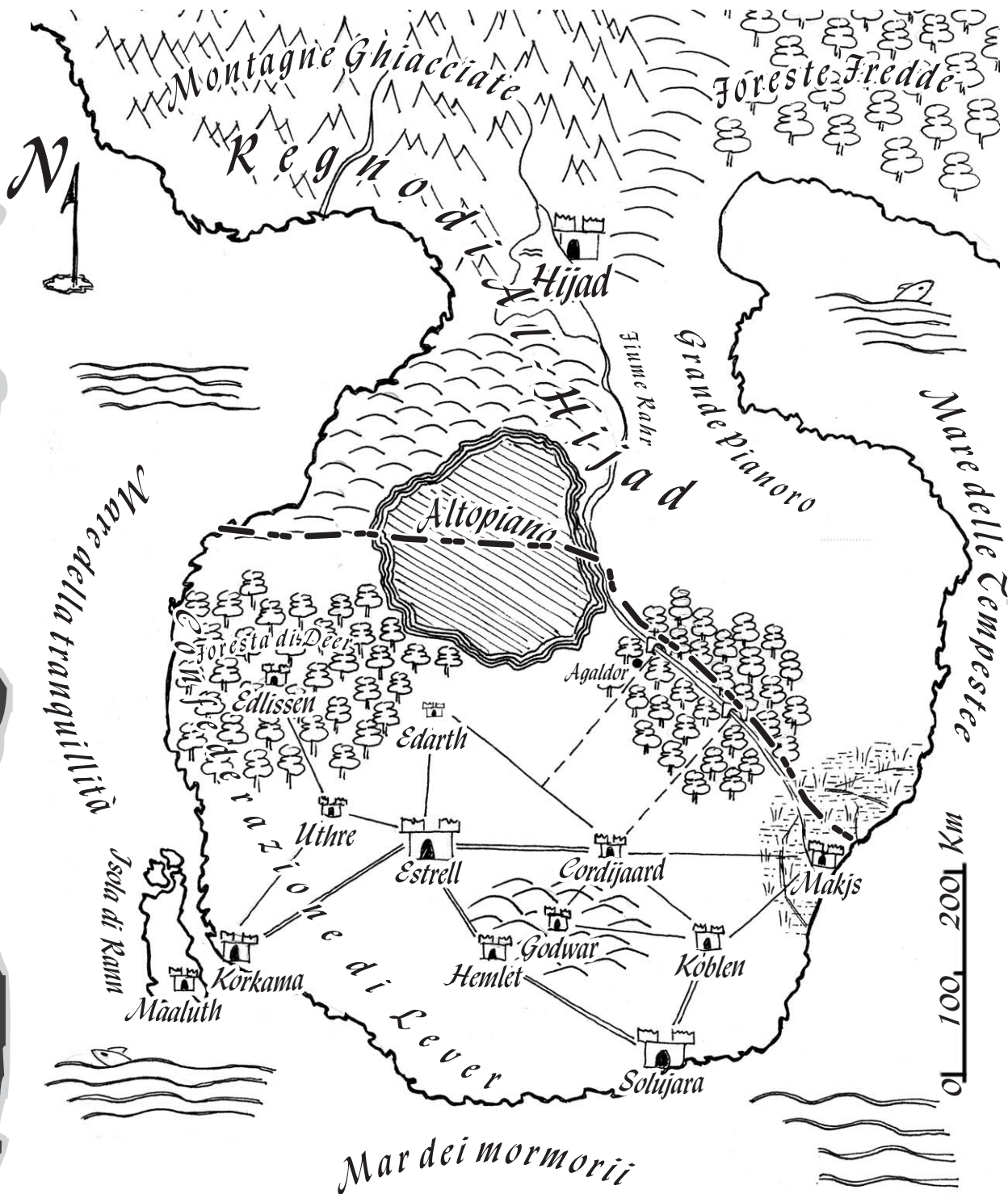


Il Continente di Dart-Nolcos



- | | | | | | | | |
|--|-------------------|--|----------|--|--------|--|--------|
| | Strade Principali | | Sentieri | | Città | | Paludi |
| | Strade | | Confine | | Boschi | | Ponti |

Il continente di Dart-Nolcos nelle sue leggende

Queste leggende rappresentano la tradizione popolare della Confederazione di Lever, situata nella parte sud di Dart-Nolcos, e ogni suo abitante le sente dagli aedi e dai cantori fin da quando era bambino.

Dal *CXXXVII Sermone* di Olvarth Krambejer, cap 22 I

“... e fu così che il Reame piombò nel caos. Nulla fu più come prima. Morto l'**Ultimo Re**, la linea degli Iskrandui fu spezzata. Con i secoli si perse quasi ogni traccia del sapere e della potenza dei nostri padri e, ovunque, ahimè, i capi e i maggiorenti iniziarono a lottare per il potere, contendendosi le briciole dell'antica gloria della nostra gente. Sapienti, dinasti e perfino sacerdoti cercarono di imporsi sul popolo, e gli uni sugli altri. Per intere generazioni il Reame non conobbe altro che violenza e follia: erano i cosiddetti **anni del caos**. Ma, come spesso accade nelle vicende umane, per fortuna Dio ha progressivamente appianato le cose. E anche se la **nave volante** del Re non solca più i nostri cieli, portando speranza e giustizia come accadeva una volta, e anche se tra noi e i nostri cugini del nord non vi è quasi più alcun contatto, in qualche modo la vita ha continuato il suo corso. La terra non è più fertile e rigogliosa come allora, e limitati sono i nostri mezzi, ma è inutile rimpiangere quei tempi... Chissà, forse un giorno l'Unico ci concederà di tornare a sfiorare le vette raggiunte dai nostri avi...

Ma perdonate la piccola divagazione. Tornando all'adulterio...”

Dalle *Storie* di Nassariot, VII, 2

... Ogni sforzo dei cosiddetti **Hetàimin** sarebbe dunque teso a riportare alla luce quanto più possibile dell'antica sapienza dei loro padri, risalendo ai più fulgidi anni del Regno, e a conservare quel poco che ancora si sa. La loro grande difficoltà sta nel fatto che, a quanto si dice, tutti i grandi maghi di quei tempi morirono nella catastrofica guerra che seguì la morte dell'Ultimo Re, e che in quegli stessi anni furono bruciate o saccheggiate tutte le biblioteche del reame.

Questi dunque i fini attuali della congrega, e tanto basti. Riguardo alla sua nascita, persistono invece due diverse tradizioni. La spiegazione più diffusa, che è suffragata dagli Hetàimin con cui ho parlato, è che, già nei primi anni del caos, sette giovani maghi iniziarono autonomamente il lavoro di studio e raccolta delle antichità; venuti negli anni a conoscenza del lavoro degli altri, avrebbero deciso semplicemente di unire i loro sforzi, eleggendo a propria sede l'**Agrab-Duhr**, un palazzo costruito molti secoli prima da un potente mago e successivamente abbandonato. Il patrimonio sapienziale della congrega spiegherebbe da sé il potere e il prestigio che essa ha raggiunto. Un'altra tradizione, però, suggerisce che gli Hetàimin non solo esistessero già ai tempi del Regno, ma anche che abbiano avuto un ruolo chiave nella sua caduta. Così facendo si sarebbero liberati dal controllo morale e politico del Re e dei suoi maghi di corte, e avrebbero acquisito con il tempo un indubbio potere politico. Dell'una e dell'altra tradizione non vi è, e forse non vi sarà mai, prova certa; per cui passerò a più certi e savi argomenti.

Dai *Viaggi di Tokin-Alghe-Zun*, XIX, 4

E ne lo cuore de lo detto reame troverebbesi uno **alto piano** excelso et asperrimo, di cui niuno, avendolo visto, poté darmi verace descrittione. Ma intra lo populo sentii più volte che esso luogo infausto fusse, habitato da fiere terribili et immonde; e che sulle soe alte piane starebbevi un arido et gelido deserto, e che su tale inhospitale loco averia imperio un antico et **oscuro domine** che onni die trama contro lo bene de lo reame e de la gente sua, stando in arcano et presidiato palazzo. Multi cavalieri gagliardi e di gran possa averiano tentato di sfidare lo oscuro domine, ma nessuno sarebbevi tornato.

Questo sentii nel lo magnificente et maraviglioso porto de la Splendente Coccama, ma de la veridicità de lo detto racconto io non poterìa giurare

Dagli *Usi dei Popoli Perduti* di Ezear Morath, XII, 2

Nel ricostruire la storia e il ruolo dei Keria-Erendui, o **Portaspada del Re**, mi fu di grande aiuto il mio ospite, un anziano Hetàimin di cui, per sua richiesta, devo tacere il nome. I Keria-Erendui discendevano da dinastie antiche quanto quella regale: si dice infatti che i capostipiti delle loro casate abbiano partecipato alla fondazione del Regno, combattendo a fianco del **Primo Re**, Iskrandur. I Keria-Erendui non erano soltanto i seguaci più leali del re, ma pure i suoi amici più fidati e i consiglieri più ascoltati. L'erede al trono e i rampolli delle casate dei portaspada crescevano insieme, maturando una confidenza e un'amicizia destinata a durare negli anni. Anche dopo l'investitura regale, i portaspada condividevano la mensa del Re, entravano nei suoi alloggi senza bisogno di essere annunciati e potevano parlare e sedersi in sua presenza senza chiederne il permesso. A loro erano affidati gli incarichi più delicati, ed essi amministravano la giustizia e guidavano i soldati in assenza del Re. Pare che nelle antiche leggende alcuni portaspada avessero un ruolo preponderante, tanto da oscurare con le proprie gesta perfino gloria regale. Di certo ricorrono ancora oggi con frequenza nelle saghe popolari, dove spesso appaiono come difensori del Re e suoi rappresentanti. In molte storie portano giustizia al popolo abbattendo il potere di vassalli crudeli e vessatori.

Per decine di generazioni il destino dalla casa degli Iskrandui è stato legato a quello delle casate dei suoi portaspada; fino agli anni del caos, in cui, a quanto pare, anche le linee dei portaspada furono spezzate... Alcuni dicono che un ramo collaterale della linea degli Iskrandui sopravviva nella dinastia dei **Temnastar di Koblen** o in quella degli **Hekranai di Hemlet**, o in entrambe. Personalmente, ma è solo una cauta opinione, può darsi che le due cosiddette "Case Rivali" discendano dai Keria-Erendui.

Dalle *Cronache Nuove* di Amarian Termnut, XIX, 2

E così nella Confederazione di Lever si continua di tanto in tanto a tener **consigli**, per quanto il Re più non vi sia. E pare che a presiedere detti consigli sia il Siniscalco della città di Edarth, città invero piccola e di ridotta forza, la qual cosa può far certo rimpiangere i tempi in cui il Re chiamava a raccolta i vassalli suoi. Sia come sia, di certo vi è che ben di rado i signori della Confederazione s'adunano a tener parlamento; e questo pare un bene, se si conoscono i recenti fatti. Tutti i sapienti del mondo conosciuto sanno bene che, senza un re che disciplini e dirima le lor questioni, i potenti di Lever indulgono spesso in deplorevoli litigi e financo risse, che ben poco s'addicono a uomini di cotanto rango. Pare che pochi anni fa, in occasione dell'ultimo consiglio, i giovani Grembogh Temnastar, munifico Duca di Koblen, e Hamdaar degli Hekranai, riverito Principe di Hemlet, siano infin giunti alle mani, per grande scompiglio (e direi pur disonore) del Consiglio tutto...

Dalle *Storie* di Nassariot, VII, 4

Riguardo invece al **culto dell'Unico**, secondo una tradizione molto accreditata esso sarebbe giunto nel reame pochi decenni prima della caduta dell'Ultimo Re, e molti storici sostengono che, con la sua carica messianica e la sua violenta avversione per i culti preesistenti, avrebbe contribuito a minare le fondamenta del regno. Quel che è certo è che il culto era già molto forte negli anni del caos, e non stupisce che una religione nuova e di quei contenuti abbia prosperato e si sia diffusa in anni così bui e incerti. Stando a quanto scrive Amnastarion il Giovane, in quegli anni i sacerdoti dell'Unico avrebbero anzi attribuito le sciagure che portarono alla fine del regno alla volontà dell'Unico, che avrebbe così cancellato una dinastia pagana. Ma Amnastarion si spinge anche più in là, sostenendo che i sacerdoti dell'Unico potrebbero essere in prima persona responsabili di un **cataclisma** che avrebbe annientato la casa reale e la sua capitale. Tale interpretazione non si addice però a uomini savi, anche perché molti elementi fanno supporre che l'Ultimo Re fosse già convertito alla nuova religione; per cui dissento da Amnastarion, che, come è ben noto, nelle sue Cosmologie parla di mondi in cui la gente spedisce libri attraverso fili di rame o di vetro e costruisce tutto con una specie di bitume.

Geopolitica di Dart-Nolcos

Corre l'Anno del Falco 2818. Nella Confederazione di Lever (nel sud di Dart-Nolcos), da secoli ormai separato dal regno di Al-Hijad (nel nord di Dart-Nolcos), esistono una dozzina di compagini politiche distinte e alquanto eterogenee ma quasi tutte umane. In linea di massima, i poteri forti sono la Chiesa dell'Unico (che è di gran lunga la chiesa più forte), le varie Dinastie di origine guerriera, alcune gilde mercantili e gli Hetàimin, una congrega di maghi che cerca di riscoprire e preservare il più possibile la sapienza degli antichi (solo una parte relativamente esigua dei maghi della regione appartiene a questa confraternita). Il potere di queste forze varia in base alla zona. Il resto del mondo ha sporadici contatti con il continente di Dart-Nolcos solo grazie ai più avventurosi marinai delle città costiere.

Cordijaard

In questa cittadina sorge il maestoso Palazzo-Scuola degli Hetàimin, l'Agrab-Duhr, dove siedono i Sette Maestri che sono al vertice della congrega e dove i maghi che sono ammessi possono consultare gli antichi testi e ascoltare le lezioni dei grandi maghi e studiosi che dimorano nel palazzo. Da qui viene anche governata la città con l'aiuto di amministratori "laici", cioè esterni alla gilda.

Estrell

Questa grande città agricola e artigianale, probabilmente la più popolosa della Confederazione, è retta da un consiglio molto ristretto in cui la quasi totalità dei seggi è occupata da membri della Chiesa, chierici e paladini. Inoltre, il tempio e il paladinato hanno, per consuetudine, il diritto di nominare molti funzionari.

Edarth

Tolta la bella e antica torre di rame che ne adorna il centro, Edarth appare una cittadina agricola dall'aspetto assai poco vitale. A governarla è un consiglio composto dalle piccole famiglie aristocratiche locali, le cui tradizioni militari hanno perso molto smalto, e dai rappresentanti delle più importanti gilde del regno, che comunque la considerano uno scenario di secondaria importanza. Forse proprio per questo la città viene usata come "territorio neutro" per gli incontri dei rappresentanti delle dodici città.

Godwar

Godwar è una cittadina dall'aspetto austero e alquanto tetro ed è capitale del regno dei nani; collocata su una collina ricca di ferro, il suo profilo, da lontano, è dominato dalle immense Keria-Hemastagh, le Fucine del Re, oggi solo in piccola parte funzionanti. La cittadina è nota per la produzione di armi e utensili e per l'estrazione di ferro e argento, ma la sua fortuna declina, anche a causa della concorrenza commerciale e militare di Hemlet. La città è retta in modo quasi democratico: a prendere le decisioni più importanti e a nominare i funzionari è un'assemblea di capifamiglia.

Hemlet

La rocca di Hemlet è una delle più potenti del Sud, e veglia su una città alquanto grande. Il Principe Hamdaar e i suoi antenati, gli Hekranai, ne hanno favorito lo sviluppo artigianale e commerciale, in particolare nel campo della siderurgia e dell'estrazione della torba, che abbonda nelle brughiere circostanti. Pochi anni fa, Hamdaar ha assediato Godwar, e l'avrebbe presa, se non fosse stato per l'intervento militare del Duca di Koblen.

Koblen

Più che una città, Koblen è una roccaforte, al cui esterno sorge una piccola cittadina. L'economia locale è legata alla grande fiera agricola, e in particolare all'allevamento e il commercio di bestiame e di cavalli. Fin dai tempi del regno, la fortezza e la vastissima regione circostante sono governate dalla dinastia dei Temnastar, che ha conservato e anzi ampliato la sua autorità durante gli anni del caos.

Korkama

La Splendida, come viene chiamata da alcuni, è una grande città mercantile posta sul mare. È famosa per i suoi templi, i suoi palazzi e le sue fontane. Quasi tutte le merci che vengono dall'estero passano per il suo gigantesco porto fortificato. A reggere la città è un consiglio eterogeneo, in cui sono rappresentati molti poteri, ma le gilde e le grandi famiglie mercantili esercitano un ruolo preponderante.

Maaluth

Maaluth, posta sull'isola di Rann, è la sorella rivale di Korkama, cui contende con sempre più audacia il controllo delle rotte mercantili. Come Korkama, in teoria è retta da un consiglio composto prevalentemente da gilde e famiglie mercantili, ma da alcuni anni si è di fatto imposta la guida di Demetar Kranlion, Capitano Maggiore della città e suo rappresentante.

Solujara

Cittadina dotata di un porto piacevole e attivo e circondata da famosi vigneti, Soujara si è molto ingrandita dopo la caduta del regno. A reggerla fin dagli anni del caos è una dinastia di Governatori, i Dana, il cui potere è limitato da un Consiglio. Si dice che il capostipite della casata fosse un pirata insidiatosi con la forza.

Uthre

Uthre, di per sé non particolarmente popolosa, sorge ai confini con la Foresta di Deer ed è famosa per le sue perenni sagre e feste: non a caso la città è prevalentemente abitata da halfling. Il governo è basato su un consiglio di rappresentanti eletti ogni 7 anni. Uthre è nota come una città non molto "sicura" dal momento che qui hanno sede varie congregazioni di furfanti che, sebbene non in maniera ufficiale, di fatto detengono il potere cittadino.

Edlissen

Edlissen è da sempre nota come "la città degli Elfi". Situata al centro della grande foresta di Deer, è sempre stata abbastanza isolata e indipendente, anche a causa della difficoltà di collegamenti con il mondo esterno: i pochi viaggiatori che vi sono passati ne parlano però come di un capolavoro assoluto di bellezza e di grazia. La città è retta da un consiglio di anziani, con nomina a vita, scelti tra le principali famiglie nobiliari: l'attuale capo del consiglio è l'elfo Eyvind degli E'Fynn.

Makjs

La cittadina di Makjs sorge nei territori paludosi sulla foce del fiume Rahr. Tecnicamente si trova quasi sul confine con il regno di Al-Hijad, ma tutta la zona paludosa è molto selvaggia, malsana e abitata da creature pericolose, e rappresenta una sorta di zona franca che ha sempre destato politicamente poco interesse. La quasi totalità degli edifici cittadini è in legno e sorge su palafitta. La città è formalmente retta da un governatore eletto ogni 5 anni, ma nella pratica è abbastanza anarchica.