardo, Sognatore, Innovatore

Ruolo pubblico: Prescelto

Figlio di stirpe Makrineia purissima, i suoi natali affondano nelle Casate Kalokyros, da dove proviene la madre Forthymias, e Hakamas, da dove origina il padre Tiastes. Sebbene i primi anni siano passati nella rigida disciplina dei precettori selezionati con cura per lui, al compimento del dodicesimo anno di età è stato consegnato a Kallidora per imparare i rudimenti del combattimento, assieme agli altri due “figli” di Akrites. Dei tre compagni, è il più propenso al pensiero strategico e all’analisi critica, un dono appreso tanto dal padre quanto dalla madre. Rifugge la fascinazione per il misticismo, non per paura ma per orgoglio: ritiene infatti che la strada delle forze invisibili sia una scorciatoia offerta ai mortali per ingannarli al fine di non farli mai fiorire nel loro pieno potenziale. Nel futuro intravede una terra senza dei e demoni, solo la più pura delle volontà umane.

*“Il futuro appartiene a quelli
che si preparano ad esso oggi”*



PRSo2. Vuk (Venka)

Le mani levate al cielo

Stirpe: Sheratan / Makrinei

Clan e Casata: Rusyns / Hakamas

Descrittori: Consapevole, Empatico, Indomito

Ruolo pubblico: Prescelto

Nato dal patto stipulato ad Akrites ormai venti anni orsono, il suo destino cammina parallelamente con il popolo della Madre Radka e quello del padre Ikarione. Fin dalla tenerà età è stato chiaro quanto la sua mente propendesse verso la comprensione di un creato che si fa ogni giorno che passa più ostile. Capace di dissertare tanto coi Goeti di paterna ascendenza che con le Madri infuse della benedizione delle Eumenidi, il suo pensiero e la filosofia che propugna danzano pericolosamente sul bordo tagliente dell'eresia, senza però rischiare mai di ferirsi con quella lama. Forse è anche per questo che le malelingue ritengono che l'affidamento alle cure di Kallidora non sia volto all'apprendimento delle arti della guerra, ma all'allontanamento da idee pericolose che possano mettere in una posizione scomoda i suoi congiunti. Trova da sempre disgustoso lo spargimento di sangue e lo spreco di vite umane, ma non per questo la sua mano si ritrae dall'impugnare la lancia e la spada.

*“A volte i non credenti
sono più vicini a noi di tanti finti devoti.”*



PRSo3. Zahir (Zahira)

Gli invisibili passi sulla sabbia

Stirpe: Al-Qaladhar / Makrinei

Casata: (formalmente) Kalokyros

Descrittori: Accomodante, Diplomatico, Cosmopolita

Ruolo pubblico: Prescelto

Il suo destino è il più misterioso tra quello dei cosiddetti “Figli di Akrites”. Cresciuto tra i veli e le spezie della Carovana di Harira, al compimento del dodicesimo anno di età ha raggiunto i suoi coetanei presso Kallidora affinché apprendesse le basi del combattimento, ma da allora il suo destino è incerto. C'è chi dice che il sangue corrotto del padre Berakos sia fiorito in lui contaminando la sua mente ed il suo corpo, mentre altri giurano che la madre Esmeralda ne abbia plasmato il Fato affinché potesse sfuggire alla profezia del saggio Minos. Del suo futuro solo i suoi stessi compagni e la sua Maestra conoscono qualcosa con più certezza, sebbene l'Impero di Al-Qaladhar guardi a lui ed al suo ruolo nel mondo con apprensione e attenzione particolari. Voci di corridoio vogliono che il Padisharna stesso desideri accertarsi della sua fedeltà all'Impero Splendente, e che sia disposto a pagare tale impegno a peso d'oro.

*“Il deserto è un naturale prolungamento
del silenzio interiore del corpo.”*

