



Il mondo di Krynn (v1.0)



INTRODUZIONE

Questo atlante è frutto di ricerche tra vari siti internet e numerosi manuale della II e III edizione di Dungeons and Dragons. Non vuole assolutamente essere esaustivo e completo ma soltanto dare un'idea sul mondo di Dragonlance in modo che giocatori e master possano farsi un'idea di cosa li aspetta. Per tutti i particolari "tecnici" si rimanda agli appositi manuali.

RINGRAZIAMENTI

Vorrei ringraziare, a nome di tutti i giocatori, Margaret Weis e Tracy Hickman per aver creato il mondo di Krynn e i fantastici personaggi che vi dimorano.

Astinus di Palanthas



LA STORIA DI KRYNN

Era Della Nascita delle Stelle

L'era della Nascita delle Stelle è l'alba del Mondo, l'era in cui le divinità sono giunte e hanno iniziato a creare il Mondo e le Razze che lo popolano. L' Era della Nascita delle Stelle a volte viene chiamata L' Era del Crepuscolo, e ha una durata indeterminata di anni.

Il Mondo era tutto un Caos, da questo emerge il Pensiero e l' Essenza: Il Dio Supremo, che traccia il progetto di un nuovo reame e lo trascrive nel Tobril, il libro che racchiude le verità. Dall' Oltre, il Dio Supremo chiama coloro che lo aiuteranno nella creazione del suo nuovo reame. Due esseri rispondono alla sua chiamata, un fratello e una sorella dagli incredibili poteri, rispettivamente della Luce e delle Tenebre. Il Re e la Regina dei Draghi, Paladine, Il Drago di Platino, e Takhisis, Il Drago di Tutti i Colori e Nessuno, accettano di aiutare il Dio Supremo nella Creazione. Non ancora soddisfatto il Dio Supremo chiamò una terza Divinità, Gilean, il più Grande dei Saggi. Delle tre Divinità, Gilean viene considerato il più degno per custodire il Tobril, egli accettando questo Libro giura di servire l' Equilibrio tra il Bene e il Male per l'eternità. Il Dio Supremo si Allontana per consentire ai tre Dei di plasmare il Mondo. Ognuno di questi Dei chiamano a sé altri Aiuti. Paladine chiama la sua compagna Mishakal, La Dea della Guarigione, Majere il Dio dell'Introspezione e Branchala Il Dio del Canto. Mishakal dà a Paladine due figli: Kiri-Jolith Il Dio della Guerra del Bene e Habbakuk Il Re Pescatore. Takhisis chiama a sé il suo consorte, Sargonnas Il Dio della Vendetta, Hiddukel Il Dio Dell' Avidità e Chemos, Il Signore dei Non-Morti. Takhisis partorisce per Sargonnas una figlia, Zeboim La Regina Del Mare. Gilean evoca Reorx L'Artigiano, e due coppie di compagni: Sirrion della Fiamma e Shinare La Dea della Ricchezza, e Chislev La Dea Della Natura e Zivilyn La Divinità della Saggezza. Reorx dà forma al Grande Globo, separando la Terra dal Mare e la Luce dall' Oscurità, infine il Cielo dalla Terra. Le altre Divinità si occupano di formare Krynn con piante, animali, stagioni e tempo atmosferico. Reorx creò per ordine di Paladine e Takhisis i cinque sovrani del Mondo: I Draghi. Bramando il controllo assoluto del Mondo Takhisis corrompe i cinque Draghi, facendoli diventare Cromatici a sua immagine e somiglianza. Paladine afflitto da ciò che vide, chiede a Reorx di creare cinque Draghi, plasmati con i metalli più belli e preziosi del Mondo. E fu Guerra, nota come la Guerra di Tutti i Draghi, notando la Distruzione che questa guerra provoca, gli Dei si ritirano nell' Oltre, creando la Cupola della Creazione, la Valle Nascosta e l' Abisso, dove possono vivere senza interferire gli uni con gli altri. Da questa Guerra si Innalza al cielo un canto cristallino: le Stelle, create dalla Forgia di Reorx mentre plasmava il Mondo, esse sono vive. Gli Dei affascinati dalle Stelle fanno scoppiare un'altra Guerra, La Guerra di Tutti i Santi, per il dominio del cielo Stellato. Il Dio Supremo ritorna dall' Oltre. In collera per il combattimento, vi pone fine e proclama che ogni Famiglia di Dei potrà offrire dei doni agli Spiriti. Gli Dei del Bene donano agli spiriti dei corpi fisici, per governare e godersi i piaceri del mondo. Gli Dei Del Male maledicono gli Spiriti con debolezza, desiderio e mortalità, affinché si rivolgano a loro per spezzare tali vincoli. Gli Dei della Neutralità offrono agli spiriti il Libero Arbitrio, affinché siano in grado di scegliere da soli il proprio destino. E così nacquero le prime razze: gli elfi, pieni di grazie e prediletti dagli Dei del bene; gli Ogre, forti, potenti, splendidi e crudeli; e gli Umani, sempre spinti dal bisogno di superare i loro limiti. Per suggellare il loro accordo di non darsi più battaglia su Krynn, ogni famiglia di Dei crea un figlio: Solinari il Luminoso, da Paladine e Mishakal; Nuitari L' Oscuro, da Takhisis e Sargonnas; Nuitari la Rossa, dalla mente di Gilean. Queste tre divinità vengono collocate in orbita attorno al mondo, a metà strada tra i regni degli Dei e la Terra. Hiddukel inganna Reorx e fa creare una Gemma che aiuti a garantire la Neutralità del Mondo. In segreto Reorx decide di catturare un frammento del Caos all'interno della Gemma, sperando che questa riesca ad acquisire potere a sufficienza per

mantenere l' Equilibrio. Purtroppo per Reorx tale frammento racchiude l'intera Divinità, la Gemma Grigia sviluppa così una parvenza di volontà propria e un bisogno ossessivo di portare il cambiamento in ogni cosa. Reorx colloca tale Gemma sulla luna Nuitari, nascondendo agli Dei che essa racchiude il Caos. Lunitari, Solinari e Nuitari si accorgono degli immensi poteri che questa sprigiona, quindi la adoperano per portare la Magia nel Mondo.

Era Dei Sogni [9000 PC- 1000 PC]

L' Era Dei Sogni è suddivisa in 3 periodi distinti: La Fondazione, Il Tempo della Luce e il Tempo dei Cavalieri.

La Fondazione [9000 PC – 5000 PC]

Gli Ogre sono i primi a risvegliarsi e reclamano per sé le Montagne, gli Elfi si ritirano nelle Foreste, in cerca di armonia nell' abbraccio della Natura, agli Umani rimangono le pianure, dove crescono selvaggi. Una volta stabiliti gli Ogre schiavizzano gli Umani per costruire la loro possente nazione di pietra fredda, per stabilire l'Ordine. Nel mentre gli Elfi rimangono in disparte nelle loro foreste e si adoperano per proteggersi da eventuali incursioni da parte degli Ogre. Reorx camminando tra gli umani, raduna coloro che sono animati dallo spirito della creazione e li porta nelle Terre del Nord per impartire le Sue conoscenze delle varie forme di Artigianato. Scoppia un tumulto, un Ogre chiamato Igrane, mosso dalla compassione, non riesce ad uccidere uno schiavo umano che aveva disobbedito ai suoi ordini per salvare la figlia di Igrane. Igrane conosce la compassione, gli schiavi lo ricompensano con la fedeltà. Sfortunatamente i suoi Consanguinei quando lo scoprono, dichiarano lui e la sua gente dei traditori, costringendoli al esilio in una remota isola. Da Oggi in poi quell popolo si fa chiamare Irda. Gli Ogre nel mentre diventano sempre più crudeli, cosicché anche il loro aspetto fisico ne risente diventando sempre più brutti. Gli Schiavi umani insorgono e devastano le città degli Ogre, che lentamente cadono in declino. Gli Elfi nel mentre consolidano i propri territori.

Il Tempo della Luce [5000 PC – 2000 PC]

Reorx infastidito dai comportamenti altezzosi dei suoi Eletti li maledice trasformandoli in un popolo di piccole creature animate dal desiderio di creare, ma mai soddisfatte della loro creazione: gli Gnomi. Uno gnomo ingannato da Hiddukel viene spinto a rubare la Gemma Grigia, ma questa riesce a liberarsi e viaggia per il mondo provocando dietro di sé cambiamenti radicali sulla flora e sulla fauna di Krynn. Reorx vedendo tutto ciò incarica gli Gnomi di trovare la Gemma Grigia. Gli Elfi nel mentre indicano il loro primo consiglio elfico: Sinthal-Elish; proclamando come loro capo Silvanos e fondando la prima nazione. Un Sovrano umano di nome Gargath riceve dagli Dei dell' Equilibrio l' opportunità di catturare la Gemma, vincolandola a due Gemme Divine. Gli Gnomi tuttavia esigono la restituzione della Gemma, quindi decidono di assediare la fortezza. Ma si sa che La Gemma Grigia ha strani poteri.. infatti trasforma alcuni Gnomi, quelli che cercano per curiosità la gemma, in kender mentre alcuni altri, quelli che bramano la Gemma, in nani. Silvanos proclama come dimora degli elfi le foreste di Silvanesti, tuttavia queste sono dimora dei Draghi Cromatici, scoppia la Prima Guerra dei Draghi. Le Tre Lune decidono di intervenire donando agli elfi delle pietre per catturare gli spiriti dei draghi : Le 5 Pietre dei Draghi, vincendo così la Guerra. Dopo la Guerra le pietre vengono nascoste sotto i Monti Khalkist. La Gemma Grigia nel mentre si sposta nel Mare sud di Ansalon, trasformando due casati di Silvanesti in elfi del mare: Dargonesti e Dimeresti. I Nani creano il primo regno sotto terra: Kal-Trax. Una nuova razza invade le terre di Krynn : approdano i primi minotauri che vengono subito schiavizzati dai nani di Kal-Trax. Alcuni Nani si dissociano da Kal-Trax per fondare una propria nazione nei Monti Khalist, la nazione prende il nome di Thorin, essi non potranno più ritornare a Kal-Trax perché considerati rinnegati. I Minotauri ribellatisi ai nani fondano dapprima una nazione "Ambeoutin", poi questa si divide in

due regni minori Mithas e Kothas. I Nani di Thorin scoprono le Pietre dei Draghi, diffidenti dalla magia (perché li aveva trasformati da kender a nani), le portano in superficie liberando gli spiriti in essa contenuti. Scoppia la Seconda Guerra dei Draghi, i Draghi liberati, pieni di rancore, attaccano la nazione di Silvanesti. Ma tre maghi disperati ordinano alla Terra di inghiottire i Draghi. La pace è ristabilita ma gli orrori creati da tale guerra tuttavia rimangono, disperati chiedono aiuto alle 3 lune. Solinari, Nuitari e Lunitari sapendo che la Magia circolerà sempre senza controllo decidono di impartire insegnamenti ai tre Maghi: nascono così i 3 Ordini dell'Alta Stregoneria. I Nani si isolano sempre di più in Thorin, mentre i popoli del Ergoth creano una potente alleanza, in seguito fonderanno una vera e propria nazione spingendosi fino ai confini con Silvanesti. Silvanos il re degli elfi muore, suo figlio Sithel prende il comando, ma ha vita breve poiché muore poco dopo la nascita dei suoi figli Sithas e Kith-Kanan. Sithas ripudiando gli umani conduce il popolo alla guerra, ma suo fratello Kith-Kanan riesce a negoziare una tregua. Kith-Kanan vedendo lo spargimento di sangue tra elfi e umani decide di allontanarsi, lo seguono in molti.. Kith-Kanan e parte della sua gente si trasferisce così in una foresta incantata: Qualinesti. Nel frattempo i nani fondano Thorbardin.

Il Tempo dei Cavalieri [2000-1000 PC]

L'impero umano dell' Ergoth e le sue nazioni circostanti prosperano, Kith-Kanan decide così di unire le forze per erigere la fortezza di Pax Tharkas, un monumento dedicato alla Pace. Questo è un periodo buio per l'impero dell' Ergoth, il quale viene governato da re brutali e spietati. Vinas Solamnus un comandante delle truppe Ergothiane si accorge delle ribellioni in atto, prima tenta di soffocarlo ma dopo una attenta riflessione le appoggia. Il Governo dell' Ergoth cade, Vinas diventò Re e fonda un Ordine di Cavalieri: I Cavalieri di Solamnia. Solamnus fonda la città di Palanthis, e fa costruire la Torre del Sommo Chierico all'interno di un passo per Palanthis. Incominciano a delinearsi i confini delle nazioni : Solamnia, Sancrist e Istar. Istar diventa un centro commerciale molto fiorente. La Regina delle Tenebre sta a guardare, ma nel mentre deposita nei terreni le uova dei draghi malvagi, che si schiederanno quando verrà il momento. Scoppia così la terza Guerra dei Draghi, la battaglia infuria specialmente a Solamnia. I Maghi rimasti a guardare per troppo tempo, decidono di riunire un Conclave, radunandosi nella Torre di Palanthis creano i 5 Globi dei Draghi. Questi Globi hanno il potere di comandare i draghi, ma tutto ciò non bastò per vincere la Guerra.. così si fece largo un giovane cavaliere di Solamnia: Huma Dragonbane. Huma si innamora inconsapevolmente di un drago d'argento, Paladine scende nelle terre dei mortali e offre alla coppia una scelta: possono vivere come mortali, lontani dal mondo, o possono aiutare a salvare il mondo da Takhisis. Huma decide così di salvare il mondo, vengono create le prime Dragonlance. Takhisis cade sotto la lancia di Huma e acconsente a lasciare Ansalon assieme ai suoi Draghi. Purtroppo Huma e la sua compagna muoiono per salvare il mondo da Takhisis.

Era della Potenza [1000- 0 PC]

L'Era della Potenza copre l'arco di tempo che va dalla fine della Terza Guerra dei Draghi al Cataclisma, alcuni chiamano questo periodo L' Era Di Istar.

In Questo periodo Istar diventa il centro dei commerci di tutta Ansalon, imponendo le sue rigide regole si trova in conflitto con la nazione dei Kender di Balifor. Dopo anni di iniziative legali e militari, Istar è sconfitta e firma la Tassa dei "Kender", che esenta i kender dal pagamento delle tasse. Istar purtroppo ha problemi anche con la nazione di Silvanesti, infatti alcuni scontri in mare portano al blocco di Istar, che accetta di firmare il Trattato della Spada Rinfoderata. La malvagità striscia nelle terre di Ansalon, Istar affermandosi come centro morale del mondo nomina un Gran Sacerdote. Questo è un periodo di terrore per tutte le nazioni indipendenti, che si trovano in disaccordo con le politiche e gli editti del Gran Sacerdote. Secondo il Gran Sacerdote il Male è un affronto sia agli Dei che ai Mortali, quindi proclama un documento: Virtù Manifesta. Coloro che

vengono giudicati colpevoli delle offese elencate nella sua lista di atti malvagi vengono giustiziati o inviati nell'arena dei Gladiatori, i sacerdoti di Istar incominciano a perdere i loro poteri divini... questo è uno dei primi segni premonitori che lasciano presagire la caduta di Istar. Il Gran Sacerdote aggiunge una clausola alla sua Proclamazione delle Virtù Manifesta, affermando che alcune razze sono malvagie in natura, e devono quindi essere "portate alla Luce" (vendute come schiave) o sterminate. Istar quindi diventa un centro religioso, lo status del clero di Istar giunge al suo apice; i maghi vengono cacciati e considerati sacrileghi, infatti le Torri dell'Alta Stregoneria vengono assediate o distrutte dagli stessi maghi. Le Torri di Daltigoth e Ruins vennero distrutte dai maghi nel momento in cui essi fuggirono via. Per evitare che vengano distrutte anche le altre tre torri, il Gran Sacerdote garantì ai maghi radunati nelle tre torri rimaste di poter traslocare nella Torre di Wayreth senza essere disturbati a patto che essi lasciassero intatte le torri ormai vuote. La Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas viene, però, maledetta da un mago dalle vesti nere che lanciandosi da una finestra si va' ad impalare sul cancello proclamando che "I CANCELLI RIMARRANNO CHIUSI E LE SALE RIMARRANNO VUOTE FINO AL GIORNO IN CUI IL SIGNORE DEL PASSATO E DEL PRESENTE TORNERA' CON IL SUO POTERE". Il Gran Sacerdote vedendo il successo che il suo clero raggiunge in tutto il mondo, inizia a contemplare la sua ascesa al rango di Divinità e proclama un nuovo editto: Editto del Controllo dei Pensieri, secondo cui ogni pensiero malvagio equivale ad un atto malvagio. Tredici segni premonitori vengono inviati dagli Dei in collera per ammonire i popoli condannati, il primo di questi avviene 13 giorni prima del Cataclisma... quando migliaia di chierici scompaiono, soltanto i sacerdoti di pura fede vengono portati via dagli Dei, questa notte venne chiamata come "La Notte del Giudizio". Soltanto un uomo, Lord Soth un Cavaliere della Rosa, ha il potere di fermare il Gran Sacerdote e quindi anche la distruzione del Mondo, ma questi sopraffatto dai suoi vizi viene sviato dalla Regina delle tenebre, viene dunque Maledetto. Il Tredicesimo Giorno il cielo prende Fuoco e dai cieli viene scagliata una Montagna di Fuoco su Istar. L'impatto fa sprofondare la città negli abissi del nuovo mare: Il Mare di Sangue di Istar. I Continenti vengono separati, L'Ergoth viene separato dalla massa centrale formando così due grandi Isole. Le Acque invadono il centro di Ansalon, andando a comporre il mare Nuovo e rubando terreno alle pianure. Al Sud le terre si innalzano e le acque si ritirano, un esempio del disastro è Tarsis detta "La Bella" una città portuale di immensa bellezza, ma che ora sorge lontana dal mare... vittima dei venti caldi del Deserto.

Era della Disperazione [1 – 354 AC]

L'era della Disperazione segue il Primo Cataclisma, per convenzione viene divisa in due grandi periodi : Il Tempo Dell' Oscurità e il Tempo Dei Draghi.

Il Tempo Dell' Oscurità [1 – 331 AC]

Questo primo periodo viene anche chiamato come i Secoli Bui, i Cavalieri di Solamnia vengono perseguitati e uccisi. Le Terre che prima erano rigogliose adesso sono deserti, gli Umani sopravvissuti assieme ai nani di collina esigono di poter entrare a Thorbardin e di accedere alle sue provviste. Scoppia la Guerra denominata come Guerra della Porta dei Nani. Takhisis nel mentre intesse le sue trame, trova il tempio di Istar e lo porta nel Abisso per poterlo usare successivamente come strumento per il suo ritorno al potere. Il Martello dell' Onore viene portato via da Thorbardin da un nano di nome Kharas, un eroe della Guerra della Porta dei Nani. Una profezia sentenza che "un giorno un capo giusto reclamerà il martello e riunirà i thane dei nani". Takhisis porta la pietra della Fondazione del Tempio di Istar nelle terre selvagge di Neraka, con l'intenzione di usarla come portale di collegamento tra il mondo dei mortali e l' Abisso. Proprio nei pressi di Neraka si radunano le forze di Takhisis, fra le quali i draghi malvagi assoggettati dal volere della Regina. Berem un umano trova la pietra della Fondazione, chiamata anche la "Gemma Verde", e la preleva. Takhisis non può più avere il portale di collegamento tra il suo mondo e il mondo dei mortali, quindi ruba le uova ai draghi buoni e li presta ad un giuramento : Il Giuramento dei Draghi, il quale

sancisce che i draghi buoni giurano di non intervenire alla guerra imminente a patto che le loro uova non vengano distrutte. Berem viene cercato in lungo e in largo, ma non viene ancora trovato.

Il Tempo dei Draghi [332 – 354 AC]

Su Ordine della Regina delle Tenebre, i draghi malvagi si alleano con gli ogre e alcuni uomini malvagi che diventano i Signori dei Draghi. Il Male viene attirato a Neraka, tutte le creature malvagie infatti si radunano nei pressi di Neraka a Sanction. Dalla orribile unione dei poteri divini con quelli arcani, viene creata una nuova razza: I Draconici. Gli agenti del male si muovono verso l' Estwilde corrompendo chiunque si trovi sul loro cammino ed inglobandoli nel loro esercito. Sanction viene assediata e controllata diventando il piu' grande porto utilizzato dagli agenti di Takhisis.

L'Iconochronos di Astinus

ERA DELLA NASCITA DELLE STELLE

Il Dio Supremo arrivò dall'Oltre e iniziò a disegnare i piani per la creazione di un nuovo mondo. Egli chiamò dal Caos e due esseri, Paladine e Takhisis, re e regina dei draghi, vennero per creare il mondo. Anche Gilean venne chiamato dal Caos. A Gilean vennero dati i piani della creazione da non mostrare a nessuno. I tre dei chiamarono dall'Oltre gli dei minori perché li aiutassero. Reorx il più grande tra loro, arrivò e distrusse il Caos con il suo martello, e diede forma al mondo. Gli dei crearono la vita e tutte le cose sul pianeta. Takhisis e Paladine allora chiesero a Reorx di creare i draghi a loro somiglianza. Egli lo fece ma Takhisis li corruppe. Paladine pianse per i suoi figli perduti e chiese a Reorx di erigere cinque monumenti ai draghi persi. Paladine ispirò vita in questi monumenti e la Guerra di Tutti i Draghi ebbe inizio. Il mondo fu quasi completamente distrutto e gli dei si ritirarono nei piani per dare a Krynn il tempo per ricostruirsi. Allora loro notarono le stelle, spiriti nel cielo e li catturarono. La Guerra di tutti i Santi, in cui era in gioco il futuro degli Spiriti, ebbe inizio. Il Dio Supremo ritornò dall'Oltre e pose fine alla guerra. Agli Spiriti vennero dati tre doni dagli dei e vennero messi su Krynn così che potessero guidare il mondo. Furono creati gli orchi, gli elfi e gli umani, così come furono create le altre creature magiche a protezione degli esseri ordinari su Krynn. Come pegno per non iniziare mai più una guerra su Krynn, gli dei crearono tre lune per benedire il mondo con la loro magia.

ERA DEI SOGNI

Il Tempo della Fondazione

9000-8500 PC: Scegliersi le case Gli ogre reclamano le montagne, gli elfi le foreste e gli umani le pianure

8500 - 5000 PC: Nascita della civiltà Gli ogre riducono gli umani in schiavitù

8700 PC: I prescelti di Reorx Reorx raduna alla sua forgia alcuni umani per istruirli

6320 - 5980 PC: L'eresia di Igraine Un ogre si separa da quelli della sua specie e diviene capo degli Irda

6000 - 5000 PC: Il declino degli ogre La loro civiltà declina fino a che divennero rozzi essere riuniti in società tribali

5000 - 3000 PC: L'ascesa degli elfi Gli elfi iniziano ad organizzarsi e a sistemarsi nella foresta di Silvanesti

Il Tempo della Luce

4000 PC: La casa di Silvanos cresce Silvanos tiene la prima Sinthal-Elish e molti elfi si alleano con lui

4000 PC: La rabbia di Reorx Quando i suoi prescelti diventano troppo orgogliosi, li trasforma in gnomi

3500 - 3350 PC: La prima guerra dei draghi I draghi malvagi attaccano gli elfi. Solinari, Lunitari e Nunitari creano cinque pietre e catturano l'essenza dei draghi. La guerra termina e la magia è bandita da Krynn.

3500 - 3350 PC: Viene forgiata la Pietra Grigia Hiddukel inganna Reorx per fargli creare una pietra che contenga l'essenza della magia. Viene nascosta nella luna Lunitari

3350 PC: Costruzione di Silvanesti Il regno di Silvanesti viene creato

3350 - 3100 PC: La Gemma Grigia ritorna Milgas Kadwar, uno dei prescelti di Reorx, ritrova la Gemma Grigia. Una parte dei prescelti diventano gnomi

3100 - 2900 PC: Kal-Thax viene costruita Gli Gnomi e i Prescelti costruiscono Kal-Thax

3051 - 3050 PC: La Gemma Grigia di Gargath Un mago umano cattura la Gemma Grigia. Un esercito di prescelti tenta di recuperarla. La pietra scappa e crea tutte le altre razze sulla terra, come le creature magiche.

2900 - 2700 PC: Ricerca dentro Thorin I nani lasciano Kal-Thax e creano case sotterranee per sfuggire agli effetti della Gemma Grigia.

2750 PC: Muore Balif Eroe kender, luogotenente e amico di Silvanos, muore.

2710 PC: Vengono scoperte le Pietre dei Draghi Le pietre vengono ritrovate dai nani che scavavano a Thorin. Le pietre vengono portate in superficie

2690 - 2645 PC: La Seconda Guerra dei Draghi I draghi vengono liberati e attaccano Silvanesti. Tre maghi e uno Scion sconfiggono i draghi, ma molti muoiono. Essi sono trasportati nell'Oltre con la cittadella perduta

2645 - 2550 PC: La magia difende se stessa Gli usufruttori di magia si nascondono nella selva. L'ordine dell'Alta Stregoneria viene creato da tre maghi.

2645 - 2550 PC: Thorin viene chiusa per la vergogna di aver causato la guerra dei draghi I nani sigillano Thorin

2600 PC: La nascita di Ergoth Il capo Barbaro Ackal Ergot fonda il regno di Ergoth

2600 PC: Viene fondata Hylo La seconda nazione di kender viene fondata vicino ai Monti Sentinella.

2500 - 2200 PC: La dominazione di Ergoth L'Imperatore Ackal Dermount espande i confini dell'Ergoth annettendo Hylo nel 2200. Nascono i primi mezz'elfi.

2500 - 2200 PC: Sorgono i nani gully Appaiono gli Aghar e vengono cacciati dai nani come dei fuori casta

2515 PC: Morte di Silvanos Silvanos muore e suo figlio, Sithel, gli succede. Viene costruito il palazzo di Quinari. Nascono tensioni tra Silvanesti e Ergoth.

2308 PC: Nascita gemellare nella casa reale Nascono Sithas e Kith-Kanan.

2192 - 2140 PC: La guerra fratricida Sithel viene annientato, Sithas assume il trono e dichiara guerra all'Ergoth. Dopo quarant'anni di guerra nessuno dei due ha guadagnato terreno e viene negoziata la pace.

2140 - 2100 PC: Scissione di Silvanesti I seguaci di Kith Kanan fanno una petizione dei cambiamenti sociali e si separano da Silvanesti.

2150 - 2000 PC: Thorbardin ricercata I nani di Thorin raggiungono Thorbardin a sud dei monti Kharolis e costruiscono lì la loro casa insieme ad altri clan nanici

2128 - 2073 PC: La guerra della montagna Thorbardin e Ergoth si contendono i diritti dei confini minerari

2073 PC: Il tratta della spada rinfoderata Kith-Kanan negozia la pace tra gli elfi i nani e gli umani. Viene creato il regno foresta di Qualinesti.

2072 PC: Il Martello di Kharas Una replica del martello di Reorx, viene passato di nazione in nazione come simbolo di pace

2050 - 2030 PC: La Grande Marcia Il seguito di Kith-Kanan migra a Qualinesti.

2009 PC: Thoradin è persa Il vecchio regno di Thoradin scompare

Il Tempo dei Cavalieri

2000 - 1900 PC: Pax Tharkas Questa Fortezza viene costruita come simbolo di pace tra le nazioni

1900 - 1750 PC: Arriva la ribellione Mqui Hellman viene messo sul trono di Ergoth da un colpo militare. Le province del nord e dell'est si ribellano.

1812 PC: La promozione di Solamnus Vinas Solamnus diviene Pretore (comandante) dell'esercito di Ergoth

1801 PC: la grande rivolta Solamnus marcia a est per soffocare la ribellione

1800 PC: Anno di attesa Solamnus ascolta le ragioni dei ribelli per la rivolta e decide di unirsi a loro.

1799 - 1791 PC: La ribellione della rosa Le province dell'est marciano su Daltigoth dietro Solamnus. Dopo un assedio alle province viene garantita l'indipendenza.

1775 PC: Il Cavalieri di Solamnia Solamnus riceve una visione di creare un cavalierato basato sull'onore e la verità. Viene creato l'ordine dei Cavalieri di Solmania.

1750 - 1300 PC: La nascita delle nazioni Nascono Sancrist, Solamnia e Istar

1600 - 1560 PC: Dinastia dei minotauri Ambeoutin, un eroe minotauro, fonda una nazione di minotauri a nordest di Ansalon. Dopo la sua morte i suoi figli, Mithas e Kothas, dividono il regno in due.

1480 PC: Cresce il potere di Istar Istar diventa il centro del commercio mondiale

1399 - 1010 PC: Le trame della regina oscura Armate di draghi, bakali, ogre e minotauri attaccano. I Cavalieri di Solamnia fermano la loro avanzata. Vengono forgiate le Dragonlance.

1018 PC: Huma Dragonbane Un giovane cavaliere della corona e il suo drago d'argento Gwynneth (Heart) scoprono le Dragonlance e distruggono Thakisis in un singolo combattimento. Le armate della regine si ritirano.

ERA DELLA POTENZA

100-800 PC: Il dominio di Istar Istar non viene toccata dalla terza guerra dei draghi e diviene la nazione più potente

1000-800 PC: La resurrezione di Thoradin I nani di Thorbardin aprono nuovamente Thoradin. Diviene il maggiore centro di manifattura

1000 PC: Il trattato dei Kender Hylo si allea con Solamnia

980 PC: Thorbardin apre Kayolin Solamnia garantisce ai nani il diritto di scavare nelle montagne Garnet; viene fondata Kayolin

967 PC: L'Albero della Vita degli Hylar Gli Hylar trovano la loro città, Zakhalex

948 PC: I nani delle colline crescono Viene fondata Hillow, una città nanica vicino a Thorbardin.

940 PC: La ritirata degli elfi Le due nazioni elfiche si fanno sempre più isolate.

910 - 825 PC: La guerra degli ogre Gli ogre attaccano i nani di Thoradin che chiedono aiuto ai Cavalieri di Solamnia

850 - 727 PC: La guerra dei commerci I Kender di Balifor sono arrabbiati per gli standard dei commerci di Istar. Il trattato dei kender viene firmato escludendoli dagli standard

673 - 630 PC: Istar e gli elfi sono in disaccordo I mercati marittimi elfici sono minacciati di Istar portando a un blocco. Solamnia intercede e negozia la pace e Istar segna il trattato della spada rinfoderata.

530 - 522 PC: Schermaglie con gli ogre Gli ogre di Kernan minacciano il commercio. Thoradin firma il trattato della spada rinfoderata.

490 - 476 PC: Predoni I barbari da Khur, Nordmaar e Estwild saccheggiano le carovane commerciali di Istar. Solamnia distrugge i barbari.

460 - 280 PC: Pace sulla terra Istar, centro culturale di Ansalon, effettivamente guida tutta Ansalon

280 PC: Un mondo di giustizia Istar si autodichiara centro di giustizia morale del mondo e introduce i sacerdoti

260 - 212 PC: Il tempio di Istar Viene eretto il tempio di Istar.

250 - 100 PC: La corruzione della giustizia Istar inizia a reprimere coloro che sono in disaccordo con loro

118 PC: Il manifesto della virtù I sacerdoti proclamano il manifesto della virtù, secondo il quale ogni atto malvagio era punibile con la schiavitù o la morte.

94 PC: Lo sterminio delle razze malvagie I sacerdoti dichiarano alcune razze - maghi compresi - malvagie e ordinano il loro sterminio

80 - 20 PC: Il dominio dei chierici di Istar I preti di Istar si fanno sempre più totalitari

41 PC: Il punto di svolta Il gran sacerdote inizia a programmare la sua ascesa a divinità

19 PC: Assedio alla stregoneria I seguaci del re-prete attaccano le Torri dell'Alta Stregoneria: la Torre di Daltigoth e quella nelle rovine vengono distrutte. La torre di Istar viene data al Gran Sacerdote, la torre di Palanthas viene maledetta e i maghi si ritirano nella Torre di Wayreth

6 PC: Editto del controllo del pensiero Un regno del terrore inizia quando il gran sacerdote dichiara i pensieri malvagi dei crimini.

1 PC: gli ultimi giorni Il gran sacerdote completa la preparazione per la sua ascesa a divinità. Nella notte del destino i veri chierici vengono portati via da Krynn dai loro patroni

0: Il Cataclisma Una montagna infuocata viene scagliata su Istar, trascinandola la città nelle profondità dell'appena creato Mare del Sangue. Il tempio di Istar viene sprofondato nell'Abisso. Ergoth viene separato dal continente principale e diviso in due isole. Ansalon centrale sprofonda e viene creato il Nuovo Mare, il porto di Tarsis a sud viene spostata nel centro di quelle che diventeranno le Pianure della Polvere. Balifor viene inondata d'acqua che si ritira creando un deserto.

ERA DELLA DISPERAZIONE

Il Tempo dell'Oscurità

1 - 300 AC: Anni d'ombra L'età scura. I cavalieri di Solammia vengono perseguiti. Inizia il movimento dei cercatori.

3 - 140 AC: La regina oscura trova Istar Takhisis trova il tempio di Istar

39 AC: La guerra delle porte dei nani Umani e nani delle colline chiedono di entrare a Thorbardin a di accedere alle risorse alimentari. Fistantilus lancia quattro potenti incantesimi distruggendo entrambi gli eserciti e la fortezza di Zhaman, chiamato ora Skullcap.

141 AC: Viene posta la Pietra La Pietra di Fondazione dl tempio di Istar viene piantata vicina a Neraka

142 - 152 AC: Il risveglio dei draghi I draghi cromatici di Takhisis si risvegliano

157 AC: Berem trova la pietra La pietra di fondazione viene trovata da Berem. Questa si incastona nel suo petto garantendogli l'immortalità

210 AC: Il portale è sbarrato A causa della mancanza della gemma, Takhisis non può più usare la pietra di fondazione per entrare nel mondo

287 AC: Il ratto delle uova I draghi cromatici rubano le uova dei draghi buoni

296 AC: Il giuramento dei draghi I draghi metallici si svegliano e scoprono l'assenza delle uova. Giurano a Takhisis che sarebbero stati fuori dalla guerra in arrivo.

300 - 320 AC: Gli agenti del male I protetti di Takhisis cercano incessantemente Berem

Il Tempo dei draghi

337 AC: Neraka corrompe i suoi vicini Il male della Pietra di Fondazione attira le creature maligne dai territori vicini. Sanction diviene la base operativa

341 AC: L'offerta degli eserciti dei draghi Viene offerta un'alleanza a Kern, Khur, Blode e le isole dei pirati, che accettano piuttosto di venire distrutti

342 AC: La creazione dei draconici I sacerdoti di Takhisis e i maghi dalle Vesti Nere corrompono le uova dei draghi buoni e creano i draconici

343 - 347 AC: Il male raduna le forze Gli eserciti vengono addestrati e i deboli vengono eliminati

"...ho viaggiato in lungo e in largo per il mondo e credo di averne visitato ogni città (e prigione). Come sapete ho l'hobby delle mappe e da sempre mi sono divertito a collezionarne e a disegnarne. Visto e considerato che devo stare una settimana in questa deliziosa prigione a seguito di una discussione avuta con un macellaio a causa di alcune salsicce "magiche" che mi avevano seguito fuori dalla sua bottega!, ho quindi il tipo di creare questo mio memoriale nella speranza che torni utile a qualcuno."

Tasslehoff Burrfoot.



Il continente dell'Ansalon misura circa 2000 km da est a ovest e circa 1500 da nord a sud. Ansalon è l'ambiente primario per la Saga di Dragonlance ed è il luogo dove sono ambientati tutti i romanzi di Dragonlance. Come tale, si sa molto di più dell'Ansalon che dell'altro continente di Krynn, Taladas. Infatti, pochi ansaloniani sanno dell'esistenza di Taladas.

Prima del Cataclisma, un evento di cui è colpevole il re-prete di Istar, Ansalon era una massa di terra compatta. Grandi pianure correvano tra Silvanesti e Balifor a est e nell'Ergoth a ovest. Inoltre, il Mare di Sangue era un'immensa pianura terre fertili, che furono coltivate e che resero, l'ora decimata città di Istar, prosperosa.

Nord Ovest

Solamnia

Solamnia è una nazione umana nel nordovest dell'Ansalon. Ha ogni caratteristica geografica: fertili pianure, tre catene montuose (le montagne Vingaard, le Dargaard e le Garnet), il fiume più lungo (il Vingaard) e le Terre Desolate Settentrionali. Le province che compongono Solamnia sono

Coastlund ad ovest, Palanthis ad est, Hinterland sul confine con Nightlund e le Pianure di Solamnia anche loro che confinano con Nightlund, Elkhalm e Heartlund a sud delle Pianure di Solamnia e Southlund, a sudovest di Heartlund. Dal Coastlund ad ovest all'Hinterland ad est, vive una diversità di persone (per la maggior parte umani, ma piccole bande di ogre o draconici sono lontani dall'essere troppo comuni). Originariamente situata al centro del continente Ansaloniano, Solamnia è ora uno stato molto più marittimo poiché il Cataclisma creò tre oceani intorno ai suoi confini. Solamnia fu liberata più che fondata da Vinas Solamnus durante la Ribellione delle Rose negli anni 1799 – 1791 PC. Quando le province si ribellarono contro l'Imperatore dell'Ergoth per l'eccessiva tassazione e altri crimini contro di loro, l'Imperatore mandò Vinas per distruggere ogni resistenza e per sapere chi vi fosse coinvolto e chi no. Vinas alla fine arrivò alla fine della campagna quando dispose l'assedio a Vingaard Keep. Dopo pochi giorni di assedio, il comandante dei ribelli, Antonias Leprus, invitò Vinas ad ascoltare i propri crimini contro l'Ergoth. Dopo aver fatto ciò, Antonias obbligò un suo schiavo a tagliarli la gola. Vinas chiese ai suoi generali chi volesse unirsi alla ribellione e la maggior parte aderì. Dopo pochi anni della Ribellione delle Rose, Solamnia ebbe la sua libertà. Alcune altre città di Solamnia sono Hargoth, Gander, Godnest, Hargoth, Witdel, Portsmouth, Ironrock, Deepdel, Gwyntarr, Starport, Edgerton, Hamilton, Port o' Call, Lytburg, Luinstat, Kyre e Elmwood.

Città e Fortezze Principali

Palanthis

La città di Palanthis una volta era considerata essere il centro di tutto il sapere. La città è divisa in due parti: la Vecchia Città, le cui costruzioni sono contenute all'interno dei raggi di un muro protettivo e la Nuova Città, le cui costruzioni furono aggiunte quando Palanthis crebbe oltre la cinta muraria. Una città di porto costruita nella Baia di Branchala, Palanthis contiene una delle due rimanenti Torri dell'Alta Stregoneria, protetta dal Boschetto di Shoikan e la Grande Biblioteca di Astinus. Palanthis fu la sola città che fu interamente risparmiata dal Primo Cataclisma: molti profughi migrarono alla città circolare dal resto dell'Ansalon nel tentativo di migliorare la propria condizione di vita. Palanthis è situata all'entrata di una baia settentrionale, rendendola il porto più importante della Solamnia. A guardia dell'unico passaggio via terra per la città, attraverso le montagne, la Torre del Sommo Chierico blocca l'accesso alla città. Si narra che la Torre non cadrà mai se uomini di fede la difenderanno.

Kalaman

La città viene considerata essere il gioiello nordorientale della Solamnia. Città di mare, è situata tra Nordmaar e l'Estwilde e alla foce del fiume Vingaard. Nei periodi precedenti il Cataclisma, Kalaman fu una piccola rivale di Istar nei commerci per mare e fu, ad un certo punto, totalmente bloccata dalla flotta di Istar.

Caergoth

Questa città di mare è uno dei principali cantieri navali della Solamnia, oltre a Palanthis e Kalaman. Situata sulle coste meridionali della Solamnia, lungo lo stretto di Schallsea, Caergoth è la principale fortezza dei Cavalieri di Solamnia e zona molto pescosa.

Garnet

Questa provincia Solamnica fu affittata ai nani di Thorbardin così che la potessero scavare. Sebbene i cittadini nani di Garnet si considerano una nazione sovrana, sono leali alla Solamnia (in parte, forse, per preparare un'invasione della malvagia nazione di Lemish a est).

Dargaard

Nei giorni precedenti il Cataclisma, questa fu la casa del Cavaliere della Morte, Lord Soth, prima Cavaliere della Rosa. A causa del tradimento di Soth, la terra un tempo conosciuta come Knightlund ora viene chiamata Nightlund.

Solanthus

Una delle principali città della Solamnia

Vingaard

Vingaard Keep fu patria dei Cavalieri di Solamnia per molti secoli, sin dalla Terza Guerra dei Draghi quando visse Huma. Vingaard Keep rimase la fortezza del potere Solamnico fino alla fine della guerra, ma stranamente poco si seppe della Fortezza da allora.

Est Wild

E' quella zona compresa tra la solamnia e il Khalkist che fa da spartiacque tra le due regioni, e' abitata da gente talvolta poco raccomandabile che ha la propria sede nel piccolo villaggio di Throth. Uno dei luoghi piu' interessanti della regione e' sicuramente Dargaard Keep la "casa" del mio caro amico Lord Soth che chissà quanto si starà annoiando da quando la regina delle tenebre e' stata sconfitta.

TOP

Nord Est

Nordmaar

E' una penisola che si estende sino agli estrii limiti a nord dell'iisfero, tradizionalmente isolata da una fitta serie di paludi che la dividono dal resto del continente e' popolata da Umani Barbari stabiliti in cittadelle fortificate.

La principale città e' North Keep.

L'area di Khalakist

Khalakist e' un imponente catena montuosa nel centro del continente ed e' la sede di tutti i culti caotici e malvagi.

Il suo fulcro e' Neraka la nemesi di Palanthas dove sorge il Tempio della dea Takhisis, e' una città terribile dove tutto e' enorme, oscuro e malvagio... ho orribili ricordi di quel luogo!!

Altro centro importante e' Sanction il porto dei malvagi da dove partivano le dragonarmies nel loro periodo di massimo splendore, e' attraversato da fiumi di lava e circondato da alti vulcani

Kern e blode

Verso nord est c'e' il grande deserto che porta all'area di Kern la cui capitale Kernen e' la città di incontro tra i clan degli orchi ha una piccola arena dove gli orchi possono assistere a lotte tra schiavi e non.

In tutta la regione sono disseminate sei torre di guardia mediamente fortificate e costruite in pietra. Due di queste controllano l'accesso alla capitale..

Piu' a sud c'è la zona di Blode e Blodhelm anche essa popolata prevalentemente da Orchi e' un grande centro minerario ma non e' un posto raccomandabile dove passare le proprie vacanze...

Khur e Balifor

Verso sud est invece c'e' la zona del Khur e' Port Balifor che e' popolata da umani, barbari nomadi. Questi erano i luoghi principali dove le Dragonarmies arruolavano i propri membri. Oltre a Port Balifor e Kuri Khan ricordo bene il porto di Floatsam dove ci imbarcammo nella nave che ci trascinò dritti nel mare di sangue di Istar!! (che bel viaggio!)

Kendermore

Proseguendo verso est si giunge alla stupefacente Kendermore che e' la patria dei Kender, la città e' una confusione di strade e costruzioni fatte in pietra, nessuna costruzione ha porte o serrature... E' presente un grande palazzo in pietra che e' anche la prigione e il centro di governo della città.

Il Sud Est

Silvanesti

La foresta millenaria di Silvanesti e' popolata dagli Elfi che si sono da sempre preoccupati di rispettare la natura e quindi le costruzioni sono integrate perfettamente con la foresta. La capitale Silvanost e' il centro di potere degli elfi di Silvanesti che come e' noto non amano molto gli "estranei" ed e' quindi un vero e proprio privilegio poterla visitare. A Silvanost la costruzione piu' grandiosa e' la famosa Torre delle Stelle che si ispira alla Torre del Sole di Qualinost e quindi le due torri sono assai simili. Altra torre importante e' quella di Shalost dove risiede la tomba del druido Waylorn Wyvernsbane.

Le pianure di polvere e la barriera di ghiaccio

Questo enorme deserto formatosi dopo il cataclisma ha le dimensioni dell'intera Solamnia , quindi il suo attraversamento e' un'impresa ardua per qualsiasi avventuriero. L'unica città e' Tarsis la bella, un tempo prima del cataclisma era portata a modello di bellezza e armonia e dai suoi grandi moli partivano navi per tutto il continente. Adesso invece si trova nel mezzo del deserto e i suoi moli sono sommersi dalle dune e i suoi edifici sono in balia dei forti venti del deserto. Negli ultimi anni la città ha subito un durissimo attacco da parte delle armate dei draghi che hanno ridotto in macerie buona parte di essa. Andando a sud del deserto si trova la famosa barriera di ghiaccio. Questa impenetrabile barriera e' popolata da barbari che solcano le distese ghiacciate tramite ingegnose navi che sfruttano i forti venti gelati. Al suo interno c'e' un unico luogo abitato il celeberrimo Icewall Castle che e' quanto rimane di una struttura del pre-cataclisma che sorgeva su un'isola nella estrietà meridionale del mondo. Ricordo quando ci andammo con Sturm e gli altri cavalieri di Solamnia... ma questa e' un'altra storia..

Il Sud Ovest

Thorbardin

Nascosta nel centro delle Montagne Kharolis, la catena montuosa è patria di cinque dei più importanti luoghi dell'Ansalon: Qualinost, Solace, Thorbardin, la Fortezza di Skullcap e Pax Tharkas. Le montagne Kharolis attraversano la regione partendo di poco a nord della Baia della Montagna Ghiacciata fino all'Abanasinia.

Il regno nanico di Thorbardin si estende per 35 km da nord a sud e per 22 km da est a ovest. Al suo interno vi sono sette città principali, tre caverne usate per l'agricoltura e il cimitero per tutti i nani. Al centro di Thorbardin c'è il Mare di Urkhan. La cosa più sbalorditiva di Thorbarin non è niente di ciò che è appena stato descritto, è che la città è interamente sotterranea.

Illuminata da un ingegnoso sistema che filtra la luce dalla superficie e protetto dalla Porta Nord e dalla Porta sud, le sole due entrate al regno, Thorbardin è una vera e propria fortezza. Al centro del Mare Urkhan c'è una stalagmite gigante, collegata alle coste circostanti da barche traghetti, che è in realtà la ventottesima fortezza del Clan degli Hylar: l'Albero della Vita.

La fortezza di Skullcap sorge vicino alla nazione nanica. Una volta era una fiera fortezza che fu distrutta durante la Guerra della Porta dei Nani da uno dei quattro incantesimi di Fistandanilus. Pax Tharkas è una cittadella che giace tra Qualinost e Thorbardin, costruita nel periodo di Kith-Kanan-Fu conquistata dal Signore dei Draghi Verminaard, ma prima della fine della guerra, gli Eroi delle Lance furono capaci di riprendere la fortezza.

Dopo il Cataclisma, Thorbarin fu tagliata fuori dal mondo (le grandi porte furono chiuse). Questa fu l'abilità degli antichi artigiani che, quando sigillarono le porte, sia la Porta Nord che la Porta Sud internamente sembravano niente di più di una continuazione della montagna.

Qualinost

Circa 2500 anni fa nel corso delle guerre dette "kingslayers" gli elfi si divisero, e una parte di essi, guidati da Kith-Kanan, si separarono dalla madrepatria stabilendosi nella foresta di Qualinesti.

Nacque quindi la città di Qualinost, e in ricordo delle proprie origini fu costruita una torre "giella" della Torre delle Stelle di Silvanost che venne chiamata Torre dei Soli.

Un'altra delle meraviglie di questa città è il ponte ad arco che sibra tocchi il cielo!!

[/green]La Torre dell'alta stregoneria di Wayreth [/green]

Nella parte meridionale della foresta di Qualinesti sorge l'inquietante torre della magia di Wayreth. Essa per molto tempo è rimasta come unica torre attiva dei maghi ed è la sede del Concilio degli usufruttori della magia.

In realtà si tratta di 2 torri gemelle racchiuse da una fortificazione di forma triangolare, si narra esistano livelli sconosciuti e apribili solo da potenti magie...

Abanasinia

È una regione meravigliosa dove io e miei compagni ci abbiamo passato la nostra gioventù, non a caso infatti consideriamo Solace la nostra "casa".

Solace è una cittadina che sorge sulla costa del Lago Crystalmir ed è "unica" nel senso che tutte le

case (tranne una) sono Case-Albero.

Uno dei luoghi piu' famosi e' la mitica Locanda dell'ultima casa da dove gli eventi piu' importanti degli ultimi 40 anni hanno avuto il loro inizio.

Altra città importante e' Heven - newport la città dei "cercatori" che ormai hanno smesso di cercare... almeno spero.

Le Isole del Mare di Sangue di Istar: Mithas, Kothas e Karthay

Queste isole si affacciano sulla parte Est del continente, alle spalle del Mare di Sangue di Istar. In questa zona sorgeva Istar che e' stata spazzata via dall'ira degli dei sprofondando negli abissi del mare di sangue... brrr Alle spalle del mare di Sangue ci stanno le isole di Mithas e Karthay. Mithas e Kothas sono isole popolate dalla razza dei minotauri, popolo sanguinario e fiero... ricordo di una grande e bellissima Arena che si trova li. Karthay invece e' popolata da tribù barbare dedite alla caccia, l'unico luogo rilevante li e' Winston's Tower che si crede sia stato costruito dai minotauri.. ma non se ne sa molto di piu'!!

Le Isole dell'Ergoth

Ergoth del sud, del nord e Sancrist

Nel mare di Sirrion emergono le isole dell'Ergoth, un tipo prima del cataclisma su questa parte del continente sorgeva l'Impero di Ergoth.

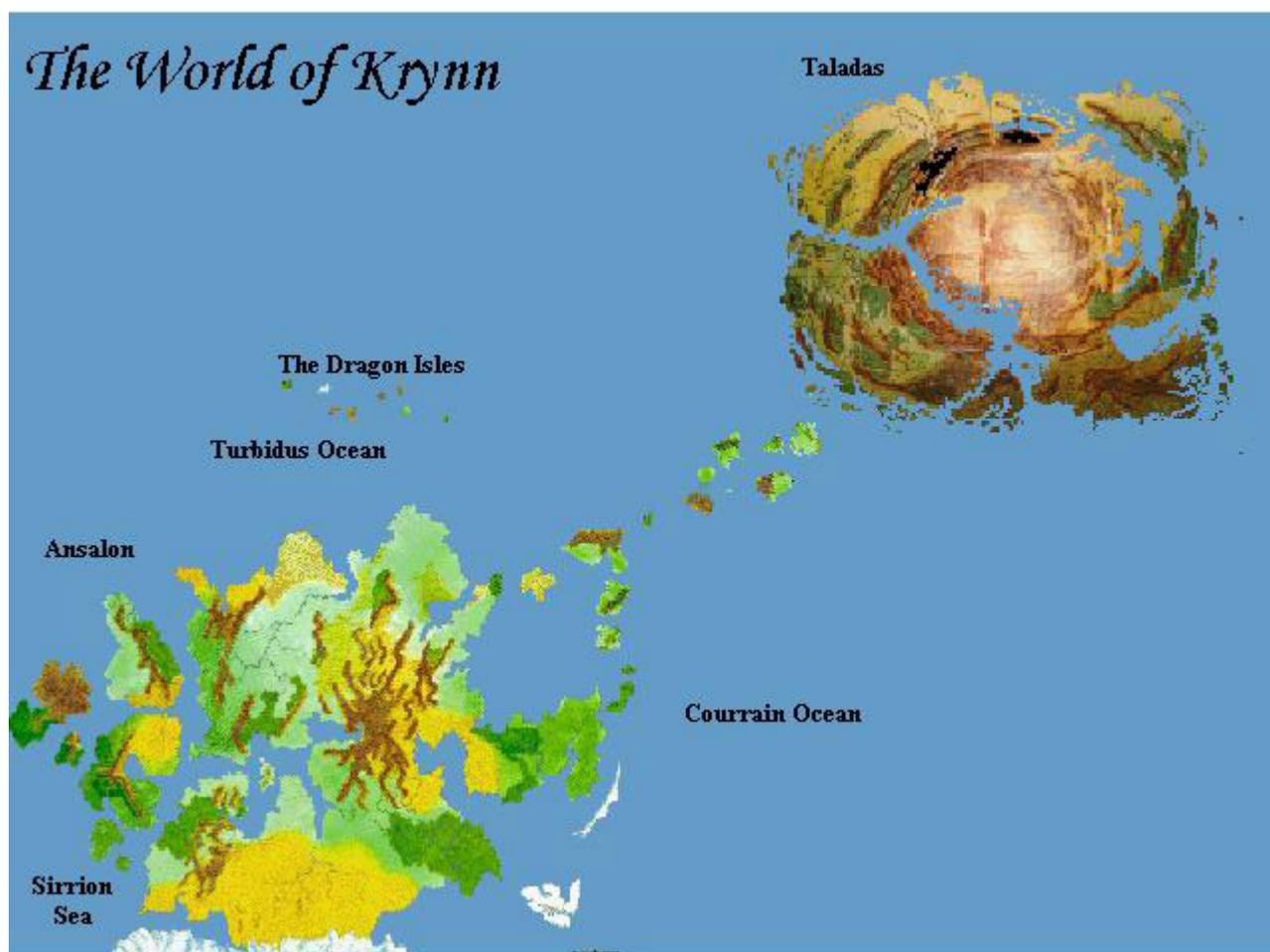
Adesso nell'isola a nord presso la città di Hylo abita una simpatica comunità di Fratelli Kender mentre nel sud dell'ergoth all'interno delle foreste vive la razza degli elfi selvaggi detta Kaganesti.

L'ergoth e' sede di una delle "meraviglie" del mondo ovvero la Tomba di Huma, io ci sono stato e posso assicurarvi che e' imponente e meravigliosa. Si tratta di una montagna scolpita con perizia a forma di drago da essa si accede a una valle nascosta.

Sancrist invece e' la "patria spirituale" di tutti i cavalieri di Solamnia, ogni cavaliere che si rispetti doveva compiere almeno una volta nella vita un pellegrinaggio alla Whitestone (himm sorvoliamo su cosa ho combinato li...)

Nei pressi della Whitestone c'e' il castello dei cavalieri che da secoli vivono in armonia col piu' curioso e stupefacente popolo del mondo: gli Gnomi. Chi li capisce e' bravo... parlano così veloce che sono talvolta incomprensibili, ma se li capisci e li conosci sono una razza ingegnosa e buona, organizzata all'interno del Monte Non-MI-Importa che e' un vero spettacolo di ingegno costruttivo!

TALADAS



Le Isole dei Draghi

Le Isole dei Draghi sono a otto miglia a nord del Capo di Nordmaar. Si sa poco di queste isole (sono tutte impossibili da raggiungere a causa della loro protezione magica).

Da est a ovest, i nomi delle isole sono: Alarm, Mente, Isola Nebbiosa, Jaentarth, Cuore, Berann, Sovranità Alata e Tayol. Tutte le isole raggiungono, al massimo, dieci miglia di diametro, ma riflettono quasi tutti i tipi di terreno immaginabile.

Le isole sono situate nel centro di Krynn. Gli Irda abitano almeno una di queste isole; i draghi buoni abitano la Città d'Oro, capitale dell'Isola Nebbiosa, sebbene si sappia poco di loro.

Pochi ansaloniani sanno dell'esistenza di queste isole così come del continente di Taladas.

Anche Taladas fu devastato dal Cataclisma come lo fu Ansalon, sebbene non con la stessa portata. Taladas sperimentò un solo terremoto che lasciò il terzo orientale del continente inabitabile. Delle rimanenti terre disponibili, la maggior parte della civiltà è concentrata nell'Hosk Meridionale. Taladas è situata a nord-est dell'Ansalon.

L'Hosk Meridionale è la regione più popolosa. Divisa in tre regioni principali, la zona è in costante agitazione.

Thenol

L'armata del Thenol controlla la maggioranza della parte meridionale di questa regione. Per aumentare le proprie fila, i preti di Hith (Hiddukel), dio degli Affari, hanno risollevato i morti e li hanno incorporati nella loro armata.

La Lega dei Minotauri

Questo gruppo di guerrieri e poliziotti capaci controlla la porzione settentrionale di questa regione. I Minotauri sono riusciti a soggiogare molte altre razze nella regione, inclusi umani, nani, elfi e alcuni kender. I minotauri servono Sargonnas (Sargas) come le loro controparti Ansaloniane.

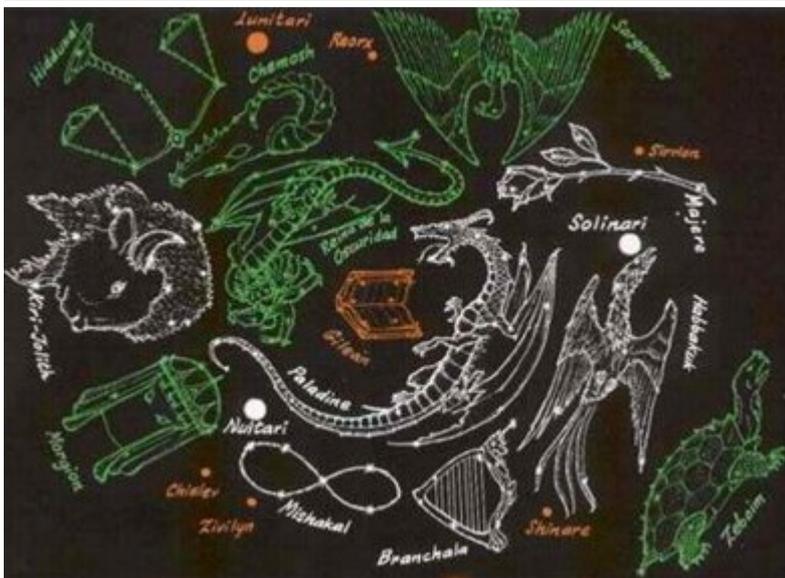
Armach

Il Regno di Armach è un regno elfico. Originariamente i marinai Silvanesti che furono spinti in questa direzione raggiunsero Taladas, scoprirono una larga porzione dell'Hosk Meridionale che era una terra boscosa e lo adottarono come loro patria. Stabilirono un regno molto simile a Silvanesti che si erano lasciati indietro. Gli elfi di Armach non sanno cosa è successo ai cugini Ansaloniani, ma hanno deciso di rimanere su Taladas.

Poteri Minori

Anche molte altre nazioni più piccole fanno parte dell'Hosk Meridionale. Il popolo degli Hulder vive in una foresta molto simile a quella di Wayreth: la foresta cambia magicamente la sua forma. I Bakali, o uominidrago, sono una delle "razze perdute" dell'Ansalon. Qui su Taladas, vivono nelle regioni paludose della Radura dell'Acqua Nera. Questa regione, che confina con il Thenol, è vista come senza scopo e perciò è rimasta un dominio incontenstato dei Bakali. I Kender Marak vivono nelle valli dallo stesso nome. Questa regione è rimasta inconquistata, prevalentemente perché assomigliano alle loro controparti Ansaloniane, nessun essere razionale vuole parlare con loro o provare a tenere un kender in riga. Altri abitanti delle Montagne Fumanti sono i Nani Fianawar e i Cavalieri dei Draghi. Questi nani sono una razza severa che vive al di fuori delle montagna a causa della loro paura del sottosuolo. I Cavalieri dei Draghi sono anche conosciuti come Cavalieri dell'Othlorx. Vivono in piccoli villaggi, in associazione con idraghi neutrali che vivono negli alti picchi montani. Queste persone possono diventare cavalieri e sono vincolati ad un drago, un rapporto molto simile a quello che i Signori dei Draghi fecero con le loro cavalcature. L'Hosk Settentrionale è abitato principalmente dalle seguenti razze: gli Uigan, i Clan Elfici, l'Anal-Atu e I goblin Ilquar. Queste razze sono per la maggior parte nomadi e sono conosciute per guerreggiare tra di loro su basi regolari. Le persone della Terra Splendente vivono in un arido deserto ghiacciato. Queste pianure sono colpite da regolari tempeste che sono molto simili all'incantesimo Tempesta Ghiacciata. Le persone qui navigano con l'uso di navi di vetro e generalmente vivono all'interno delle montagne per proteggersi dagli elementi. Le Payan Mako sono una comunità di un popolo semplice che vive tra la terra e il mare. Sono una nazione improntata sul mare e pescano nelle acque vicine alle loro dimore. Queste persone sono pacifiche, sebbene difendano le loro case contro gli uomini squalo e gli uomini demoni (gli hobgoblin) se sono minacciati. Gli elfi di Cha'asii vivono nella boscosa terra di Neron. La fitta foresta è perfetta per gli elfi: rimangono isolati dal resto del continente e usano un'unica forma di magia naturale. Le Isole Rainward sono forse le più sacre isole di tutto Krynn (a seguito del Cataclisma, umani, kender e nani si unirono assieme per proteggere ogni altro dalle devastazioni della loro nuova terra. Le Montagne Anello sono la patria per gli Abaqua (gli ogre), una razza brutta e primitiva. Tuttavia, a differenza dei fratelli ansaloniani, sono in grado di provare compassione. I più pericolosi, forse, sono gli gnomi del Mare Bruciante. A differenza degli gnomi ansaloniani, sembra che alcune delle invenzioni di solito funzionano (e sono armi piuttosto efficaci). Le due fazioni, gli gnomi e i minoi (gli gnomi di solito inventano cose che funzionano) lavorano insieme e hanno costruito una flotta di navi per viaggiare nella lava di Hitenkel, il Mare Bruciante. Gli gnomi vivono in torri enormi.

DIVINITÀ DI KRYNN



Divinità del bene

Paladine

La costellazione di Paladine tradizionalmente fa la guardia al Cancellone delle Anime, custodendo i draghi dal ritornare a Krynn. Non è di poco interesse che la sua costellazione scomparso al tempo del Cataclisma e i draghi rientrarono nel mondo poco dopo. Adesso che la sua costellazione è nuovamente nel cielo notturno, i draghi ancora rimangono sul mondo di Krynn, ma alcune visite da parte di Paladine sono avvenute da allora.

Il Cancellone delle Anime non più trattiene Paladine stesso descritto come la Bilancia del Mondo. Durante il tempo del Cataclisma, egli e i suoi seguaci ritirarono la loro diretta influenza dal mondo e causarono il Cataclisma. Astinus registra che per 60 giorni dopo il Cataclisma, le lacrime di Paladine riempirono il cielo notturno con la loro lucentezza.

Quando giunse il tempo di reclamare redimere Krynn nel nome del bene, Paladine prese le sembianze di un vecchio mago piuttosto rimbambito di nome Fizban il Favoloso, che vagava nel mondo per stimolare coloro che avrebbero potuto cambiare il destino del mondo. È importante notare che mentre Paladine spesso interviene apparentemente in maniere minori, mai usa direttamente i suoi vasti poteri in azioni che possono provocare grandi conseguenze. Egli avrebbe voluto offrirsi come guida, ma sono gli uomini che devono salvare il mondo.

Paladine regge la Volta della Creazione che circonda tutto ciò. È una terra eterea di perfetta bellezza. Queste terre sono talmente vaste che coloro che ci sono stati desiderano ritornarci.

Majere

Majere è il dio prediletto dai monaci. Si dice che dia ai suoi seguaci simboli che, se lanciati al suolo, diventano insetti che combattono per i loro padroni. Uno degli dei che giunse dall'Otre, seguì il suo amico Paladine nella grande avventura della creazione.

Kiri-Jolith

Kiri-Jolith è il dio guerriero della bene. Egli è il dio favorito dei paladini e dei guerrieri di buon-allineamento. La sua costellazione sembra minacciare la Regina dell'Oscurezza nel cielo notturno.

Kiri-Jolith è il figlio di Paladine e Mishakal, ma è al loro stesso livello di abilità. Il suo fratello

gemello è Habbakuk. Questi gemelli, che Paladine, formano un'alleanza che supporta i Cavalieri di Solamnia nei loro compiti. Ognuno dei tre Ordini dei Cavalieri fu stabilito intorno uno di questi tre dei.

I Sacerdoti di Kiri-Jolith sono potenti in battaglia, ma devono usare questi formidabili poteri saggiamente, poiché essi possono perdere i loro poteri se Kiri-Jolith sente che esse abbiano violato i principi del bene.

Mishakal

La dea favoleggiata della salute è conosciuta in quasi tutte le culture e paesi sulla faccia di Krynn. In tempi antichi, lei fu una delle più riverite degli dei che portarono soccorso al mondo e in suo nome furono costruiti molti templi per l'insegnamento delle arti di guarigione.

In tempi più recenti, Mishakal è conosciuta come la Portatrice di Luce poiché fu grazie a lei che la conoscenza dei veri dei fu ripristinata al mondo. Il dono dei Dischi di Mishakal nuovamente porta la conoscenza agli uomini del potere della guarigione e i veri chierici.

Mishakal è la compagna e la consigliera di Paladine. Essi hanno due figli gemelli e un terzo figlio è Solinari, il dio della magia buona.

In Ansalon dopo il Cataclisma dopo la Guerra delle Lance, i chierici dell'ordine di Mishakal furono i più numerosi di tutti i chierici. Quasi ogni comunità sulla faccia di Ansalon ebbe un chierico di quest'ordine per amministrare i bisogni del popolo. Questi chierici furono specialmente ricercati da avventurieri per le loro abilità curative.

Habbakuk

Il dio della vita animale e del mare, Habbakuk occupa un posto speciale nei cuori dei marinai e dei ranger. Le sue abilità della forza selvaggia e incontrollabile ed il suo credo nell'armonia con la natura costituisce un piacevole insegnamento. Egli è visto come un simbolo di vita eterna oltre il mondo e un forte della giustizia naturale. Egli è il fratello gemello di Kiri-Jolith. Con il suo fratello e con suo padre, aiutò a formare i Cavalieri di Solamnia.

Branchala

Prima che il mondo fu creato, Branchala fu un amico di Habbakuk. Branchala seguì il suo compagno di modo che anch'egli partecipò alla creazione del mondo.

La sua musica è quella delle anime di tutti i viventi. Nessuno di coloro che ascoltarono le sue melodie possono mai scordarsi i profondi sentimenti che portano nel ricordo. Si dice che la musica risieda in noi tutti e che tutti i cuori battono la sua melodia sconosciuta.

Solinari

Questo figlio di Paladine e il signore della magia buona. Egli gira attraverso il cielo sopra il mondo e custodisce i suoi occhi attenti su tutta la magia.

Le divinità della neutralità

Gilean

Gilean è il patriarca della famiglia neutrale degli dei. Egli custodisce un libro, il Tobril, che contiene tutta la conoscenza posseduta dagli dei. Tutta la verità è contenuta in quel singolo libro, ma alcune delle sue parti sono sigillate. Gilean risiede nel cielo notturno tra la costellazione di Paladine e quella della Regina dell'Oscurità, come se le mantenesse ai loro posti e impedisse loro di distruggersi a vicenda. La sua reale dimora si crede esser la Valle Celata, una perfetta valle della natura che esiste in ogni dove e tuttavia in nessun posto. Le strade che conducono alla valle sono a volte aperte a coloro che seguono la saggezza di Gilean.

Sirron

Il dio della fiamma e del potere della natura, Sirron è la guardia della sentiero neutrale e il portatore nell'essenza della natura. La suo compagna è Shinare, la dea dell'operosità e della creazione dalla natura. Essi sono tradizionalmente visti come una coppia litigiosa e i loro litigi sono di proporzioni cosmici.

Reorx, il costruttore

Reorx fu la mano mediante la quale tutto il caos fu portato sotto le direttive degli dei al giusto posto e tempo. Egli comanda la creazione e la tecnologia.

Gli umani tendono a raffigurare questo dio come un panciuto scudiero di Kiri-Jolith, ma i nani e gli gnomi lo considerano come il più importante degli dei. Reorx creò anche la Gemma Grigia di Gargath ed è il padre degli gnomi, dei nani e dei kender.

Chilsev

Compagna di Zivilyn, Chilsev è l'incarnazione della natura. Lei è servita da un grande numero di creature di legno vivente che esaudiscono i suoi desideri.

Si narra che lei e il suo compagno dimorino in Zhan, la più grande di tutte le foreste. Si dice che elfi meritevoli giunsero qui quando lasciarono Krynn per il prossimo mondo.

Zivilyn

Si dice che Zivilyn esista in tutti i tempi e in tutte le terre e che possieda la saggezza di tutti i piani di esistenza. Egli è il consigliere di Gilean, il dio della conoscenza. Zivilyn è il compagno di Chislev; la loro relazione è vista come unione ideale di armonia e comprensione.

Shinare

Shinare è la dea della ricchezza, delle monete e dell'industria. Ella è la dea preferita dei nani (sebbene sia di sesso maschile nelle loro storie) ed è la patrona dei mercanti e del commercio. Il suo compagno è Sirron, il cui attaccamento per la natura spesso va contro al desiderio di Shinare del progresso.

Lunitari

Lunitari è la dea della magia neutrale. Lei è la sola figlia di Gilean, ma la sua madre è sconosciuta.

Le divinità del male

Takhisis

Takhisis, la Regina dell'Oscurità, la Reginadrigo, la Molte Facce - in tutte le terre e culture, le sue sembianze sono l'aspetto del male. Il suo nome è il richiamo dell'oscurità. Takhisis fu la guida delle ombre dall'Oltre e le portò come aiuto nella creazione di questo cosmo. Le sue azioni sono sempre state a costante scontro per affermare il suo dominio su tutta la creazione. Questo, nella sua visione, è bene ed è giusto che sia così.

Sargonnas è il suo consorte e lo è stato da prima dell'inizio di tutte le cose conosciute a Krynn. Essi hanno soltanto un figlio, Nunitari, il loro oscuro figlio dedito alla magia nera. C'è una pace rispettosa tra Takhisis e Sargonnas, tuttavia essi non esitano ad usare il loro potere per migliorare le loro rispettive posizioni.

La Regina dell'Oscurità istigò la Guerra di Tutti i Santi prima dell'inizio di Krynn e fu la principale responsabile della separazione degli dei avvenuta in quel tempo. Lei vide i meritevoli esseri dei mortali che si truggevano per il dominio di Krynn come la propria chiave per il trionfo finale su tutti gli dei. Per questo scopo, ha fatto le sue mosse per interi secoli per prendere il controllo del mondo attraverso la forza della sua volontà e i poteri dei suoi servitori.

Tutte le tre Guerre dei Draghi furono istigate a suo comando e per il suo miglioramento. Questo continuò finché Huma, usando la potente dragonlance, scacciò la Regina Oscura dalla faccia di Krynn e la bandì nell'Abisso. Tutti i tipi di draghi furono banditi nelle profondità della terra da cui essi giunsero e presto diventarono leggenda.

Poi l'orgoglio del Re-prete fornì nuove opportunità all'ambizione di Takhisis. Lei ha architettato per quasi un millennio piani di conquista e adesso questi erano sul punto di dare i frutti agognati. Come il Re-prete e la sua nazione cadde nell'orgoglio e nella superbia la strada fu aperta per i suoi astuti consigli. Il Cataclisma ne fu il risultato.

Il Cataclisma causò grande distruzione nel mondo di Krynn, ma non distrusse il Tempio del Re-prete come molti pensano. Infatti, il tempio fu mandato nell'Abisso e fu ben presto scoperto dalla Regina dell'Oscurità. Usando la sua presenza e le grandi magie che lei dominava, la dea fu abile a forzare il portale che segnava l'esilio infertile da Huma e a farsi nuovamente strada verso il mondo. Takhisis può apparire nella forma che lei desidera e sovente si traveste. È molto spesso vista come un drago colorato con cinque teste o come una bellissima tentatrice. È parimenti mortalmente pericolosa in entrambe le forme.

Sargonas

Poco è conosciuto del consorte della Regina dell'Oscurità. Costui è il dio della vendetta e spesso partecipa nelle trame in favore e contro la sua Regina.

Morgion

Morgion è il dio della malattia, del decadimento e della peste. Da sempre guerriero solitario, egli non partecipa alle gesta con gli altri dei e neppure discute i progetti con loro. Invece si rintana nella sua Torre di Bronzo che si erge al confine dell'Abisso e custodisce i suoi penserosi segreti da tutti, ad eccezione dei suoi servitori. Gli adoratori di Morgion si incontrano in luoghi segreti e tetri per compiere le loro empie azioni. Il loro clericalismo è segreto a tal punto che nessuno al di fuori dell'ordine conosce in modo completo il loro operato.

Chemosh

Come Signore dei Nonmorti, Chemosh fu chiamato per servire dopo che fu scacciato dall'Oltre dai Grandi Dei. Takhisis vide che avrebbe potuto essere utile ai suoi progetti e lo soccorse dal Vuoto del Caos.

Chemosh è il signore della falsa redenzione; offre l'immortalità e l'essaltazione. Coloro che seguono la sua strada sperando di vivere per sempre ci riusciranno, ma solo dentro corpi che sono in eterno disfacimento. Quasi tutti i malvagi nonmorti sono stati creati mediante un patto con Chemosh o sono dei suoi servitori.

Gli adoratori di Chemosh generalmente indossano delle maschere raffiguranti un teschio bianco e delle vesti nere.

Zeboim

Anche conosciuta come la Regina del Mare, Zeboim è la figlia di Takhisis. Impetuosa, maniaca-depressiva, e costantemente oscillante tra gli estremi dello spettro emotivo, è la più volubile degli dei e anche di gran lunga la più pericolosa con cui trattare. È la regina delle tempeste e del tempo atmosferico. Quei marinai che cercano di placarla possono a volte evitare la sua ira, ma molto spesso riescono solo a seccarla ulteriormente. Molte sono le storie di quei marinai che hanno in qualche modo offeso senza volerlo Zeboim e da lei condotti a tragica fine.

Hiddukel

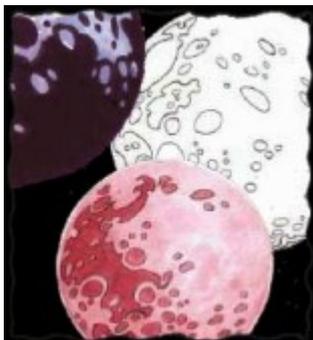
Hiddukel è il commerciante di anime. Si narra che sia l'unico essere che possa trattare con la Regina dell'Oscurità e uscirne vittorioso. Egli controlla la ricchezza derivante da profitti illeciti, ed è solito corrompere gli uomini onesti.

Hiddukel viene immaginato grasso e grossolano con freddi occhi e un sorriso sornione. Costui ha anche avuto un suo ruolo ben specifico, fatto di inganni e furberie, nella storia della Gemma Grigia

Nuitari

Fratello gemello di Zeboim e figlio di Takhisis e Sargonnas, Nuitari lasciò le fila del male per unirsi assieme agli altri due dei della magia. Nuitari è il dio della Magia Nera o Malvagia.

STORIA DELL'ORDINE DELL'ALTA STREGONERIA



Fu durante l'era dei sogni che tutto cominciò, quando la Magia fece la sua comparsa nel mondo. Fra tutti i figli degli Dei, tre in particolare erano cresciuti assieme ed avevano sviluppato un insolito affiatamento: Solinari figlio di Paladine e di Mishakal Nuitari figlio di Takhisis e di Sargonas Lunitari figlia di Gilean. In loro il potere della magia era incrementato dall'Amore e dalla dedizione a tale arte che serviva a formare un vincolo fra loro che pure erano del tutto diversi sotto ogni altro aspetto. Allo scoppio della Guerra di tutti i Santi, i tre vennero sottoposti a continue pressioni da parte dei loro genitori affinché si schierassero con questa o con quella fazione.

Poiché temevano che quella guerra potesse distruggere ciò che essi più amavano, la magia, i tre cugini giurarono di restare sempre fedeli alla magia e gli uni agli altri e abbandonarono il Panteon delle divinità assumendo forma mortale e cominciando a vagare sulla superficie di Krynn. Ognuno di loro trovò un seguace fra i mortali e a ciascuno di loro essi insegnarono ad amare e capire la magia e, a ciascuno di loro donarono le chiavi della Cittadella Perduta, un favoloso luogo incantato situato oltre l'universo stesso e, proprio in quel luogo i tre Dei consegnarono ai propri seguaci i cinque Fondamenti della Magia:

Il Conclave dell'Alta Stregoneria nasce per vegliare sull'uso della Magia nell'Universo. Esso è composto da tre Ordini: le Vesti Bianche di Solinari, le Vesti Nere di Nuitari e le Vesti Rosse di Lunitari.

Tutti i Maghi sono fratelli all'interno del proprio Ordine e tutti gli Ordini sono Fratelli nel potere.

Le torri della Grande Stregoneria sono zone neutrali, combattimenti tra Maghi non sono consentiti, le mancanze a questa regola vengono punite con la morte immediata.

Il mondo al di fuori delle mura delle torri della Grande Stregoneria può portare fratello contro fratello e ordine contro ordine, ma così funziona il mondo...

Se un Ordine è in pericolo mortale, gli altri correranno in suo aiuto.

Fatto questo i tre cugini lasciarono Krynn ma rimasero molto vicini ad esso girando in cerchi nel cielo e sorvegliando coloro che si servivano dei loro doni con occhi fissi ed attenti che i mortali identificarono con le tre lune di Krynn: L'argentea Solinari, la rossa Lunitari e l'invisibile (tranne che per i suoi seguaci) Nuitari.

L'Ordine della Grande Stregoneria cominciò così a formarsi organizzandosi in gruppi di Maghi, non molto tempo dopo gli ordini vennero definitivamente formalizzati e strutturati. Tra l'Età dei Sogni e l'inizio della prima guerra dei Draghi, i Maestri dei tre ordini tornarono insieme nella cittadella perduta e ne proclamarono definitivamente l'Unità. La cittadella Perduta era un luogo meraviglioso nel quale i Maestri Maghi guidavano i propri Ordini in pace ed armonia, così lontano e remoto dal mondo di Krynn, al tempo stesso i palazzi e le foreste continuavano a dare vita ad un luogo in cui i poteri della magia potevano essere temperati dalla saggezza del Conclave dei Maghi.

E' importante per ogni mago di Krynn ricordare che la sola e unica fedeltà è nei confronti della magia. Una Veste Nera ed una Veste Bianca che combattessero in fazioni opposte durante una guerra (com'è accaduto durante la Guerra delle Lance) non esiterebbero a distruggersi l'un l'altro, se questi stessi maghi si incontrassero in un luogo neutrale (una delle torri della magia) essi troveranno piacere nell'intavolare una discussione di Magia, qualora venissero attaccati da una forza esterna che minacci il potere (come un rinnegato) non esiterebbero ad unire le forze in difesa di ciò che essi amano: La Magia. Con queste caratteristiche e queste convinzioni i Maghi dettero vita all'ordine Dell'Alta Stregoneria, strutturandone le leggi dettate dalle Lune mantenendo fermi i fondamenti che esse hanno dettato.

LE CINQUE TORRI DELLA GRANDE STREGONERIA E LE LORO FORESTE

Un tempo ad Ansalon erano esistite cinque Torri della Grande Stregoneria. Essendo le roccaforti dei maghi, quelle torri erano viste come una minaccia da quanti temevano il loro potere, e al fine di difendersi da eventuali attacchi i maghi avevano dato a ciascuna torre una foresta che la proteggesse. La foresta della Torre di Daligoth procurava in chiunque vi si avventurasse un crescente senso di letargia che portava a cadere in un sonno profondo e senza sogni. La Torre di Istar, che era crollata durante il Cataclisma, era circondata da un bosco che faceva dimenticare completamente a chi vi entrava il motivo della sua presenza lì, mentre la foresta della Torre delle Rovine generava in quanti vi penetravano tali passioni contrastanti da indurli a perdere interesse in qualsiasi altra cosa. La foresta circostante la Torre di Wayreth aveva invece il dono di evitare gli intrusi, che per quanto ci provassero non erano in grado di trovarla. Più terribile di tutti era però il Boschetto di Shoikan, perché mentre le altre foreste erano benedette dai seguaci di Solinari e Lunitari, esso era stato benedetto dai seguaci di Nuitari, le Vesti Nere.

Le gigantesche querce del Boschetto apparivano immobili e nessun vento, neppure quello violento di un ciclone o di un uragano, era in grado di smuovere una sola foglia dei massicci rami che s'intrecciavano in alto fino a creare una volta tanto spessa che la luce del sole non era in grado di penetrarla, con la conseguenza che il Boschetto di Shoikan era avvolto in una notte perenne ed era quindi gelido come la morte.

Nuitari stesso aveva gettato un incantesimo di timore sul bosco: tutti coloro che vi si avvicinavano, perfino quanti erano stati invitati dal Signore della Torre, avvertivano un terrore paralizzante che si sviluppava nel cuore di ogni persona vivente e che induceva i più a non tollerare neppure di arrivare in vista degli alberi del bosco, mentre le persone dotate di un grande coraggio riuscivano a stento a giungere davanti ad esso, di solito strisciando sulle mani e sulle ginocchia.

Le Torri dell'Alta Stregoneria furono costruite durante l'Età dei Sogni, come centri di sapere ed insegnamento dell'arte magica. Le cinque torri furono create a Palanthas, Wayreth, Istar, Daltigoth e Losarcum.

Ci fu anche un tentativo di costruire altri due torri: il primo nell'area di Kal-Thax, che tuttavia fu fallimentare a causa dell'intervento dei nani locali; il secondo venne effettuato nella regione Istariana e la torre che vi sorse è conosciuta come la Torre Perduta.

Tutte le torri hanno una struttura di base simile. Essenziale è un complesso centrale che è circondato da uno spazio aperto o da un giardino (o bosco). Lo spiazzo o il giardino hanno una magia protettiva che assicura la sola presenza di coloro che sono invitati dai maghi.

Torre di Palanthas



Originariamente una delle più belle, la Torre di Palanthas era anche considerata una delle più potenti. Fu proprio qui che i tre Ordini della Grande Stregoneria si riunirono per creare i Globi dei Draghi, necessari alla sconfitta della Regina delle Tenebre.

Chiunque entri nella torre in questo periodo, la troverebbe simile alla descrizione della torre di Wayreth, eccezione fatta per la Sala dei Maghi, al cui posto si trova il laboratorio.

Durante l'Età della Potenza, i maghi divennero così potenti che molte persone temevano che potessero conquistare il mondo. Tra questi c'era lo stesso Re-Prete di Istar, il potente chierico di Paladine. Per questo motivo fece in modo di aizzare le masse contro la minaccia rappresentata dagli usufruttori di magia. Le Torri della Grande Stregoneria vennero così attaccate dalla popolazione. Sarebbe stato estremamente facile per i maghi distruggere i loro assalitori, ma sapevano che in questo modo avrebbero potuto distruggere Krynn. Piuttosto che questo, i maghi scelsero di sacrificare il loro potere nel mondo. Fecero esplodere due delle cinque torri, quelle di Daltigoth e The Ruins, e lasciarono la torre di Istar nelle mani del Grande Sacerdote. Avevano intenzione di consegnargli anche quella di Palanthas, ma a causa di un terribile evento, questo non accadde. In cambio, ai maghi fu concesso di ritirarsi nella Torre della Grande Stregoneria di Wayreth e fu là che essi trasferirono i loro libri, pergamene ed oggetti magici. Ciò che non fu possibile portare via, i maghi lo lasciarono in custodia ad Astinus di Palanthas, sicuri che egli avrebbe custodito e salvaguardato il loro sapere. All'inizio della cerimonia in cui i maghi consegnarono la torre di Palanthas al rappresentante del Re-Prete, una Veste Nera, impazzita a causa della decadenza della sua Arte, si gettò da una finestra della torre, buttandosi sopra la recinzione. E mentre gli aculei d'oro e d'argento trafiggevano la veste nera, egli lanciò una maledizione sulla torre. "La porta rimarrà chiusa ed i corridoi vuoti fino a quando non verrà il giorno in cui il padrone sia del passato che del presente tornerà con il potere". Il suo sangue macchiò il terreno, l'argento e l'oro inaridirono, si contorsero e divennero neri. La vivida torre bianca e rossa sbiadì fino a diventare una pietra color grigio-ghiaccio ed i suoi minareti neri si sbriciolarono.

Fu così che da allora nessuno osò più avvicinarsi alla Torre della Grande Stregoneria di Palanthas; la paura generata dal boschetto di Shoikan è talmente potente che persino i kender, notoriamente immuni dalla paura, non osano avvicinarsi più di tanto.

La torre è inoltre sorvegliata da ogni sorta di non-morti che non permettono a nessuno di avvicinarsi, a meno che questi non sia stato espressamente invitato dal Maestro della Torre e, in ogni caso, non fanno avvicinare nessuno se questi non è presente.

I non-morti a protezione della Torre della Grande Stregoneria di Palanthas possono essere considerati dei lich, ma sono incorporei. Tutto ciò che si vede sono gli occhi e le mani artigliate. Finché restano sotto la protezione del boschetto di Shoikan, questi non-morti non possono essere scacciati né controllati dai sacerdoti. La loro unica fedeltà è verso il Maestro della Torre.

Il boschetto di Shoikan

La paura generata dal boschetto di Shoikan è senza dubbio una difesa talmente potente che solo chi viene invitato può raggiungere, più o meno indenne, la Torre della Grande Stregoneria.

Nel periodo immediatamente successivo alla morte di Raistlin, Dalamar, che subentrò al tenebroso arcimago come Maestro della Torre, lanciò altri incantamenti sul giardino per estenderne i suoi effetti e poteri anche sopra la torre. In questo modo ha creato uno scudo che protegge la torre da qualsiasi tentativo di attacco dall'alto, ma che può essere in qualsiasi momento abbassato per volontà dello stesso Dalamar. La paura emanata dal boschetto di Shoikan è immutata.

Torre di Wayreth



Questa è una delle due torri che sono sopravvissute. La difesa della Torre della Somma Stregoneria di Wayreth è senza dubbio la più insolita. Nessuno la trova mai: è la torre a trovarvi. Il giardino che la circonda si estende in diverse dimensioni spazio-temporali e sembra che la torre stessa sia situata in un'altra dimensione, trovandosi sempre dove non dovrebbe essere. In questo modo può accadere che, passeggiando per la foresta, uno si ritrovi improvvisamente a sconfinare nel dominio dei maghi di Wayreth. Solo là dove il giardino confina con i regni degli elfi e degli umani, i maghi vi esercitano un controllo effettivo, proteggendo in questo modo la torre dai nemici del loro ordine.

Si può accedere alla Torre di Wayreth solo con il consenso del Signore del Conclave dei Maghi, in quanto la torre non è mai dove la si cerca. E' impossibile accedervi attraverso un viaggio astrale o attraverso gli altri piani di esistenza, in quanto la torre non è collegata a questi piani.

Se i maghi desiderano far entrare qualcuno nel proprio dominio, questi può risvegliarsi e trovarsi circondato dagli alberi della foresta. Potrà cercare di andarsene, ma finirà per trovarsi inspiegabilmente a vagare ancora al suo interno; oppure vi potrà essere richiamato dal magico canto degli uccelli della foresta.

A chi tenta di entrare nella magica foresta senza permesso potrà accadere la stessa cosa, ma è meglio che sia preparato a fornire rapidamente una spiegazione della sua presenza, altrimenti verrà attaccato dagli alberi-guardiani. Se per puro caso un nemico riuscisse ad imbattersi nella foresta di Wayreth, le creature magiche che vi si aggirano non esiterebbero a distruggerlo.

Coloro che sono invitati nella foresta vengono assaliti da un opprimente senso di magia e sono costretti a far ricorso ad ogni briciola del proprio coraggio per continuare lungo la strada che porta alla torre. I maghi di Wayreth, di solito, viaggiano alla volta della torre facendo uso dei sentieri della magia e non hanno bisogno di attraversare la foresta. L'unica eccezione è costituita dai Rinnegati, ai quali non è concesso teletrasportarsi né tantomeno accedervi senza il permesso del Maestro della Torre.

La Torre della Grande Stregoneria di Wayreth contiene una grande sala centrale dove il Conclave si riunisce: la Sala dei Maghi. Le pareti della camera sono di ossidiana, resa liscia e lucida con la magia; l'alto soffitto si perde nelle ombre sovrastanti e non c'è nessuna colonna che ne regga il peso. Una luce bianca pervade la camera ed illumina ventuno seggi di pietra disposti a semicerchio e corredati da cuscini, sette neri, sette rossi e sette bianchi; al centro del semicerchio c'è un seggio di

poco più grande degli altri, quello riservato al capo del Conclave. Non esistono entrate o accessi normali alla Sala dei Maghi: l'unico modo per accedervi è attraverso mezzi magici; nessuno vi è ammesso, a meno che i maghi stessi non lo trasportino all'interno con un incantesimo.

La Torre di Wayreth è costituita da due torri principali di lucida ossidiana nera, circondate da un muro che ha la forma di un triangolo equilatero e che ha tre torri più piccole posizionate su ciascuno degli angoli; all'interno del muro è rinchiuso il giardino, nel quale cresce una varietà di piante usate non solo come componenti per incantesimi, ma anche per scopi medicinali e per la cucina.

La sommità delle mura sono prive di bastioni, perché le difese sono costituite da potenti magie. Le nere mura della Torre di Wayreth, completamente ricoperte di rune, furono edificate per mezzo della magia nella notte dei tempi e costituiscono parte integrante delle sue difese. Nessuna arma esistente al mondo può scalfire la loro superficie. Non ci sono guardie di sorta ai cancelli: non ce n'è bisogno. Una volta oltrepassati questi, colui che si avventura nella torre si trova ad attraversare un vasto cortile lastricato di pietre grigie. Il cortile appare vuoto ad una prima occhiata, ma chiunque lo attraversi si renderà immediatamente conto che in realtà esso pullula di persone. E' infatti attraversato da una serie di corridoi della magia che i maghi percorrono con regolarità nel recarsi alla torre per assolvere ad incarichi ufficiali o per affari personali. Chi non vi è abituato non può scorgere questi viandanti che percorrono i nascosti sentieri della magia, ma possono avvertire in qualche modo il loro passaggio, attraverso le voci che scaturiscono dal nulla, improvvise folate d'aria o l'apparire appena intravisto e fugace di una mano o di un piede.

Un visitatore che attraversa il cortile - se invitato dai maghi - viene magicamente trasportato in una delle tante e sontuose stanze della torre riservate agli "ospiti", paragonabili alle più lussuose stanze delle migliori locande di Krynn. I visitatori non desiderati (sempre che siano riusciti ad arrivare tanto lontano), invece, vengono trasportati al cospetto del Conclave o nei sotterranei. I dungeons sotto la torre, a quanto si dice, sembrano essere dannatamente letali. In effetti, coloro che vi sono entrati non hanno mai fatto ritorno o, per lo meno, non sono mai riusciti a raccontarlo.

Un mago dell'ordine che viene a risiedere alla torre (sia per un breve periodo o per il resto della sua vita) riceve una stanza e l'arredamento in base al proprio livello. Studenti ed apprendisti hanno le loro stanze allo stesso livello di quelle riservate agli ospiti; maghi di rango più alto possiedono appartamenti più eleganti in vetta alla torre. Non ci sono serrature a nessuna porta: tutti i maghi rispettano l'inviolabilità della proprietà altrui.

Ci sono diverse biblioteche di libri di incantesimi, di pergamene ed attrezzature magiche, tutto naturalmente sotto il controllo del Conclave dei Maghi. Alcuni di questi possono essere dati in dono agli usufruttori di magia (quasi tutti i giovani maghi che superano la Prova ricevono alcuni potenti oggetti magici che saranno d'aiuto nella loro professione). Inoltre, il Conclave permette agli appartenenti all'ordine, di acquistare pergamene ed oggetti magici rari e di consultare i libri di magia della torre. Ma attenzione! Nessuno può portarli all'esterno della torre senza l'autorizzazione del Conclave: sciagurato colui che solo osasse pensare una cosa del genere...

Di solito i maghi preferiscono scambiare oggetti magici, piuttosto che cederli dietro compenso. Il denaro, infatti, non ha molto valore per loro. Quello che conta è solo la magia in tutte le sue forme. Uno stregone che desidera acquistare una certa pergamena è disposto a cederne un'altra in cambio oppure qualche altro oggetto magico di uguale valore. Per questo motivo, una Veste Bianca che venga in possesso di una pergamena di magia malvagia, non distruggerà la pergamena, ma la porterà alla torre per scambiarla con un'altra che possa usare o con qualche altro oggetto magico.

I maghi possono chiedere di venire seppelliti nelle tombe della torre, benché questo non sia obbligatorio. Si racconta che chi scelga di restare nelle mura della torre continui a servire la propria arte anche da morto, diventando un guardiano dei dungeons sotterranei o aiutando i giovani maghi impegnati nella prova. Nel momento della morte di un mago, tutti i suoi beni ed i suoi libri di magia sono dati in eredità ad un'apprendista del mago o venduti alla torre. In questo modo nessun oggetto magico viene seppellito nelle tombe della Torre della Grande Stregoneria di Wayreth.

La Torre di Losarcum



Questa torre misteriosa fu costruita vicino a Kendermore ed aveva un giardino che la circondava. Il giardino riempiva chiunque ci camminasse all'interno di emozioni contrastanti. Alla fine gli intrusi erano sopraffatti dalle loro passioni.

La torre fu distrutta dai maghi per impedire al Re-Prete di appropriarsi dei suoi tesori magici.

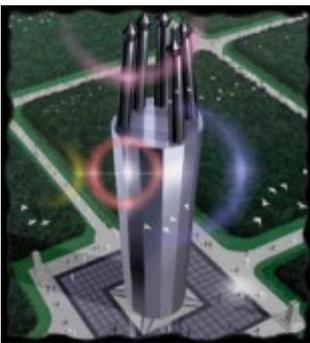
La Torre di Daltigoth



La Torre di Daltigoth era circondata da una densa foresta che causava agli intrusi un sonno incantato. Il maestro della torre quindi li trasportava dentro la torre stessa o fuori dalla foresta.

Anche questa torre fu distrutta dai maghi.

La Torre di Istar



la Torre di Istar fu a lungo considerata la più bella torre e la favorita dai più grandi maghi, durante gli albori della storia di Krynn. La torre di Istar era protetta da una fitta foresta magica, che causava dimenticanza gli intrusi: dimenticavano tutto quello che avevano passato recentemente. La torre fu ceduta al re prete per cercare di calmarlo quando cominciò a mobilitare la folla contro i maghi.

La torre fu in seguito distrutta quando la montagna di fuoco colpì Istar.

La Torre Perduta

Questa favoleggiata torre, era il deposito dei più potenti artefatti magici di Krynn. Fu costruita ai bordi della regione Istariana, in una locazione conosciuta a pochi eletti maghi. Fu reclamata, dal folle veste nera, Spyranus che fu in seguito, dichiarato rinnegato. I maghi combinarono le loro forze e bandirono Spyranus e la torre su un semi-piano di esistenza. La torre fu dichiarata perduta finché non fu riscoperta da Par-Salian e Ladonna nel periodo precedente alla Guerra delle Lance. La torre ancora dimora nel suo semi-piano di esistenza

Maestri delle Torri dell'Alta Stregoneria di Kranar Drogin

Torre di Palanthas/Nightlund

Namara 1771 - ? PC

Una maga dalle vesti bianche fu a capo della torre negli anni seguenti la divisione tra Solamnia ed Ergoth. Dopo un dialogo con Vinas, che mantenne tutti i Maghi dalle Vesti Nere chiusi nella torre, permise a tutti i Rossi e a i Bianchi di girare liberi per Solamnia.

La Torre fu maledetta da Andras Ranoch dal 20 PC al 352 AC, finché non sarebbe tornato il Maestro del Passato e del Presente.

Torre di Istar

Marwort 61 - 21 PC

Il Mago dalla Veste Bianca che fu a capo della torre per circa 40 anni. Era odiato dalle Vesti Nere e disprezzato dalla Vesti Rosse. Teneva ad accettare ciò che diceva il Re-Prete ponendosi anche contro il Conclave. Morì nel sonno.

Leciane do Cirica 21 - 20 PC

La prima Veste Rossa mai a capo della torre di Istar.

Beldinas Pilofiro

20 - 1 PC

Un Re-Prete che, anche se non un mago, ebbe il controllo della torre a seguito delle Guerre Perdute fino al Cataclisma.

Affondò nel fondo del Mare di Sangue di Istar a seguito del Castaclisma

Torre di Daltigoth

Harald Greytooth 2424 - ? PC

Incaricato dopo che Benavir Nove-dita morì, costruì la torre a Daltigoth. La torre fu probabilmente costruita da Yoralyn come torre bianca, poi una notte costruì la torre per davvero ed era color rosso sangue.

Iriale ? - 20 PC

Una Veste Nera che era stata a capo della torre durante le Guerre Perdute. Fu uccisa con più di un quarto di Daltigoth.

Fu distrutta durante le Guerre Perdute per non finire in mani nemiche.

Torre di Losarcum

Grall Bonefist ?

Una Veste Nera che fu a capo della torre per 30 anni. Comandò una legione di Maghi delle Vesti Nere e costruì la torre senza il permesso della gente. Fu assassinato.

Moranda of Crowford >1660 PC

Una veste nera che usò Ubar, un guerriero di Qim Sudri, per ottenere la sua posizione. Dopo essere diventato governante di Qim Sudri, dichiarò un'alleanza con le Vesti Nere. Più tardi continuò fino a diventare Somma Maga del Conclave.

Alasto 1060 - 1018 PC?

Un maestro delle Vesti Nere che fu ucciso da Khan Janduk per aver rifiutato la richiesta di dichiarare guerra ad Istar Durante la Terza Guerra dei Draghi. La data esatta è sconosciuta.

Caradoc of Caergoth ? - 215 PC

Era una Veste Nera che fermò le altre Vesti Rosse dal provare ad usare il Re-Prete Ardosean I perché sentì che non avrebbe vinto la Guerra dei Tre Troni. Ardosean finì col vincere così Caradoc fu torturato per sette anni nei sotterranei della torre.

Khadar 35 - 20 PC

Una Veste Rossa che fu messa a capo della torre a seguito della dichiarazione che tutti i maghi malvagi dovevano lasciare le città Istariane anche se erano nelle torri. Fu ucciso quando distrussero la torre. Tutta Losarcum fu distrutta nel processo.

Fu distrutta durante le Guerre Perdute piuttosto che cadere in mano nemica.

LA STORIA DEI GLOBI DEI DRAGHI - Dal racconto di Raistlin

“Durante l’Età dei Sogni quando quelli del mio Ordine erano rispettati e riveriti su Krynn, vi erano cinque Torri dell’Alta Magia.

“Quando scoppiò la Seconda Guerra dei draghi, i più autorevoli del mio Ordine si radunarono nella più importante delle Torri - La Torre di Palanthas - e crearono i globi dei draghi.

“Quelli delle Vesti Bianche entrarono per primi nella stanza più alta della Torre quando sorse Solinari, la luna d’argento. Poi Lunitari spuntò nel cielo, intrisa di sangue, e allora entrarono quelli delle Vesti Rosse. E infine, chi scrutava i cieli alla sua ricerca, poteva scorgere il volto di Nuitari, il disco nero, tra le stelle e anche quelli delle Vesti Nere entrarono nella stanza.

“Fu uno strano momento nella storia della magia, quando tutte le inimicizie tra Le Vesti furono accantonate. Capito solo un’altra volta, quando i maghi si coalizzarono nelle Battaglie Perdute, ma, a quel tempo, non era ancora possibile prevederlo. Era sufficiente, in quel momento, sapere che le grandi forze del male potevano essere distrutte. Perché finalmente avevamo capito che il male era intento a distruggere tutta la magia del mondo. Il male voleva stabilire il potere incontrastato della sua magia! Tra quelli delle Vesti Nere, forse qualcuno aveva provato ad allearsi con quel grande potere, ma si erano ben presto resi conto che ne sarebbero stati solo gli schiavi, che non sarebbero mai riusciti a dominarlo. E così, una notte in cui tutte le tre lune erano piene nel cielo, nella Torre di Palanthas furono costruiti i globi dei draghi.

“Quella notte le magie impiegate furono grandi e potenti - così potenti che pochi vi resistettero e infine crollarono con il corpo e la mente distrutti. Ma il mattino dopo, cinque globi splendevano sui loro piedistalli, sfavillanti di luce, con l’oscurità delle tenebre. Tutti tranne uno furono presi da Palanthas e trasportati, tra mille pericoli, fino ad ognuna delle altre quattro Torri. E così i globi aiutarono il mondo a liberarsi dal dominio della Regina dell’Oscurità.”

“[...] grandi disgrazie potevano abbattersi su coloro non abbastanza abili e potenti nell’uso della magia e che avessero tentato di comandare i globi. Tutto ciò che si sapeva dei globi dei draghi andò disperso durante le Battaglie Perdute. Due, si raccontava, scomparvero durante la Caduta delle Torri dell’Alta Magia, distrutti perché non finissero in mano alla marmaglia. Le notizie sugli altri tre scomparvero con la morte dei maghi che li costruirono.”

Miti e leggende

La leggenda di Huma



*Probabilmente il più famoso Cavaliere di Solamnia, **Huma Dragonbane** era un semplice Cavaliere della Corona. Nonostante questo, grazie alla purezza del suo cuore, divenne il prescelto di Paladine che scoprì la leggendaria Dragonlance, e che vinse la guerra per le forze del bene. Insieme al drago d'argento, Heart (Gwynneth, oggetto del suo amore) combattè la Regina Oscura e la ricacciò nell'Abisso. Sfortunatamente, sia il drago che il Cavaliere furono uccisi nella battaglia.*

La Storia di Huma si svolge durante l'Era dei Sogni, precisamente durante il periodo della Seconda Guerra dei Draghi.

Durante una spedizione di ricognizione Huma si separò dai suoi compagni e incontrò il minotauro Kaz, prigioniero dei goblin. Il minotauro divenne suo amico dopo che Huma lo ebbe liberato e fu suo compagno fino alla morte del cavaliere.

Durante il viaggio per tornare a unirsi ai suoi compagni incontro un drago d'argento, insieme a cui combatte con Crynus in persona, Signore della Guerra delle armate di Takhisis.

Ricongiuntosi agli altri cavalieri partì per una battaglia al fronte di Kyre, in cui cadde ferito sul campo.

Ricevette le cure da una donna elfo, Gwynneth, in realtà il drago d'argento Heart, lo stesso che combatte con lui contro Crynus.

Durante il periodo successivo all'incidente sul campo di battaglia, un episodio sconvolse la sua permanenza nel luogo.

Incontrò uno dei lupiorrendi di Galan Dracos e rischiò quasi di essere catturato, ma si salvò grazie all'aiuto dell'amico di infanzia Magius, valido mago rinnegato dalla parte del bene, ricercato da Dracos.

Di nuovo tornato al campo di battaglia potè constatare la devastante forza dei rinnegati, ma mentre cerca di eseguire i suoi ordini e poi ritirarsi, incontra Magius, che porta lui e Kaz e nella sua cittadella magica dell'Ergoth.

Huma e Kaz furono però costretti a fuggire precipitosamente a causa di un assalto alla cittadella stessa da parte di Crynus e dei suoi, ma rimasero separati a causa dell'inseguimento della guardia nera di Crynus e dei lupiorrendi.

Girovagando solo incontrò Lord Guy Avondale, che lo ospitò in un insediamento dell'esercito ergothiano, dove venne curato dalle sue ferite.

Lì venne anche catturato dai seguaci di Morgion, ma fu presto nuovamente libero grazie a Lord Guy Avondale.

Venne quasi ucciso da un luporrendo e reincontrò nuovamente Magius, scampato all'assalto della cittadella e recentemente passato per la Prova dell'Alta Stregoneria.

Quando i due si accamparono vicino a un lago, una ninfa venne incontro a Huma, mantenendo Magius in uno stato di sonno profondo.

Grazie ad essa incontrò Buoron, Cavaliere della Corona di un insediamento dell'Ergoth meridionale. Arrivato lì scoprì che purtroppo Kaz era stato preso prigioniero dai Cavalieri del posto e condannato a morte.

Fortunatamente, Huma riesce a salvarlo con la testimonianza degli avvenimenti che lui e il minotauro avevano vissuto e della loro amicizia.

Si diressero successivamente verso la futura montagna del drago.

I mutamenti delle montagne stesse finirono col separare il Cavaliere dai suoi due compagni.

Tramite i mutamenti continui delle montagne infine arrivò al tempio del drago d'argento.

Lì superò le tre prove degli dei, come spiegatogli da Gwyneth.

La prima fu di sconfiggere Wyrmfather, il drago più potente in assoluto, al servizio della Regina delle Tenebre e intrappolato nella montagna del drago da Kiri-Jolith.

La seconda fu di scoprire il tradimento di Rennard, il Cavaliere della Corona che lo tutelava, in realtà suo zio e chierico di Morgion.

La terza fu di resistere al potere della temuta Spada delle Lacrime, la lama creata da Takhisis per deviare gli orchi dalla loro bellezza, e trovata da Huma nel tesoro di Wyrmfather.

Resistette per poco a quest'ultima prova.

Dopo aver dimostrato il suo valore, egli ottenne un'arma da usare contro le armate di Takhisis, la nota Dragonlance, forgiata dal metallo dei draghi con il Braccio d'Argento e il Martello di Kharas.

Con l'aiuto di Magius, Kaz, il Cavaliere Buoron e Hearth, Huma riuscì a portare le lance a Vingaard Keep, anche se durante il percorso furono costretti a fronteggiare nuovamente Crynus.

Dopo una lunga e difficile lotta il Signore della Guerra fu definitivamente distrutto.

Cosa ancora peggiore, Magius venne catturato dal rinnegato Dracos e Huma non riuscì a salvarlo in tempo.

Solo venti volontari impugnarono le prime venti Dragonlance contro i draghi dell'Oscurità, con effetti più che devastanti sui draghi oscuri, che furono persino costretti a battere in ritirata, nonostante la devastante superiorità numerica.

Durante la battaglia arrivò però un aiuto insperato.

Le Vesti Nere si erano rese conto che con il loro comportamento non stavano servendo Nuitari ma bensì solo colei che lo aveva creato, perciò decise di offrire il loro aiuto per distruggere Dracos.

Al ritorno dalla battaglia fu presa la decisione di forgiare delle Dragonlance false per darle agli altri cavalieri dei draghi e ai fanti, visto che ora la fede in esse era molto più forte che all'inizio.

Ma ci fu grande sorpresa da parte di Huma quando scoprì che colui che forgiava le Dragonlance false era proprio colui che aveva forgiato quelle vere.

Così il Cavalierato si trovò rifornito di una grande quantità di vere Dragonlance da adoperare in battaglia.

Nella seconda fase della battaglia un'ulteriore sorpresa attese i draghi oscuri, poichè numeroissimi draghi metallici si levarono d'improvviso dal terreno, ciascuno con un cavaliere armato di Dragonlance, e i colorati vennero fatti a pezzi a decine ancora prima di poter reagire.

Alla fine si arrivò allo scontro con Galan Dracos.

Huma riuscì a raggiungere il rinnegato e combattè con lui, ma purtroppo il portale per l'Abisso era già stato aperto.

Scagliando il Bastone di Magius, trovato per terra dopo la scomparsa dell'amico, Huma riuscì a frantumare la sfera di cristallo verde che conferiva potere a Dracos, che scelse di annientare se stesso, piuttosto che cadere nelle mani della Regina delle Tenebre, che aveva tentato di tradire.

Ella comunque riuscì a entrare nel mondo, dove venne alla fine affrontata da Huma e da Gwyneth, alla fine rivelatasi innamorata di Huma e rivelatasi anche essere il drago d'argento Hearth.

La battaglia fu molto difficile e sia Huma che il drago furono feriti mortalmente, ma in un estremo sforzo egli riuscì a conficcare la sua Dragonlance nel collo di una delle cinque teste di drago di Takhisis.

Ovviamente la ferita non poteva ucciderla ma il dolore provocato dalla lancia sacra a Paladine sarebbe rimasto in eterno.

Così Takhisis tentò di scambiare la rimozione della lancia con la salvezza di Huma e di Gwyneth.

Ma Huma rifiutò, con l'approvazione del drago.

Decise invece di chiedere un giuramento a Takhisis, il giuramento di andarsene per sempre da Krynn, un giuramento fatto addirittura sul Dio Supremo.

Takhisis accettò, pur di togliersi quell'orribile dolore lancinante che era costretta a sopportare.

Quando Takhisis se ne andò, Huma morì, dolcemente...

<<Questo è il potere di Paladine. Nessun'arma mortale può abbatterti, ma la Dragonlance non è un arma mortale.>>

<<Ma tu sei mortale, Cavaliere di Solamnia.>>

- Huma chinò la testa in segno di assenso. -

<<Sono un Cavaliere di Solamnia. Sono la mano di Paladine, di Kiri-Jolith e di Habbakuk, su questo mondo. Tu ti trovi su Krynn. Tu sei mia Regina delle Tenebre.>>

Si diceva che Huma fosse andato in battaglia con un mago al suo fianco e che i due si fossero serviti sia della spada che della magia per sconfiggere i loro nemici: il mago si chiamava Magius, una Veste Rossa che era stata amica di Huma fin dall'infanzia, lo stesso a cui era un tempo appartenuto l'omonimo Bastone, uno degli oggetti magici più potenti di tutto Krynn. Magius però non veniva quasi mai menzionato dai cavalieri quando erano loro a narrare la storia di Huma, o comunque quando veniva citato lo si faceva con riluttanza e relegandolo ad un ruolo decisamente secondario. I Cavalieri badavano sempre a sottolineare che Huma non aveva mai fatto affidamento su Magius e che anzi più di una volta quel nobile cavaliere aveva rischiato la vita per proteggere il suo più debole amico.

Naturalmente i maghi di Krynn raccontavano una storia del tutto diversa. Nella loro versione Magius era il vero eroe che aveva dato la vita per l'amico ed era andato incontro ad una morte terribile per mano dei suoi nemici mentre Huma faceva sempre la figura del personaggio secondario un individuo simpatico tutto coraggio e forza fisica, che aveva sempre fatto affidamento su Magius perché approntasse per lui i piani di battaglia.

La verità inerente a questi antichi fatti riposava nella tomba vuota di Huma.

LA STORIA DEI PORTALI

Molto tempo fa esistevano cinque portali, dislocati in ciascuna delle cinque Torri della Grande Stregoneria. Creati mediante la magia, i Portali erano stati studiati allo scopo di fornire ai maghi il mezzo per viaggiare da una torre all'altra senza dover consumare energie in incantesimi per teleportarsi da un luogo all'altro.

Convinti di creare porte che comunicassero soltanto fra loro, i maghi non si erano resi conto di aver creato per caso una strada che collegava il nostro mondo ad un altro piano dell'esistenza, ma la Regina Takhisis se ne accorse. Intrappolati nell'Abisso, lei e i suoi draghi malvagi stavano cercando da tempo la via per arrivare su Krynn, ma erano bloccati da Paladine e dai draghi buoni; Paladine aveva però ben poco controllo sui maghi, che erano famosi per fare le cose a modo loro.

Takhisis trovò infine un mago dalla Veste Nera che poteva essere indotto in tentazione e prese ad apparirgli in sogno ogni notte con le sembianze di una donna bellissima, sussurrandogli promesse seducenti fino a quando il mago cominciò ad essere ossessionato dal pensiero di quella donna meravigliosa e giurò di trovarla e farla sua.

“Sono prigioniera su un altro piano, in un altro tempo,” gli disse Takhisis. “Soltanto tu, con il tuo potere, mi puoi liberare, e per farlo dovrai oltrepassare il Portale. Tieni nella mente la mia immagine ed io ti guiderò.”

Ossessionato dal desiderio, il mago oltrepassò il Portale con la visione di Takhisis che gli bruciava nel sangue. Nessuno sa cosa gli sia successo perché non fece più ritorno. Il Portale però era ormai aperto, e la Regina Takhisis e le sue legioni di draghi se ne servirono per sciamare su Krynn, scatenando quella che le leggende definiscono come la Prima Guerra dei Draghi.

Il coraggioso cavaliere Huma ricacciò nell'Abisso la Regina delle Tenebre e i maghi, che adesso si vergognavano profondamente dell'accaduto, tentarono di sigillare i Portali. Sfortunatamente, coloro che li avevano creati erano morti durante la Guerra dei Draghi, e con essi erano scomparsi il loro sapere e il loro potere, per cui i maghi superstiti non potevano chiudere i Portali ma soltanto rendere impossibile oltrepassarli... o almeno crederono di esserci riusciti imponendo la condizione che le sole persone in grado di superare quelle soglie potessero essere un mago dalla Veste Nera e un chierico dalla Veste Bianca, in quanto supponevano che una simile empia alleanza fosse impossibile e che quindi i Portali fossero ormai sicuri.

Con il passare del Tempo e con l'ascesa di Istar, periodo in cui i maghi vennero perseguitati dalla chiesa, tre delle Torri della Grande Stregoneria vennero distrutte o scomparvero insieme ai loro Portali. I maghi che vivevano nella Torre di Palanthas acconsentirono allora di abbandonarla in cambio della promessa da parte del Re-prete che avrebbero potuto continuare a praticare la magia a Wayreth, ma prima di lasciare la torre trasferirono per sicurezza il Portale nella fortezza del Teschio, immaginando che là nessuno lo avrebbe trovato.

SOTTO IL REGNO DEL RE-PRETE DI ISTAR

Molto tempo fa, durante il regno del Re-prete di Istar il mondo era governato dalle forze del bene... o almeno era così che esse si definivano. Alcuni si chiedevano se pregiudizio, intolleranza, odio e persecuzione fossero davvero virtù apprezzate da Paladine, ma il Re-prete aveva ammantato quei peccati di belle vesti bianche, impedendo a chiunque di vedere la corruzione che si celava sotto di esse.

Il Re-prete e i suoi seguaci temevano tutti coloro che erano diversi da loro, il che costituiva una lunga lista che si faceva quotidianamente sempre più lunga e in cui i maghi figuravano al primo posto. Folle infuriate attaccavano maghi di qualunque affiliazione, assaltavano le loro torri, appiccavano il fuoco alle loro scuole, li lapidavano o li bruciavano sul rogo. Considerato il loro potere i maghi avrebbero potuto difendersi, ma sapevano che farlo avrebbe comportato maggiori stragi e spargimenti di sangue, quindi alla fine preferirono ritirarsi dal mondo per nascondersi nell'unico posto sicuro: la Torre della Grande Stregoneria di Wayreth.

La nascita dei cavalieri di Solamnia – di Bedal Brightblade

Durante l'Era dei Sogni molti furono gli eventi che squassarono le terre di Ansalon: la Prima e la Seconda Guerra dei Draghi, le guerre di dominio che si tenevano tra gli elfi, i nani, e l'Ergoth. Dopo tutti questi disastri però, una nuova luce si fece strada...

Vinas Solamnus si distinse subito per l'uso dell'arme e la singolare capacità nelle operazioni militari. Questo gli conferì prima il titolo di capo della Guardia di Palazzo di Ergoth, e poi di Generale delle Armate Imperiali.

Giunto al pieno del suo potere, quando ormai avrebbe potuto assumere una carica politica, vide che il suo impero era corrotto. Abbracciò così la causa del popolo, che tanto aveva subito tributi e leggi tiranniche in quel periodo.

Abbandonò dunque i suoi privilegi, e tornò a fare ciò che sapeva fare meglio: il militare. Riunì i suoi più fidati compagni tra cavalieri e nobili di frontiera; fra i quali vi ero anch'io, e lo dico non

senza una punta d'orgoglio e dopo un suo discorso appassionato ormai andato perduto, fummo in venti ad essere coinvolti.

Così, in inverno inoltrato, ci lanciammo in una campagna contro l'impero, ove lungo la strada si radunò un esercito ribelle composto perlopiù da contadini. Dopo due mesi, la città di Daligoth cadde e da allora una parte dell'Ergoth si rese indipendente. Nonostante il merito della vittoria fosse della gente comune, un cavaliere dal cuore nobile si mise in evidenza in questa battaglia, il suo semplice nome era Huma.

Fu allora che Vinas venne considerato come un re; non era ciò che desiderava. Benché le cose andarono bene per un po', presto si accorse che il progetto che voleva creare era utopico. Gli ideali e i costumi dei popoli erano troppo diversi.

Ci convinse allora a seguirlo in un'irreale impresa, oggi meglio conosciuta come "Ricerca dell'Onore", quindi ci movemmo per luoghi inesplorati. Solo più avanti mi confidò che fu proprio un sogno a spingerlo a partire. E non fu l'unico sogno a seguirlo durante l'impresa; più volte, mentre era sull'orlo dello sfinimento ed in procinto di abbandonare tutto, accennava ad una figura femminile che lo tormentava nella solitudine della notte. Costei gli intimava di abbandonare tutto per tornare nell'accoglienza della sua terra; lì avrebbe lenito le sue ferite e abbandonato ogni timore.

Furono così i giorni più importanti della mia esistenza: arricchii il cuore e la mente con esperienze inimmaginabili, migliorai le mie qualità di combattente. Tutto ciò a cui un nobile cavaliere ambisce.

Nel frattempo, dopo molte settimane di viaggio nel deserto, vedemmo un'oasi in lontananza. La troppa sete ci spinse a correre in quella direzione. Improvvisamente apparve, frapposto all'oasi, un enorme minotauro con una pesante ascia da battaglia che sembrava sbarrarne l'accesso. Molti, impugnate le armi, si apprestarono ad uno scontro; un minotauro in quella zona era assolutamente improbabile, quindi si penso ad una presenza ostile. Solamnus che aveva notato nell'essere la mancanza di aspetto minaccioso, fece cenno di fermarci, lo scrutò negli occhi calmi e ci andò a parlare. Dopo una lunga conversazione con Vinas, il minotauro si dileguò nel deserto, lasciandoci liberi di lenire la nostra sete.

Solamnus apparve inseguito cambiato dall'incotro ma non ci disse nulla. Proseguimmo alla fine del deserto e giungemmo in una pianura verde e solitaria: non si scorgeva alcun animale. Dopo giorni, le razioni erano del tutto esaurite, il deserto ci aveva provato e molti ora si lamentavano di abbandonare l'impresa; le incitazioni di Vinas erano inutili e la strana mancanza di selvaggina rendeva tutto più drammatico. Anch'io ammetto di aver pensato di abbandonarlo, ma proprio quando mi decisi a confidargli il mio volere, una fenice sfavillante del color del cielo si stese sulle nostre teste. Spinti dalla fame provammo a cacciarla, senza risultati; l'animale era oltremodo furbo e scaltro, e ben presto ci rendemmo conto che era la nostra preda a condurre l'inseguimento, ribaltando i ruoli di questa caccia. Maturammo così un rispetto particolare ed un certo timore per quest'essere perfetto. Abbandonammo l'inseguimento e, deposte le armi, la fenice planò dinanzi a noi.

L'insolito comportamneto della fiera ci sembrò un monito alla nostra condotta. Si alzò in volo e volteggiò sulle nostre teste per ben tre volte, Huma intimò di seguirla, tutti credemmo che fosse la cosa giusta quindi stringemmo i denti e proseguimmo verso oriente. Prima del tramonto, la fenice, ci aveva condotto in una foresta ricca di selvaggina.

Fu lì, nella tranquillità del luogo, fece la comparsa l'ultima presenza che rese questo viaggio misterioso.

Un vecchio guerriero con raffigurato sul cimiero un drago, apparve alla nostra mensa chiedendoci del cibo, una strana luce nei suoi occhi tradiva la sua età provata. Il suo sguardo indugiò su Vinas. Quest'ultimo, dopo averlo fissato negli occhi, gli si avvicinò mostrandogli la più assoluta cortesia. Dopo essersi ristorato, il vecchio mostrò a Vinas un luogo sulla cartina ove si sarebbe dovuto recare per avere risposte. Ma risposte per cosa ci si domandava? Era forse il culmine della nostra "Ricerca dell'Onore"? L'unico vincolo era che Solamnus sarebbe dovuto andare da solo. A nulla

valsero le nostre avvertenze, Vinas era risoluto ad andare. Si inchinò dimanzi allo sconosciuto nel nostro più totale stupore e si allontanò intimando di ivi aspettarlo.

Tornò a notte fonda mentre vegliavamo impazienti sul suo ritorno. Si fermò sullo spiazzo del bivacco. Ci osservò uno ad uno. Poi dopo qualche attimo ruppe il silenzio e con voce rotta cominciò a raccontare quello che da molto tempo erano i suoi sogni...

Tornammo in patria e Solamnus fondò i tre ordini dei Cavalieri di Solamnia: l'Ordine della Corona, della Spada e della Rosa. Ma questa è una storia che già conoscete...

LUOGHI PARTICOLARI

IL BOSCO DI DARKEN

Ai margini

[...]sbucò in un'ampia radura verdeggiante. Dal terreno sgorgava un'acqua limpida che scorrendo su delle pietre piatte formava un piccolo ruscello. Nella radura l'erba era folta ed invitante, e ai suoi margini gli alberi sembravano montare la guardia. Proprio quando furono in vista della radura, la luce del sole si arrossò e si spense, e tra gli alberi apparvero le ombre nebbiose della notte.

[...] le ombre della notte si infittivano attorno a loro. Quei suoni del bosco che di giorno erano sembrati loro innocui sembravano ora sinistri e minacciosi.

[...] si rese conto di aver perso la propria vista da elfo: invece di vedere i caldi contorni rossi dei suoi compagni, vedeva solo ombre scure sullo sfondo ancor più scuro della radura.

I guerrieri nonmorti

E quei guerrieri erano morti.

Nient'altro che una tenue, fugace luce bianca segnava i contorni dei loro corpi. Era come se il calore corporeo che era stato loro in vita fosse restato orribilmente in loro anche dopo la morte. La carne era marcita, lasciando dietro l'immagine dl corpo ricordata dall'anima... ma l'anima apparentemente ricordava altre cose. I guerrieri indossavano il ricordo d'antiche armature, impugnavano il ricordo d'armi che potevano infliggere una morte ben presente nel ricordo. Ma i morti viventi non avevano bisogno d'armi: ad uccidere bastava loro la sola paura, oppure il tocco tombale delle loro mani.

[...] restavano muti e non facevano alcun gesto minaccioso, limitandosi a bloccare la strada. Impossibile contarli, dato che le loro luci brillavano e s'attutivano in continuazione.

Sono gli spiriti di uomini morti che avevano giurato di compiere una certa impresa. Non riuscirono a mantenere il giuramento, e ora sono condannati a ripetere all'infinito la stessa impresa fino a giungere alla liberazione e a trovare il vero riposo della morte.

[...] la calca dei guerrieri si aprì e una figura più tremenda e terrificante delle altre fece la propria apparizione. Lo spettro era più alto di tutti gli altri, e portava una corona lucente. La sua pallida armatura era riccamente decorata di gioielli scuri, e il suo volto era atteggiato al più terribile dolore.

La Guardiana della foresta

Nessuno entra con le armi nel bosco di Darken.

“Sono la Guardiana della foresta.” Il buio si aprì, ed un brivido reverenziale, lieve come un vento primaverile, percorse al compagna. La luce argentea della luna inondava un alto sperone di roccia su cui stava un unicorno. Li guardava freddamente, con gli occhi intelligenti pieni di infinita saggezza.

La bellezza dell'unicorno toccava il cuore. [...] Il suo manto era l'argento della luna, il suo corpo era di perla lucente, la sua criniera come la spuma marina. La testa sembrava scolpita nel marmo, ma mai un uomo - e neppure un nano - avrebbero saputo cogliere l'eleganza e la grazia del suo collo poderoso e del suo petto muscoloso. Le zampe erano forti ma delicate, gli zoccoli piccoli e fessi come quelli di una capra.

La missione del daino è di fornire sostentamento al cacciatore, sia esso uomo o lupo. Noi non piangiamo chi muore compiendo la propria missione.

LA VALLE DELLE NEBBIE

Spuntò l'alba, ma il chiarore filtrava attraverso una nebbia così fitta che [Tasslehoff] pensò che avrebbe potuto prendersene una manciata ed infilarsela in tasca. I compagni camminavano vicini, a tratti, tenendosi per mano nel timore di perdersi. L'aria si intiepidì. [...] procedevano su un terreno che sembrava materializzarsi sotto i loro piedi, sbucando dalla nebbia.

Finalmente il terreno si appiattì sotto i loro piedi e non si inerpicarono né scesero più, gli alberi si diradarono e i compagni camminarono su morbida erba avvizzita dal freddo dell'inverno. Anche se tutti loro riuscivano a vedere solo a pochi palmi dal naso nella nebbia grigia, ebbero l'impressione di trovarsi in un'ampia radura.

La Valle delle Nebbie... tanti anni fa, prima del cataclisma, era uno dei posti più ameni di Krynn.

La bellezza della Valle delle Nebbie è scomparsa. Una volta la fortezza della Vale torreggiava sulla nebbia come se galleggiasse su una nuvola. Il sole che sorgeva all'alba dipingeva di rosa le nebbie del mattino e le prosciugava a mezzogiorno così che le guglie svettanti della fortezza erano visibili per chilometri e chilometri. Verso sera, la nebbia tornava a coprire la fortezza come un manto vellutato. Di notte, la luna rossa e la luna d'argento rifulgevano sopra le nebbie che brillavano nella loro pallida luce. Vi affluivano peregrini da ogni parte di Krynn...

La valle è impenetrabile. Un tempo vi si poteva accedere in due punti: uno portava alle terre degli umani dove i Cavalieri avevano il loro avamposto, l'altro conduceva alle terre degli orchi. Entrambi i passaggi scomparvero durante il Cataclisma.

Il paesaggio non cambiava. Camminavano nell'erba alta. Non c'erano alberi. Di tanto in tanto, un grande masso sbucava dall'oscurità, e tutto finiva lì. Non c'erano tracce di uccelli notturni o altri animali.

IL PONTE DEL PASSAGGIO E IL MONUMENTO DEL DRAGO D'ARGENTO

La luce della torcia bucò la nebbia. Tutti videro la sagoma spettrale di qualcosa, oltre la nebbia. In un primo momento, si materializzò, così indefinitamente che i compagni non riuscirono a riconoscerla.

Poi il silenzio della notte fu rotto da un gorgoglio, come di acqua che bollisse in una pentola. La nebbia si infittì e l'aria si fece calda e pesante.

Sorgenti calde: ecco spiegata la nebbia persistente e questa sagoma scura il ponte che le attraversa.

Dirigendo la torcia su un rilucente ponte di pietra sulle acque ribollenti dei rivoli che scorrevano sotto i piedi, riempiendo la notte di nebbia calda, vaporosa.

Il Ponte del Passaggio era un lungo, levigato arco di puro marmo bianco. Sulle sue fiancate - scolpite con bassorilievi che sembravano vivi - lunghe colonne di Cavalieri camminavano

simbolicamente attraverso le acque gorgoglianti. Il ponte era così alto che non riuscivano a vederne la sommità attraverso il turbinio delle nebbie vaporose. Ed era antico, così antico che neppure un nano non poteva stabilirne la fattura. Non era artigianato dei nani, né degli elfi e neanche degli umani.

Non c'erano passamani, c'era solo l'arco di marmo, liscio e scintillante, avvolto nei vapori che si alzavano senza sosta dalle sorgenti calde.

[Quando Solinari, la luna d'argento, fu allo zenith], la nebbia si trasformò in un fulgore risplendente d'argento. Le nebbie si diradarono. Guardando in alto i compagni videro le nebbie separarsi come affusolate dita che si aprivano e rivelavano la luna d'argento, piena e radiosa nel cielo stellato.

Il fulgore della luna risplendette sulle bolle d'acqua che gorgogliavano in una danza argentata. Rifuse sul ponte di marmo dove i Cavalieri sembravano prendere vita nel tempo eterno trascorso ad attraversare la corrente calda.

Sopra ai compagni si innalzava, tanto in alto che la sua testa avrebbe potuto distruggere un a luna, la figura di un drago, scolpito nella roccia di una montagna, scintillante d'argento al chiarore della luna.

LA TOMBA DI HUMA

Se portate il male in questo luogo vedreste i volti dei vostri peggiori nemici tra le statue di pietra. L'orrore e lo spavento che vi incuterebbero vi impedirebbero di passare.

[...] mentre entrava in ciò che vide essere un cerchio di statue, ognuna delle quali presentava un'impressionante, quasi spaventosa, somiglianza con i suoi amici. Al centro di quel silenzioso anello di pietra sorgeva un tempietto.

Di semplice forma rettangolare, il tempietto spuntava tra la nebbia. Poggiava su una base ottagonale di lucidi gradini. Anche il tempietto era fatto di ossidiana e la nera struttura brillava bagnata dalla nebbia perpetua. Era come se tutto fosse stato scolpito pochi giorni prima; sulle nitide, chiare linee dei rilievi non compariva alcuna traccia del logorio del tempo. I cavalieri, ognuno con la Dragonlance, lottavano ancora contro enormi mostri. I draghi stridevano silenziosamente raggelati nella morte, trafitti dalle lunghe, sottili aste delle lance. Fredde porte di bronzo si schiusero su silenziosi cardini [...]

All'interno

Il sepolcro era vuoto ad eccezione di un catafalco di ossidiana che si innalzava al centro della stanza. Immagini cesellate di Cavalieri trasportavano la bara, ma il corpo del cavaliere destinato a giacere nella bara era scomparso. Un antico scudo era deposto ai piedi del feretro e accanto era posata una spada [...].

La tomba non era grande. Il sepolcro si elevava in mezzo alla stanza e contro le pareti si allineavano delle panche di pietra dove, probabilmente, coloro che compiangevano il defunto potevano riposarsi mentre rendevano omaggio alla salma. In fondo alla stanza si ergeva un piccolo altare di pietra. Sulla sua superficie erano scolpiti i simboli dell'Ordine dei Cavalieri - la corona, la rosa, il martin pescatore. Il tavolo era cosparso di petali di rosa e di erbe secche e la loro delicata fragranza aleggiava ancora leggera nell'aria dopo centinaia di anni. Sotto l'altare, incastonata nel pavimento di pietra, si trovava una grande piastra di ferro, con un anello in mezzo.

[...] si avvicinò sull'orlo del buco e sbirciò dentro. Era buio. Persino con la torcia non riusciva a vedere niente in fondo a quel buco. Un vago odore di muffa salì dallo squarcio nel pavimento e nient'altro.

La tomba e le statue sono opera di uomini, ma il grande drago non è stato costruito dalle mani di un uomo, né di un elfo, né di un nano. Ed è così vecchio che il sepolcro è quasi moderno.

Il fianco della rupe non è stato scolpito dalle mani di nessuno degli esseri viventi che camminano, con due zampe, su Krynn, ma deve essersi trattato di una creatura dotata di una forza straordinaria, enorme, alata...

IL MARE DEL SANGUE DI ISTAR

Si trovavano sull'orlo esterno del Mare del Sangue di Istar.

Il sole era una gigantesca palla dorata in equilibrio sull'orizzonte orientale quando la *Perechon* si addentrò nelle acque rosse come la veste indossata dai maghi, rosse come il sangue.

[...] acque torbide e rosse. Non potevano vedere molto lontano. Una perpetua tempesta gravava dal cielo, ammantando le acque d'una coltre grigio piombo.

“Il sangue di tutti coloro che sono morti a Istar quando la montagna di fuoco colpì il tempio del Re Sacerdote...” per spaventare i marinai di acqua dolce.

“L'acqua del mare acquista quel colore a causa della terra che viene sollevata dal fondo. Ricordati che non è sabbia quella sopra cui stiamo navigando, come il normale fondo dell'oceano. Questa un tempo era terraferma: la città-capitale di Istar e tutta la sua ricca campagna intorno. Quando la montagna di fuoco è caduta, ha spaccato la terra in due. Le acque dell'Oceano si sono precipitate dentro creando un nuovo mare. Adesso la ricchezza di Istar giace molto in profondità sotto le onde”

Anche con il movimento delle onde e delle maree, il terriccio, pesante com'è, dovrebbe sedimentare più di quanto sembri aver fatto.

Se mettesti la mano dentro l'acqua, potresti sentire i granelli del terriccio. È probabile che ci sia un maelstrom al centro del Mare del Sangue, che vortica con forza tale da trascinare il terriccio su dal fondo [E mantenerlo agitato in sospensione]. Ma che questo sia vero, oppure sia un'altra delle storie, [pochi lo sanno, pochi l'hanno visto, pochi sono stati tanto folli da navigare dentro la tempesta che grava sopra il mare].

Sopra di lui le vele erano tese al vento, il sartame stirato allo spasimo. La nave sotto tutte le vele che potevano reggere, pareva balzare sopra le onde, lasciandosi alle spalle una scia di schiuma biancastra.

Dentro la tempesta

Un lampo frastagliato lacerò la cortina grigia. Le nebbie si separarono, rilevando uno spettacolo raccapricciante. Nubi nere turbinavano in mezzo ai venti ruggenti accompagnate da un crepitio di folgori verdi che caricavano l'aria dell'acre odore dello zolfo. L'acqua rossa si levava in alto per poi ricadere. Bianche creste gorgogliavano sulla superficie simili alla schiuma che usciva dalla bocca di un uomo morente. Per un istante nessuno riuscì a muoversi. Tutti potevano restare là, con gli occhi sgranati, a fissare quello spettacolo, sentendosi miseri e minuscoli contro le spaventevoli forze della natura. Poi il vento li colpì. La nave beccheggiò e rollò, ferzata dall'albero spezzato che si trascinava dietro. D'un tratto la pioggia si abbatté sferzante su di loro, la grandine tempestò il ponte di legno, la cortina grigia si chiuse ancora una volta intorno a loro.

Eseguendo gli ordini [di Maquesta] si arrampicarono sulle sartie per terziarolare le vele rimaste. Un altro gruppo lavorava disperatamente per recidere l'albero spezzato che roteava intorno come impazzito. I marinai lo aggredirono con le asce, tagliando via le corde, lasciandolo precipitare nell'acqua color sangue. Liberata dal peso frenante dell'albero, la nave si raddrizzò lentamente. Malgrado fosse ancora sballottata dal vento, la *Perechon* pareva in grado di dominare la tempesta perfino con un albero in meno.

[...] si voltarono per guardare attraverso la pioggia battente, grigia come il piombo.

[...] avanzarono vacillando in mezzo alla pioggia, aggrappandosi alle corde [...]
[...] era difficile distinguere perfino la prua della nave in mezzo alla pioggia e al mare agitato del vento.

Il vento ululava spezzando il sartame. Le onde si schiantavano sopra la prua. La pioggia sferzava la tolda con la forza di tanti coltelli e i chicchi di grandine cominciarono ad ammucchiarsi sul ponte, rivestendolo d'una crosta di ghiaccio.

Poi una raffica di vento colpì la nave. Un'onda s'infranse su di loro. L'acqua precipitò intorno a loro come una cascata, schiumeggiando bianca, facendo cadere gli uomini e mandandoli a slittare sul ponte. La nave sbandò. Tutti si afferrarono a quello che potevano: cordame, reti, qualunque cosa, per evitare di venir spazzati fuori bordo.

[Il timoniere] combatteva contro la ruota del timone, quasi una cosa vivente che gli saltava tra le mani. Alcune vele si lacerarono in due, alcuni uomini scomparvero nel Mare del Sangue levando urla terrificanti. Poi, lentamente, la nave tornò a raddrizzarsi con il legno che cigolava per lo sforzo.

Il movimento della nave stava cambiando. Non stavano più beccheggiando all'impazzata. Adesso stavano avanzando con un movimento uniforme, un movimento per qualche motivo ancora più sinistro perché era così innaturale.

Intrappolati nel maelstrom

La *Perechon* si precipitava in avanti, sfiorando la superficie dell'acqua leggera come un uccello. Ma era un uccello dalle ali tarpate, che calcava la marea turbinante d'un ciclone d'acqua addentrandosi in un'oscurità rosso-sangue.

Quella forza terribile lisciava le acque del mare fino a farle apparire simili a vetro dipinto. Un ruggito cavernoso, eterno, s'innalzava da quelle nere profondità. Perfino le nubi della tempesta roteavano interminabilmente intorno ad esso, come se tutta la natura fosse intrappolata nel maelstrom, precipitando verso la propria distruzione.

Tutti quelli a bordo della nave condannata se ne stavano in silenzio, con gli occhi spalancati per l'orrore di quello che vedevano. Erano ancora ad una certa distanza dal centro; il vortice aveva chilometri e chilometri di diametro. L'acqua scorreva liscia e veloce. Sopra e intorno a loro i venti ululavano ancora, la pioggia sferzava ancora i loro volti. Ma non aveva importanza. Non la vedevano più. Vedevano soltanto che venivano trasportati spietatamente verso il centro della tenebra.

Dopo il primo Choc, [Maquesta] cominciò a urlare ordini frenetici. Storditi, gli uomini cominciarono ad eseguirli, ma i loro sforzi erano inutili: le vele che venivano issate contro quel turbine si laceravano; i cavi si spezzavano scagliando in acqua gli uomini urlanti.

Per quanto si sforzasse [il timoniere] non poteva far virare la nave o liberarla dalla spaventosa morsa dell'acqua. Era come se stesse cercando d'impedire al mondo di ruotare su se stesso.

[Maquesta] lottava ancora per salvare la nave, urlando ordini sopra l'ululare del vento e il sordo rombo che scaturiva dalle profondità del maelstrom. Ma il suo equipaggio, stordito dal terrore, non le obbediva più. Qualcuno dei suoi uomini piangeva, qualcun altro imprecava. La maggior parte non produceva alcun suono, ma fissavano inorriditi e affascinati il gigantesco vortice che li stava trascinando inesorabilmente dentro l'immensa oscurità dell'abisso.

Con agonizzante, onirica lentezza la nave si mise in equilibrio sull'orlo delle acque vorticanti, come se il legno stesso di cui era fatto il vascello esitasse, in preda al timore.

Con un ultimo tremito da spezzare il cuore, la *Perechon* scivolò oltre l'orlo dentro quella ruggente tenebra vorticante.

Il legno si spezzò crepitando, gli alberi caddero, gli uomini vennero scagliati via urlanti dai ponti inclinati, mentre quell'oscurità rosso-sangue risucchiava giù la *Perechon* dentro quelle fauci spalancate.

XAK TSAROTH

La palude

[La strada che conduceva a Xak Tsaroth]

Viaggiavano sulla strada dissestata quando andarono a finire in una palude.

Il terreno si faceva sempre più spugnoso e i grandi alberi montani si facevano più radi, sostituiti da strani alberi contorti. I miasmi oscuravano il sole ed ammorbavano l'aria.

La vecchia strada era ricoperta da pietre sconquassate e il terreno paludoso era ai suoi lati, mota viscida e nera.

Di tanto in tanto degli alberi dalle radici nude e contorte si levavano dalla palude, sulla quale lasciavano pendere le proprie liane. La nebbia [li] avvolse e ben presto la visibilità si ridusse a pochi metri. Occorreva muoversi cautamente, poiché sarebbe bastato un passo falso per precipitare nel sudicio limo stagnante che li circondava.

All'improvviso il sentiero si perse nelle oscure acque della palude. Ancorato ad un albero, un rozzo ponte di liane intrecciate si stendeva sulle acque come una ragnatela.

La traversata del ponte non fu piacevole. Le liane erano rivestite da un muschio viscido che le rendeva sdruciolevoli, e il ponte oscillava sinistramente ogni volta che qualcuno ci passava sopra. Sotto di loro e attorno a loro c'erano le acque oscure dalle quali occhi sinistri li spiavano, famelici.

Giunsero infine a un punto in cui la terra ferma aveva fine e davanti a loro non c'era un ponte di liane, ma solo una distesa di acque limacciose. Creature invisibili e viscide strisciavano nell'acqua poco profonda.

La giungla non era poi troppo fitta e sopra il verde della vegetazione si riusciva a intravedere il sole. Infine giunsero ad uno specchio d'acqua palustre così ampio che nessun ponte di liane avrebbe potuto valicarlo. Un albero gigantesco si stendeva sull'acqua, con un tronco così ampio da lasciar passare due persone affiancate.

In superficie

[...] dovette ammettere di non aver visto un luogo così squallido. La strada li condusse al cortile di un edificio diroccato, dal quale restavano in piedi solo quattro alte colonne che non sorreggevano più niente. Un muretto circolare alto poco più di un metro da terra si rivelò essere un pozzo.

A Nord del pozzo sorgeva l'unico edificio sfuggito alla distruzione del Cataclisma. Era una bella costruzione di pura pietra bianca, sorretta da colonne alte e sottili. Le sue grandi porte doppie dorate riflettevano la luce della luna.

Tutti gli altri esplorarono la zona senza trovare altri edifici intatti. La bellezza delle colonne svasate era ricordata solo dai frammenti, al suolo. Le statue erano in frantumi a volte sfigurate in modo grottesco. Era tutto antico, così antico che il nano si sentì giovane.

Il tempio di Mishakal, dea della Salute

Non era un grosso edificio. Le due sale dedicate al culto erano ai lati opposti del corridoio che portava alla sala centrale, quella della statua.

Una grande cupola si elevava al di sopra di un pavimento di fine mosaico. Sotto la cupola, proprio al centro della sala c'era una statua di marmo di grazia ed eleganza singolari. Era la statua ad emanare l'unica luce del tempio. La statua era di una donna dalle ampie vesti, e sul viso di marmo

era dipinta di una speranza radiosa appena smorzata da una punta di tristezza. Dal collo le pendeva uno strano amuleto.

[Nella stanza] sbucavano altre due sale circolari, decorate d'affreschi che i licheni avevano reso indecifrabili. Due portali doppi d'oro conducevano ad Est. Una scala scendeva alla città diroccata sottostante. Il lieve rumore della risacca ricordava loro che si trovavano in cima a un picco da cui si dominava Newsea.

Sottoterra, la Città Diroccata

La notte del Cataclisma era stata una notte d'orrore per la città di Xak Tsaroth. Quando la montagna di fuoco aveva colpito Krynn, la terra si era spaccata. L'antica e splendida città era scivolata dal fianco della montagna cadendo in una enorme caverna formata dai sommovimenti del terreno. E così era andata perduta nel sottosuolo, e molti credevano che fosse stata inghiottita da Newsea. La città però esisteva ancora, i suoi edifici diroccati disseminati sui vari livelli della caverna.

L'edificio in cui erano caduti i compagni (e che [Tanis] credeva dovesse essere stato un forno) era su un livello intermedio, puntellato dalle rocce contro la parete del dirupo. L'acqua dei torrenti sotterranei sgorgava tra le rocce e scorreva nelle strade, lambendo le rovine.

Tanis seguì con lo sguardo il corso dell'acqua: scorreva nel mezzo di una strada selciata, passando tra case e botteghe, dove un tempo un popolo aveva vissuto e lavorato.

Quando la città era caduta, gli alti edifici che avevano un tempo fiancheggiato la strada, erano caduti uno sopra l'altro, formando una specie d'arcata di lastre di marmo spezzate sopra il selciato. Porte e finestre sbadigliavano nella strada: tutto era silenzio, tranne il rumore dell'acqua che sgocciolava. L'aria era piena del rumore del disfacimento, che opprimeva lo spirito. Anche se al livello più basso l'aria era più tiepida che sopra, la tetraggine dell'atmosfera gelava il sangue.

[...] passando sotto l'arcata di edifici diroccati. La strada si apriva in una piazza - e qui l'acqua diventava un fiume, che scorreva ad Ovest.

Al di là del rumore del fiume [Tanis] percepì con preoccupazione un altro rumore, il frastuono di una grande cascata.

[...] gli eroi aggirarono la piazza invasa dal fiume, a tratti camminando con l'acqua fino alle caviglie. Giunti in fondo alla strada, i compagni scoprirono la cascata: la strada si perdeva nel vuoto, e il fiume scrosciava tra le colonne spezzate, cadendo per più di cento metri verso il fondo della caverna. Là in fondo c'era il resto della città diroccata di Xar Tsaroth.

Una luce fioca filtrava dal soffitto della caverna e permetteva di vedere il cuore della città, sparso sul fondo del baratro. Gli edifici erano in diversi stati di conservazione: alcuni erano completamente intatti, altri non erano che macerie. Sulla città gravava una nebbiolina gelida, creata dalle numerose cascate che si riversavano nella caverna. Gran parte delle strade s'era trasformata in fiumi, che insieme si gettavano nel profondo abisso a Nord. Tra la nebbia i compagni riuscirono ad intravedere l'enorme catena a poche centinaia di metri di distanza da dove si trovavano, e notarono che l'ascensore era in grado di far salire o scendere dei carichi per quasi trecento metri.

La scoperta di Xak Tsaroth

I Bulp erano diventati il clan più in vista di Xak Tsaroth quando Nulph Bulp, ubriaco, una notte era caduto in un buco e aveva scoperto la città. La mattina dopo, più sobrio, l'aveva dichiarata proprietà del proprio clan. I Bulp vi si erano subito trasferiti, e negli anni successivi avevano concesso graziosamente anche ai clan degli Slud e dei Glup di occupare la città.

Nella città diroccata non si viveva male - almeno secondo il metro di giudizio dei nani di fosso. Il mondo esterno non li disturbava - anche perché non aveva la minima idea che si trovassero lì, e comunque non gliene importava niente. I Bulp avevano mantenuto senza sforzo il proprio predominio sugli altri clan, soprattutto perché era stato un Bulp di indole scientifica, Glunggu, a

inventare l'ascensore, servendosi di due enormi caldaie che gli antichi abitanti della città avevano usato per sciogliere il lardo. L'ascensore permise ai nani di fosso di espandere le proprie attività predatorie alla giungla sopra la città sepolta, così che il loro livello di vita ne risultò notevolmente migliorato.

Glunggu Bulp diventò un eroe e fu acclamato Highbulp all'unanimità. Da allora, il capo dei clan era sempre stato un Bulp.

Gli anni passarono, e all'improvviso il mondo esterno prese ad interessarsi di Xak Tsaroth. L'arrivo del **drago e dei draconici** fece volgere al peggio l'esistenza dei nani di fosso. Sulle prime, i draconici avevano avuto l'intenzione di sterminare quegli sporchi parassiti, ma i nani di fosso - guidati dal grande Phudge - erano stati così abietamente sottomessi e striscianti che i draconici si erano limitati a fare di loro degli schiavi.

E così - dopo centinaia d'anni che vivevano a Xak Tsaroth - i nani di fosso s'erano trovati costretti a lavorare per la prima volta. I draconici avevano restaurato le case, imposto una disciplina militare e reso la vita amara per i nani, che erano ora adibiti alla cucina, alle pulizie e alla manutenzione.

La sala del trono dei nani di fosso

I compagni si trovavano alla corte degli Aghar, di fronte al trono di un nano di fosso, presentato loro come grande Highbulp.

La città di Xak Tsaroth era stata spogliata di ogni suo oggetto prezioso dai nani di fosso, che li avevano usati per decorare la sala del trono del loro signore. Ignari del buon gusto, e seguendo la filosofia che se un metro di stoffa dorata è bene, quaranta metri sono ancora meglio, i nani di fosso avevano fatto della sala del trono un capolavoro della confusione. Una pesante e sdrucita tappezzeria dorata ricopriva ogni centimetro di spazio libero, mentre dal soffitto pendevano grandi arazzi (alcuni dei quali capovolti). I delicati arazzi erano stati ricoperti di colori chiassosi e stridenti dai nani che volevano ravvivarli un po'. Alcuni rimasero sconcertati di fronte a un arazzo su cui un Huma scarlatto affrontava un drago a pallini verdi.

La sala era anche adorna di aggraziate statue di nudi, ma anche in questo caso i nani di fosso - considerando il marmo bianco triste e deprimente - avevano voluto vivacizzarle con dei tocchi di colore nei punti cruciali...

I compagni stentarono di restare seri in quel museo dell'orrore

LE CITTADELLE VOLANTI

Il terrore provocato

Sull'orizzonte era apparso uno spettacolo incredibile. Era talmente orrendo che a tutta prima nessuno volle crederci, ognuno pensava dentro di sé di essere impazzito. Ma l'oggetto si avvicinò di più e tutti furono costretti ad ammettere la sua realtà, anche se questo non servì a diminuire l'orrore. Fu così che la gente di Krynn ebbe modo di contemplare per la prima volta la più ingegnosa macchina da guerra di Lord Ariakas: le cittadelle volanti.

Lavorando nelle profondità del tempio di Sanction, gli usufruttori di magia dalle Vesti Nere e i chierici scuri avevano strappato un castello dalle sue fondamenta e l'avevano posto nei cieli. Adesso, galleggiando in mezzo a tempestose nubi grigio-scure, illuminata da barbagli frastagliati di luce bianca, circondata da cento stormi di draghi rossi e neri, la cittadella si profilava sopra Kalamán, oscurando il sole di mezzogiorno e proiettando la sua spaventosa ombra sulla città.

La gente fuggì dalle mura in preda al terrore. La paura dei draghi operava il suo tremendo incantesimo, facendo sì che il panico e la disperazione si abbattessero su tutti coloro che abitavano a Kalaman.

LA TORRE DEL SOMMO CHIERICO

La Torre del Sommo Chierico si ergeva solida sul versante occidentale del Passo Westgate, l'unico valico che attraversava la Catena delle montagne Habbakuk che separavano la Solamnia orientale da Palanthas. Chiunque volasse raggiungere Palanthas per un'altra via avrebbe dovuto attraversare le montagne per centinaia di chilometri o passare per il deserto o via mare. E le navi che passavano attraverso i Cancelli di Paladine erano facili bersagli esposti al fuoco delle catapulte degli gnomi.

La Torre del Sommo chierico era stata costruita nell'Età della Potenza. I nani in quel periodo avevano progettato e costruito la maggior parte delle opere di architettura. Ma i nani non avevano progettato questa torre. L'artefice dell'opera doveva essere stato un ubriaco o un pazzo agli occhi di un nano.

Una parete divisoria esterna fatta di pietra formava un ottagono ed era la base della Torre. Ogni punto del muro ottagonale era sormontato da una torretta. Un muro ottagonale interno formava la base di una serie di torri e contrafforti che si ergevano snelle ed eleganti verso la Torre centrale stessa.

Rispondeva a un progetto abbastanza normale, ma quello che sconvolgeva [il nano] era la mancanza di punti di difesa interni. Nel muro esterno si aprivano tre grandi porte d'acciaio, invece di un solo portale - come sarebbe sembrato più ragionevole, dal momento che per difendere tre porte ci voleva un numero incredibile di uomini. Ognuna di esse si apriva su un cortile stretto in fondo al quale si trovava una saracinesca che portava direttamente in un enorme corridoio. Ognuno di questi tre corridoi si incrociava nel cuore della Torre stessa!

Nessuno era mai entrato nella Torre. Per i Cavalieri, era inviolabile. Il solo che potesse entrare nella Torre era il Sommo Chierico stesso.

In origine, la Torre era stata solo un punto di sorveglianza del passo, non lo aveva bloccato. Ma poi, alla struttura principale, gli abitanti di Palanthas avevano aggiunto una parte nuova che isolava il passo. Era proprio in questa parte nuova che vivevano i Cavalieri e i fanti.

MONTE NONIMPORTA

Gli gnomi, i Cavalieri e l'origine del nome

Gli gnomi vivevano sul Monte Nonimporta da tempo immemorabile e dal momento che erano gli unici cui importava del monte erano anche gli unici che ne decidevano le sorti. Certamente essi erano già lì, quando i primi cavalieri approdarono a Sancrist provenendo dal regno di Solamnia fondato da poco per costruirvi i loro possedimenti ed edificarvi la loro fortezza lungo la parte occidentale della loro frontiera.

Da sempre diffidenti verso gli estranei, gli gnomi si allarmarono quando videro approdare sui loro lidi una nave che trasportava orde di umani alti, dal viso arcigno e dall'aspetto bellicoso. Decisi a preservare dagli uomini quello che consideravano un paradiso segreto della montagna, gli gnomi passarono all'azione. Considerati la razza più evoluta, dal punto di vista tecnologico, di Krynn (erano famosi per aver inventato il motore a vapore e la molla a spirale), gli gnomi dapprima pensarono di nascondersi nelle caverne della montagna, ma poi ebbero un'idea migliore. Nascondere la montagna stessa!

Dopo lunghi mesi di lavoro e di fatiche interminabili dei più grandi geni della meccanica, gli gnomi erano pronti.

Il loro piano? Avrebbero fatto sparire la montagna!

Fu in questo frangente che uno dei membri della Corporazione dei Filosofi precisò che era probabile che i Cavalieri avessero già notato la montagna che era la più alta dell'isola. L'improvvisa scomparsa del monte non avrebbe, forse, stuzzicato un po' la curiosità degli umani?

Quella domanda creò il caos tra gli gnomi. Scatenò discussioni interminabili, che durarono giorni e giorni. Il dilemma divise gli gnomi della Corporazione dei Filosofi in due fazioni: quelli che credevano che, se un albero cadeva in mezzo a una foresta e nessuno lo sentiva, ciò non di meno l'albero produceva il rumore di uno schianto; e quelli che sostenevano che non era così. Quanto quest'ultimo problema fosse collegato alla domanda originaria venne alla luce il settimo giorno, giorno in cui fu prontamente fatta una relazione al comitato.

Nel frattempo gli ingegneri meccanici - risentiti - avevano comunque di mettere in atto l'ingegnoso stratagemma.

E venne il giorno fatidico ancora commemorato negli annali di Sancrist (mentre quasi tutto il resto andò perduto durante il cataclisma); il Giorno delle Uova Marce.

Quel giorno un antenato di Lord Gunthar si svegliò, ancora assonnato, domandandosi se suo figlio fosse nuovamente caduto dal tetto del pollaio. L'episodio si era verificato solo poche settimane prima. Il ragazzo stava dando la caccia ad un gallo.

"Portalo nella vasca," bofonchiò tra le nebbie del sonno, l'antenato di Gunthar alla moglie e si girò nel letto tirandosi le coperte sulla testa.

"Non posso!" rispose la moglie insonnolita. "Il camino sta fumando!"

Fu solo quando si svegliarono completamente che entrambi che il fumo che riempiva la casa non proveniva dal camino e che la puzza insopportabile non arrivava dal pollaio

I due corsero fuori. La stessa idea venne anche a tutti gli altri residenti della nuova colonia che si precipitarono in strada sentendosi soffocare dal fumo e tappandosi il naso per resistere alla puzza che peggiorava di minuto in minuto.

Tuttavia non riuscirono a vedere nulla. Sulla colonia aleggiava una spessa cortina giallognola che aveva il fetore di uova lasciate al sole per tre giorni.

Nel giro di poche ore, tutti gli abitanti della colonia erano nauseati dall'odore. Raccolsero coperte e vestiti e si diressero, precipitosamente, verso la spiaggia. Respirando sollevati la brezza marina e cominciando a domandarsi se sarebbero mai potuti ritornare alle loro case.

Mentre discutevano con gli occhi fissi sulla nube giallastra all'orizzonte in attesa che questa si sollevasse, gli abitanti della colonia si stupirono notevolmente di veder sbucare tra il fumo ciò che sembrava un esercito di piccole creature dalla pelle scura e di vederle cadere, quasi senza vita, ai loro piedi.

Il generoso popolo di Solamnia soccorse premurosamente i poveri gnomi e fu così che le due razze che abitavano a Sancrist si incontrarono.

L'incontro degli gnomi e dei Cavalieri fu amichevole. La gente di Solamnia dimostrava un inveterato rispetto per quattro cose: l'onore personale, il Codice, la Misura e la Tecnologia. E fu così che la carrucola, l'albero, la vite e l'ingranaggio, i dispositivi per evitare lo spreco di fatica inventati, in quel periodo, dagli gnomi, suscitarono enorme impressione tra i Cavalieri.

Fu sempre durante quel primo incontro che il monte non importa fu così denominato.

I Cavalieri scoprirono subito che le somiglianze superficiali degli gnomi con i nani si limitavano alla statura bassa e tozza. Gli gnomi erano creature scheletriche con pelli abbronzate e capelli bianchi, nervosissime e irascibili. E poi parlavano così rapidamente che i Cavalieri pensarono in un primo momento che parlassero una lingua straniera. E invece venne fuori che era un Comune parlato velocissimamente. La ragione di tutta quella fretta nel parlare emerse quando uno degli anziani ebbe la sventurata idea di chiedere come si chiamasse il monte.

Con una traduzione approssimativa, suonava pressappoco così: UN GRANDE, ENORME, ALTISSIMO CUMULO COSTITUITO DA DIVERSI STRATI DI ROCCIA CHE NOI ABBIAMO IDENTIFICATO COME GRANITO, OSSIDIANA, QUARZO CON TRACCE DI UN ALTRO MINERALE SU CUI STIAMO ANCORA LAVORANDO CHE HA UN SUO SISTEMA INTERNO DI RISCALDAMENTO CHE STIAMO ANCORA STUDIANDO PER COPIARLO PRIMA O POI CHE RISCALDA LA ROCCIA AD UNA TEMPERATURA PER CUI SI TRASFORMA IN STATO LIQUIDO O GASSOSO CHE OGNI TANTO EMERGE IN SUPERFICIE E SCORRE LUNGO LE PARETI DEL GRANDE, ENORME, ALTISSIMO CUMULO...

“Non importa,” si affrettò a dire l’anziano.

Nonimporta! L’espressione fece colpo sugli gnomi. Chi avrebbe mai detto che questi umani potevano ridurre qualcosa di così gigantesco e meraviglioso in qualcosa di così semplice e, al tempo stesso, incredibilmente stupendo. E da quel giorno, al montagna si chiamò Monte Nonimporta - con la grande sollievo della Corporazione dei Topografi.

Da quel giorno i Cavalieri e gli gnomi di Sancrist convissero in perfetta armonia. I Cavalieri presentavano agli gnomi tutti i quesiti di natura tecnologica che dovevano risolvere e gli gnomi sfornavano costantemente nuove invenzioni.

La parte centrale della città degli gnomi (e le catapulte) all’interno del Monte Nonimporta

[...] diede uno strattone a una corda che pendeva dall’alto. Risuonò un fischio. Squillarono due campanelli e un gong rimbombò. Infine, con un’incredibile zaffata di vapore che per poco non li lessò tutti quanti, due massicci portali d’acciaio incastrati nella roccia si aprirono scivolando lentamente. I portali si bloccarono e, nel giro di qualche istante, quella stanza pullulava di gnomi che gridavano e gesticolavano e discutevano di chi fosse la colpa.

Si trovavano nella parte centrale della città degli gnomi. Costruita all’interno di quella che una volta era la cavità di un vulcano, la città era larga centinaia di metri e di gran lunga più alta. La città era stata costruita a strati attorno al pozzo.

Trentacinque livelli.

Il piano basso della cavità era in cui si trovavano era stipato di catapulte, ogni tipo di catapulta, mai concepita dagli gnomi. C’erano catapulte a fionda, ad arco incrociato, catapulte a balestra in legno di salice, catapulte a vapore (ancora sperimentali: gli gnomi stavano studiando come regolare la temperatura dell’acqua).

Attorno alle catapulte, sopra le catapulte, sotto le catapulte e tra le catapulte erano legate chilometri e chilometri di funi che creavano un assortimento incredibile di ingranaggi, ruote e carrucole tutti che si avvolgevano e giravano con un gran stridore d’argani e manovelle. Fuori dal pavimento, fuori dalle macchine stesse e dalle pareti sbucavano enormi leve che decine e decine di gnomi spingendo o tirando o entrambe le cose al tempo stesso.

Laboratorio esami. Per copiare il modello. Livello 15 - Skimbosh

Uno gnomo gesticolò rabbiosamente verso di loro indicando una lunga fila di gnomi che attendevano il proprio turno.

[Tas] balzò sul seggiolino dell’enorme catapulta a fionda, fissando, con impazienza, la parte alta della cavità del monte. Sopra di sé, riusciva a scorgere gnomi che lo sbirciavano da varie balconate,

tutti quanti circondati da grandi macchine, fischi, fumi ed enormi cose informi che pendevano dalle pareti del monte come pipistrelli.

Il capo tirò una fune. La fune fa suonare un campanello sul livello e avvisa che c'è qualcuno in arrivo.

Se il campanello non suona allora suona un secondo campanello che dice loro che il primo non ha suonato.

La longitudine e la latitudine vengono calcolate, la catapulta viene sistemata nella giusta posizione per mandare il passeggero.

“Abbiamo fatto degli studi che assicurano che volare è più sicuro che camminare”

“Il passeggero vola sul livello e quando è all'altezza della sua traiettoria e comincia a scendere un poco, il livello getta una rete sotto di lui acchiappandolo come fosse una mosca e lo tira su.”

“La sincronizzazione è ingegnosa perché tutto dipende da un gancio che abbiamo studiato, anche se c'è qualcosa che sposta un po' la sincronizzazione, ma un comitato...”

La rete si è aperta troppo presto - invece che aprirsi dopo che il passeggero era volato oltre e di afferrarlo quando cominciava a cadere - si era aperta prima che il passeggero arrivasse al livello [15]. [Fizban] sbatté contro la rete che lo appiattì come una paletta per ammazzare gli insetti. Per un attimo, il [mago] vi si aggrappò - con le braccia e le gambe piegate, poi precipitò.

Immediatamente squillarono campanelli e gong. Quello è l'allarme che indica che la rete non si è aperta al momento giusto. L'allarme fa scattare un dispositivo per aprire la rete al livello 13, proprio in tempo - oops, un po' tardi, ma non importa, c'è ancora il livello 12...

[Tas] vide, stupefatto, che i fondi di sei enormi barili si aprivano lungo le pareti del livello 3 e rovesciavano sul pavimento al centro della stanza migliaia di spugne. Ciò succedeva nel caso in cui tutte le reti per ogni livello non funzionassero.

Per fortuna la rete del livello 9 si aprì sotto il [mago] appena in tempo per acchiapparlo. Poi si chiuse intorno a lui e, con un movimento a frusta lo buttò sulla balconata

Se il sistema finale di emergenza con le spugne non si azionava per tempo, se le spugne arrivano un attimino troppo tardi, scatta l'allarme e rovescia un enorme barile d'acqua al centro della stanza, e - dal momento che a quel punto le pugne sono già lì - si fa prima a pulir via tutto il macello...

[Tas] si aspettava di trovare ogni sorta di meraviglia nel Laboratorio ma fu sorpreso di capitare, invece, in una stanza quasi vuota. L'ambiente era illuminato da un buco nella parete della montagna che lasciava filtrare la luce del sole. Quel semplice, ma ingegnoso dispositivo era stato suggerito agli gnomi da un nano in visita. Il nano aveva chiamato “finestra” quello straordinario metodo d'illuminazione; gli gnomi erano molto orgogliosi di averlo adottato. Nella stanza erano sistemati tre tavoli e pochi altri oggetti.

Il Compito della Vita

Ad ogni gnomo, alla nascita, viene assegnato il Compito della Vita e, da quel momento in poi, l'unica sua ambizione è quella di assolvere quel Compito. Esso si tramanda di padre in figlio per tutte le generazioni finché non viene assolto, facendo meritare a quello gnomo e alla sua famiglia il giusto posto nell'altra vita: non possono accedere all'altra vita finché non hanno assolto il Compito.

MONTE NONIMPORTA

Gli gnomi, i Cavalieri e l'origine del nome

Gli gnomi vivevano sul Monte Nonimporta da tempo immemorabile e dal momento che erano gli unici cui importava del monte erano anche gli unici che ne decidevano le sorti. Certamente essi erano già lì, quando i primi cavalieri approdarono a Sancrist provenendo dal regno di Solamnia fondato da poco per costruirvi i loro possedimenti ed edificarvi la loro fortezza lungo la parte occidentale della loro frontiera.

Da sempre diffidenti verso gli estranei, gli gnomi si allarmarono quando videro approdare sui loro lidi una nave che trasportava orde di umani alti, dal viso arcigno e dall'aspetto bellicoso. Decisi a preservare dagli uomini quello che consideravano un paradiso segreto della montagna, gli gnomi passarono all'azione. Considerati la razza più evoluta, dal punto di vista tecnologico, di Krynn (erano famosi per aver inventato il motore a vapore e la molla a spirale), gli gnomi dapprima pensarono di nascondersi nelle caverne della montagna, ma poi ebbero un'idea migliore. Nascondere la montagna stessa!

Dopo lunghi mesi di lavoro e di fatiche interminabili dei più grandi geni della meccanica, gli gnomi erano pronti.

Il loro piano? Avrebbero fatto sparire la montagna!

Fu in questo frangente che uno dei membri della Corporazione dei Filosofi precisò che era probabile che i Cavalieri avessero già notato la montagna che era la più alta dell'isola. L'improvvisa scomparsa del monte non avrebbe, forse, stuzzicato un po' la curiosità degli umani?

Quella domanda creò il caos tra gli gnomi. Scatenò discussioni interminabili, che durarono giorni e giorni. Il dilemma divise gli gnomi della Corporazione dei Filosofi in due fazioni: quelli che credevano che, se un albero cadeva in mezzo a una foresta e nessuno lo sentiva, ciò non di meno l'albero produceva il rumore di uno schianto; e quelli che sostenevano che non era così. Quanto quest'ultimo problema fosse collegato alla domanda originaria venne alla luce il settimo giorno, giorno in cui fu prontamente fatta una relazione al comitato.

Nel frattempo gli ingegneri meccanici - risentiti - avevano comunque di mettere in atto l'ingegnoso stratagemma.

E venne il giorno fatidico ancora commemorato negli annali di Sancrist (mentre quasi tutto il resto andò perduto durante il cataclisma); il Giorno delle Uova Marce.

Quel giorno un antenato di Lord Gunthar si svegliò, ancora assonnato, domandandosi se suo figlio fosse nuovamente caduto dal tetto del pollaio. L'episodio si era verificato solo poche settimane prima. Il ragazzo stava dando la caccia ad un gallo.

"Portalo nella vasca," bofonchiò tra le nebbie del sonno, l'antenato di Gunthar alla moglie e si girò nel letto tirandosi le coperte sulla testa.

"Non posso!" rispose la moglie insonnolita. "Il camino sta fumando!"

Fu solo quando si svegliarono completamente che entrambi che il fumo che riempiva la casa non proveniva dal camino e che la puzza insopportabile non arrivava dal pollaio

I due corsero fuori. La stessa idea venne anche a tutti gli altri residenti della nuova colonia che si precipitarono in strada sentendosi soffocare dal fumo e tappandosi il naso per resistere alla puzza che peggiorava di minuto in minuto.

Tuttavia non riuscirono a vedere nulla. Sulla colonia aleggiava una spessa cortina giallognola che aveva il fetore di uova lasciate al sole per tre giorni.

Nel giro di poche ore, tutti gli abitanti della colonia erano nauseati dall'odore. Raccolsero coperte e vestiti e si diressero, precipitosamente, verso la spiaggia. Respirando sollevati la brezza marina e cominciando a domandarsi se sarebbero mai potuti ritornare alle loro case.

Mentre discutevano con gli occhi fissi sulla nube giallastra all'orizzonte in attesa che questa si sollevasse, gli abitanti della colonia si stupirono notevolmente di veder sbucare tra il fumo ciò che

sembrava un esercito di piccole creature dalla pelle scura e di vederle cadere, quasi senza vita, ai loro piedi.

Il generoso popolo di Solamnia soccorse premurosamente i poveri gnomi e fu così che le due razze che abitavano a Sancrist si incontrarono.

L'incontro degli gnomi e dei Cavalieri fu amichevole. La gente di Solamnia dimostrava un inveterato rispetto per quattro cose: l'onore personale, il Codice, la Misura e la Tecnologia. E fu così che la carrucola, l'albero, la vite e l'ingranaggio, i dispositivi per evitare lo spreco di fatica inventati, in quel periodo, dagli gnomi, suscitarono enorme impressione tra i Cavalieri.

Fu sempre durante quel primo incontro che il monte non importa fu così denominato.

I Cavalieri scoprirono subito che le somiglianze superficiali degli gnomi con i nani si limitavano alla statura bassa e tozza. Gli gnomi erano creature scheletriche con pelli abbronzate e capelli bianchi, nervosissime e irascibili. E poi parlavano così rapidamente che i Cavalieri pensarono in un primo momento che parlassero una lingua straniera. E invece venne fuori che era un Comune parlato velocissimamente. La ragione di tutta quella fretta nel parlare emerse quando uno degli anziani ebbe la sventurata idea di chiedere come si chiamasse il monte.

Con una traduzione approssimativa, suonava pressappoco così: UN GRANDE, ENORME, ALTISSIMO CUMULO COSTITUITO DA DIVERSI STRATI DI ROCCIA CHE NOI ABBIAMO IDENTIFICATO COME GRANITO, OSSIDIANA, QUARZO CON TRACCE DI UN ALTRO MINERALE SU CUI STIAMO ANCORA LAVORANDO CHE HA UN SUO SISTEMA INTERNO DI RISCALDAMENTO CHE STIAMO ANCORA STUDIANDO PER COPIARLO PRIMA O POI CHE RISCALDA LA ROCCIA AD UNA TEMPERATURA PER CUI SI TRASFORMA IN STATO LIQUIDO O GASSOSO CHE OGNI TANTO EMERGE IN SUPERFICIE E SCORRE LUNGO LE PARETI DEL GRANDE, ENORME, ALTISSIMO CUMULO...

“Non importa,” si affrettò a dire l'anziano.

Nonimporta! L'espressione fece colpo sugli gnomi. Chi avrebbe mai detto che questi umani potevano ridurre qualcosa di così gigantesco e meraviglioso in qualcosa di così semplice e, al tempo stesso, incredibilmente stupendo. E da quel giorno, al montagna si chiamò Monte Nonimporta - con la grande sollievo della Corporazione dei Topografi.

Da quel giorno i Cavalieri e gli gnomi di Sancrist convissero in perfetta armonia. I Cavalieri presentavano agli gnomi tutti i quesiti di natura tecnologica che dovevano risolvere e gli gnomi sfornavano costantemente nuove invenzioni.

La parte centrale della città degli gnomi (e le catapulte) all'interno del Monte Nonimporta

[...] diede uno strattone a una corda che pendeva dall'alto. Risuonò un fischio. Squillarono due campanelli e un gong rimbombò. Infine, con un'incredibile zaffata di vapore che per poco non li lessò tutti quanti, due massicci portali d'acciaio incastrati nella roccia si aprirono scivolando lentamente. I portali si bloccarono e, nel giro di qualche istante, quella stanza pullulava di gnomi che gridavano e gesticolavano e discutevano di chi fosse la colpa.

Si trovavano nella parte centrale della città degli gnomi. Costruita all'interno di quella che una volta era la cavità di un vulcano, la città era larga centinaia di metri e di gran lunga più alta. La città era stata costruita a strati attorno al pozzo.

Trentacinque livelli.

Il piano basso della cavità era in cui si trovavano era stipato di catapulte, ogni tipo di catapulta, mai concepita dagli gnomi. C'erano catapulte a fionda, ad arco incrociato, catapulte a balestra in legno

di salice, catapulte a vapore (ancora sperimentali: gli gnomi stavano studiando come regolare la temperatura dell'acqua).

Attorno alle catapulte, sopra le catapulte, sotto le catapulte e tra le catapulte erano legate chilometri e chilometri di funi che creavano un assortimento incredibile di ingranaggi, ruote e carrucole tutti che si avvolgevano e giravano con un gran stridore d'argani e manovelle. Fuori dal pavimento, fuori dalle macchine stesse e dalle pareti sbucavano enormi leve che decine e decine di gnomi spingendo o tirando o entrambe le cose al tempo stesso.

Laboratorio esami. Per copiare il modello. Livello 15 - Skimbosh

Uno gnomo gesticolò rabbiosamente verso di loro indicando una lunga fila di gnomi che attendevano il proprio turno.

[Tas] balzò sul seggiolino dell'enorme catapulta a fionda, fissando, con impazienza, la parte alta della cavità del monte. Sopra di sé, riusciva a scorgere gnomi che lo sbirciavano da varie balconate, tutti quanti circondati da grandi macchine, fischi, fumi ed enormi cose informi che pendevano dalle pareti del monte come pipistrelli.

Il capo tirò una fune. La fune fa suonare un campanello sul livello e avvisa che c'è qualcuno in arrivo.

Se il campanello non suona allora suona un secondo campanello che dice loro che il primo non ha suonato.

La longitudine e la latitudine vengono calcolate, la catapulta viene sistemata nella giusta posizione per mandare il passeggero.

“Abbiamo fatto degli studi che assicurano che volare è più sicuro che camminare”

“Il passeggero vola sul livello e quando è all'altezza della sua traiettoria e comincia a scendere un poco, il livello getta una rete sotto di lui acchiappandolo come fosse una mosca e lo tira su.”

“La sincronizzazione è ingegnosa perché tutto dipende da un gancio che abbiamo studiato, anche se c'è qualcosa che sposta un po' la sincronizzazione, ma un comitato...”

La rete si è aperta troppo presto - invece che aprirsi dopo che il passeggero era volato oltre e di afferrarlo quando cominciava a cadere - si era aperta prima che il passeggero arrivasse al livello [15]. [Fizban] sbatté contro la rete che lo appiattì come una paletta per ammazzare gli insetti. Per un attimo, il [mago] vi si aggrappò - con le braccia e le gambe piegate, poi precipitò.

Immediatamente squillarono campanelli e gong. Quello è l'allarme che indica che la rete non si è aperta al momento giusto. L'allarme fa scattare un dispositivo per aprire la rete al livello 13, proprio in tempo - oops, un po' tardi, ma non importa, c'è ancora il livello 12...

[Tas] vide, stupefatto, che i fondi di sei enormi barili si aprivano lungo le pareti del livello 3 e rovesciavano sul pavimento al centro della stanza migliaia di spugne. Ciò succedeva nel caso in cui tutte le reti per ogni livello non funzionassero.

Per fortuna la rete del livello 9 si aprì sotto il [mago] appena in tempo per acchiapparlo. Poi si chiuse intorno a lui e, con un movimento a frusta lo buttò sulla balconata

Se il sistema finale di emergenza con le spugne non si azionava per tempo, se le spugne arrivano un attimino troppo tardi, scatta l'allarme e rovescia un enorme barile d'acqua al centro della stanza, e - dal momento che a quel punto le pugne sono già lì - si fa prima a pulir via tutto il macello...

[Tas] si aspettava di trovare ogni sorta di meraviglia nel Laboratorio ma fu sorpreso di capitare, invece, in una stanza quasi vuota. L'ambiente era illuminato da un buco nella parete della montagna che lasciava filtrare la luce del sole. Quel semplice, ma ingegnoso dispositivo era stato suggerito agli gnomi da un nano in visita. Il nano aveva chiamato "finestra" quello straordinario metodo d'illuminazione; gli gnomi erano molto orgogliosi di averlo adottato. Nella stanza erano sistemati tre tavoli e pochi altri oggetti.

Il Compito della Vita

Ad ogni gnomo, alla nascita, viene assegnato il Compito della Vita e, da quel momento in poi, l'unica sua ambizione è quella di assolvere quel Compito. Esso si tramanda di padre in figlio per tutte le generazioni finché non viene assolto, facendo meritare a quello gnomo e alla sua famiglia il giusto posto nell'altra vita: non possono accedere all'altra vita finché non hanno assolto il Compito.

LE CITTÀ DI KRYNN

SOLACE

Tutte le abitazioni di Solace, ad eccezione della bottega del fabbro sorgevano in alto tra i grandi Vallen della foresta.. I cittadini avevano deciso di rifugiarsi tra gli alberi durante il terrore e il caos seguito al Cataclisma, e così Solace era diventata una città aerea, una delle poche vere meraviglie superstiti di Krynn. Robusti camminamenti aerei di legno univano le case e le botteghe in cui cinquecento anime si dedicavano alle proprie attività.



La locanda dell'Ultima Casa sorgeva in alto, in cima ad un vallen, come tutte le case di Solace, ad eccezione della bottega del fabbro. I cittadini avevano deciso di rifugiarsi tra gli alberi durante il terrore e il caos seguito al Cataclisma, e così Solace era diventata una città aerea, una delle poche vere meraviglie superstiti di Krynn. Robusti camminamenti aerei di legno univano le case e le botteghe in cui cinquecento anime si dedicavano alle proprie attività.

In tutto il mondo civile si sapeva che la taverna dell'Ultima Casa era un ostello per i viaggiatori e una fonte di pettegolezzi.

Il grande albero contorto si levava tra gli alberi circostanti. Tra le ombre dei vallen, i pannelli colorati delle invetriate rilucevano vivaci e un brusio animato filtrava dalle finestre. Appese ai rami, delle lanterne illuminavano i gradini della scala.

La taverna dell'Ultima Casa era l'edificio più grande di Solace, e sorgeva a più di dodici metri dal suolo. Le scale si inerpicavano su per il tronco contorto dell'antico vallen: si poteva udire qualsiasi visitatore molto prima di vederlo.

Un sacco di amore era stato soffregato nelle calde tonalità del legno, però né l'amore né il sego riuscivano più a nascondere le crepe dei tavoli vetusti o a impedire che ogni tanto un avventore si

sedesse su una scheggia. La taverna dell'Ultima Casa non era lussuosa come certe che c'erano a Haven, però era confortevole. L'albero vivo su cui era stata costruita raccoglieva amorevolmente attorno ad essa i vecchi rami, mentre le pareti e la mobilia rispecchiavano tanto pignolamente i contorni dell'albero che non si capiva più dove finisse l'opera della natura e dove cominciasse quella dell'uomo.

Di sera, quando era aperta, spalancando le porte si veniva colpiti in pieno da un'ondata di luce, di baccano e di calore, nonché dal profumo delle patate speziate di Otik.

Il bancone sembrava sorgere e chinarsi come una lucida onda attorno al legno vivente che lo sosteneva, mentre dalle invetriate delle finestre fasci di luce dai colori vivaci si stendevano accoglienti nella sala.

La grande sala comune si incurvava attorno al tronco del vallen, e i rami più piccoli dell'albero sostenevano il pavimento e il soffitto. Il caminetto, posto quasi in fondo alla sala. Era il solo manufatto di pietra in tutta la taverna, ma i nani l'avevano scolpito in modo che sembrasse parte integrante dell'albero e che salisse con naturalezza tra i suoi rami. Una cesta accanto al caminetto era piena di legna di pino e di spuntature raccolte in alta montagna: nessun cittadino di Solace avrebbe mai concepito di poter bruciare la legna dei propri grandi alberi.

In cucina c'era un'uscita posteriore: era un salto di quasi quindici metri, ma alcuni avventori di Otik la trovavano molto comoda.

Al centro della sala c'era comune c'era un tavolo lungo e stretto.

Un angolo, vicino al camino era formato da un'irregolarità dell'albero di vallen e rimaneva immerso nell'ombra.



I Boschi della Valle di Solace

I folti boschi della valle di Solace erano una massa verde vibrante di vita. Sotto l'intricata cortina dei vallen fiorivano la scopetta e il muragliolo. Al suolo si avviticchiavano le fastidiose stranguglie, liane su cui occorreva passare con molta attenzione, dato che potevano all'improvviso avvolgere una caviglia intrappolando la vittima impotente, finché questa non veniva divorata dai tanti predatori della valle, fornando così alla stranguglia il suo nutrimento - il sangue.

La pista di terra battuta che conduceva a Haven.

La profonda oscurità sotto le foglie fiammeggianti rendeva impossibile vedere nel bosco, anche a pochi centimetri dalla strada.

Il lago di Crystalmir

Lasciando gli alberi di valli di Solace ci si addentrava tra i pini che circondavano il lago di Crystalmir.

Le stelle brillavano gelide nel blu cupo del cielo. La luna rossa, Lunitari, si stava levare dalle acque come un dito insanguinato. La sua sorella notturna, Solinari, si era già levata, tingendo d'argento il lago.

FLOTSAM

Primo approccio

[...] si trovavano nel vicolo scuro di una città dove, generalmente, le uniche cose che si incontravano erano ratti, ubriachi e corpi senza vita. Il nome di quella squallida città era Flotsam (N.d.t.: i Relitti Galleggianti) e tale nome era appropriato dal momento che sorgeva sulla costa del Mare di Sangue di Istar e che sembrava un relitto di vascello distrutto e abbandonato sugli scogli. Popolata dalla feccia della maggior parte delle razze di Krynn, ora Flotsam era anche una città occupata, percorsa dai draghi, goblin e mercenari di tutte le razze che, attratti dalla paga alta e dai bottini di guerra, venivano ad arruolarsi con i Padroni.

TARSIS LA BELLA

Il passato

[...] leggendario porto di mare - ora circondato dalla terraferma.

Quando la montagna di fuoco cadde dal cielo [trecento anni fa], creò alcuni mari - come ad Xak Tsaroth - ma ne distrusse altri.

Trecento anni prima, Tarsis la Bella era la capitale delle terre di Abanasinia. Da lì spiegavano le vele le navi dalle bianche ali dirette a tutte le terre conosciute di Krynn. Lì facevano ritorno, portando portando ogni tipo di oggetto prezioso e strano, mostruoso o delicato. Il mercato di Tarsis era uno spettacolo fiabesco. I marinai camminavano con aria spavalda e baldanzosa per le strade di Tarsis, con gli orecchini d'oro che brillavano al pari delle loro armi sfavillanti. Sulle navi viaggiavano mercanti esotici che venivano da terre lontane a vendere le loro merci sui mercati di Tarsis. Alcuni indossavano abiti dai colori brillanti e vivaci, sete fluenti adornate di gioielli. Vendevano spezie e tè profumati, arance e perle, e gabbie con uccelli dalle piume variopinte. Altri, vestiti di rozze pelli, vendevano le morbide pellicce di strani animali, grotteschi come coloro che li cacciavano.

Anche i compratori, al mercato di Tarsis, erano altrettanto strani ed esotici e pericolosi quanto i mercanti. Gli stregoni con le loro palandrane bianche, rosse o nere percorrevano i bazar alla ricerca di strani e rari componenti per i loro intrugli misteriosi e per i loro incantesimi. Guardati con sospetto anche allora, camminavano tra la folla isolati e soli. Erano in pochi a rivolgere la parola perfino a quelli vestiti di bianco e nessuno osava imbrogliarli.

Anche i chierici andavano alla ricerca degli ingredienti per le loro pozioni risanatrici. Su Krynn, infatti, esistevano già i sacerdoti prima del Cataclisma. Alcuni erano devoti agli dei buoni, altri agli dei neutrali e altri infine alle divinità del male. Tutti loro erano molto potenti. Le loro preghiere, nel bene o nel male, venivano sempre esaudite.

E poi, tra i personaggi strani ed esotici che si concentravano nei bazar di Tarsis la Bella, camminavano i Cavalieri di Solamnia: mantenevano l'ordine, erano i custodi delle terre di Tarsis e conducevano le loro disciplinate esistenze nella stretta osservanza del Codice e della Misura. I Cavalieri erano devoti a Paladine ed erano conosciuti per la loro pia ubbidienza agli dei.

La città fortificata di Tarsis aveva un suo esercito e - si raccontava - non era mai stata sconfitta dalle forze degli invasori. Era governata - sotto l'occhio attento dei Cavalieri - da una Famiglia Nobile e aveva avuto la fortuna di capitare sotto la guida di una famiglia dotata di buon senso, sensibilità e giustizia. Tarsis divenne così un tempio di cultura; i saggi delle terre vicine vi si radunarono per discutere e scambiarsi il loro sapere. Furono istituite scuole ed una grandiosa biblioteca, e furono innalzati templi agli dei. Giovani uomini e donne ansiosi di sapere venivano a Tarsis studiare.

Le prime guerre dei draghi non avevano toccato Tarsis. L'enorme città fortificata, il suo esercito poderoso, le sue flotte di navi dalle bianche ali e i suoi vigili Cavalieri di Solamnia intimorivano persino la Regina dell'Oscurità. Prima che ella potesse consolidare il suo potere e colpire la Città Nobile, Huma scacciò i suoi draghi dai cieli. E fu così che Tarsis prosperò e divenne, durante l'Età della Potenza, una delle più ricche e gloriose città di Krynn.

Ma, proprio come per molte altre città su Krynn, con l'orgoglio crebbe anche la sua vanità. Tarsis chiedeva sempre più agli dei ricchezza, potere, gloria. Il popolo venerava il Sommo Sacerdote di Istar che, vedendo la sofferenza nella terra, pretendeva, nella sua arroganza, ciò che gli dei avevano concesso all'umile Huma. Persino i Cavalieri di Solamnia - vincolati dalle rigide leggi della Misura, rinchiusi in una religione che era diventata un rituale senza alcuna profondità - erano vittima del dominio del potente Sacerdote.

Poi venne il Cataclisma - una notte di terrore, una notte di pioggia di fuoco. Il suolo si sollevò gonfiandosi e si spaccò e gli dei, nella volo giusta ira, scagliarono una montagna di pietra su Krynn, punendo il Gran Sacerdote di Istar e il suo popolo per la loro superbia.

Il popolo fece appello ai Cavalieri di Solamnia. "Voi che siete retti e virtuosi, aiutateci!" urlavano tra le lacrime. "Placate gli dei!"

Ma i Cavalieri furono impotenti. Il fuoco piovve dai cieli, e la terra si spaccò. Le acque del mare si ritirarono, le navi affondarono e si capovolsero, le mura della città si sgretolarono.

Al termine di quella notte di orrore, Tarsis era circondata dalla terraferma. Le navi dalle bianche ali erano immobili sulla sabbia come uccelli feriti.

Sanguinanti e in preda allo sbigottimento, i sopravvissuti cercarono di ricostruire la loro città nella speranza di veder spuntare all'orizzonte l'esercito dei Cavalieri di Solamnia, sperando di vederli marciare dalle loro favolose fortezze del Nord, di vederli arrivare da Palanthas, Solanthus, Vingaard Keep, Thelgard, diretti a Sud, verso Tarsis, per aiutarli e proteggerli ancora una volta.

Ma i Cavalieri non giunsero. Avevano anch'essi le loro difficoltà e non potevano lasciare Solamnia. Per di più, se anche avessero potuto mettersi in marcia, c'erano nuove acque ora, un nuovo mare a separare le terre di Abanasinai. I nani chiusero l'accesso al loro regno di Thorbardin, tra le montagne, non lasciarono più entrare nessuno e così anche i passi tra le montagne divennero invalicabili. Gli elfi si ritirarono a Qualinesti a sanare le loro ferite, addebitando la colpa per la catastrofe agli umani. Ben presto, Tarsis perse ogni contatto con le terre del Nord.

E così, dopo il Cataclisma, quando fu chiaro che i Cavalieri avevano abbandonato la città, venne il Giorno della Cacciata. Il nobile della città si trovò in una posizione delicata. Non era fermamente convinto della corruzione dei Cavalieri, ma sapeva che il popolo aveva bisogno di scaricare la colpa su qualcosa o qualcuno. Se egli si fosse schierato con i Cavalieri non sarebbe più riuscito a governare la città e fu quindi costretto a chiudere gli occhi sulle folle inferocite che attaccavano i pochi Cavalieri rimasti a Tarsis. I valorosi guerrieri di Solamnia furono allontanati dalla città - o assassinati.

Dopo un po' di tempo l'ordine ritornò a Tarsis. Il Nobile e la sua famiglia ricostituirono un nuovo esercito. Ma molte cose erano cambiate. Il popolo era convinto che gli antichi dei che avevano adorato per tanto tempo li avessero abbandonati. Avevano trovato nuovi dei da venerare, ma questi

nuovi dei raramente rispondevano alle loro preghiere. Tutte le forze sacerdotali presenti nella terra di Tarsis prima del Cataclisma erano andate disperse ed erano scomparse. Proliferavano invece i chierici portatori di false promesse e di false speranze. I finti guaritori e i ciarlatani attraversavano il territorio della città mettendo in vendita i loro toccasana fasulli.

Poco alla volta, molta gente scomparve da Tarsis. I marinai con la loro baldanza non passeggiavano più tra le viuzze del mercato; e gli elfi, i nani e le altre razze non vi accorrevano più. Alla gente rimasta a Tarsis andava bene così. Cominciarono ad aver paura e a non fidarsi del mondo esterno. L'arrivo di forestieri veniva scoraggiato.

Ma Tarsis era stata per tanto tempo un centro di commerci, che le genti dei circondari più lontani che potevano ancora raggiungere Tarsis continuavano a recarvisi. Il fulcro periferico della città fu ricostruito e lì si sviluppò un nuovo centro di commerci. La parte interna - i templi, le scuole, la grande biblioteca - fu lasciata in rovina. Il bazar fu riaperto, ma ora era solo un mercato per i contadini e un foro, una piazza, per i falsi chierici che predicavano le nuove religioni. La pace si stese sulla città come una pesante coltre. Gli antichi giorni di gloria erano quasi un sogno e forse nessuno vi avrebbe più creduto se non fosse stato per la testimonianza vivente del centro della città. Ora, naturalmente, a Tarsis erano giunte voci di guerra, ma non avevano trovato credito anche se il Nobile si era affrettato a mandare in avanscoperta il suo esercito perché sorvegliasse le pianure verso Sud. Se qualcuno gli chiedeva perché, rispondeva che era solo un'esercitazione sul campo, niente di più. Le voci, d'altro canto, provenivano dal Nord e tutti sapevano che i Cavalieri di Solamnia tentavano disperatamente di ristabilire il loro potere. Era incredibile fino a che punto potevano spingersi quei traditori dei Cavalieri - erano capaci anche di far circolare storie sul ritorno dei draghi!

SILVANESTI

Da oltre quattrocento anni Lorac viveva in quella terra. L'aveva vista prendere forma e fiorire rigogliosa sotto le mani della sua gente.

Avevano attraversato anche momenti difficili. Lorac era uno dei pochi ancora vivi su Krynn ad aver assistito al Cataclisma. Ma gli elfi di Silvanesti vi avevano resistito meglio di altri al mondo, tenendosi a distanza dalle altre razze. Essi sapevano perché gli antichi dei gli avevano abbandonato - avevano individuato il male nella razza umana - anche se non riuscivano a spigarsi come mai i chierici elfi fossero scomparsi.

Agli elfi di Silvanesti era giunta notizia, tramite venti, gli uccelli e altri mezzi misteriosi, delle sofferenze dei loro cugini di Qualinesti, dei disastri che avevano fatto seguito al Cataclisma. E, sebbene addolorati ai racconti di saccheggi e di omicidi, gli elfi di Silvanesti si erano chiesti cos'altro ci si poteva aspettare dal momento che i loro cugini vivevano tra gli umani. Si ritirarono nelle foreste, rinunciando al mondo esterno e indifferenti al fatto che il mondo esterno avesse rinunciato a loro.

Il bosco

Gli alberi. I lussureggianti alberi di Silvanesti. Alberi pazientemente modellati nei secoli di meraviglia e di fiaba. Tutt'attorno alla compagnia vi erano alberi. Ma questi alberi ora si rivoltavano contro i loro padroni trasformandosi in boschi viventi dell'orrido. Una ripugnante luce verde filtrava fra le foglie tremolanti.

[Tanis]si guardò attorno inorridito. Durante tutta la sua vita, aveva assistito a molti spettacoli strani e terribili, ma nessuno uguagliava quello che gli si parava davanti. Una simile vista, pensò, poteva farlo impazzire. Si girò in tutte le direzioni, cercando disperatamente una via di uscita ma non c'era scampo. Tutt'attorno vi erano solo alberi - gli alberi di Silvanesti. Mostruosamente cambiati.

Lo spirito di ogni albero che lo circondava sembrava intrappolato nel tormento, imprigionato nel tronco. I rami aggrovigliati sembravano gli arti di quello spirito che si contorcevano in agonia. Le radici tenaci si aggrappavano al terreno nel tentativo disperato di fuggire. La linfa degli alberi

viventi scorreva, a fiotti, dagli enormi squarci nel tronco. Lo stornire delle foglie assomigliava a un urlo di terrore, a un grido di dolore. Gli alberi di Silvanestri piangevano sangue.

La Torre delle Stelle si ergeva sopra i rami dei pioppi.

Una nebbiolina verde gravava su Silvanestri come se anche il suolo fosse in decomposizione. È come una nebbia impenetrabile, una parete di nulla. Non vedo niente, non sento niente.

Mentre si aggirava nel boschetto simile ad una prigione per i dannati, il suo orrore ingigantì ulteriormente. Alcuni animali balzarono fuori tra gli alberi tormentati e si lanciarono addosso ai suoi compagni. [...] fu costretto a distogliere lo sguardo perché anche gli animali erano mostruosi e deformati, orrende sembianze viventi di morte imperitura.

Tra gli animali deformati correvano legioni di guerrieri elfi e la vista dei loro teschi era uno spettacolo insopportabile. Negli incavi vuoti dei loro volti non brillavano gli occhi, la carne non copriva la fine ossatura delle loro mani. Cavalcavano con i loro compagni con lucide spade grondanti di sangue. Ma se colpiti da un'arma, sparivano nel nulla.

Eppure le ferite che loro infliggevano erano reali. [Caramon] lottava contro un lupo dal cui corpo uscivano serpenti quando alzò gli occhi e vide un guerriero elfo che, con mano grifagna, alzava contro di lui la lancia scintillante.

L'unica cosa che fecero fu lottare per ogni centimetro di terreno che guadagnavano. Innumerevoli volte ricacciarono indietro gli spiriti degli elfi, solo per essere di nuovo attaccati da nugoli sempre più folti. A tratti il sole brillava filtrando attraverso la verde foschia soffocante. Poi, improvvisamente, le tenebre della notte incombevano sulla terra come le ali dei draghi.

Ma proprio mentre l'oscurità si faceva più fitta, intravidero la Torre. Il marmo sfavillante della Torre biancheggiava alto nel cielo. La costruzione si elevava in mezzo ad una radura e si protendeva come un dito scheletrico che, emergendo da una tomba, indicasse i cieli, lassù.

La spiegazione di Raistlin

“Percorreremo la strada della morte perché ogni mostruosa creatura mai comparsa nei sogni sconvolgenti e tormentati dei mortali ci si parerà davanti per fermarci. Sappiate solo che stiamo camminando in un sogno, l'incubo di Lorac. Che è anche il nostro incubo. Forse ci appariranno visioni del nostro futuro per aiutarci - o per trattenerci. Ricordatevi che anche se i nostri corpi sono svegli, le nostre menti dormono. La morte esiste solo nei nostri sogni - a meno che noi non crediamo che esista realmente.

“Non possiamo svegliarci perché Lorac crede molto fermamente nel sogno mentre voi non ne siete convinti. Quando anche voi sarete assolutamente certi, senza ulteriori dubbi o incertezze, che si tratta di effettivamente di un sogno, allora ritornerete alla realtà.”

La Torre delle Stelle

La Torre del Sole di Qualinost era stata costruita ad imitazione della Torre dei Stelle. Le due torri erano simili, ma non uguali. Una era inondata di luce, l'altra oscurata dalle tenebre. La torre si innalzava in spirali di marmo che sfavillavano con il fulgore delle perle. Era stata costruita per accogliere la luce delle lune, così come la Torre del Sole imbrigliava la luce del sole. Le finestre incastonate nella torre erano decorate di gemme che imprigionavano ed esaltavano il chiarore delle due lune, di Solinari e Lunitari, e i raggi argentati e rossastri si intrecciavano in danze di luce nella grande sala.

Ma ora le gemme erano rotte. Il fulgore lunare che filtrava assumeva una tonalità distorta e l'argento si trasformava nel bianco pallore di un cadavere, il rosso nel violento color sangue.

LA TORRE DI WAYRETH

Si dice che chi vada in cerca della Torre di Wayreth non la possa trovare e che sia invece la torre stessa a incontrare chi la sta cercando, e che se questo sia un incontro positivo o negativo dipende dalle motivazioni della visita: un viandante può addormentarsi la sera in un campo di grano e svegliarsi l'indomani circondato dalla foresta, anche se ciò che la foresta deciderà di fare di lui dipenderà dalla volontà dei maghi presenti nella torre.

Tutte le creature la temono e perfino i draghi, di qualsiasi colore o bandiera, rifiutano di volare vicino ad essa.

LA CITTA DI QUALINOST

I compagni si trovavano su una collina da cui si dominava la favolosa città di Qualinost.

Agli angoli della città si levavano quattro snelle guglie lucenti di pietra bianca venata di argento. Tra una guglia e l'altra si levavano archi aggraziati creati anticamente da fabbri nani: sembravano fragilissimi, eppure potevano reggere alla carica di un esercito. Gli archi erano i soli confini di Qualinost, che non aveva mura, ma anzi abbracciava la natura.

I suoi edifici arricchivano la natura invece di dissimularla: case e botteghe erano intagliate nel quarzo rosa: alte e slanciate come pioppi, si slanciavano in impossibili spirali sulle strade lastricate di quarzo. Al centro, una grande torre d'oro brunito rifletteva il sole e sembrava prender vita nel gioco dei riflessi che restituiva. Sembrava che a Qualinost dimorassero una pace e una bellezza antiche, ormai sconosciute nel resto di Krynn.

Imboccarono le prime strade della città. Le strade di polvere di quarzo erano costeggiate da pioppi. Le foglie cantavano, indorate dalla luce del primo mattino. Le decorazioni di quarzo rilucevano al sole, creando piccoli arcobaleni ovunque l'occhio si posava. Tutto sembrava essere come gli elfi lo amavano: bello, ordinato, immutabile...

La Torre del Sole

La torre del sole era l'edificio più alto di Qualinost. Il sole che si rifletteva sulla sua superficie dorata dava un'illusione di movimento rotatorio

La sala della torre del presidente dei Soli

I compagni entrarono nella sala del presidente dei Soli. Per centinaia d'anni, nessun uomo era stato lì dentro. Nessun Kender l'aveva mai vista, e gli unici nani ad esserci stati erano stati quelli che l'avevano costruita, centinaia di anni prima.

La sala era rotonda e sembrava più grande della stessa torre che l'accoglieva. Realizzata interamente in marmo bianco, non era sostenuta da travi né da colonne. Alta decine di metri, culminava in una cupola, dove uno splendido mosaico raffigurava il cielo azzurro e il sole in una metà, e la luna argentea e quella rossa nell'altra metà, unite da un arcobaleno.

Non c'erano lampade: un sistema di finestre e di specchi faceva sì che la sala fosse illuminata sempre, quale fosse la posizione del sole. I fasci di luce convergevano al centro della stanza, illuminando un podio.

Non c'erano sedie: i capofamiglia erano in piedi nella sala.

Gli elfi si sposavano una sola volta, e alla morte del coniuge è la moglie ad ereditare il titolo di capofamiglia. Il viola è il colore del lutto.

Le vesti rosse per gli elfi si avvicinavano pericolosamente al male.

IL REGNO DI THORBARDIN

Il loro regno nelle montagne sembrava essere inespugnabile.

I nani avevano bloccato l'accesso al regno di Thorbardin, dopo il Cataclisma, interrompendo completamente le comunicazioni tra Nord e Sud dal momento che l'unica via tra le Montagne Kharolis passava attraverso Thorbardin.

I cancelli

L'ingresso a Southgate come un enorme tassello sul fianco della montagna. Era una delle difese dei nani che, dopo il Cataclisma e le dispendiose Guerre dei Nani, avevano tenuto il mondo lontano per ben trecento anni.

Il cancello di circa 18 metri alla base e di quasi 27 metri di altezza era azionato da un meccanismo che lo spingeva dentro e fuori dalle montagne. Con uno spessore di più di 12 metri al centro, il cancello era indistruttibile come nessun altro su Krynn, ad eccezione del cancello delle stesse dimensioni che si apriva sul lato settentrionale delle montagne. La perizia degli antichi nani muratori era stata tale che, se chiusi, i due cancelli erano indistinguibili dalle pareti della montagna.

La chiusura dei cancelli

Un tuono rimbombò dall'interno della montagna. Il meccanismo che azionava il cancello cominciò a srotolarsi chiudendo, con uno stridore, il cancello.

Il cancello si chiuse definitivamente con un tonfo sordo.

PALANTHAS

Costruita dai nani in un periodo imprecisato dell'Era della Grandezza, Palanthas era divisa in due sezioni, la Città Vecchia e la Città Nuova, la prima era circondata da mura e disposta secondo un'accurata pianta circolare, con otto raggi che portavano al punto centrale in cui era situato il palazzo del signore della città. Dal momento che però Palanthas era da tempo cresciuta di più di quanto permettessero gli angusti confini della Città Vecchia, i suoi abitanti avevano costruito la Città Nuova che si stendeva al di fuori delle mura ed era il centro del distretto commerciale, sede delle principali corporazioni e delle dimore dei mercanti più abbienti.

Palanthas valeva bene la pena di esser vista. La città era stata favoleggiata perfino durante l'Età della Potenza per la sua bellezza e la sua grazia. Non c'era nessun'altra città su Krynn che potesse venir paragonata ad essa - per lo meno secondo il pensiero umano. Costruita secondo uno schema circolare, come una ruota, il centro era alla lettera il mozzo della città. Tutti i principali edifici pubblici si trovavano lì, e le grandi e ampie scalinate e le snelle colonne lasciavano senza fiato per la loro grandiosità. Da questo cerchio centrale gli ampi viali si dipartivano nelle otto principali direzioni della bussola. Pavimentati con pietre tagliate in modo da combaciare alla perfezione (opera dei nani, naturalmente), e bordati da alberi le cui foglie erano simili ad un merletto dorato per tutto l'arco dell'anno, questi viali conducevano al porto sul mare a nord, e alle sette porte del Muro della Città Vecchia.

Persino quelle porte erano capolavori di architettura, ognuna protetta da minareti gemelli le cui torri graziose si levavano in alto per più di 90 metri. Lo stesso Vecchio Muro era scolpito con complicati disegni che raccontavano la storia di Palanthas durante l'Età dei Sogni. Al di là del Muro della Città Vecchia si stendeva la Città Nuova. Progettata con gran cura perché si conformasse al disegno originario, la Città Nuova si stendeva dal Muro della Città Vecchia secondo lo schema circolare, con gli stessi ampi viali alberati. Ma non c'erano mura intorno alla Città Nuova. Ai Palanthani le mura non piacevano in modo particolare (poiché gustavano il disegno d'insieme) e al giorno d'oggi niente veniva costruito sia nella Città Vecchia che in quella Nuova senza prima

consultare il disegno complessivo, sia dentro che fuori. Alla sera Il profilo di Palanthas sull'orizzonte era affascinante per l'occhio tanto quanto la città medesima - con un'eccezione.

Una panoramica della città e la Torre dell'Alta Stregoneria

Il sole stava affondando dietro le montagne coperte di neve, striando il cielo rosso e porpora. Quei vibranti colori risplendevano nel bianco puro degli edifici di Palanthas, quando il raro marmo traslucido con cui erano costruiti catturava quella luce morente. [Laurana] non aveva mai immaginato che una tale bellezza potesse esistere nel mondo degli umani. Rivaleggiava con la sua amata patria di Qualinesti.

Poi i suoi occhi vennero attratti da un'oscurità all'interno di quella tremula radiosità perlacea. Una torre isolata s'innalzava fino al cielo. Era alta: anche se il palazzo sorgeva sul fianco di una collina, la sommità della torre era solo lievemente più bassa rispetto alla sua linea visiva. Fatta di marmo nero, la torre risaltava in netto contrasto con il marmo bianco della città circostante. [Laurana] vide che un tempo dei minareti dovevano aver reso meno aspra e cupa la sua lucida superficie, ma adesso questi apparivano sbriciolati e infranti. Finestre buie, simili a occhiaie vuote, fissavano cieche il mondo. Un recinto circondava la torre. Anche il recinto era nero, e sulla porta che si apriva nel recinto [Laurana] vide svolazzare qualcosa. Per un attimo pensò che fosse un gigantesco uccello, là intrappolato, poiché sembrava ancor vivo.

[...]

“Non credo che sia così terribile. In qualche modo la Torre... sembra giusta. La vostra città è molto bella, ma talvolta la sua bellezza è così fredda, perfetta, che neppure la vedo più. Ma dopo aver visto quella... quella pecca nella vostra città, la sua bellezza risalta nella mia mente... se capisci...”

La storia di Astinus circa la Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas

“La mia storia deve cominciare con quelle che sono diventate note, a posteriori, come le battaglie Perdute. Durante l'Era della Potenza, quando il Gran Sacerdote di Istar cominciò a sussultare alla vista delle ombre, dette alle sue paure un nome: usufruttori di magia! Li temeva, temeva il loro immenso potere. Non capiva, e perciò questo divenne una minaccia per lui.

“Fu facile sollevare il popolino contro gli usufruttori della magia. Malgrado fossero ampiamente rispettati, di loro non ci si era mai fidati, soprattutto perché consentivano che tra le loro file vi fossero i rappresentanti di tutti e tre i poteri dell'universo: le Vesti Bianche del Bene, le Vesti Rosse della Neutralità, e le Vesti Nere del Male. Poiché essi capivano - mentre il Gran Sacerdote non capiva - che l'Universo oscilla in equilibrio fra questi tre poteri, e turbare l'equilibrio significa invitare la distruzione.

“E così il popolo insorse contro gli usufruttori della magia. Le Cinque Torri della Grande Stregoneria furono i bersagli principali, naturalmente, poiché era in queste torri che i poteri dell'ordine erano soprattutto concentrati. È in queste torri che i giovani maghi venivano ad affrontare le Prove - quelli che osavano farlo. Poiché le Prove sono ardue e - peggio - rischiose. In vero, fallire significa una cosa soltanto: la morte!

“A causa di questa mortale punizione in caso d'insuccesso, voci sinistre furono diffuse sulle Torri dell'Alta Stregoneria. Invero, gli usufruttori della magia cercarono di spiegare che queste erano soltanto centri di apprendimento, e che ciascun giovane mago che rischiava la vita lo faceva di propria spontanea volontà, ben sapendo qual era lo scopo dietro le Prove. Inoltre, qui nelle Torri, i maghi tenevano i loro libri degli incantesimi e le loro pergamene, i loro strumenti di magia. Ma nessuno credette loro. Storie di strani riti, rituali e sacrifici, si diffusero tra la gente, alimentati dal Gran Sacerdote e dai suoi chierici per i propri fini.

“E venne il giorno in cui il popolo si sollevò contro gli usufruttori di magia. E soltanto per la seconda volta nella storia dell'Ordine, le Vesti si riunirono. [La prima volta era stata durante la creazione dei globi dei draghi che contenevano le essenze del bene e del male, legate insieme dalla

neutralità]. Dopo, se n'erano andate per le loro separate strade. Adesso, rese alleate da una comune minaccia, si unirono ancora una volta per proteggere i loro adepti.

“I maghi stessi distrussero due delle Torri, piuttosto che lasciare che la folla inferocita le invadesse, interferendo con ciò che era al di là della loro comprensione. La distruzione di queste due Torri devastò il territorio intorno ad esse e spaventò il Gran Sacerdote - poiché una Torre dell'Alta Stregoneria era situata ad Istar, e un'altra a Palanthis. In quanto alla terza, nella foresta di Wayreth, a pochi importava ciò che ne sarebbe stato, poiché era lontana dai centri civilizzati.

“E così il Gran Sacerdote avvicinò gli usufruttori di magia con una esibizione di pietà. Se avessero lasciato in piedi le due Torri, avrebbe consentito loro di ritirarsi in pace, lasciando che trasferissero i loro libri, le pergamene e gli strumenti magici nella Torre dell'Alta Stregoneria a wayreth. Addolorati, entrambi gli usufruttori di magia accettarono questa offerta.

[“Perché non hanno combattuto?”]

“Il tuo giovane amico, rimaneva esausto anche dopo aver lanciato qualche incantesimo relativamente minore. E una volta che un incantesimo è stato lanciato, scompare per sempre dalla sua memoria, a meno che non legga il proprio libro d'incantesimi e lo studi ancora una volta. Questo è vero anche per i maghi del più alto livello. E così che gli dei ci proteggono da coloro che altrimenti potrebbero diventare troppo potenti e aspirare alla divinità medesima. Gli stregoni devono dormire, devono essere in grado di concentrarsi, devono passare ogni giorno del tempo a studiare. Come potrebbero reggere ad una folla di assediati? E, inoltre, come potrebbero distruggere la propria gente?

“No, sentirono che dovevano accettare l'offerta del Gran Sacerdote. Perfino le Vesti Nere, alle quali importava poco della popolazione videro che sarebbero state sconfitte e che la magia stessa avrebbe potuto andare perduta dal mondo. Si ritirarono dalla Torre dell'Alta Magia di Istar - e quasi subito il Gran Sacerdote entrò per occuparla. Poi abbandonarono l'altra Torre, qui a Palanthis. E la storia di questa Torre è terribile.

“Ricordo bene quel giorno. Mi portarono i loro libri e le loro pergamene, perché venissero conservati nella biblioteca, poiché c'erano molti, moltissimi libri e pergamene nella Torre, più di quanti gli usufruttori di magia potessero portare a Wayreth. Sapevano che li avrei custoditi e salvaguardati.

Molti dei libri d'incantesimi erano antichi e non potevano più essere letti perché erano stati rilegati con incantesimi protettivi, incantesimi dei quali era stata perduta... la Chiave.

“Il popolo di Palanthis si raccolse intorno la Torre quando il più in alto nell'Ordine - lo stregone dalle Vesti Bianche - chiudeva le sottili porte d'oro della Torre, serrandole con una chiave d'argento. Il Signore di Palanthis l'osservava con bramosia. Tutti sapevano che il Signore intendeva entrare nella Torre, come aveva fatto il suo mentore, il Gran Sacerdote di Istar. I suoi occhi si attardavano avidi sulla Torre, poiché le leggende sulle meraviglie che si trovavano al suo interno - sia buone che malvagie - si erano diffuse in tutta la nazione.

“Lo stregone cominciò a porgere la chiave d'argento al Signore. All'improvviso una delle Vesti Nere comparve a una finestra dei piani superiori. Mentre la gente lo fissava in preda all'orrore, egli urlò: “La porta rimarrà chiusa e i corridoi vuoti fino a quando non verrà il giorno in cui il padrone sia del passato che del presente tornerà con il potere!” Poi il mago malefico saltò giù, buttandosi sopra la recinzione. E mentre gli guglie d'argento e d'oro trafiggevano la Veste Nera, lanciò una maledizione sulla Torre. Il suo sangue macchiò il terreno, l'argento e l'oro s'inaridirono, si contorsero, divennero neri. La vivida Torre bianca e rossa sbiadì fino a diventare una pietra color grigio-ghiaccio, i suoi neri minareti si sbriciolarono.

“Il Signore ed il popolo fuggirono in preda al terrore e, fino ad oggi nessuno ha più osato avvicinarsi alla Torre di Palanthis. Neppure i Kender che non temono niente a questo mondo. La maledizione è così potente da tener lontani tutti i mortali...”

“E quella... quella cosa scura che ho visto sbattere, inchiodata al recinto...”

“Sì, è quello che rimane del corpo della Veste Nera, almeno è questo che supponiamo. Nessuno è stato capace di avvicinarsi abbastanza per scoprirlo.”

Le cinque Torri della Grande Stregoneria e le loro foreste

Per ulteriori informazioni, vedi pag. 13

Le strade che conducono al boschetto di Querce di Shoikan

[...] fissò file di edifici vuoti e silenziosi.

[...] addentrandosi sempre più nel cuore della città. Su un lato, soltanto a pochi isolati di distanza, s'innalzava la splendida dimora del Signore di Palanthas. Dal punto in cui si trovavano potevano vedere le sue guglie torreggianti. Ma davanti a loro niente era visibile. Ogni cosa era smarrita nell'ombra...

[Tas] sbirciava dentro le finestre e ficcava il naso dentro i vani delle porte degli edifici davanti ai quali passavano. [erano vuoti e abbandonati]

[Tas] sollevò lo sguardo sollevò lo sguardo sugli edifici che si innalzavano sul lato opposto al loro. Erano ben tenuti. A quanto pareva i Palanthani erano talmente orgogliosi della loro città da spendere soldi perfino per mantenere in buono stato gli edifici vuoti. C'erano negozi e abitazioni di ogni genere, ed era ovvio che la loro struttura era solida. Le strade erano pulite e sgombre da rifiuti e spazzatura. Ma era tutto deserto. Quella un tempo era stata una zona prospera [pensò il Kender] proprio nel cuore della città. Perché non lo era adesso? Perché mai tutti se n'erano andati? Gli dava una sensazione di “soprannaturale” [...]

“Non è inverno salvo che qui intorno.”

[...] raggiunsero il punto in cui terminava l'isolato. Qui gli edifici s'interrompevano all'improvviso e sorgeva il boschetto. [...] pareva soltanto un comune boschetto di querce, anche se certamente erano le querce più alte che [il nano o il Kender] avessero mai visto nei lunghi anni passati ad esplorare Krynn.

Ma quando i due si avvicinarono, sentirono quella strana sensazione di gelo diventare più intensa, fino a quando fu peggiore di qualunque freddo avessero mai provato prima, perfino del freddo del ghiacciaio della Muraglia di Ghiaccio. Era peggiore perché preveniva dall'interno, e non aveva senso!

Perché mai avrebbe dovuto far così freddo soltanto in quella parte della città? Il sole splendeva. Non c'era una sola nuvola nel cielo. Ma ben presto le loro dita s'intorpidirono, irrigidendosi. [Flint] non ce la faceva più a reggere la sua ascia da battaglia, e fu costretto a rimetterla nel suo fodero con mani tremanti. [Tas] batteva i denti, le sue orecchie appuntite avevano perso ogni sensibilità, ed era scosso da brividi violenti.

[Tas] arrivò ai margini del boschetto di querce e - qui - il cuore gli venne meno. Normalmente i Kender sono immuni dalla sensazione della paura, perciò soltanto un Kender poteva essersi spinto tanto avanti. Ma adesso [Tas] si trovò in preda del più irragionevole terrore che avesse mai sperimentato. E qualunque cosa lo stesse causando, si trovava all'interno di quel boschetto di querce.

Lentamente [parlando tra sé, Tas] si fece strada a poco a poco in mezzo ai tronchi di quercia. Non andò lontano, neppure oltrepassò del tutto le file degli alberi che formavano il perimetro esterno del boschetto, poiché adesso poteva vedere direttamente nel centro stesso della vegetazione.

[Tasslehoff] restò senza fiato, si girò di scatto, e si mise a correre.

Finalmente raggiunsero l'estremità della strada.

Faceva caldo. Il sole splendeva.

Potevano udire le voci della gente viva e reale aleggiare attraverso l'aria fino alle loro orecchie dalle strade affollate più oltre.[Flint] si fermò, ansante ed esausto, boccheggiando per riprendere fiato.

[...]

“Cos'era?” riuscì a chiedere quando finalmente riuscì a parlare, vincendo il martellare del proprio cuore.

Il volto del Kender era pallido come la morte. “U-una t-torre...” balbettò [Tas], deglutendo, con voce rauca.

[...] “Era la cosa più orribile che abbia visto in vita mia” aggiunse il Kender, con solennità, rabbrivendo.

Davanti al Boschetto di Shoikan

[...] l'incantesimo si era già impadronito di lui, avviluppandolo nel terrore... una paura terribile, debilitante e irragionevole. Era paura della morte, a cui quanti entravano nel boschetto andavano incontro senza fallo; e la paura ancora più grande del tormento eterno minacciato dopo la morte.

[...] non era in grado di combattere da solo contro quella sensazione perché essa era ispirata da un dio, quindi sentì il terrore devastarlo, prosciugarlo, serrargli i visceri e contrargli lo stomaco, lo sentì inaridirli la bocca, paralizzarli i muscoli e inumidirgli di sudore le mani. Poco mancò che esso lo spingesse addirittura a crollare in ginocchio.

Adesso poteva sentire le voci dei nonmorti, secche e fragili come ossa.

“Il tuo sangue, il tuo calore, la tua vita sono nostri! Nostri! Vieni più vicino, portaci il tuo dolce sangue, la tua carne calda, perché noi abbiamo freddo, un freddo insopportabile. Vieni più vicino, più vicino!”

Al tempo stesso, l'oscurità del bosco, quel buio eterno mai rischiarato da nessuna luce tranne forse da quella invisibile della luna nera si riversò su di [loro].

Indurre preghiere a Taskhisis non avrebbero avuto risposta in quanto il dominio della Sua Oscura Maestà cessava al limitare di quel bosco, nel quale il signore supremo era suo figlio Nuitari, signore della magia nera... e tutti sapevano che Nuitari dava di rado ascolto alla madre.

Essere fatto a pezzi dalle unghie affilate dei nonmorti, l'essere trascinato nel sottosuolo mentre si dibatteva e artigliava il terreno nel sentirsi soffocare a poco a poco, sapendo che quando la morte fosse sopraggiunta come un atto di misericordia la sua anima sarebbe rimasta per sempre prigioniera, costretta a servire Chemosh, dio dei nonmorti.

Dentro il Boschetto di Shoikan

Le voci orrende del Boschetto di Shoikan tacevano, le mani dei nonmorti, che cercavano di trascinare le loro vittime nel sottosuolo perché si unissero a loro nell'eterna famelica oscurità si agitavano irrequiete sotto le foglie marce ma non attaccavano, e tutt'intorno gli alberi montavano cupi la guardia ma parevano disposti a permettere ai compagni di passare.

La via non era facile perché nel Boschetto di Shoikan non esistevano sentieri, almeno non per i compagni, che dovettero crearsene uno a mano a mano che procedevano, lottando per aprirsi un varco nell'intricato sottobosco fitto di spine mentre un disgustoso odore di morte e di putrescenza minacciava quasi di soffocarli.

Qui il suolo era umido e spugnoso, il fango fluiva loro sotto i piedi e acqua marcia affiorava a riempire le loro impronte; intorno l'aria era fredda e umida, intrisa di condensa che come il sudore di un malato in preda a brividi da febbre colava loro lungo la pelle e nel collo.

Ogni passo era pervaso di terrore, perché i morti nel Boschetto non parlavano con voce stentorea ma sussurravano parole che si sentivano appena e che erano colme di disprezzo e di uno spaventoso desiderio.

Il viaggio sembrava interminabile, anche perché la paura trasformava i secondi in ore e le ore in anni, mentre l'oscurità sussurrante, il fetore intollerabile e il freddo che intorpidiva le ossa e gli arti cominciavano a logorare i compagni.

A poco a poco il terreno si fece sempre più umido e camminare divenne progressivamente più difficile, soprattutto per il guerriero che a causa dei pesanti stivali e del peso dell'armatura sprofondava fino alle caviglie in quella fetida fanghiglia e ad ogni passo era costretto a fare uno sforzo enorme per liberare un piede e porlo davanti all'altro, combattendo una costante e faticosa battaglia contro il terreno e trovandosi ad avere ben presto il respiro affannoso per il protratto sforzo fisico. Sempre più esausto, sentì le gambe che bruciavano per la fatica e cercò di trovare tratti di terreno più solido, badando a dove metteva i piedi, senza però riscontrare nessuna differenza e continuando a sprofondare sempre di più, a fare sempre più fatica a liberarsi. Stanco, più stanco di quanto avrebbe logicamente dovuto essere, con il respiro che gli usciva quasi a singhiozzi dalla gola, infine si arrestò e si girò a guardare le proprie impronte. Si stavano riempiendo di sangue.

L'aria fetida

L'aria sottostante gli alberi sembrava infatti un liquido che gli fluisse nelle narici e nella bocca come acqua scura e oleosa che [lo] fece tossire ripetutamente. Sentendo i polmoni che [gli] bruciarono si costrinse a trarre un profondo respiro con il solo risultato di essere assalito da violenti conati di vomito come se avesse tentato di bere dell'acqua di palude, mentre minuscoli punti luminosi che cominciavano ad apparire al limitare del suo campo visivo lo avvertivano che stava perdendo progressivamente conoscenza per l'impossibilità di respirare. Annaspando per inalare un po' d'aria, fu costretto ad arrestarsi.

L'attacco dei nonmorti

E vide i morti che li aspettavano.

Mani prive di carne, ridotte ad un semplice insieme di tendini e di ossa, emersero dal fango scuro e afferrarono le caviglie del guerriero: mentre voci stridule ridevano e sghignazzavano tutt'intorno, quelle mani cominciarono a tirare con forza disumana, cercando di trascinare il cavaliere nel sottosuolo perché si unisse agli altri nonmorti nel loro inquieto riposo.

Levando la spada con un grido ne calò la lama lucente sulle mani che lo trattenevano, ma quando le ebbe recise dai polsi scheletrici ne affiorarono subito altre che gli afferrarono i piedi e i polpacci, e per quante ne troncasse altre emersero di volta in volta sempre più numerose a rinforzare la presa, fino a quando lui si rese conto che stava perdendo la sua battaglia e che lo stavano trascinando nel sottosuolo, come dimostrava il fatto che era già sprofondato nel fango fino alle ginocchia.

Nessuna magia

Il mago scattò in avanti per cercare di aiutarlo, con le magiche parole sulle labbra e impegnato a lottare per trovare il fiato necessario a pronunciare. Parlare era però impossibile perché la poca aria di cui disponevano gli era necessaria per non soffocare. Disperato, provò a colpire le mani scheletriche con l'impugnatura del suo Bastone... e le ossa si frantumarono, i tendini si lacerarono.

Scende l'oscurità

Densa e palpabile, l'oscurità si abbatté su di loro come se fosse stata in attesa dell'occasione per manifestarsi.

La torre

In quel momento, davanti a loro apparve la Torre della Grande Stregoneria, un alto edificio fatto di magia e di marmo nero, che si protendeva nel cielo che era tutto oscuro intorno ad essa in quanto neppure le stelle si avvicinavano alla Torre di Palanthas. Tre lune risplendevano su di essa: la luce

argentea di Solinari faceva scintillare il marmo nero, perché anche se era una divinità venerata dalle Vesti Bianche, come i suoi fratelli anche Solinari riveriva ogni forma di magia; la luce carminia di Lunitari si riversava invece sui pinnacoli rosso sangue che sovrastavano la torre e sopra di essi, sopra la balconata nota come il “Cammino della Morte” fluttuava la luna nera Nuitari, speciale guardiana di questa torre e visibile solo alle Vesti Nere.

Nelle porte non c’era nessuna serratura visibile e pareva che per aprirle fosse sufficiente una spinta, e tuttavia nessuno protese la mano per farlo, nessuno si mostrò propenso a toccare quel ferro che grondava della strana condensa propria del Boschetto di Shoikan.

In giro non si vedeva nessuno e non c’erano luci alle finestre della torre.

Nel giardino

Era un posto decisamente strano dove crescevano fiori ed erbe necessari come componenti per gli incantesimi.

Coltivate e accudite dagli apprendisti, quelle piante si sviluppavano per lo più di notte e prosperavano sotto la luce invisibile di Nuitari: la belladonna, giglio della morte, orchidee nere, rose nere, ruta, giusquiamo, papavero, mandragola, assenzio, vischio... il loro profumo dolce e soffocante gravava nell’aria immota.

I guardiani della torre

Erano dappertutto.

Occhi, bianchi e fissi. Soltanto occhi, niente teschio o collo o braccia o torso o gambe: soltanto occhi e mani spaventose, in cui era racchiuso il gelo della morte.

Dovevano essere centinaia, e scintillavano tutti di un pallido bagliore gelido alla luce invisibile di Nuitari.

Gli occhi continuarono a farsi sempre più vicini e mani bianche e prive di un corpo apparvero nel buio, dita scheletriche puntarono in direzione del cuore martellante dei compagni.

Il laboratorio

La stanza era enorme, certo molto di più di quanto chiunque avrebbe potuto ragionevolmente aspettarsi, considerata la sua posizione e le dimensioni delle altre camere della torre, tanto che [Tas] ebbe la strana sensazione che avesse cominciato ad ampliarsi nel momento in cui lui vi era entrato, unita alla sensazione ancor più eccitante che essa stesse continuando a crescere. Questa era l’impressione derivante dal fatto che ogni volta che guardava un punto diverso della camera, nel distogliere lo sguardo per poi guardare ancora in quella stessa direzione gli capitava di scorgere oggetti che era certo non ci fossero stati un momento prima.

L’oggetto più grosso che ci fosse nel laboratorio era un tavolo gigantesco intagliato nella pietra, che occupava quasi tutto il centro della camera. Un tavolo così lungo che occupava quasi tutto il centro della camera; un tavolo così lungo che [Tasslehoff] avrebbe potuto sdraiarsi su di esso tre volte consecuzionalmente e avere ancora spazio per la coda in cui erano raccolti i [suoi] capelli (non che avrebbe mai desiderato sdraiarsi in mezzo a tutta quella polvere, che era raccolta su ogni cosa in uno strato molto spesso in cui ora apparivano le tracce lasciate sul pavimento [dai compagni].) ma solo quelle, non appariva un ‘impronta di topi e neanche una ragnatela.

[...] proiettò la luce su innumerevoli scaffali sui quali [Tasslehoff] riconobbe alcuni volumi dalla copertina blu notte che erano appartenuti all’infame mago Fistantilus; altri, che avevano la copertina nera con incisioni argento o rossa con lettere in oro, potevano essere appartenuti a Raistlin o erano forse stati lasciati lì dai precedenti abitanti della torre

Probabilmente c’era da impazzire se qualcuno osasse guardare anche solo la copertina: se un mago di rango inferiore tentava di leggere un incantesimo che non era adatto a lui rischiava di impazzire all’istante. È una misura di sicurezza.

Il Portale dell'Abisso

Una grossa porta ovale montata su una piattaforma [di pietra] rialzata, ornata e rinforzata dalle teste di cinque draghi il cui collo sinuoso si snodava dal pavimento. Le cinque teste guardavano verso l'interno, due da un lato e tre dall'altro e le cinque bocche erano spalancate in un interminabile canto di lode alla Regina delle Tenebre.

E all'interno del Portale regnava un'oscurità che soltanto la magia poteva penetrare.

Ogni volta che la tenda che lo nascondeva veniva sollevata le cinque teste si animavano e si accendevano di una luce di colore diverso: azzurra, verde, rossa, bianca e nera, pronte ad uccidere qualsiasi mago abbastanza stolto da tentare di entrare di sua iniziativa.

Abbagliato dalla luce, [Palin] sbatté dolorosamente le palpebre e si massaggiò gli occhi brucianti. Il chiarore che emanava dalle teste di drago s'intensificò però ancora di più e lui poté sentire ciascuna di esse che cominciava a cantilenare qualcosa.

“Dall'oscurità all'oscurità, la mia voce echeggia nel vuoto,” recitò la prima.

“DA questo mondo al prossimo la mia voce grida vita,” scandì la seconda.

“Dall'oscurità all'oscurità io chiamo. Sotto i miei piedi tutto è saldo,” cantilenò la terza.

“Il tempo scorre, attieniti alla tua rotta,” mormorò la quarta.

“Poiché perfino gli dei sono abbattuti dal fato, piangete voi tutti con me,” sussurrò infine la quinta.

... La vista gli si offuscò e le lacrime gli colarono copiose lungo il volto per lo sforzo di vedere attraverso il chiarore abbagliante del portale: poi le luci multicolori presero a vorticare follemente, ruotando intorno all'esterno della grande apertura pervasa dal nulla che spiccava al centro del portale.

La Camera delle Visioni

Una stanza circolare al centro della quale c'era una polla d'acqua scura che occupava quasi tutto l'ambiente con la sola eccezione di una piccola passerella; una fiamma azzurra scaturiva dal centro della polla senza però emettere fumo e senza che fosse possibile capire che sorta di combustibile usasse, lasciando in ombra la maggior parte della camera.

D'un tratto intravidero un movimento intorno al limitare della polla.

Ad un certo punto della sua famigerata carriera lo shalafi di Dalamar il nero, Raistlin, ha tentato di creare la vita, e questi sono stati i risultati. Essi sono noti come i Vivi.

I Vivi, masse sanguinanti simili a larve, strisciavano, si contorcevano, o si trascinarono lungo i bordi della polla, emettendo dei suoni da cui era però impossibile capire se si trattasse di parole o soltanto di versi di angoscia e di sofferenza.

Non occorre sprecare [oltremodo] la compassione, perché i Vivi sono comunque quelli che stanno meglio di coloro noti come i Morti.

I Vivi ciangottarono pieni di eccitazione e parecchi di essi si trascinarono fino al limitare della polla per indicare l'acqua con le loro stesse appendici deformi.

Si avvicinò al limitare della polla, badando a non calpestare nessuno dei Vivi mentre si muoveva, e nell'abbassare lo sguardo sull'acqua scura in un primo momento non vide nulla tranne il riflesso della fiamma azzurra. A poco a poco però esso si fuse con le acque, che si agitarono leggermente e gli diedero una così concreta sensazione di essere sul punto di precipitare nella polla che lui protese la mano per appuntellarsi, e per poco non toccò [*la persona con cui voleva comunicare*]

Non appena concluse la conversazione l'incantesimo terminò e lui tornò a trovarsi accanto ad una polla di acqua scura. Nel frattempo parecchi Vivi gli si erano raccolti intorno ed erano intenti a tastare e ad accarezzare con interesse la sua armatura.

Il negozio di magia di Jenna

Indicato dall'insegna delle tre lune, quella argento, quella rossa e quella nera, appena sopra la porta.

Il negozio della magia di Jenna si trovava nella parte migliore della Città Nuova, cosa che causava un certo disagio ai proprietari delle botteghe vicine, che nutrivano una profonda diffidenza nei confronti degli arcani clienti che lo frequentavano. D'altro canto era risaputo che Jenna era una favorita di Dalamar, il Signore della Torre della Grande Stregoneria, e anche se la ricosciuta figura di potere e di autorità della città era il Signore di Palanthas, nessun cittadino avrebbe mai osato qualcosa che potesse destare le ire del Signore della Torre.

All'interno

La bottega era piuttosto grande e all'apparenza decisamente prospera. Sei bacheche di legno dalla sommità in vetro erano piene di anelli, spille, pendenti, cristalli, bracciali femminili e parapolsi in metallo: alcuni splendidi, altri orribili e altri ancora di aspetto relativamente comune; vasi di vetro contenenti di tutto, dagli occhi di tritone immersi in un liquido vischioso a quelli che sembravano rotoli di liquerizia (anche a disposizione dei maghi patiti di dolci), erano disposti con ordine sugli scaffali. File di libri per incantesimi erano disposti lungo le pareti, divisi per categorie dal colore della copertina e da qualche runa a volte incisa sulla costa, pergamene arrotolate e legate con nastri di diversi colori erano riposte in piccoli contenitori polverosi, custodie per pergamene, sacche di cuoio, di velluto o di semplice panno (per i maghi più poveri) erano esibite in bella vista su un tavolo, insieme ad un bell'assortimento di coltelli.

Le spille e gli altri oggetti magici erano tutti chiusi nelle bacheche e senza dubbio protetti da incantesimi, senza contare che [lui] non aveva idea di quale fosse lo scopo di ciascuno di essi e avrebbe potuto prendere [=rubare] qualcosa che sarebbe risultato più dannoso per lui [che per...].

Una tenda rossa chiudeva l'estremità di fondo del negozio.

Il porto

La barca si addentrò fra le altre che si affollavano nel porto.

Enormi galee mercantili con un equipaggio costituito da minotauri si affiancavano a grossi pescherecci pilotati da umani dalla carnagione scura originari dell'Ergoth settentrionale, mentre piccole chiatte-mercato s'intruffolavano in mezzo a quella calca urtando e infastidendo i natanti più grandi, con il risultato di provocare una tempesta di imprecazioni e a volte qualche secchiata di acqua di sentina o di teste di pesce come ulteriore forma di protesta. Ad aumentare la confusione contribuiva anche una nave di gnomi che era appena entrata nel porto, inducendo buona parte delle altre imbarcazioni a togliere l'ancora per cercare di mettere la maggior distanza possibile fra loro e gli gnomi in quanto nessuno che fosse dotato del minimo buon senso avrebbe rischiato la vita e l'integrità fisica rimanendo nelle vicinanze di quella singhiozzante mostruosità a vapore. In mezzo a quel caos il capitano del porto si spostava di continuo di qua e di là a bordo della sua nave dai colori speciali, asciugandosi la testa calva madida di sudore e gridando ordini ai capitani delle diverse navi mediante un megafono.

Si poteva attraccare al molo pubblico, che sembrava un'isola di pace in mezzo ad una foresta di alberature se paragonato ai moli principali, pagando una tariffa variabile in base al tempo d'attracco.

Essendo il suo accesso ristretto alle piccole imbarcazioni, in prevalenza le barche da diporto dei ricchi, il porto pubblico era molto meno affollato.

Abbassando la vela e avvicinandosi a forza di remi, bastava trovare un molo libero, gettare l'ancora e assicurare l'imbarcazione al molo con una gomina.

Un nano dalla barba grigia e arruffata e dal volto segnato dagli elementi proprio di chi trascorre le sue giornate esposto al riflesso del sole sull'acqua.

La corporazione dei ladri

La storia

La Corporazione dei Ladri di Palanthas poteva vantarsi, e di solito lo faceva, con orgoglio, di essere la corporazione più antica della città. Anche se nessuna data ufficiale indicava la sua fondazione, i suoi membri probabilmente non sbagliavano nell'avanzare quell'affermazione perché di certo a Palanthas c'erano stati dei ladri prima che ci fossero argentieri o sarti o profumieri o appartenenti ad una qualsiasi delle altre corporazioni che adesso fiorivano nella città.

La Corporazione dei Ladri risaliva ai tempi antichi e ad un gentiluomo chiamato Pete il Gatto, che era stato a capo di una banda di ladroni che vivevano nelle aree selvagge di Solamnia. Pete il Gatto (che non doveva il suo soprannome al fatto di essere agile e silenzioso come un gatto bensì all'essere stato una volta fustigato con un gatto a nove code) era estremamente selettivo nella scelta delle sue vittime in quanto evitava i nobili che viaggiavano con una scorta armata, tutti i maghi, i mercenari e chiunque avesse alla cintura una spada perché sosteneva di essere molto riluttante a versare del sangue... soprattutto il suo.

Di conseguenza sceglieva di derubare i viandanti solitari e disarmati, stagniti itineranti, menestrelli girovaghi, venditori ambulanti, poveri studenti, chierici, ed è quindi inutile dire che lui e la sua banda avevano una certa difficoltà a sbarcare il lunario, anche se Pete continuava a sperare che un giorno avrebbero fermato uno stagnino soltanto per scoprire che questi aveva una sacca di gemme nascosta sulla sua persona, cosa che peraltro non succedeva mai.

Durante un inverno particolarmente difficile nel quale la sua banda era ormai ridotta in condizioni tali che i banditi erano arrivati a mangiare le loro stesse scarpe e ad adocchiarsi famelicamente a vicenda, Pete il Gatto decise di migliorare la propria posizione sociale e sgusciò via di soppiatto dal campo per andare a cercare fortuna, o almeno una crosta di pane, nella città di Palanthas, da poco fondata. Stava oltrepassando le mura nel cuore della notte quando s'imbatté in una guardia cittadina, e coloro che insistono a vedere Pete il Gatto sotto una luce romantica sostengono che lui scagliò la guardia giù dai bastioni per poi entrare in trionfo nella città.

Quanti si sono invece presi il disturbo di leggere la vera vicenda di Pete il Gatto hanno invece scoperto la versione effettiva della storia, e cioè che dopo essere stato bloccato sulle mura e minacciato di morte, il coraggioso Pete il Gatto si gettò in ginocchio e si aggrappò alle gambe della guardia, implorando misericordia. In quel momento l'uomo scivolò su un tratto di pietra ghiacciata e a causa delle braccia di Pete strette saldamente intorno alle sue ginocchia non riuscì a mantenere l'equilibrio, rovinando al di là del muro.

Pete il Gatto, che aveva avuto il buon senso di abbandonare la presa all'ultimo momento, continuò a mantenere una notevole presenza di spirito e dopo essere sceso dalle mura in modo più convenzionale depredò il corpo della guardia per poi sgusciare in città, dove si installò in una stalla per le mucche.

Si potrebbe quindi dire che la Corporazione nacque dallo sterco diacca.

Pete continuò sempre a sostenere di essere stato lui a fondere la Corporazione dei Ladri, ma in realtà si ritiene che la vera fondatrice sia stata la sua amante... una donna dei nani di nome Bet Mano Svelta. "I ladri litigano tra loro" dice un vecchio detto, e a mano a mano che Palanthas diventava più grande e più ricca i ladri che operavano in essa cominciarono in effetti a litigare su base regolare. Capitava infatti spesso che si trovassero a saccheggiare una casa che era stata già derubata la notte precedente oppure, come accadde in una particolare occasione, che tre diversi gruppi di ladri convergessero sulla dimora dello stesso signore nello stesso momento. In quel caso il risultato fu una mischia furibonda che svegliò il lord e i suoi servi, permettendo loro di catturare tutti i ladri e di rinchiuderli in cantina per poi impiccarli il giorno successivo. Purtroppo Pete il Gatto fu uno di essi e si dice che combatté come un demone fino alla morte, anche se i testi ufficiali riportavano che si accasciò gemendo ai piedi della forca e dovette essere trascinato per la collottola su per i gradini.

Dopo quel disastro, Bet Mano Svelta convocò tutti i tagliaborse, i tagliagole e i borsaioli che riuscì a persuadere ad uscire dai loro nascondigli e rivolse loro un discorso trascinate, sostenendo che sarebbe stato molto meglio mettere in comune il loro talento, suddividere il territorio e dividere le spoglie piuttosto che pestarsi i piedi a vicenda. Quei ladri avevano tutti visto i corpi dei loro compagni dondolare dalla forca, quindi furono pronti ad acconsentire e non ebbero mai a pentirsene.

La Corporazione dei Ladri risultò essere un tale successo che un numero sempre maggiore di ladri dotati di talento, converse su Palanthas, e grazie a capi intelligenti la corporazione prosperò, i suoi membri elaborarono delle leggi interne e un codice di comportamento che dovevano essere sottoscritti da tutti coloro che entravano a far parte della Corporazione, che avrebbe ricevuto una porzione dei loro profitti e in cambio avrebbe offerto addestramento, alibi che reggessero in tribunale e nascondigli sicuri quando le guardie del Signore di Palanthas erano in caccia di qualcuno.

L'attuale quartier generale della Corporazione aveva sede in un magazzino abbandonato all'interno della cinta delle mura cittadine, vicino ai moli, dove essa prosperava impunemente da anni. A intervalli regolari il Signore di Palanthas prometteva ai cittadini che avrebbe chiuso la Corporazione dei Ladri e di tanto in tanto durante l'anno le guardie cittadine sferravano un attacco contro il magazzino. Le spie della Corporazione sapevano però sempre quando esse stavano per arrivare e ogni volta le guardie trovavano un magazzino vuoto; nonostante questo il Signore di Palanthas annunciava alla cittadinanza che le attività della Corporazione erano state stroncate e i cittadini, abituati a queste vane promesse, continuavano a chiudere a chiave la porta la notte e il mattino successivo a contare stoicamente le perdite subite.

A dire il vero pur detestandola, i cittadini di Palanthas erano alquanto orgogliosi della loro Corporazione dei Ladri perché il comune mercante che comunque commetteva furti su scala più ridotta con i suoi prezzi troppo gonfiati poteva lamentarsi della presenza dei ladri e le giovani donne potevano sognare di salvare con il loro amore un audace bandito da una vita dedicata al crimine. Di conseguenza gli abitanti di Palanthas guardavano con disprezzo alle città più piccole che non avevano una Corporazione dei Ladri e parlavano con superiorità dei posti come Flotsam dove i ladri non erano organizzati e di conseguenza sembravano essere di categoria molto inferiore rispetto a quelli di Palanthas. A conferma di tutto ciò erano soliti raccontare la storia di un nobile ladro che, dopo essere entrato nella casa di una povera vedova e aver visto in quali condizioni vivesse quella donna, le aveva addirittura lasciato del denaro... una storia la cui veridicità avrebbe naturalmente potuto essere messa in discussione da tutte le povere vedove di Palanthas, che peraltro non venivano certo interpellate al riguardo.

Il vicolo della Via dei Ladri

Il vicolo era buio e deserto.

Non si accorse degli occhi che li osservarono mentre percorrevano il vicolo e se qualcuno si fosse addentrato da solo gli avrebbero di certo tagliato la gola.

Quegli occhi però conoscevano e accettavano [il ladro accompagnatore], e una serie di richiami d'uccelli e di miagolii servì a guidare sia lui che la compagnia attraverso la rete di sentinelle e di spie della Corporazione.

Il magazzino

Il magazzino era un edificio gigantesco addossato alle mura cittadine, e poiché era fatto della loro stessa pietra sembrava una sorta di escrescenza o di un tumore che fosse emanato dalla superficie del muro per estendersi nelle strade, un'impressione accentuata dalla superficie grigia, butterata e cadente. Le poche finestre presenti erano sporche o rotte, buchi che erano stati tappati con alcune coperte (che potevano essere rimosse in caso di attacco all'edificio, offrendo un'eccellente

posizione di tiro agli arcieri), e la porta spessa e massiccia era fatta di legno rinforzato in ferro, e recava sui battenti un marchio caratteristico.

[Il ladro] bussò contro quel legno in modo strano e complesso, e in relazione ai suoi colpi un pannello posto in basso si spostò e un occhio sbirciò fuori, studiando [il ladro] prima di spostare la propria attenzione [sulla compagnia] e riportarla infine [sul ladro] con espressione sospettosa per poi svanire. Un attimo dopo il pannello si richiuse.

L'interno del magazzino

L'interno del magazzino era cavernoso. Parte dell'ambiente era occupato da tavoli e sedie in maniera tale da farlo sembrare la sala comune di una locanda, e il tutto era rischiarato da torce fissate alle pareti e da spesse candele che ardevano sui tavoli ai quali sedevano persone intente a bere, a mangiare, a giocare d'azzardo, a parlare o a dormire... gente di ogni età e di ogni razza vivente su Ansalon. La Corporazione dei Ladri poteva infatti avere le sue pecche ma il pregiudizio non rientrava fra esse, come dimostrava la vista di due umani intenti a bere cameratescamente in compagnia di tre elfi, di un nano che giocava a dadi con un orco, di un orchetto e di un kender impegnati a gareggiare nel bere. Poco lontano una maga dalla Veste Rossa stava portando avanti con un minotauro un'accalorata discussione inerente a Sargonnas e dovunque c'erano bambini che correvano e giocavano fra i tavoli. Il resto del magazzino era immerso nell'ombra, il che impedì alla compagnia di vedere cosa contenesse.

Le fogne

“Il sistema fognario ti può portare in qualsiasi punto di Palanthas” [dicevano i ladri].

[Sempre che aprendo una grata non si venisse colti da conati di vomito quando] dall'oscurità salì un fetore così orribile da sembrare dotato di forma e di vita propria.

[Scendendo da una scala a pioli metallici]

La storia

Nessuno sapeva con esattezza in che modo fosse stato creato quel labirinto che era il sistema fognario di Palanthas. Alcuni sostenevano che le fogne erano state progettate dai costruttori della Città Vecchia e che erano state costruite insieme ad essa, ma esistevano anche altre storie secondo cui il sistema fognario era esistito molto prima della città, costruito da una nazione di nani ormai dimenticata da tempo. Secondo alcune versioni di quella storia i nani sarebbero stati scacciati dal loro labirinto sotterraneo per opera degli umani che, nel rendersi conto dell'enorme potenziale di quella rete di gallerie, avevano deciso di ergere la loro città su di essa.

All'interno

Senza dubbio la rete fognaria sembrava in effetti una sorta di piccola città sotterranea, in quanto le pareti erano di pietra e sostenute da architravi dello stesso materiale, il fondo era pavimentato, liscio e livellato, e c'erano perfino vecchi anelli di ferro infissi alle pareti il cui scopo, a giudicare da come il muro tutt'intorno era chiazzato di nero, era un tempo quello di reggere delle torce.

Il soffitto era talmente basso che un uomo era costretto a procedere quasi piegato in due sulla pavimentazione umida, sdruciolevole e a volte costellata da mucchi di rifiuti che marcivano. Dovunque c'erano topi che fuggivano [all'approssimarsi di uomini] e si era costretti a camminare con cautela per non correre il rischio di scivolare e di cadere, per quanto avvantaggiati perfino dal chiarore di una torcia.

La galleria in cui [i personaggi] si erano calati correva direttamente sotto il vicolo, tanto diritta che forse in quel momento stavano passando proprio sotto [le persone sulla strada stessa], e per qualche tempo questo permise loro di continuare ad avere un'idea abbastanza precisa di dove si trovavano in rapporto alla città sovrastante; poi però il cunicolo descrisse una serie di svolte tortuose e sboccò

nell'intersezione di altre tre gallerie che si diramavano in direzioni diverse, e lui non seppe più da che parte andare.

Sulla parete superiore del muro di una di queste diramazioni spiccavano dei segni di due diversi tipi. Una serie era senza dubbio incredibilmente antica e le lettere che la componevano erano formate da tessere multicolori che costituivano un mosaico. Adesso molte tessere non c'erano più, creando una serie di buchi nel disegno, e altre erano coperte da muffa, ma i pochi simboli visibili sembravano essere quelli del linguaggio dei nani.

Sotto gli antichi mosaici c'erano dei segni più recenti che erano costituiti da semplici e rozzi disegni sulla pietra con uno strumento appuntito, forse un coltello, e che sembravano scarabocchi infantili formati da cubi e cerchi sotto cui erano visibili delle frecce.

I segni erano stati fatti dai ladri, che hanno tracciato questi disegni in modo da potersi orientare. La casa del Signore di Palanthas con i suoi cinque timpani, un grosso e alto rettangolo con sopra un piccolo triangolo è la Torre della Grande Stregoneria, mentre una cupola rotonda con cinque punte è il Tempio di Paladine, un triangolo sostenuto da alcune linee era la Grande Biblioteca. E la freccia indica da che parte andare.

Altri disegni si trovano ad ogni intersezione.

“Quelli che si perdono quaggiù diventano cibo per topi”

La Grande Biblioteca

La facciata di marmo bianco della Grande Biblioteca di Palanthas, con il portico sorretto da colonne e le strette finestre scure, era uno degli edifici più antichi della città, riverito e rispettato da tutti coloro che vi si avvicinavano. Le persone che ne attraversavano i giardini parlavano in tono sommesso, non perché il silenzio fosse imposto ma perché l'aria stessa che frusciava fra gli alberi sembrava sussurrare i segreti secolari racchiusi nella biblioteca.

Adesso [i compagni] ebbero la sensazione che se si fosse soffermato ad ascoltare avrebbero potuto sentire uno di quei segreti.

La luce [della torcia] rischiarò la vasta sala, illuminando file di volumi rilegati su lunghi scaffali che si estendevano a perdita d'occhio verso l'alto fino ad essere inghiottiti dal buio nella stessa misura in cui la storia in essi contenuta veniva inghiottita dal passato.

La luce cadde anche sull'autore dei libri e delle pergamene. [*Vedi Astinus pag. 77*]

Lo studio di Astinus

Astinus stava lavorando alla sua scrivania, intento a scrivere, e di tanto in tanto uno degli Estetici si presentava nella stanza con fare estremamente silenzioso, per non disturbarlo, procedendo a raccogliere i volumi ultimati per portarli nella biblioteca, dove venivano disposti in ordine cronologico.

Astinus non era solito sollevare la penna dal libro e smettere di scrivere tranne che per intingerla di tanto in tanto nel calamaio con un gesto tanto rapido che l'occhio non era in grado di seguirlo.

Una cella

Aperta la porta entrò nella stanza, una piccola cella simile a quelle in cui vivevano gli Esteti, i monaci che dedicavano la vita a lavorare nella biblioteca e a servire il suo signore. Scarsamente arredata, la stanza conteneva un letto e un lavabo su cui c'erano una brocca d'acqua, una caraffa e una candela accesa; l'estremità del letto era nascosta nell'ombra ma su di essa si scorgeva un fagotto che era probabilmente costituito da abiti di ricambio.

La Taverna Dell'Oca E Del Papero

La Taverna dell'Oca e del Papero sorgeva ad un angolo dove due strade laterali si congiungevano a formare un triangolo: essendo stata costruita sulla sua punta, la taverna aveva di conseguenza la forma di una fetta di torta, ed essendo adiacente alla bottega del fabbro aveva acquisito un sottile strato di fuliggine proveniente dal suo fuoco che tingeva di fumo le pareti coperte di edera avvizzita. Qualcuno aveva fatto il tentativo di lavare almeno le finestre, con il solo esito di spargere maggiormente lo sporco che si estendeva anche all'insegna: l'oca e il papero con il collo intrecciato che figuravano su di essa avevano avuto un tempo le penne bianche, ma adesso davano l'impressione di essere appena emersi da un barile di carbone.

Il taverniere era un uomo magrissimo e dal volto pallido [propenso a non far mai entrare i kender].

Il fondo alla taverna era occupata dai tavoli peggiori, quelli vicino alle cucine. Il rumore dei piatti, le grida del cuoco e il rumore dei mantici che alimentavano il fuoco coprivano ogni conversazione al punto di aver difficoltà a sentire la sua stessa voce.

“Il cibo è cattivo e il vino è anche peggiore,” [era il complimento migliore che era stato rivolto alla taverna].

Boccali di vino allo zenzero, vino, piatti di pane e fagioli con un sacco di peperoncino [erano le specialità di casa].

KALAMAN

Fiorente città portuale situata ad est di Palanthas lungo la costa Settentrionale.

Kalaman non era grande quanto Palanthas, né altrettanto raffinata, ma come erano soliti affermare con orgoglio i suoi abitanti, era dotata di maggiore buon senso, cosa indubbiamente dovuta alla prospera classe media che aveva acquisito sempre maggiore ricchezza e potere dopo i tempi cupi della Guerra delle Lance. Palanthas era una città di nobili e di dame, di cavalieri e di maghi, mentre Kalaman era una città di commercianti e di artigiani, ed era governata dalle corporazioni, controllate da un governatore eletto dai membri delle corporazioni stesse.

Qualsiasi uomo o donna, umano, nano o elfo che fosse, che possedeva un'attività apparteneva ad una corporazione, come quella degli Argentieri, dei fabbricanti di Spade, dei Locandieri, dei Birrai, delle Cucitrici, dei Sarti, dei Calzolai, dei Tagliatori di Gemme e cento altre, compresa la Corporazione dei Ritrovatori, l'unica gestita da un kender che ci fosse in tutto Ansalon. A Kalaman, chiunque perdesse qualcosa era solito recarsi immediatamente presso quella corporazione.

La città aveva milizia, composta da una miscela di mercenari a pagamento e di cittadini, comandati da soldati veterani. I mercenari non erano i soliti avventurieri sempre pronti alle risse e disposti ad aiutare qualcuno a combattere contro gli orchetti in cambio del costo di un'otre di vino ma altrettanto disposti ad aiutare gli orchetti in cambio della stessa cifra, in quanto ogni mercenario che veniva assoldato per combattere per Kalaman riceveva una casa nella città come parte del pagamento, entrava a far parte della Corporazione dei Mercenari e aveva diritto al voto, con il risultato che i mercenari che accettavano queste condizioni si trasformavano ben presto in cittadini che avevano gli stessi interessi nell'ambito della città ed erano quindi più che disposti a combattere per difenderla.

Personaggi

Lady Jenna

Una donna bella ed esotica, avvolta in una costosa veste rossa fatta di velluto di seta e bordata in oro e avviluppata da un intenso profumo che lei usava per mascherare gli odori a volte sgradevoli dei componenti per incantesimi che portava in una serie di sacche di seta appese ad una cintura di cuoio e argento. La donna era affascinante, potente, misteriosa.

Fewmaster Toede

Era in arcione a un piccolo poni dalle zampe pelose, che procedeva a capo chino, come se si vergognasse del proprio cavaliere. Una pelle grigia e maculata ricadeva in pieghe attorno al volto del cavaliere. Due rosa occhietti porcini osservavano il mondo da sotto un elmo di foggia militare con un'espressione di malevole superiorità sulla sua faccia piatta. Il suo corpo grasso e flaccido straripava tra un pezzo e l'altro di una vistosa e pacchiana armatura.

Era un Hobgoblin.

Maquesta Kar-Thor

secondo, Bas, Ohn-Koraf, [detto Kof], era un minotauro, eccezionalmente forte ed era noto che poteva ammazzare senza provocazione... una delle ragioni per cui si era fatto marinaio

Perechon. Vascello snello, concepito per veleggiare veloce e per le manovre rapide. Ideale per i commerci di Maquesta, per i quali era necessario sgusciare dentro e fuori dai porti rapidamente, scaricando o prendendo a bordo carichi che non sarebbe toccato a lei necessariamente prendere a bordo o consegnare. Di tanto in tanto arrotondava il suo reddito catturando un'opulenta nave mercantile che veleggiava fuori da Palanthas o da Tarsis, sorprendendola ancora prima che sapesse ciò che stava accadendo. Un rapido abordaggio, il saccheggio, e una fuga senza conseguenze.

Maquesta era anche esperta nel battere in velocità le navi dei Signori dei Draghi, anche se si era fatta una questione di principio di lasciarle rigorosamente stare. Però, adesso, troppo spesso si vedevano le navi dei Signori che "scortavano" i vascelli mercantili. Maquesta ci aveva rimesso soldi negli ultimi [due] viaggi. Era una delle ragioni per cui si era degnata di trasportare passeggeri, qualcosa che non avrebbe mai fatto in circostanze normali.

Highbulp Phudge 1° il Grande

Il grande Highbulp, Phudge 1°, era un nano di fosso come mille altri. Era quasi intelligente, si diceva che fosse favolosamente ricco ed era un famigerato vigliacco.

Inutile dire che il grande Phudge non gradiva questo stato di cose [N.d.r: l'arrivo dei draconici]. Passava lunghe ore pensando a come fare ad eliminare il drago. Ovviamente sapeva dov'era il suo nido, e aveva anche scoperto una strada segreta per penetrarvi. Anzi, lui stesso vi era penetrato, una volta che il drago non c'era. Phudge era rimasto entusiasta della quantità di splendidi sassi e monete lucenti raccolta nelle grande sala sotterranea. In gioventù il grande Highbulp aveva viaggiato, e sapeva che la gente del mondo esterno apprezzava quei bei sassi, in cambio dei quali era disposta a dare tessuti colorati in quantità (Phudge aveva un debole per gli abiti sgargianti). Su due piedi, Highbulp disegnò una mappa per non dimenticarsi come ritornare al tesoro, e con vera presenza di spirito rubò anche alcuni dei sassi più piccoli.

Phudge aveva sognato per mesi e mesi quel tesoro, ma per due motivi non ci aveva mai fatto ritorno. Il primo era che il drago non si era più allontanato, e il secondo era che Phudge non capiva un accidente della mappa.

Ah, se solo il drago se ne fosse andato una volta per tutte, pensava, o se qualche eroe fosse venuto a trafiggerlo con la sua spada!

Bupu

Aveva un grosso naso bulboso e i capelli le stavano ritti sulla testa. Indossava un abito lacero e rattoppato, delle grosse scarpe e delle calze che le scivolavano sulle ginocchia. Sembrava però essere un capo tra i nani di fosso, poiché tutti la guardavano con rispetto. Questo aveva a che fare con la grossa e pesante borsa che si trascinava dietro a tracolla e nella quale ogni tanto inciampava. La borsa sembrava però essere molto importante per lei, tanto che quando uno degli altri nani di fosso cercò di toccarla, si voltò di scatto e gli appioppò uno schiaffo.

Geoffrey il Linciato, detto Lynch.

Si trattava di un uomo alto e snello, con mani estremamente grandi e sottili le cui lunghe dita erano in costante movimento, schioccando, contraendosi o agitandosi; essendo un borsaiolo tanto abile che si raccontava fosse riuscito una volta a sfilare una casacca di seta di dosso ad un lord senza che questi se ne accorgesse, lasciando intatta la casacca, Lynch sosteneva che quegli esercizi servivano a mantenergli agili le dita. Il suo volto non aveva nulla che lo distinguesse, e la sua caratteristica di maggiore spicco in lui era un cerchio di un rosso acceso che gli segnava la gola. [Il segno che la corda gli ha lasciato sul collo quando avevano provato a linciare, e da ciò il nome]

Amothus, Signore di Palanthas

malgrado fosse un uomo intelligente, i suoi pensieri avevano la tendenza a vagare in regioni inesplorate, e aveva bisogno ad essere costantemente guidato per rimanere sull'argomento centrale.

Astinus

Il suo volto, né vecchio né giovane, e neppure di mezza età... era liscio e privo di rughe, neutro come la carta su cui lui scriveva costantemente per registrare lo scorrere del tempo su Krynn. Nessuna emozione caratterizzava quel volto o quell'uomo perché lui aveva visto troppe cose per essere ancora commosso da qualsiasi spettacolo gli fosse offerto. Aveva descritto la nascita del mondo, l'ascesa della Casa di Silvanost, la creazione della Gemma Grigia, la costruzione di Thorbardin, le imprese di Huma nella Seconda Guerra dei Draghi, La Guerra del Regicidio, la formazione dei Cavalieri di Solamnia, la fondazione di Istar, e aveva continuato a scrivere durante la terribile distruzione causata dal Cataclisma, mentre le pareti stesse della biblioteca tremavano tutt'intorno a lui.

Aveva scritto della caduta dei Cavalieri di Solamnia, dell'avvento dei falsi preti, del ritorno dei draghi, della Guerra delle Lance.

Alcuni dicevano che molto, molto tempo prima lui fosse stato un monaco al servizio di Gilean e che a quel tempo avesse cominciato a scrivere la sua storia adesso famosa; secondo la leggenda Gilean era rimasto così impressionato dal suo lavoro che aveva ricompensato quel monaco elergendogli l'immortalità... a patto che continuasse a scrivere.

Altri sostenevano invece che quell'uomo era il dio Gilean in persona.

Coloro che si venivano a trovare alla sua presenza riuscivano di rado a ricordare poi i suoi lineamenti, ma nessuno dimenticava mai gli occhi: scuri, penetranti, onniveggenti, privi di compassione e di pietà...

APPENDICE

Kender

CLIMA/TERRENO:	Pianure tropicali, subtropicali, e temperate, foreste, giungle, colline, e montagne
FREQUENZA:	Rari
ORGANIZZAZIONE:	Famiglia
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualunque
DIETA:	Omnivoro
INTELLIGENZA:	Varia (6-18)
TESORI:	Varia (Individuo tipico: O, X; tipica dimora: P, M, Q, X)
ALLINEAMENTO:	Vario, ma di solito Legale o Caotico neutrale



N. DI PRESENZE:	1-20
CLASSE DELL'ARMATURA:	8 (10)
MOVIMENTO:	6 (9)
DADI VITA:	1
THACO:	19
N. DI ATTACCHI:	1
DANNO/ATTACCO:	1-6 o Arma
ATTACCO SPECIALE:	Guarda sotto
DIFESA SPECIALE:	Guarda sotto
RESISTANCE MAGICA:	Guarda sotto
TAGLIA:	P (0,9-1,2 m di altezza)
MORALE:	Fearless (20)
VALORE PX:	Vario

I kender sono piccoli umanoidi, insaziabilmente curiosi e completamente privi di paura, con un'abilità incredibile per cacciarsi nei pasticci.

I kender assomigliano ai bambini umani, sebbene abbiano una più robusta corporatura. I maschi sono tipicamente alti 1,12 metri e pesano 34 kg ; le femmine sono leggermente più piccole. Il kender adulto raramente eccede 1,2 metri di altezza o pesa più di 45,3 kg. I kender hanno caratteristiche orecchie appuntite che danno loro un'aria elfica. Hanno capelli di color biondo sabbia, marrone chiaro, marrone scuro, rosso-rame, o arancione-rosso, di solito portati lunghi con molte varietà di trecce e code di cavallo. Penne, nastri, fiori, ed altri articoli colorati spesso sono intrecciati nel loro capelli. I kender hanno una carnagione chiara, ma si abbronzano rapidamente, diventando marrone scuro durante l'estate. I loro occhi sono di svariati colori: blu pallido, oliva, marrone chiaro, e nocciola.

I kender sono stati chiamato avvizziti a causa della rete di linee che si creano sulle loro facce a causa delle rughe che si formano all'inizio dei 40 anni. Le loro espressioni facciali sono piuttosto intense; nessuno sembra tanto felice quanto un kender gioioso o tanto misero quanto uno che pianto.

L'abbigliamento dei kender varia ampiamente, ma tende a essere colorato e brillante. La pelle leggera è un materiale particolarmente favorito per i vestiti, specialmente se tinto con colori brillanti e lavorato con disegni. I kender portano un assortimento incredibile in piccoli articoli contenuti nelle loro tasche e borse appese alla cintura, come penne d'uccello, denti d'animali, anelli, stringhe, fazzoletti, piccoli attrezzi, piccoli animali domestici, ramoscelli stranamente sagomati, monete straniere, e pezzi di carne essiccata. Qualche cosa che potrebbe trattenere un'attenzione dei kender per più di qualche secondo troverà molto probabilmente la strada per finire nella sua tasca, con o senza il permesso dell'attuale proprietario.

Combattimento: I kender lottano duro e senza risentimento, qualche volta mostrando tattiche inaspettate che possono venir apprese durante i giorni

passati con i loro compagni. Sono immuni a tutte forme di paura, inclusa la paura di origine magica, e fanno i tiri salvezza contro incantesimi e veleno con un +4 di bonus. Se è solo e non indossa l'armatura, i kender causano una penalità di -4 al tiro per la sorpresa dell'avversario.

La più efficace difesa dei kender è la loro abilità di irritare gli avversari mediante la "provocazione beffarda": insultare un nemico così ferocemente da fargli perdere la testa. Qualsiasi creatura che sia stata provocata da un kender per un intero round deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o attaccare selvaggiamente a destra e a manca, accecato dall'ira, per 1d10 round con una penalità di -2 al tiro per colpire ed una penalità di +2 alla Classe Armatura.

I kender impiegano una varietà di armi, e ricevono un bonus di +3 ai tiri per colpire quando usano fionde o archi. La loro arma favorita è l'hoopak, una combinazione speciale di un bo staff e mazzafionda. Fatto di legno resistente, un'estremità dell'hoopak è inforcata come la fionda e ha una striscia di cuoio montata tra le estremità biforcute. L'altra estremità è appuntita e rinforzata con metallo o indurito dal fuoco. Quando viene usato come una fionda, causa 1d4+1 punti di danno contro piccoli avversari e 1d6+1 punti di danno contro quelli grandi. Quando viene usato come un bastone, causa 1d6 punti danno contro piccoli nemici e 1d4 punti danno contro quelli grandi.

La maggior parte dei kender non tollerano qualsiasi armatura più pesante di quella di cuoio o di quella imbottita. Alcuni usano la corazza ad anelli o la corazza di cuoio borchata, ma solo per corti periodi. Se un gruppo di avventurieri si è perso nelle regioni selvagge, i kender hanno un 50% di probabilità di individuare la corretta direzione.

Habitat/Società: L'unità di base della società del kender è la famiglia, consistente dei genitori ed dei loro bambini. Un bambino kender sta coi suoi genitori fino all'inizio dei 20 anni, tempo in cui diviene soggetto ad un vivo desiderio di viaggiare. Un kender che prova Bramosia di Viaggiare è sommerso dalla sua naturale curiosità e desiderio d'agire; è costretto a girovagare per la terra tanto lontano quanto lui possa andare. Questa Bramosia di Viaggiare può durare finché kender raggiunge i 50 o 60 anni, tempo in cui entra un fase di vita chiamata "il richiamo"—una coercizione a metter radici con una compagna ed procreare di un bambino o due. Questo ciclo di Bramosia di Viaggiare e "il richiamo" è responsabile per spargere la comunità dei kender attraverso il continente di Ansalon.

I kender raramente hanno più di due figli. Un secondo bambino non mai è concepito finché il primo non lasci la casa dal vivo desiderio di viaggiare. Così i genitori danno la loro intera attenzione a ciascuno bambino.

Un'intera famiglia kender vive nella stessa casa, di solito non più di una stanza singola, arredata con comodi cuscini imbottiti e mobilia di legno. Materiali dell'edificio includono qualunque cosa sia disponibile; i kender hanno sviluppato completamente un'abilità per creare case attraenti partendo da strane raccolte di pietra, legna, mattoni, e paglia. Nessuna casa kender contiene serrature di alcun genere.

Le comunità kender sono democratiche al punto di finire nell'anarchia - è permesso ad ogni cittadino di fare più o meno qualunque cosa che gli pare. I kender non vedono ragione di imporre i propri punti di vista su qualcun'altro. Sebbene non esista un kender cattivo, c'è piccolo bisogno per leggi o un governo formale. Quando insorge un'emergenza che richiede cooperazione dai kender, loro fanno così naturalmente; con una minima preparazione possono diventare un formidabile gruppo unito.

Questo non è dire che l'idea di governo è totalmente senza il suo appello per i kender. Hanno sperimentato ogni forma concepibile di governo e sono più che disposti a dare a ciascuno dei nuovi tipi una possibilità. Seguono anche qualsiasi comandante per tanto tempo quanto lui rimane interessante. Dovuto alla bassa tolleranza dei kender per noia, un nuovo governo o un nuovo comandante raramente tiene la loro attenzione per più di alcuni giorni.

Non c'è mai stato un esercito kender. Gli invasori occasionali tentano di occupare un villaggio kender rapidamente diventano scoraggiati; non solo a causa dei combattenti senza paura dei kender, ma perché non c'è nulla di molto interessante e di valore del villaggio da depredare, ed i kender sono completamente inetti come schiavi. Infatti la maggior parte dei kender trova che un'occupazione nemica sia una tremenda spinta all'economia locale, per il fatto che gli invasori portano sempre cose così interessanti per i kender da meritare per essere "carpite".

Sebbene sempre graditi, visitatori stranieri che non siano kender raramente stanno più lungo di una settimana in un villaggio kender -- la vita fra i kender è soltanto troppo frustrante. Non è non comune per un visitatore esser alleggerito di tutti le sue cose entro alcune ore. Visitatori sono bersagliati da un sbarramento costante di domande e storie confusionate e senza senso.

I kender possono essere tremendamente affascinante o scandalosamente volgare. Sono estroversi di natura e traggono diletto nel fare nuove conoscenze.

Sebbene la maggior parte sia piacevole ed amichevole, possono essere anche sgradevolmente ciarlieri e noiosi. Per il fatto che i kender fanno quello che vogliono quando vogliono farlo, si offendono quando viene dato loro un ordine. Allo stesso tempo i kender sono piuttosto sensibili e possono essere facilmente feriti dall'indifferenza o da taglienti commenti intenzionali.

I kender fanno tesoro dei loro amici; se un amico del kender è ferito o ucciso, il kender è sopraffatto di solito da dolore e disperazione. La morte diventa significativa a un kender soltanto quando coglie una persona che il kender conosce ed ama, come un membro della famiglia o un compagno di avventura, o quando colpisce gli innocenti, come le vittime di guerra o un disastro naturale. In questi casi l'angoscia si è sentita così tanto in profondità del cuore generalmente gioioso dei kender da essere visibile in superficie -- la depressione si attarda per giorni o perfino mesi dopo che è avvenuto il triste evento.

Il concetto di debito di riconoscenza è straniero ai kender. Prosperano sull'eccitamento ed agognano per nuove avventure. Qualche kender crede che cattive creature sono condannate ad un vita ultraterrena dove saranno annoiati per tutta eternità.

L'impavidità innata dei kender dà loro una fiducia straordinaria. Rimangono calmi e sgombri da preoccupazioni persino nella maggior parte situazioni più paurose della vita. La combinazione di impavidità, incontrollabile curiosità, ed impulsività invariabilmente li mette nei pasticci, poiché sempre sbirciano in angoli scuri e procedono a capo chino in luoghi inesplorati. I kender spesso permettono alla loro curiosità di superare quello che il senso comune fa proprio, specialmente quando incontra un mostro insolito. Quando un kender mostra una non comune attitudine in una situazione pericolosa, è probabilmente perché comprende che la morte significa mai più fare qualcosa di interessante dopo.

I kender hanno un approccio unico alla proprietà e al furto. La loro curiosità intensa alimenta il loro desiderio di conoscere come poter aprire le serrature, come ascoltare le conversazioni degli altri, e come far raggiungere gli oggetti interessanti alle proprie tasche. Il borseggio viene natura al kender, e non vi vedono nulla sbagliato; quello che altri potrebbero chiamare "rubare" il kender chiama "afferrare". I kender non rubano nell'interesse di profitto, dal momento che hanno un piccolo concetto di valore; sono soltanto tanto felici con un pezzo di vetro luccicante quanto lo sono con un diamante brillante. Spesso prendono un oggetto curioso, ma annoiati lo restituiscono. Se colti in flagrante con oggetti di proprietà altrui, offrono una serie sorprendente di scuse: "mi ho dimenticato di averlo", "l'ho trovato", "avevo paura qualcuno altro lo avrebbe potuto prendere". Molto spesso, i kender credono che le loro scuse siano la verità. Ironicamente, i kender odiano l'idea che qualcuno intenzionalmente possa prendere un articolo senza il permesso del proprietario; essere chiamato ladro è considerato un insulto.

I kender non possono imparare a lanciare incantesimi degli esperti di magia a causa della loro innata resistenza magica, un lascito della loro creazione.

Non sono conosciuti kender malvagi.

Ecologia: La maggior parte delle razze evita i kender, trovando le loro personalità e società difficili da tollerare. Per contro, i kender non hanno pregiudizi e gradiscono l'opportunità di socializzare con gli stranieri, trovando i loro costumi ed abitudini essere piuttosto affascinanti.

I kender sono come curiosi circa il cibo come lo sono di tutto il resto, e consumano ogni cosa che assomigli anche vagamente di qualcosa di commestibile. Sono davvero cuochi piuttosto abili, e due delle loro ricette vengono annoverate tra i loro soli prodotti commerciabili. Uno viene chiamato "rugiada-drink", una bibita alcolica distillata dalla diosera, di colore dorata col sapore di miele. L'altro è chiamato "kender-pak", un dolce pane nutritivo fatto da sei grani diversi, che sa di caramello e cannella. Una pagnotta trattiene la sua freschezza per due mesi ed è uguale alle razioni di due settimane. Dal momento

che i kender sono notoriamente inesperti uomini d'affari, raramente ricevono più che alcuni ciondoli senza valore in cambio di questi prodotti.

I kender sono affettuosi con gli animali domestici, il più insoliti sono i migliori. Gatti, cani, ed uccelli piccoli sono comuni, ma così lo è anche per vermi, coleotteri, e rospi. I kender raramente usano cavalcature, preferiscono camminare anche per lunghe distanze.

LA STORIA DEL KENDER Eiderdown Pakslinger E DEL CHIERICO DI MORGION raccontata da Tas

“Una volta un chierico di Morgion, che sarebbe il dio della pestilenza e della malattia, è venuto a Kendermore in cerca di proseliti. Eiderdown Pakslinger aveva sempre desiderato essere un chierico, quindi si è offerto volontario, e pur affermando che lui non era precisamente il genere di soggetto che Morgion aveva in mente, il chierico gli ha permesso di fare un tentativo. Ebbene, la stessa settimana in cui Eiderdown ha indossato la veste nera quasi ogni kender di Kendermore si è messo a letto con un brutto raffreddore... non si era mai sentito un simile tossire, starnutire e soffiare di naso!

Quello che stava peggio era il chierico di Morgion, che è rimasto a letto per una settimana tossendo fino a consumarsi i polmoni.

Il merito di aver scatenato quell'epidemia è andato tutto ad Eiderdown, e anche se il raffreddore era una seccatura ed eravamo rimasti a corto di fazzoletti, ci siamo sentiti molto orgogliosi di lui perché prima di allora il povero Eiderdown non aveva mai avuto molto successo in nulla. Lui ha dichiarato di far un tentativo con i calli e magari dopo con la tigna, ma non appena ha smesso di starnutire il chierico di Morgion gli ha tolto le vesti nere ed gli ha lasciato di colpo il villaggio senza che nessuno di noi ne capisse il motivo...”

.....

DRACONICI

I draconici sono corruzioni di taglia umana delle uova dei draghi buoni. Usando le uova dei draghi buoni trafugate poco prima della Guerra delle Lance, Wyrllish il chierico, Dracart il mago e l'antico drago rosso Harkiel svilupparono il processo di corruzione delle uova in draconici.

I draconici furono le truppe d'assalto dei Signori dei Draghi. A causa delle loro connessione con i draghi, i draconici sono immuni alla paura dei draghi e sembrano venerare i draghi malvagi. I draconici sono più inclini a seguire gli ordini rispetto agli ogre o ai goblin (o mercenari), alcuni esemplari possono usare la magia (incantesimi divini e arcani) e quando viene ucciso ogni draconico ha uno speciale attacca che viene attuato alla fine della loro vita. I draconici sono immuni alle malattie umane e vivono circa 1000 anni.

I cinque tipi di draconici sono i seguenti: Baaz, Kapaks, Sivaks, Bozak e Auraks. Gli Aurak sono gli unici draconici senza ali e i Sivaks sono gli unici che possono volare veramente.

Baaz



Questi draconici sono i più piccoli, creati dalle uova dei draghi di ottone e sono usati come comuni truppe di fanteria. Per la maggior parte hanno un allineamento caotico e sono interessati nell'ottenere ciò che è meglio per loro individualmente. I baaz si travestono spesso nascondendo le loro ali e scaglie sotto grossi cappucci e maschere quando viaggiano attraverso le terre non draconiane. Quando un Baaz viene ucciso, il suo corpo si trasforma in pietra e poi in polvere, ma rimane abbastanza a lungo nella forma solida per intrappolare qualsiasi arma che lo abbia ucciso all'interno dei propri resti di pietra.

Kapak



I draconici kapak sono generalmente gli assassini del gruppo; usano la loro saliva velenosa per ricoprire le loro armi che li rendono perfetti come assassini. Come i loro genitori, i draghi di rame, i Kapak richiamano i loro bersagli in trappole e usano qualsiasi modo per guadagnare un vantaggio. Quando uccisi, i Kapak si dissolvono in una massa di veleno.

Sivak



Questi draconici argentati solo i soli che sono realmente capaci a volare (gli altri possono essere capaci a planare non a volare). Questi draconici sono secondi solo agli Aurak come potere. Generalmente attaccano con grosse spade a due mani, con gli artigli e la coda

corazzata. In aggiunta al volo, i Sivak hanno un'unica ma limitata abilità di metamorfosi. Quando un Sivak uccide una creatura di taglia umanoide o più piccola, può trasformarsi nella forma della vittima. Una volta tornato alla forma originale, tuttavia, l'abilità di prendere la forma della vittima viene persa (fino a che, ovviamente, non uccide ancora). Un Sivak assumerà anche la forma di chi lo ha ucciso: la "trasformazione della morte" durerà tre giorni, dopo i quali il corpo si decomporrà in nera fuliggine.

Bozak



I Bozak sono forse i più magici del gruppo, con l'eccezione dei cugini "incantati", gli Aurak. Creati dalle uova dei draghi di bronzo, i Bozak sono capaci di lanciare incantesimi come un incantatore di quarto livello. I Bozak sono cruenti guerrieri, risparmiando una vita quando ne traggono beneficio. I Bozak esplodono quando uccisi, ferendo quelli così sfortunati da essere vicini.

Aurak



I draconici Aurak sono gli agenti speciali dei Signori dei Draghi a causa della loro intelligenza, furbizia e abilità magiche. Gli Aurak sono alti 2,10 metri con arti sottili e senza ali. Gli Aurak hanno l'abilità di lanciare Porta Dimensionale tre volte al giorno. Hanno anche l'abilità di esercitare un controllo mentale sulle loro vittime. Quando combattono gli Aurak, devono essere effettivamente uccisi due volte. La prima volta una volta esauriti i punti ferita, l'Aurak va in ira e attacca solo con attacchi in mischia dimenticando gli incantesimi. Quando ucciso diventa "incantato", immola se stesso e quelli attorno a lui sebbene sia immune al danno. Dopo pochi round, l'Aurak esplosione, ferendo chiunque sia vicino.

Est Sularus oth Mithas: Il mio onore è la mia vita



I Cavalieri di Solamnia nacquero nell'età della luce circa tre millenni prima della Guerra delle Lance. L'ordine fu fondato dal comandante del palazzo di guardia di Ergoth, Vinas Solamnus. Datogli l'ordine dal comando di soffocare una ribellione civile nella regione nord-est di Ergoth, Vinas vide che quella ribellione era giustificata date le condizioni inumane delle popolazioni.

Solamnus assemblò la sua legione. In un'orazione appassionata ora perduta nella storia, egli spiegò le atrocità imperiali e annunciò i suoi piani di difendere la causa civile: in più promise a tutti i soldati fedeli a Ergoth un sicuro ritorno alla capitale. Ma i guerrieri erano mossi dalla condizione del popolo e, rischiando l'esilio o persino la morte, la maggior parte decise di rimanere.

Nel cuore di un inverno selvaggio, Solamnus addestrò i suoi cavalieri che insieme ai civili si opposero alle forze imperiali. In due mesi la battaglia fu vinta da Solamnus che costrinse le forze imperiali a chiedere la pace... la città era finalmente libera.

Sotto il comando di Solamnus si liberò tutto il nord Ergoth. Gli abitanti di Hylo fecero di Solamnus il loro re e rinominarono il paese Solamnia in suo onore.

Per le altre nazioni il nome Solamnia divenne sinonimo di onestà, integrità e determinazione.

Nel 2225 PC, i Signori dei "North Reaches" cercarono l'aiuto di Vinas. Anch'essi avevano estirpato la tirannia nel continente di Ergoth e desideravano unirsi a Solamnia.

Quando Vinas volle compiere il progetto egli vide che ciò era impossibile: gli ideali e i costumi erano profondamente marcati se non addirittura in conflitto.

Come sarebbe potuta essere la pace in questa unione? Re Vinas proclamò una missione d'onore per trovare la risposta al problema.

Egli lasciò i suoi uomini più fidati al suo posto e si incamminò nelle regioni selvagge.

Dopo molte settimane di viaggio e difficile navigazione, Solamnus approdò all'isola di Sancrist.

In tempo egli trovò una radura dove era posata un'enorme pietra di granito nero. Là egli digiunò e pregò gli dei della bontà e della rettitudine. Essi ordinarono a Re Vinas di creare un cavallerato con 3 separati ordini, ognuno dei quali perseguiva un'ideale donatogli da uno degli dei.

Gli dei trasformarono la pietra dove Solamnus pregò in una splendente colonna di cristallo bianco. La colonna benedì e santificò la radura, sigillando il patto divino di vegliare sugli ordini del cavallerato.

Solamnus fece ritorno e stabilì i tre ordini dei Cavalieri di Solamnia: l'ordine della Corona, della Spada e della Rosa.

Vincolati dal loro severo Giuramento (Est Sularus oth Mithas: Il mio onore è la mia vita), e dalla Misura (regole che aiutano il cavaliere a seguire il Giuramento nelle attività comuni), questi guerrieri iniziarono a servire ovunque fosse necessario. Sia attraverso una avventura solitaria sia come parte di una compagnia, questi cavalieri seguirono l'ordine di combattere contro il Male e l'ingiustizia. I Solamnici sopravvissero al decadimento dell'Impero Ergotiano, emergendo come un rifulgente esempio della forza umana e della determinazione in una razza considerata debole o meno efficace di elfi o nani. I Cavalieri di Solamnia sono accreditati da numerose vittorie che hanno portato alla libertà svariate nazioni attraverso secoli della loro esistenza.

Questi dediti guerrieri hanno dovuto affrontare una persecuzione tremenda dopo il Cataclisma. Hanno anche affrontato la feroce critica durante la Quarta era di Krynn per via del loro credo dogmatico e pratiche determinate da una Misura oramai datata.

Gli Ordini

I Solamnici hanno tre ordini separati. I Cavalieri della Corona rappresentano il più basso rango e il ramo più numeroso della gerarchia; I Cavalieri della Spada formano il raggruppamento medio e meno numeroso, e i Cavalieri della Rosa sono rari individui di grandissimo onore e reputazione. Nonostante vivano sul tutto sul Giuramento, ogni ordine ha il suo scopo.

I Cavalieri della Corona accentano la fedeltà, un obbligo del guerriero verso il superiore, e obbedienza, come risultato diretto di quell'obbligo. Questo cavaliere deve mostrare una lealtà incondizionata e obbedienza ad una autorità superiore, che la merita al di là di ogni opinione personale o preferenza. Giurano inoltre di sostenere tutto il Bene e di combattere il Male ovunque lo trovino.

I Cavalieri della Spada dedicano loro stessi all'eroismo, al coraggio e alla spiritualità. Questo cavaliere deve possedere uno spirito forte, che è fondamento naturale di coraggio ed eroismo. Il coraggio è la determinazione a combattere per il Bene a qualsiasi prezzo, incluso sacrificare la propria vita per gli oppressi. I Cavalieri della Spada sono chiamati ad affrontare il Male ogni giorno, come campioni dei poveri, dei deboli e chiunque sia stato accusato ingiustamente. Sono anche chiamati a portare la loro spada in aiuto dei loro compagni Solamnici, senza porsi domande, quando necessario.

I Cavalieri della Rosa simboleggiano perfettamente saggezza e giustizia. La saggezza è necessaria per giudicare una situazione, e quindi per prendere la decisione giusta basata sul Giuramento e sulla Misura. Un Cavaliere della rosa deve lavorare sempre dalla parte della giustizia, anche se questo significa il suo sacrificio. La saggezza è anche richiesta per determinare che il sacrificio non venga fatto invano.

Le persone che si uniscono ai Cavalieri di Solamnia vengono accolte come scudieri dei Cavalieri della Spada. Per diventare scudiero, prima di tutto devono trovare un cavaliere che li "promuova" ed essere soggetti ad un interrogatorio, un esame delle loro azioni e del loro passato che è condotto da un Consiglio dei Cavalieri. Ottenere di essere membro del corpo o avanzare verso un grado maggiore richiede di fare una petizione per tutto il cavalierato ad un Consiglio dei Cavalieri (vedere Consilii, successivo). Al tempo della Guerra delle Lance il grado del cavaliere è basato sull'ordine che un cavaliere serve: i Cavalieri della Rosa superano i Cavalieri della Spada, e i Cavalieri della Spada superano i Cavalieri della Corona. Esistono comunque numerose eccezioni: gli Alti Cavalieri superano chiunque sprovvisto di questo titolo e il Gran Maestro supera tutti

La Misura

Una per volta, le generazioni che si sono succedute, hanno aggiunto regole per governare le azioni di un Cavaliere di Solamnia. La misura comprende 37 volumi con interi capitoli sulla definizione di onore e sul protocollo di corte. Un totale di ben 75 pagine si occupa dell'appropriato modo di sellare i cavalli.

Organizzazione del Cavalierato

L'unità base dei Cavalieri di Solamnia è chiamata circolo. Questi gruppi locali si occupano di un paese, una città o un'area rurale e di norma comprendono da 40 a 80 membri. Questo numero varia molto in aree con bassa o alta densità di popolazione. Il comandante di ogni circolo è di norma scelto attraverso un voto del popolo tra i cavalieri considerati i migliori.

Questo Cavaliere Anziano deve essere dotato di un grande onore e avere un'impeccabile reputazione. Siede in consiglio insieme con un cavaliere di eguale rango proveniente Cavalieri della Corona e della Spada. Il Cavaliere Anziano assegna i ruoli di Assistente, uno ogni 10 cavalieri facenti parte del circolo. Tutti i membri di un circolo rispondono al Cavaliere Anziano.

I Sommi Cavalieri hanno guidato i Solamnici attraverso molta della loro storia: il Sommo Guerriero guida l'Ordine della Corona, il Sommo Chierico guida l'Ordine della Spada, e il Sommo Giustiziere comanda sull'Ordine della Rosa. Le loro candidature ed elezioni si svolgono tra i rispettivi ordini, senza interferenza degli altri due. Solo in tempo di guerra, quando i cavalieri di esperienza sufficiente per occupare queste posizioni sono insufficienti, la Misura permette ad un Sommo Cavaliere di essere eletto per rappresentare un ordine differente dal proprio.

I Signori Guerrieri vengono nominati ed eletti solo in tempo di guerra. E' loro responsabilità comandare i cavalieri in battaglia e dirigere la campagna. Comandano inoltre le guarnigioni dei castelli sotto controllo dei Solamnici. Un Signore Guerriero è eletto dai Cavalieri Anziani i cui circoli siano coinvolti nella zona di guerra. Possono anche essere nominati dal Gran Maestro o

da uno dei Sommi Cavalieri.

Il Gran Maestro controlla tutti i Cavalieri di Solamnia, questo poichè comanda il Gran Consiglio dei Cavalieri che si incontra vicino alla Radura di Whitestone sull'Isola di Sancrist. Solo un Sommo Cavaliere può avere questo titolo. In tempi passati, la candidatura era scelta da uno speciale gruppo di cavalieri composta da due cavalieri di ogni circolo. Al 70% di tutti i circoli era richiesto per fare una votazione. Molti circoli trovarono difficile inviare delegati; altri erano stati distrutti dalla persecuzione cui i Solamnici erano sottoposti, in particolare durante la Quarta Era. Quindi, il numero minimo di partecipanti per la votazione è spesso impossibile da raggiungere. A causa di questo, per molti e lunghi anni dopo il Cataclisma, non ci fu un Gran Maestro a comandare gli ordini dei Solamnici.

I Consigli

Richieste di avanzamento nell'Ordine, candidati in ricerca del cavalierato, e questioni riguardanti l'onore sono poche tra le motivazioni che rendono i Consigli dei Cavalieri necessari. Questi devono includere almeno un cavaliere del rango di Maestro da ogni Ordine. Se un cavaliere di questo livello non è disponibile per una qualsiasi ragione, il Cavaliere Anziano del circolo locale nomina un rappresentante al posto di questo. Il Consiglio è completato da due altri cavalieri di buona reputazione.

Il Sommo Consiglio è composto dal Gran Maestro e da tre Sommi Cavalieri. Questo gruppo prende tutte le decisioni per i Solamnici, così come gestisce gli affari del cavalierato.

L'Alto Comando è creato dal Sommo Consiglio solo durante tempi di guerra o di grande crisi. Controlla l'operato dei Signori Guerrieri, e dà consigli esclusivamente al Sommo Consiglio sulle imprese militari.

KRYNNSPACE

Vega	0- Sole (Stella)	[H 0 fuoco]
alpha Lyrae	I- Sirion	[D 0 fuoco inert]
A0 V	II- Reorx [1 luna]	[D 0 terra]
	III- Krynn [3 lune]	[D 0 terra]
	IV- Chislev [Mondovivo]	[E 0 terra]
	V- Zivilyn [12 lune]	[F 0 aria]

Simbolo	Forma del corpo celeste
O	Mondo Sferico

Taglia	Diametro del corpo celeste	Tempo richiesto per sfuggire dal pozzo gravitazionale
D	10E3 @ 4x10E3 miles	30 minuti
E	4x10E3 @ 10E4 miles	40 minuti
F	10E4 @ 4x10E4 miles	1 ora
H	10E5 @ 10E6 miles	4 ore

Simbolo	Superficie	Atmosfera	Descrizione	Esempio
D	Ni-Fe/SiO ₂	(A-G) nessuno, (H-N) tenuous	asteroidi	Ceres
E	SiO ₂ , alcuni metalli	reducing/ oxidizing	large molten core	Janus VI
F	SiO ₂ , alcuni metalli	oxidizing	molto giovane (meno di che 10E9 anni)	delta Vega
H	SiO ₂	variabile	geologicamente attivo	Gothos

Il Calendario di Ansalon

Giorni	Ergoth	Pianure	Solammia	Nani	Elfi	Kender	Goblin	Dei
Domenica	Gileadai	Friend Day	Linaras	Brenzik	Gateway	Praise Day	Guard	Gilean
Lunedì	Luindai	Hunt Day	Palast	Mithrik	Bright Eye	Light Day	Pain	Lunitari
Martedì	Nuindai	Share Day	Majetag	Adamachtis	Night's Eye	Fire Day	Fear	Nuitari
Mercoledì	Soldai	Gather Day	Kirinor	Aurachil	Dead Eye	Winds Day	Rout	Solinari
Giovedì	Manthus	Barter Day	Misham	Cuprig	Dream Dance	Waters Day	Strife	Majere
Venerdì	Shinarai	Worship Day	Bakukal	Ferramis	Winged Trade	Ground Day	Feint	Shinare
Sabato	Boreadai	Council Day	Bracha	Agorin	World Tree	Shadow Day	Flank	Zivilyn

Mesi	Ergoth	Pianure	Solammia	Nani	Elfi	Kender	Goblin	Dei
Gennaio	Aelmont	Ice Glaze	Newkolt	Dark-Crypt	Winter Night	Snowfun	Famine	Chemosh
Febbraio	Rannmont	Snow Deep	Deepkolt	Dark-Deep	Winter Deep	Darktime	Madness	Zeboim
Marzo	Mishamont	Mountain Thaw	Brookgreen	Damp-Mood	Spring Dawning	Windsong	Girding	Mishakal
Aprile	Chismont	Eath Wakes	Yurthgreen	Damp-Chisel	Spring Rain	Raindrum	Scouting	Chislev
Maggio	Bran	Flower Blooms	Fleurgreen	Dry-Anvil	Spring Blossom	Flowerfield	Campaign	Branchala
Giugno	Corij	Home Earth	Holmswelth	Dry-Axe	Summer Home	Homefriends	Siege	Kiri-Jolith
Luglio	Argon	Raging Fire	Fierswelt	Dry-Heat	Summer Run	Wandertime	Flame	Sargonnas
Agosto	Sirrimont	Dying Ember	Paleswelt	Dry-Forge	Summer End	Summerlaze	Sack	Sirrion
Settembre	Reorxmont	Harvest Home	Reapember	Cold-Hammer	Autumn Harvest	Harvestfete	Loot	Reorx
Ottobre	Hiddumont	Leaf Guild	Gildember	Cold-Steel	Autumn Twilight	Leafplay	Betrayal	Hiddukel
Novembre	H'rarmont	Dark Cold	Darkember	Cold-Rust	Autumn Dark	Bleakcold	Pestilence	Morgion
Dicembre	Phoenix	Frost Eve	Frostkolt	Cold-Lode	Winter Come	Blessings	Reward	Habbakuk

LE RAZZE CHE ABITANO KRYNN

ELVES

Qualinesti
Silvanesti
Armachnesti
Tamirnesti
Cha'asi
Hulderfolk
Kagonesti
Mahkwahb
Hestites (non menzionati in alcun prodotto save per "Riverwind, the Plainsman")
Dargonesti
Dimernesti
Half-elves
Lucanesti (da "The Dark Queen")

DWARVES

Einar (menzionati solo in "Dwarven Nations", mi pare)
Neidar
Calnar
Hylar
Daewar
Klar
Theiwar
Chorane Theiwar
Daergar
Aghar
Zhakar
Taladan Dwarves (non conosco i loro veri nomi)

GNOMES

Gnomoi
Minoi
Thinker

KENDER

Hylo kender
Balifor/Goodlund kender (afflicted)
Kendar
Taladan kender (Non conosco i loro veri nomi)

MINOTAURS

Ansalonian minotaurs
Taladan minotaurs

OGRES

Ogres
Ogre magi
High Ogres (Irda)
Twilight Irda (Mischta)

Dark Ogres (Nzunta)
Giant ogres
Half-ogres
Yrasda (Irda del mare, tre tipi: Aphelka, Ushama, Thanic)
Orughi
Merrow

GOBLINS

Goblins
Hobgoblins
Bugbears
Half-goblins (ce n'era uno in "Theros Ironfeld")
Sligs
Koalinths

HUMANS

Civilized humans
Barbarians (delle Pianure, del Mare, della Montagna, del Deserto, del Ghiaccio)
Ameshites
Vodar
Yaluu

LOST FOLK

Shadowpeople (Shilo-Thahn)
Bakali lizard men
Faerie Huldrefolk
Kyrie
Thanoi
Scions
Ursoi
Bolandi

CHILDREN OF KRYNN

Centaurs (Wendle, Crystalmir, Abanasinian, Endscape)
Nagas (Spirit, Guardian, Water)
Pegasi
Satyrs
Griffins

DRACONIANS

Aurak
Sivak
Kapak
Baaz
Bozak
Traag
Sesk
Dragonspawn
Ophidian

DRAGONS

Gold
Silver
Copper
Brass
Bronze

Red
White
Blue
Green
Black
Amphi-
Sea
Brine
Shadow
Faerie
Astral dragons NN
Kodragon

OTHER MONSTERS

Ice Bears
Cooshees
Kobolds
Black Willows
Giant Anemones
Funnos
Razhaks
Hydrae
Hags
Blood Sea Imps
Kani Dolls
Kingfishers
Shadow Mastiffs
Sirines
Treants
Mewlings
Trolls
'Wari
Wemics
White Stag
Giant Spiders
Sahuagin (nella trilogia "Defender of Magic")
Kuo-Toa
Mermen
Giants
Faieres NN
Hellhounds NN