



HEREDES

I Canti della Catastrofe

CANTO I

TEASER PERSONAGGI

INTRODUZIONE

Benvenuti in **Heredes**, i Canti della Catastrofe, il Larp Sword&Sorcery curato da WhLive e GrvItalia che avrà inizio con questo “Canto I” 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 I. 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 completamento 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

Gruppi di gioco

Makrinei



Hakamas

Kolokyros

Dalasseno

Sheratan



Vlacks

Kitai

Rusyns



Stranieri

Viaggiatori

Saltimbanchi

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 Daemon, potenti entità nate dal Caos Primordiale che influenzano il mondo attraverso i Patti che stipulano con i mortali. I Daemon, 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 Daemon, 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 baccanali, 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.

LA CASATA HAKAMAS

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.

MAK01. Euristeo (Euristea)

Il giovane delegato

Casata: Hakamas

Descrittori: Orgoglioso, Pragmatico, Cosmopolita

Ruolo Pubblico: Politico

Citazione: "La libertà è, nella filosofia, la ragione; nell'arte, l'ispirazione; nella politica, il diritto"

Euristeo ha combattuto a lungo la strenua resistenza posta dal popolo makrinese 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 demoni 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 giovane 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 il giovane non ha speso tempo nello smentire queste voci.

MAK02. Helion (Helinys)

Occhi di brace

Casata: Hakamas

Descrittori: Testardo, Sognatore, Pragmatico

Ruolo Pubblico: Maestro del Conio

Citazione: "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.

MAK03. *Tiastes (Tiastias)*

Il giovane archivista

Casata: *Hakamas*

Descrittori: *Periglioso, Introverso, Innovatore*

Ruolo Pubblico: *Archivista*

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

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?

MAK04. *Cliteneo (Clitenea)*

Il vecchio oplita

Casata: *Hakamas*

Descrittori: *Orgoglioso, Disincantato, Indomito*

Ruolo Pubblico: *Veterano di Guerra*

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

Cliteneo 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 durante questa festa del raccolto 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 Cliteneo ha ancora tempo per ottenere la sua buona morte.

MAK05. Alexandros (Alexandra)

Benedetto dalla tempesta

Casata: Hakamas

Descrittori: Sbadato, Estroverso, Tiranno

Ruolo Pubblico: Oracolo

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

Proveniente da un villaggio isolato vicino ai confini, è cresciuto ascoltando antiche leggende sul Chaos e sui Daemon. 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 Daemon, 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.

MAK06. Ikarione (Melite)

Lo sposo raggianti

Casata: Hakamas

Descrittori: Edonista, Idealista, Protezionista

Ruolo Pubblico: Lo Sposo

Citazione: *"Certo, sono fortunato a sposarla, ma è molto più fortunata lei a sposare me!"*

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.

MAK07. Eudokia (Damokles)

Regina folle

Casata: Hakamas

Descrittori: Emotiva, Estroversa, Tiranna

Ruolo Pubblico: Visionaria

Citazione: "La corona spetta a me! Io sono la Regina!"

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!

MAK08. Theodosia (Theodosia)

Il maestro di spada

Casata: Hakamas

Descrittori: Ascetico, Disincantato, Tradizionalista

Ruolo Pubblico: Soldato

Citazione: "Anche un maestro non è più niente quando non ha con sé la sua spada."

Durante il conflitto che ha visto il suo popolo sconfitto, 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 e adesso le armi riposano nei foderi mentre ci si appresta a danzare e a cantare in onore dei conquistatori. In cuor suo il consunto soldato sa bene che questa è la via che ha messo fine allo sgorgare di sangue innocente, ma per chi ha sempre vissuto attraverso la spada, 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

Casata: Hakamas

Descrittori: Edonista, Subdolo, Innovatore

Ruolo Pubblico: Visionaria

Citazione: "Sì, la forma è tutto. È il segreto della vita."

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 giorno di festa, uno di quelli che il cerimoniere conosce fin troppo bene. 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 prosperità ritrovata o almeno questo è ciò che Spiros vuole che tutti i convenuti ai festeggiamenti 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.

MAK10. Tolomeo (Tolomea)

Il custode del segreto

Casata: Hakamas

Descrittori: Egoista, Subdolo, Materiale

Ruolo Pubblico: Consigliere

Citazione: "Ogni mossa è un rischio calcolato, ogni sorriso una promessa vuota. Il potere non si conquista solo con la forza"

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.

LA CASATA KALOKYROS

La casata Kalokyros è stata l'ultima ad abbassare le armi nei confronti dell'Orda Sheratan. I suoi opliti si sono battuti fino all'ultimo e molti di loro, quando è stata stabilita la prima tregua, hanno preferito togliersi la vita piuttosto che cedere al disonore della resa. Questo spirito indomito è ancora forte nella casata e c'è chi pensa che la loro partecipazione alle celebrazioni sia il preludio di grossi guai.

MAK11. Athanasios (Athanasia)

Il figlio della selva

Casata: Kalokyros

Descrittori: Testardo, Violento, Fatalista

Ruolo Pubblico: Guardiacaccia

Citazione: *“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 (Argonea)

Sussurro degli eoni

Casata: Kalokyros

Descrittori: Sbadato, Idealista, Innovatore

Ruolo Pubblico: Filosofo

Citazione: *“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 Makrinese, 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

Casata: *Kalokyros*

Descrittori: *Testardo, Guerrafondaio, Idealista*

Ruolo Pubblico: *Signore della Guerra*

Citazione: *“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 corpo 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

Casata: *Kalokyros*

Descrittori: *Consapevole, Idealista, Innovatore*

Ruolo Pubblico: *Stratega*

Citazione: *“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. Cresciuto studiando il pensiero di filosofi, generali e sovrani del passato, Vasile era ritenuto più che altro un sapiente pieno di teorie innovative sull’arte militare che non avrebbero mai avuto successo. Come gli Sheratan hanno però appreso sulla loro pelle, la verità era un’altra. Durante la guerra, Vasile ha conquistato vittoria su vittoria, con tattiche nuove e ardite che hanno sorpreso il nemico e ribaltato situazioni disperate in più di un’occasione. Tuttavia, in un’ultima, drammatica battaglia Vasile venne meno alla sua dottrina, affidandosi alla tradizione e sottovalutando il nemico. La sua catastrofica sconfitta è stata la sua rovina e ora che la guerra è finita lo stratega sa che non ci saranno molte occasioni di riscattarsi. Eppure, in cuor suo, Vasile ha imparato che c’è sempre un modo per vincere ancora. E forse, chissà, questo modo risiede nelle antiche leggende di cui ha sentito parlare.

MAK15. *Euthymios (Euthymias)*

Senza terra

Casata: *Kalokyros*

Descrittori: *Egoista, Sognatore, Tiranno*

Ruolo Pubblico: *Ex Komes*

Citazione: *“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 del nuovo Re. 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

Casata: *Kalokyros*

Descrittori: *Orgoglioso, Violento, Radicale*

Ruolo Pubblico: *Campione della Casata*

Citazione: *“Parli di pace perché sei vecchio e tremante. Ma il mio sangue ribolle, e l'acciaio non si cura delle parole!”*

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 numero unsi conti da saldare e qualche rimpianto. Ha servito come soldato, mercenario e guardia del corpo fino ad attrarre l'attenzione degli anziani dei Kalokyros. Hanno bisogno di lui! Deboli cortigiani, 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.

MAK17. Berakos (Berakas)

La voce dei Daemon

Casata: Kalokyros

Descrittori: Edonista, Empatico, Tradizionalista

Ruolo Pubblico: Sacerdote

Citazione: “Per ascoltare la voce dei Daemon 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 Daemon. 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. Forthymios (Forthymias)

Gli attenti occhi della casata

Casata: Kalokyros

Descrittori: Testardo, Pragmatico, Protezionista

Ruolo Pubblico: Fiduciario della Casata

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

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.

MAK19. Scione (Scione)

Il sussurro di velluto

Casata: Kalokyros

Descrittori: Edonista, Empatico, Tradizionalista

Ruolo Pubblico: Cortigiano

Citazione: “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 (Ourania)

Gli attenti occhi della casata

Casata: Kalokyros

Descrittori: Accomodante, Volitivo, Ottimista

Ruolo Pubblico: Lanista

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

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.

LA CASATA DALASSENSO

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.

MAK21. Theodoro (Theodora)

La voce indomabile

Casata: Dalasseno

Descrittori: Razionale, Pragmatico, Indomito

Ruolo Pubblico: Ambasciatore

Citazione: "Non c'è catena abbastanza forte né potere abbastanza grande da soffocare una voce che mira a farsi sentire."

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.

MAK22. Heures (Heuraste)

Colui che indica il cammino con il canto

Casata: Dalasseno

Descrittori: Egoista, Subdolo, Fatalista

Ruolo Pubblico: Filosofo Consigliere

Citazione: "L'uomo è la misura delle cose, la giustizia l'interesse del più forte."

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 Caos le cose emergono, attraverso il Mare si muovono e vivono e al Mare tornano alla morte. Nel tentativo di strutturare la società, i Makrinesi 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.

MAK23. Kleonides (Kleonida)

Il perverso

Casata: Dalasseno

Descrittori: Edonista, Violento, Cosmopolita

Ruolo Pubblico: Mecenate

Citazione: “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 (Egetia)

Fabbricante di lampi

Casata: Dalasseno

Descrittori: Emotiva, Estroversa, Pessimista

Ruolo Pubblico: Artigiana Creatrice d’Archi

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

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?

MAK25. Socrates (Socrata)

Il prescelto del Chaos

Casata: *Dalasseno*

Descrittori: *Consapevole, Estroverso, Radicale*

Ruolo Pubblico: *Araldo*

Citazione: *“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.



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 Grande Madre 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 Daemon che lo abitano

IL CLAN VLACKS

Il Clan Vlacks è la mente dell'Orda Sheratan. Disciplinati e irregimentati, sono capaci di dirigere l'innata ferocia della loro natura per ottenere i risultati migliori per la loro gente. Sono loro che hanno negoziato la tregua e il successivo matrimonio con la stirpe makrinea e hanno tutto l'interesse a che le cose vadano come pianificato dalla loro strategia

SHE01. Vesna ♀

Il pilastro della legge

Casata: Vlacks

Descrittori: Razionale, Diplomatico, Spirituale

Ruolo Pubblico: Madre del Clan

Citazione: "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.

SHE02. Vojmir ♂

Il poeta guerriero

Casata: Vlacks

Descrittori: Periglioso, Estroverso, Pessimista

Ruolo Pubblico: Custode

Citazione: "Dentro ogni persona che invecchia c'è una persona più giovane che si sta chiedendo cosa stia succedendo."

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

SHE03. *Rekislav (Rekislava)*

Triste bufera

Casata: *Vlackš*

Descrittori: *Edonista, Guerrafondaio, Innovatore*

Ruolo Pubblico: *Guardia*

Citazione: *“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.

SHE04. *Algirdas (Rasa)*

Il maledetto

Casata: *Vlackš*

Descrittori: *Testardo, Disincantato, Indomito*

Ruolo Pubblico: *Guardia*

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

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?

SHE05. Dvagor (Dvaga)

La saggezza amara

Casata: *Vlackš*

Descrittori: *Consapevole, Onesto, Pessimista*

Ruolo Pubblico: *Cantastorie*

Citazione: *“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 e dalla sofferenza che hanno contraddistinto gli ultimi anni. È stato molto sollevato dal repentino giungere ad una pace fra Sheratan e Makrinei, ma è abbastanza smaliziato da comprendere che le basi di questa pace sono molto effimere e che tutto può saltare con grande facilità. Per questo è qui... da un lato, questo evento è una grande storia che vuole testimoniare e tramandare, e di certo sarà facile fare qualche soldo con la sua arte; dall'altro, spera di avere ancora qualche voce in capitolo per il suo clan, e desidera adoperarsi perché la brama di scontro tra le stirpi non prevalga.

SHE06. Ludal (Ludala)

L'ambizioso cacciatore

Casata: *Vlackš*

Descrittori: *Umile, Estroverso, Ottimista*

Ruolo Pubblico: *Cacciatore*

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

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

SHE07. Naren (Narena)

Il profeta stanco

Casata: *Vlackŝ*

Descrittori: *Altruista, Subdolo, Fatalista*

Ruolo Pubblico: *Profeta*

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

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.

SHE08. Vladimir (Vladimira)

Il guardiano della memoria

Casata: *Vlackŝ*

Descrittori: *Ascetico, Onesto, Moderato*

Ruolo Pubblico: *Cronista*

Citazione: *“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 spartana 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

IL CLAN KITAI

Il clan Kitai è l'élite della forza militare dell'Orda. La competenza dei suoi uomini e delle sue donne sul campo di battaglia è seconda solo alla loro ferocia e al loro desiderio di gloria. Questo tuttavia non fa di loro dei semplici bruti assetati di sangue. Nelle loro tende, attorno al fuoco, si discute di come portare nuovi popoli e nuovi territori sotto il vessillo Sheratan, guardando a sud come un'opportunità unica di contenere i danni del Cataclisma. Un giorno il sole sorgerà e tramonterà su un'unica nazione Sheratan.

SHE09. Radmila ♀

La forgia della guerra

Casata: *Kitai*

Descrittori: *Perigliosa, Guerrafondaia, Radicale*

Ruolo Pubblico: *Madre del Clan*

Citazione: *“È nel fuoco della battaglia che si forgiavano i destini più forti!”*

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.

SHE10. Branimir ♂

L'oppresso in cerca di rivalsa

Casata: *Kitai*

Descrittori: *Umile, Sognatore, Innovatore*

Ruolo Pubblico: *Custode*

Citazione: *“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”*

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 accettato 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.

SHE11. Bohdan (Bohdana)

Il giudice silente

Casata: Kitai

Descrittori: Fiero, Risoluto, Leale

Ruolo Pubblico: Guardia

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

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.

SHE12. Miloslav (Miloslava)

Il predatore notturno

Casata: Kitai

Descrittori: Guardingo, Silenzioso, Determinato

Ruolo Pubblico: Guardia

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

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. Miloslav 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?

SHE13. Konjarina (Konjar)

La Calcaterra

Casata: *Kitai*

Descrittori: *Calma, Disincantata, Materiale*

Ruolo Pubblico: *Allevatrice di Cavalli*

Citazione: *“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

Casata: *Kitai*

Descrittori: *Orgoglioso, Violento, Radicale*

Ruolo Pubblico: *Guerriero*

Citazione: *“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 in un’imboscata degli scaltri Makrinei. 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

Casata: *Kitai*

Descrittori: *Perigliosa, Onesta, Indomita*

Ruolo Pubblico: *Custode dei segreti dell'acciaio*

Citazione: *“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

Casata: *Kitai*

Descrittori: *Egoista, Disincantato, Materiale*

Ruolo Pubblico: *Mercenario straniero*

Citazione: *“Il denaro non ha odore.”*

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.

SHE17. Tagliola (Tagliola)

La mangiatrice di uomini

Casata: *Kitai*

Descrittori: *Ascetico, Violento, Spiritualista*

Ruolo Pubblico: *Cacciatrice di teste*

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

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 giugolare di qualche malcapitato.



IL CLAN RUSYNS

Il clan Rusyns vede nell'attaccamento alle tradizioni tribali del popolo Sheratan un atteggiamento morboso e datato. Composto dalle menti più impetuose e innovative dell'Orda, il clan desidera apportare un cambiamento duraturo, lasciando il proprio segno nella storia e cambiando o abolendo quelle consuetudini che non hanno più ragione di esistere. Un futuro di armonia e cambiamento che potrebbe condurre anche alla fine del Cataclisma.

SHE18. Divna ♀

La pietà che non ammette rinunce

Casata: Rusyns

Descrittori: Umile, Volitiva, Innovatrice

Ruolo Pubblico: Madre del Clan

Citazione: "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

Casata: Rusyns

Descrittori: Ascetico, Pragmatico, Cosmopolita

Ruolo Pubblico: Custode

Citazione: "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)

Il distruttore di ponti

Casata: *Rusyns*

Descrittori: *Violento, Inquieto, Possente*

Ruolo Pubblico: *Guardia*

Citazione: *“Le parole costruiscono ponti. I magli li abbattono.”*

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?

SHE21. Zoran (Zorana)

L'araldo della tempesta

Casata: *Rusyns*

Descrittori: *Veloce, Ambizioso, Inquieto*

Ruolo Pubblico: *Guardia*

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

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?

SHE22. *Danka (Danek)*

La giudice impertinente

Casata: *Rusyns*

Descrittori: *Consapevole, Volitivo, Innovatore*

Ruolo Pubblico: *Buffone*

Citazione: *“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, Danka 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 Vlacks 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. *Drogan (Dragan)*

Il custode delle radici spezzate

Casata: *Rusyns*

Descrittori: *Altruista, Diplomatico, Spirituale*

Ruolo Pubblico: *Guaritore*

Citazione: *“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, Drogan 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. Drogan 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 (Radomir)

La sposa riluttante

Casata: Rusyns

Descrittori: Orgogliosa, Violenta, Tradizionalista

Ruolo Pubblico: La Sposa

Citazione: "Non ho alcuna intenzione di sposarmi, men che mai con quello lì!"

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.

SHE25. Born (Borna)

L'agitatore di folle

Casata: Rusyns

Descrittori: Consapevole, Violento, Materiale

Ruolo Pubblico: Vagabondo

Citazione: "La rivoluzione non è il potere, è la trasformazione del potere."

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 fanno accendere nelle menti degli Sheratan il sogno di un futuro differente, in cui esista un luogo da chiamare per sempre casa.

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.

MERCANTI E DIGNITARI

Il cuore pulsante della Carovana di Harira sono i commerci ed è per questo motivo che diversi mercanti viaggiano con essa, dispensando merci di ogni tipo. Possono essere oggetti rari e preziosi, segreti antichi e dimenticati e persino esseri umani, trattati a volte al pari di animali. Qualunque sia la merce che state cercando, nella Carovana c'è qualcuno che può vendervela, ma sempre a fronte di un prezzo adeguato.

STRO1. *La Sfregiata (Lo Sfregiato)*

Il prezzo dell'oro

Descrittori: Periglioso, Sognatore, Spirituale

Ruolo Pubblico: Mercante di tesori antichi

Citazione: "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 (Yasira)*

Il mercante delle meraviglie

Descrittori: Accomodante, Estroverso, Ottimista

Ruolo Pubblico: Mercante di Cianfrusaglie

Citazione: "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. Amara (Rhyad)

L'aspide di Zadashar

Descrittori: Calmo, Violento, Materiale

Ruolo Pubblico: Guardia del Corpo

Citazione: "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

Descrittori: Calmo, Estroverso, Innovatore

Ruolo Pubblico: Mercante e "Runologo"

Citazione: "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. O con sé stesso, come in questa occasione dove ha visto che la Festa del Raccolto porterà grandi novità, soprattutto alla sua fortuna.

STRO5. Danko (Esma)

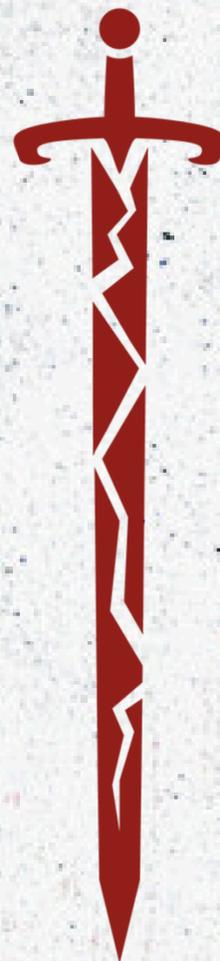
Principe e demone

Descrittori: *Emotivo, Subdolo, Cosmopolita*

Ruolo Pubblico: *Ospite Prestigioso*

Citazione: *“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.



SALTIMBANCHI E ARTISTI

Se i mercanti permettono alla Carovana di Harira di continuare a muoversi, i suoi Saltimbanchi e i suoi Artisti fanno sì che al suo arrivo ogni uomo e donna sano di mente desideri venire a vederla. La variopinta parata che si presenta ai loro occhi li stupisce sempre, poiché non è solo il faceto a nascondersi tra i carri di questa strana processione. Filosofi, eruditi e persino millantati stregoni si nascondono tra le file dei giocolieri e dei fachiri, sussurrando le proprie verità per chi saprà ascoltare e pagare pegno.

STRO6. *Cherno (Cherna)*

Lo stregone pallido

Descrittori: *Egoista, Subdolo, Spirituale*

Ruolo Pubblico: *Saltimbanco e Artista*

Citazione: *“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

Descrittori: *Accomodate, Subdolo, Moderato*

Ruolo Pubblico: *Saltimbanco e Artista*

Citazione: *“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.

STR08. Artotrògo (Artotroga)

Il drammaturgo dissoluto

Descrittori: *Orgoglioso, Subdolo, Cosmopolita*

Ruolo Pubblico: *Drammaturgo*

Citazione: *“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.

STR09. Django (Djana)

Il funambolo delle ombre

Descrittori: *Carismatico, Ingannevole, Istrionico*

Ruolo Pubblico: *Saltimbanco e Artista*

Citazione: *“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. Durante la Festa del Raccolto, le sue esibizioni attirano nobili e plebei, ma è un'antica reliquia in mostra presso i Kitai a catturare 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?

STR10. Esmeralda (Smeraldo)

Il narratore inquieto

Descrittori: *Enigmatico, Affascinante, Audace*

Ruolo Pubblico: *Saltimbanco e Artista*

Citazione: *“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.

