

EXTRA MOENIA

Alla conquista di un Impero

Nel vasto continente di **Haram**, su di un promontorio che si estende fra due ampi bracci di mare sorge il **Regno di Khonia**. E' qui che si ambientano le storie di "**Extra Moenia**", è da qui che, a partire dall'**anno 467 dopo la Caduta (d.C.)**, principiano le vicende dei suoi personaggi, è questo l'inizio!

1.0 : IL REGNO DI KHONIA

Il Regno di Khonia è composto da un'area cittadina molto estesa, popolosissima e provvista di due solide cinte murarie frutto del progressivo sviluppo che la città ha subito nei secoli, nonché da un variopinto e multiforme contado abitato da coloro che possono considerarsi a giusto titolo i protagonisti della filiera produttiva del Paese. A tutela di quest'ultima area, alla base del promontorio, sorge una terza cinta muraria oltre la quale non vi sono altro che terre selvagge ed ostili.

1.1 : MORFOLOGIA ED IDROGRAFIA

Se si esclude la collina sulla cui cima è arroccata la Città Interna, il territorio di Khonia cinto dalle Seconde Mura gode di una conformazione piuttosto uniforme. Le Terre di Frontiera, al contrario, anche nell'ambito di distanze relativamente piccole presentano morfologie e climi molto diversi. Molti addebitano queste differenze così marcate agli sconvolgimenti geografici patiti durante la Caduta e, presumibilmente, mai davvero acquistati.

Uno dei fiumi più importanti del Regno, il possente **Kratos**, vede la sua fonte proprio all'interno della monumentale Città Interna, in particolare dalla splendida **Piazza della Fontana Grande**, un tempo nota come **Piazza del Pozzo**. All'inizio esso non è altro che un rigagnolo, ma guadagna portata man mano che scende a valle, pescando sia direttamente dalle falde acquifere della collina che da una serie di minuscoli affluenti, fino a diventare un fiume navigabile con tanto di immissari ed emissari che irrorano in lungo e in largo le Terre di Frontiera. Il Kratos, facendo onore al suo nome, che richiama quello dell'antico e leggendario conquistatore, supera addirittura le Terze Mura, raggiunge le Terre Selvagge e si insinua nella famigerata "**Foresta che Divora**".

Altri fiumi di Khonia discendono dalla grande catena montuosa di carattere vulcanico che costeggia il Regno ad Est, i **Monti Aridi**, chiamati così a causa di quel gelido vento proveniente dal mare che ne mantiene aride e selvagge le cime e verdeggianti e rigogliosi i pendii a Ponente. Qui, fra le vette più alte, trionfa sovrana la "**Guglia**", un vero e proprio pinnacolo che si inerpica in alto, sin quasi a toccare il cielo, e che risale ad un'antica eruzione risalente alla Caduta che produsse il crollo dell'immenso cono vulcanico di cui la monumentale struttura era parte integrante. Tutt'oggi, ai piedi della "**Guglia**", scosse sismiche nemmeno troppo rare dimostrano che, nelle profonde viscere della montagna, l'attività vulcanica si è tutt'altro che esaurita.

Per quanto riguarda i corsi d'acqua provenienti dai Monti Aridi, spiccano per rilievo il fiume **Flegmen**, lungamente considerato veicolo della pestilenza e che si riversa nelle acque del Kratos, ed il fiume **Dweomer**, che attraversa lo specchio d'acqua interno più vasto di Khonia, il **Verdelago**, prima di sfociare in mare sul versante occidentale.

Un'altra catena montuosa delle Terre di Frontiera è quella dei **Monti Incantati**, sita a Sud-Est e dall'altitudine minore, i cui innumerevoli sentieri boscosi sono più agevoli e risultano oggetto di decine di storie di folklore. I suoi pendii occidentali, inoltre, sono rigati da spettacolari corsi d'acqua come il "**Torrente delle Quaranta Cascate**". Ad Est, invece, ai piedi della catena trova posto una vasta depressione naturale che, difettando dell'umidità proveniente dal mare, è diventata il **Deserto Cangiante**, un intrico di sabbia e canyon rocciosi su cui il sole batte perpetuo.

Ad Ovest, invece, dal mare alle catene montuose si estendono floride pianure arieggiate dai venti marini e benedette dal clima mite e dal suolo fertile. Si tratta dei vasti e fruttiferi territori coltivati su cui

l'immensa e popolosa Khonia fonda la propria sopravvivenza. In questa zona sorgono svariati villaggi e diverse piccole comunità rurali.

Infine, ancora sul versante orientale del Regno, è degna di nota la splendida **Foresta dei Lunghi Corni**, dotata di un nome assai suggestivo risalente probabilmente a prima della Caduta e riferito ai nobili ed indomiti animali che la popolavano. Oggigiorno essa conserva molta della sua bellezza, ma è stata assai ridimensionata nelle dimensioni a causa del disperato bisogno di legname patito da un Regno sovrappopolato e frenetico come quello di Khonia.

1.2 : LA CITTA'

L'area urbana di Khonia si sviluppa sull'ampio pendio che dalla riva del mare conduce alla sommità della **Collina della Corona**, laddove sorge la **Rocca dei Re**, il maestoso castello che ospita il Re e la sua corte e che trionfa imponente su tutto l'abitato. Tutto intorno alla rocca, ad occupare l'intera cima del colle, si estende la ricca e verdeggiante area della **Città Interna**, prerogativa esclusiva del Sovrano e della nobiltà più antica, quella afferente cioè ai **Dodici Casati** fondatori. Si tratta di un settore verdeggiante, in cui i grandi palazzi nobiliari sorgono nel bel mezzo di parchi, floricolture e vigneti pregiati, dove una ricca rete di canali distribuisce flussi d'acqua deboli, ma perpetui e dove un intrecciarsi di viali e di ponti concede agli aristocratici un'esistenza placida e quasi innaturale. E' in questo luogo meraviglioso che, a centro della **Piazza della Fontana Grande**, sgorga il primo rivolo d'acqua di quello che poi sarà il possente fiume **Kratos**, ma l'unica area che può davvero dirsi conosciuta anche da chi non abita il luogo è l'immensa **Piazza Oltremura**, teatro dei grandi giochi equestri dei Cavalieri del Baluardo in occasione della **Festa della Fondazione**. Per il resto la conformazione della Città Interna è di fatto sconosciuta ad ognuno ed a presidiare i confini di tali quartieri "incontaminati" si ergono le monumentali **Prime Mura**, difesa invalicabile del nucleo più antico di Khonia da qualunque interferenza estranea. Solo il **Sovrano**, la sua corte, gli **Stregoni**, i membri dei **Dodici Casati**, i componenti della **Camera dei Lord** ed i possenti **Cavalieri del Baluardo** possono attraversarle.

Oltre la sopradicata cinta di mura, invece, si estende praticamente a perdita d'occhio la cosiddetta **Città Esterna**. Consistente prevalentemente in un agglomerato compatto di case sorte quasi spontanee a seguito dei flussi migratori che hanno incrementato ciclicamente la popolazione di Khonia, essa oggi è il cuore pulsante dell'intera società ed uno dei luoghi più multiformi del Regno: all'intreccio delle grandi vie e dei lussuosi piazzali, laddove si staglia immensa la **Grande Piazza** e sorgono le sedi delle **Corporazioni** ed i palazzi della nobiltà minore, seguono le vitalissime zone di mercato, ma anche interi quartieri dove le costruzioni si affastellano l'una sull'altra e le strade si fanno vicoli e carruggi, luoghi dove anche la luce del sole penetra con difficoltà e le ombre nascondono miserie, crimini e perversioni. E' qui che si sono manifestati i primi focolai della peste, all'inizio rari, poi sempre più frequenti, infine sfociati nel terribile contagio che ha falciato la popolazione sino a mettere in ginocchio il Regno tutto.

La delimitazione esterna di Khonia, infine, è data dalle **Seconde Mura**, anch'esse imponenti e finalizzate alla concreta difesa della città. Al di là di esse si estendono le cosiddette **Terre di Frontiera**, aree assoggettate all'opera ed al lavoro dei sudditi del Regno, sfruttate per l'agricoltura, l'allevamento, la pesca e l'estrazione mineraria, nonché sedi di opifici, mulini e cantieri.

1.3 : LE TERRE DI FRONTIERA

Tra le Seconde e le Terze mura si estendono le **Terre di Frontiera**: ettari ed ettari di terra coltivata, laghi, catene montuose e brughiere innestate. Ed ogni tanto sparute comunità rurali, che raramente raggiungono una popolazione superiore alle poche centinaia e che fondano la propria sopravvivenza su di una povera e stentata economia di sussistenza.

D'altra parte l'espansione delle comunità rurali è fortemente ostacolata dalle condizioni climatiche spesso ostili, da belve selvatiche e, in alcuni casi, misteriose presenze che infestano le aree circostanti ai villaggi e dalla stretta, talvolta opprimente, a cui i villici sono soggetti a causa dei proprietari terrieri, quasi sempre aristocratici o ricchissimi borghesi di città, e dei gruppi di **Fruttificatori**, talvolta paradossalmente visti anche come "santi", che si occupano della riscossione delle esose gabelle reali.

Gli studi svolti nei decenni dai taumaturghi hanno evidenziato, all'interno delle Terre di Frontiera, alcune zone nelle quali, sorprendentemente, un singolo Elemento prevale sugli altri in modo così netto da influenzare drasticamente anche la composizione elementale delle popolazioni che abitano quei luoghi, trasformando degli "Immunés" in "Ibridi" (vedi il capitolo 2).

Sulla base dell'Elemento prevalente, sono individuate come:

- "Zone d'Acqua" alcune zone della costa, alcune isole ed alcune zone lacustri ed acquitrinose;
- "Zone d'Aria" le vette dei Monti Aridi più battute dal vento;
- "Zone di Fuoco" le aree dei Monti Aridi circostanti alla "Guglia";
- "Zone di Terra" i versanti brulli dei Monti Incantati ed il "Deserto Cangiante";
- "Zone di Buio" le aree minerarie sotterranee alle pendici delle due catene montuose;
- "Zone di Luce" i versanti verdeggianti dei Monti Incantati e la "Foresta dei Lunghi Corni".

All'interno di queste zone non mancano poi contesti nascosti e particolarmente inquietanti, sperduti villaggi dalla fama sinistra, cavità oscure e sconosciute, acquitrini impenetrabili ed altri luoghi che per le proprie peculiarità hanno attratto da una parte l'interesse degli studiosi e dall'altra quello degli Inquisitori.

1.4 : LE TERRE SELVAGGE

Ben poco è noto delle terre al di là delle Terze Mura poiché nessuna delle dieci "Extra Moenia" tentate è riuscita a superare la **natura ostile e selvaggia** che vi imperversa, spietatamente efficiente nell'impedire qualsiasi passaggio umano. Le poche informazioni note sono quelle ottenute tramite le osservazioni al cannocchiale condotte dai Ranger che si sono spinti sulle sommità dei Monti Incantati e dei Monti Aridi.

Impossibile, poi, anche affacciandosi dalle torri più alte, avvistare qualcosa oltre la **Foresta che Divora**: estendendosi a perdita d'occhio folta ed apparentemente impenetrabile, essa attende malevola chiunque varchi il **Grancannello**, l'imponente e principale portone delle Terze Mura, così largo da permettere il transito anche a quattro carri affiancati. L'unica cosa che spicca come diversa, in quel mare di alberi, e che si intravede appena, è una radura in corrispondenza di un cratere, invasa di vegetazione antica e vagamente bruciata, che agli occhi del lontano osservatore appare come una macchia più chiara in quella selva scura, fittissima e quasi pulsante.

A Sud-Est dei Monti Aridi, invece, si erge un'impervia altura sormontata dalle rovine di un antico complesso di pietra. Su di esso spicca torreggiante una statua consunta e provata dalle intemperie, ritraente una figura vagamente femminile, a braccia conserte. Da qui il nome con cui l'altura è ormai nota: la "**Collina della Signora**".

1.5 : IL MARE

In un territorio attualmente chiuso come quello di Khonia, il mare ha il sapore della promessa di un nuovo mondo da conquistare ed in cui vivere, specie da quando, grazie ad invenzioni scientifiche come il cannocchiale, si è migliorata di molto la tecnica di navigazione.

Diverse sono state le spedizioni intraprese per mare, fra le quali giganteggiano ben due "**Extra Moenia**" predisposte appositamente per solcare le acque circostanti il Regno ed infine far sbarcare gli uomini direttamente sul suolo delle **Terre Selvagge**: la Quarta, salpata nel 193 d.C. e la Settima, partita nel 287 d.C. . Mentre della prima non si ebbe più notizia alcuna già dal momento stesso in cui le navi scomparvero all'orizzonte, alla seconda si accredita la conquista dell' Isola di Nicolay, sino ad allora in mano pirata, ma una volta che la flotta riprese il proprio viaggio anche di essa si perse ogni traccia. Sono però da rimarcare, ancor prima delle "Extra Moenia", le gesta di due piccole flotte inviate nel 58 d.C. da Sua Maestà **Re Milton I Lindberg**: la "**Esperance**" e l'"**Intrepida**". Entrambe solcarono il mare ed entrambe fallirono nella loro missione, ma non a causa della forza dei flutti, quanto piuttosto della palese e sanguinosa ostilità delle coste raggiunte.

Più di tre anni dopo la sua partenza, della flotta “Intrepida” tornarono solo un paio di galeoni con equipaggi falcidiati almeno per la metà. A sorprenderli, come s’è detto, non era stato il mare ma la spiaggia dove avevano attraccato, che i sopravvissuti, cripticamente, dicevano si fosse dimostrata il più feroce dei nemici.

Meno fortuna ancora era irrisa all’“Esperance”, di cui tornò una sola nave, la quale non era mai riuscita nemmeno a toccare la costa perché i fondali bassi e le barriere naturali avevano sfondato le chiglie ed affondato ogni imbarcazione che avesse tentato lo sbarco.

E’ avvenuto così che, pur essendo state tracciate quelle **rotte** che poi sarebbero state patrimonio inestimabile per le successive “Extra Moenia”, i territori al di là del mare rimanessero miraggi che le acque, impavide ed ostili, custodivano ancora incontaminati e che, solo ai pochi che riuscivano a sopravvivere a **tempeste e mareggiate**, si mostravano per quello che erano: la vera sfida mortale. Quella che piega, inesorabile, chiunque sbarchi e tocchi terra.

Oggi si parla, oltre che del mare come di un luogo impenetrabile e funesto, anche degli approdi al di là di esso come di luoghi pullulanti di bestie feroci e pieni di incomprensibili e mortifere barriere naturali.

2.0 : COMPOSIZIONE ELEMENTALE, RAZZE E SOTTORAZZE DI KHONIA: IMMUNES ED IBRID

Per quanto è dato sapere, già prima della “Caduta” quella umana era la sola razza a popolare Haram, ma la mancanza di qualsiasi dato certo rende tutto ciò una pura supposizione. Ciò che invece è certo è che gli Umani oggi sono gli unici abitanti di Khonia. Non per questo può dirsi, però, che fra gli Umani non si evidenzino diversità anche sostanziali: così come per ogni altro pezzo della Creazione, la loro natura è strettamente ricollegata alla loro composizione elementale e l’esposizione di alcuni di essi, nei secoli, alla predominanza di un singolo Elemento ha generato ben sei sottorazze.

Attualmente il panorama umano di Khonia si compone di “**Immunes**” ed “**Ibridi**”, laddove gli Immunes sono coloro che non hanno subito alcun tipo di mutazione permanente dovuta ad effetti elementali e gli Ibridi coloro che, invece, nel corso delle generazioni hanno visto nella propria stessa composizione la prevalenza di un Elemento e ne hanno risentito delle conseguenze.

Recentemente poi, nonostante ciò abbia scatenato le ire dell’**Inquisizione**, si è sostenuta la possibilità di operare sulla composizione elementale di un singolo individuo attraverso la sperimentazione di alcuni misteriosi procedimenti rituali e qualcuno, rimasto saggiamente anonimo autore di libelli clandestini, è arrivato ad affermare di essere in grado di mutare un Immunes in un Ibrido e viceversa.

Esistono sei tipologie di Ibridi, una per ogni Elemento.

2.1 : GLI AQUAN

Sono coloro che vivono nella proprio composizione elementale una prevalenza dell’**Acqua**. Originariamente erano abitanti di quelle coste, quelle isole e quegli acquitrini indicati come “**Zone d’Acqua**” e sono tutti dotati di branchie, anche se ciò non li rende automaticamente in grado di respirare sott’acqua. Alcuni fra di essi recano anche mani palmate ed unghie color del mare. Hanno di solito un carattere placido, ma possono reagire con grande durezza se vengono provocati.

2.2 : GLI AURAN

In origine abitavano la cima più alte dei Monti Aridi, note come “**Zone d’Aria**” e nella loro composizione elementale prevale l’**Aria**. Hanno vistose venature azzurre che gli percorrono il volto ed il corpo ed alcuni di essi recano orecchie puntute, parti del corpo con accenni di piumaggio ed unghie color del cielo. Hanno un temperamento spontaneo ed istintuale, che li porta spesso ad essere un po’ imprevedibili.

2.3 : GLI UMBRAN

Le loro prime comunità abitavano le **“Zone di Buio”**, corrispondenti alle profondità delle grotte e delle gallerie che si aprono presso le pendici delle due principali catene montuose del Regno e la loro prevalenza è tutta per il **Buio**. Hanno incarnato pallidissimo ed in molti anche occhi dagli iridi bianchi. Hanno solitamente un temperamento cupo e poco portato alla comunicazione, ma spesso non mancano né d’inventiva né di intuizione.

2.4 : GLI IGNAN

Sono individui che hanno risentito, originariamente, della vicinanza delle aree vulcaniche circostanti la **“Guglia”**, note come **“Zone di Fuoco”**, ed in loro prevale l’Elemento **Fuoco**. Hanno il corpo ed il volto attraversato da venature rosse ed in molti mostrano anche le unghie e gli iridi degli occhi dello stesso visibilissimo colore. Spesso hanno un carattere esplosivo, notevole veemenza verbale ed una certa tendenza alla collera.

2.5 : I LUXAN

In origine le loro comunità abitavano le aree ricoperte da fitta vegetazione come la **“Foresta dei Lunghi Corni”**, indicate come **“Zone di Luce”** e godono della prevalenza dell’Elemento **Luce**. Il loro volto ed il loro corpo sono attraversati da vivide venature giallo oro e la pelle di alcuni di essi tende addirittura a brillare. Il loro temperamento è vivace e portato all’apertura ed alla comunicazione, ma vivono anche molto bene il contatto con la natura.

2.6 : I TERRAN

Originariamente abitatori del **“Deserto Cangiante”** e delle aree montane più brulle, quelle che i taumaturghi hanno individuato come **“Zone di Terra”** in essi prevale l’Elemento **Terra**. Hanno un incarnato bruno e scuro ed in molti portano barbe folte o capelli lunghi ed intrecciati. Il loro temperamento spesso è un po’ ruvido e restio a novità e sconvolgimenti, essendo di solito, per loro stessa natura, individui fedeli ed abituarini.

2.7 : IL SANGUE DEI PRIMI

E’ convinzione infine di alcuni fra i Dodici Casati, quelli che possono considerarsi i più conservatori, che risiedere entro le Prime Mura e restare, di conseguenza, prive di rapporti con l’esterno abbia provvisto le loro famiglie di un sangue particolarmente puro. Questi aristocratici definiscono sé stessi i **“Primi”** e sostengono la superiorità della propria composizione elementale rispetto a quella di tutti gli altri Immunes. Per conservare tale purezza di sangue i Casati interessati rifiutano qualsiasi unione con sangue esterno alla loro ristretta cerchia. Molto comuni fra loro sono addirittura le unioni fra consanguinei, mentre il loro disprezzo nei confronti degli Ibridi è spesso palese.

2.8 : PRECISAZIONI SULLA COMPOSIZIONE ELEMENTALE

La scoperta che ogni porzione della Creazione deve la sua esistenza materiale all’insieme dei sei Elementi (**Acqua, Aria, Buio, Fuoco, Luce e Terra**) che la compongono, e che la sua specificità dipende dalle percentuali in cui ognuno di questi partecipa alla sua conformazione, rappresentò per Khonia un punto di non ritorno. Autori della stessa, poi nota come **“Teoria Elementale”**, furono il Priore **Teodosian** e gli altri studiosi afferenti alla sua **Confraternita del Prodigio**, successivamente riconosciuta come **Gilda dei Taumaturghi**.

Su tale cognizione furono fondate le scienze e gli studi e grazie ad essa fu infine possibile comprendere appieno anche la natura stessa delle Divinità. In principio avversata da chiunque predicasse la religione perché considerata un blasfemo tentativo di porsi al pari degli Dei, successivamente questa scoperta influì così tanto sullo sviluppo degli eventi da spingere anche le gerarchie ecclesiastiche ad accoglierla sino a farne uno dei fondamenti della Fede stessa: che gli Dei rispondessero allo stesso modello di composizione non solo di un uomo, ma addirittura di una misera pietra inerte in realtà nulla toglieva alla loro natura portentosa, visto che ogni studio aveva portato ad affermare con fermezza che la composizione divina, al contrario di quella degli oggetti e, entro certi limiti, quella degli animali e degli Umani, in nessun caso era ripetibile.

Recentemente, poi, qualcuno all'interno della comunità accademica ha sostenuto che la Teoria Elementale andasse estesa ulteriormente, dichiarando in uno scritto anonimo che la composizione elementale non sarebbe solo alla base della conformazione materiale di ogni porzione della Creazione, ma che addirittura essa influenzi la senienza stessa, distinguendo così gli esseri pensanti dagli oggetti inanimati. Tale concezione è stata subito additata dall'**Inquisizione** come eretica perché negherebbe agli Dei una loro prerogativa esclusiva: quella di infondere a propria volontà la Vita in quanto ne è privo. Tutte le copie del libercolo incriminato sono state dunque sequestrate e date alle fiamme ed il misterioso autore dell'opera è ancora ricercato.

3.0 : STORIA DI KHONIA

La storia di **Khonia** è la storia di **Haram**, l'immenso continente oggi quasi del tutto sconosciuto, ma che prima della Caduta era stato lungamente culla di **civiltà** ed aveva ospiti floridi **regni** e possenti **imperi**.

I **Sapienti** dell'omonima Gilda, e con loro gli ecclesiastici del **Culto della Conoscenza**, sono usi suddividere tale storia in periodi disomogenei per durata, ma forti di una solida connotazione identitaria.

3.1 : L'ANTICHITÀ

Tale periodo corrisponde ai secoli che hanno preceduto la Caduta e dei quali non restano che pochissime notizie ed ancor meno fonti storiografiche: stele in pietra, arcaiche pergamene, frammenti di editti e di rapporti, in alcuni casi addirittura brani di poemi mitici dai quali separare l'immaginario dal dato reale. Infine leggende, numerose e vaghe, tramandate oralmente nel corso dei secoli e lungamente prive di qualsiasi codificazione.

Ciò che si sa di questo lunghissimo periodo della storia di **Haram**, per alcuni computabile addirittura in millenni, riguarda lo sviluppo di tre diverse popolazioni, i **Ryn**, i **Lemnar** ed i **Gothya**, costretti a far fronte comune contro potenti nemici esterni, fra i quali in un primo momento anche il famoso condottiero barbaro **Kratos**, poi alleato, ed infine accomunati dallo stesso destino, quello di integrarsi gli uni con gli altri sino a generare un'unica potente civiltà, in grado di sottomettere progressivamente tutta Haram e fondare così l'**Impero Irin**.

E' la storia dell'espansione di tale impero che porta per la prima volta i contemporanei a conoscere dell'esistenza di Khonia, una città già allora capitale di un regno e retta, per mezzo di una società schiavistica, da una comunità di potentissimi **Maghi**.

Lo scontro fra Impero Irin e **Magocrazia di Khonia** e la conquista finale del primo ai danni della seconda, prima culturale e solo successivamente militare e politica, segna l'inizio dell'epoca più florida dell'Impero, ormai trionfante nell'aver unificato sotto lo stesso vessillo tutta Haram.

3.2 : LA CADUTA

Con la "Caduta" si fa riferimento a quel lungo e buio periodo, perlopiù sprovvisto di testimonianze storiche, durante il quale l'improvvisa ostilità della **Natura**, tradizionalmente addebitata ai blasfemi rituali condotti dai Maghi, stravolge ogni equilibrio e spazza via ogni forma di civiltà e di progresso. Addirittura il computo del tempo sembra interrompersi e perdersi nella memoria ormai stravolta.

In un clima di devastazione generale, di scontri e di sciagure evidentemente non più casuali, di intere comunità in fuga disperata e alla ricerca di un'improbabile salvezza, **Khonia** si erge misteriosamente come **l'unica opportunità di scampo**. L'unico luogo dove la Natura non sembra essersi sollevata contro l'Uomo, e dunque, in breve, la destinazione di ogni esodo e la vittima sacrificale di ogni orda di fuggiaschi privi di speranza ed ormai abbruttita.

L'**abbattimento in più punti delle mura**, i **saccheggi** praticamente perpetui, gli **incendi** e la **distruzione** di ogni cosa che richiamasse il concetto di bellezza, le **mattanze** e la **sovrapposizione continua e violenta** dei nuovi arrivati sui vecchi non sono che minima parte degli eventi di cui l'antica città è testimone impotente in questi anni, i quali, sebbene nel Calendario di Khonia vengano tutti convenzionalmente chiamati "Anno 0", sono conteggiati dai Sapiienti come almeno cento.

3.3 : GLI ANNI DELLA FONDAZIONE

La fine del periodo noto come la "Caduta", e dunque l'anno 1 d.C. (dopo la Caduta), si fa convenzionalmente coincidere con la datazione del primo documento successivo ad essa e tramandato sino ai giorni attuali: si tratta di una superficie in legna, quella di un tavolaccio, sulla quale è stata inciso il giuramento e la regola dell'**Ordine Militare dei Cavalieri del Baluardo**, fondato da **dodici giovani esponenti di altrettante antiche famiglie di Khonia** per contrastare le orde barbariche costantemente impegnate a saccheggiare e brutalizzare la loro città.

Da tale atto di rivolta nasce la nuova Khonia. La quale, cingendosi prima di mura ed estendendo poi, negli anni, il proprio dominio anche al contado circostante, si allargò infine così tanto a raggiera da includere un territorio vasto abbastanza da potersi dire un regno. Il **Regno di Khonia**, per l'appunto, il cui primo Sovrano è **William I "Fuori le Mura" di Casa Gray**, ma il cui trono le dodici famiglie, divenute poi i prestigiosissimi **Dodici Casati** di oggi, si contendono nei secoli senza mai generare fra di esse veri e propri contrasti. Consce, cioè, di detenere un potere pressappoco assoluto con l'unico onere di doverlo condividere fra loro senza troppi scossoni.

3.4 : GLI ANNI DEI CASATI

Gli "Anni della Fondazione" per convenzione si intendono conclusi nel 40 d.C., in occasione della "**Prima Extra Moenia**", la spedizione che, fuoriuscendo dalle mura di Khonia, conduce all'assoggettamento progressivo di tutto il territorio circostante, quelle che oggi sono chiamate le "**Terre di Frontiera**", sino a delineare l'estensione attuale del Regno. Inizia un lungo periodo interamente dedicato alla crescita ed allo sviluppo del Regno, caratterizzato anche dal tentativo di estenderlo ulteriormente dal punto di vista territoriale (la fallimentare "**Seconda Extra Moenia**", alla quale, nei secoli a venire e con lo stesso obiettivo, seguiranno altri otto tentativi, tutti sostanziali disfatte).

In questa fase il potere è saldamente detenuto dai **Dodici Casati** ed anche le strutture nascenti, simbolo di innovazione e di progresso, non riescono ancora a scalfire tale supremazia.

3.5 : GLI ANNI DELLE CORPORAZIONI

Nel 165 d.C. terminano gli "Anni dei Casati": il Re di Khonia dell'epoca, **William IV**, esponente del **Casato Warrender**, riforma la **Camera dei Lord**, luogo dell'elezione del Sovrano, affiancando in essa ai Capifamiglia anche i capi delle **Corporazioni di Khonia**, ovvero **dell'Ordine del Baluardo**, delle **Chiese** e delle **Gilde**, tutte formazioni sociali più o meno recenti, ma che solo degli ultimi anni hanno acquisito abbastanza potere da poter incidere direttamente sulle dinamiche di governo del Regno.

Col passare degli anni il novero delle Corporazioni andrà man mano ad ingrossarsi, fino ad arrivare, oggi, al numero di **sedici**: tre Ordini, tre Chiese e dieci Gilde.

3.6 : GLI ANNI DEL COLERA

Gli “Anni delle Corporazioni” si concludono nel 195 d.C., l’anno in cui si manifesta per la prima volta la devastante **epidemia di colera** che falciava la popolazione di Khonia. Il contagio perdura per cinque anni, ma produce una mortalità così diffusa da mandare in crisi economica e sociale il Regno intero. Culmina con la **“Quinta Extra Moenia”**, nota anche come **“Marcia dei Colerosi”**, spedizione oltre le Terze Mura, e dunque nel bel mezzo della Natura ostile, di fatto imposta nel 200 d.C. dal Re **William V Gray** a tutti i contagiati per allontanarli forzatamente dalla comunità dei sani. Si tratta di un provvedimento estremo, ma che sortisce l’effetto sperato di rintuzzare definitivamente l’epidemia.

3.7 : GLI ANNI D’ORO

A seguito del debellamento del colera, datato 200 d.C., ha inizio per Khonia un periodo di **grande ripresa** e di **progressivo splendore**, caratterizzato sia da innovazioni politiche, sociali e giuridiche, sia da preziose evoluzioni scientifiche. Considerato da tutti il **massimo momento di lustro e di sviluppo del Regno di Khonia**, questo arco di tempo si estende sino al 294 d.C. e concede al Regno quel benessere che gli permetterà di affrontare i problemi futuri senza crolli: viene ultimata per volontà di Re **Luther III Descartes** la redazione definitiva del **“Codex Regis Legis”** (**“Codice della Legge del Re”**), si sviluppano le **attività mercantili** e la **“Settima Extra Moenia”**, tutta fondata sull’esplorazione marittima, conduce a scoprire e conquistare la piccola e piratesca **Isola di Nicolay**, il territorio ancora attualmente più ad Est del Regno.

3.8 : GLI ANNI DELLA PAURA

Nel 294 d.C. compare per la prima volta sulla scena di Khonia la **“Setta degli Arcani”**: un sanguinoso attentato falciava gli Armatori impegnati in un’operazione di ordine pubblico nella **Città Esterna**. Da quel momento in poi gli attacchi portati da questa misteriosa formazione si susseguono ed immergono il Regno in un’aura di paura. D’altra parte tre anni dopo, nel 297, il **Casato Dumas** e la **Gilda dei Fuochisti e degli Ingegneri** realizzano il primo prototipo di **arma da fuoco**, rivoluzionando completamente ogni tecnica di combattimento e neutralizzando il potere di protezione di quasi tutte le corazze. Anche questo avanzamento così vertiginoso della tecnologia, mentre in alcuni accende l’entusiasmo più puro, in altri ingenera inquietudine e preoccupazione.

Lo scontro con la Setta, la vertiginosa accelerazione in termini di progresso e sviluppo scientifico, l’ennesimo tentativo di espansione oltre le Terze Mura caratterizzano per intero questo periodo in un alternarsi di vicende dal profilo tetro. Nel 318 d.C., poi, Re **Mondrian I Carvahal** istituisce l’**Inquisizione** in funzione di contrasto dell’**eresia** e della **blasfemia**, trasformando ciò che prima era percepito come inquietudine in un vero e proprio stato di terrore, fatto di processi sommari, torture inaudite e spietati roghi, spesso di massa.

Nel 345 d.C., infine, Re **André II De la Val** pone fine al conflitto con la Setta siglando la pace con i suoi nuovi sei Maestri. È il termine degli “Anni della Paura”, ma le condizioni di Khonia sono ancora tutt’altro che rosee.

3.9 : GLI ANNI DELLA RINASCITA

Sono anni duri, integralmente dedicati a riportare Khonia alla condizione di splendore degli “Anni d’Oro”. Sono però anche anni di riforma amministrativa e di crescita culturale, favorite da Sovrani dal carattere forte e le idee chiare. Perdurano dal 345 d.C., anno della pacificazione fra il Regno e la “Setta degli Arcani”, sino al 407 d.C., data fra le più fosche della storia di Khonia.

Caratterizzano gli “Anni della Rinascita” l’ampliamento dell’antico **“Quidvisnomicon”**, la grande raccolta della Gilda dei Sapienti che ambisce ad includere tutte le conoscenze di Khonia, e la realizzazione di tutte le più grandi ed importanti invenzioni tecnologiche conosciute: il **martinetto**, il **mulino a vento** e, più di ogni altra, la **macchina per la stampa a caratteri mobili**, in grado di rivoluzionare l’idea stessa di custodia e diffusione della cultura e delle conoscenze. Infine, li caratterizzano la **“Nona Extra Moenia”**, interamente dedicata all’esplorazione, alla mappatura ed allo studio delle **Terre Selvagge** oltre le Terze Mura, purtroppo

anch'essa culminata in un profondo insuccesso, ed il raggiunto **accordo fra la Corona ed i sei Maestri della "Setta degli Arcani"** che porta Re **Duncan I Gray** a riconoscere ufficialmente l'odiata organizzazione clandestina come invece Corporazione di Khonia col nome di **Arcano Ordine degli Stregoni** ed i sei, da questo momento noti proprio come Stregoni, a riconoscersi fedeli sudditi del Sovrano.

3.10 : GLI ANNI DEL DOLORE

Nel 407 d.C. nei quartieri più degradati della **Città Esterna** esplodono i **primi focolai dell'epidemia di peste** che di lì a breve dilagherà in tutto il Regno. Gli "Anni del Dolore" sono caratterizzati tutti dal tentativo, quasi sempre frustrato, di contrastare questa feroce e mortifera pandemia: il Regno di Khonia ne viene letteralmente devastato e si assiste ad un **degrado sociale e morale** al quale si accompagna una **gravissima crisi economica**. I morti, in quest'epoca, si raccolgono ai bordi delle strade e le caccie ai fantasmagorici "untori" si fanno sempre più frequenti e bestiali. I lazzaretti pullulano di contagiati e da una costola dei Purificatori nasce il **Sacro Ordine dei Cavalieri Ospitalieri**, vero e proprio braccio armato dell'Inquisizione, strumento di sanguinaria contrapposizione al dilagare dell'epidemia e dell'impurità e presto riconosciuto anche come la più giovane e recente Corporazione di Khonia.

Sulla stregua dell'antica "Marcia dei Colerosi", nel 415 d.C. Re Duncan indice anche una **"Decima Extra Moenia"** che si concretizza in una brutale **espulsione dalle Mura di tutti gli infetti**, ma stavolta il provvedimento non sembra sortire alcuno degli effetti sperati ed in un tempo straordinariamente veloce i lazzaretti e i sanatori tornano ad affollarsi.

Nell'anno 467 d.C. il problema è tutt'altro che risolto, il Regno è allo stremo e a Re Duncan e agli Stregoni, nel frattempo assurti a rango di **Cancellieri della Corona**, non resta che indire una nuova spedizione oltre le Mura, l' **"Undicesima Extra Moenia"**, proponendosi un unico, irrinunciabile obiettivo: riuscire a garantirsi uno **sbocco esterno** per decongestionare la situazione interna al Regno e recuperare nuove **materie prime** di cui il Regno stesso ha disperata necessità.

3.11 : IL CALENDARIO DI KHONIA

La creazione del **Calendario di Khonia** è avvenuta contemporaneamente alla fondazione **dell'Ordine Militare dei Cavalieri del Baluardo**, evento che segnò l'inizio della storia di Khonia stessa. D'altra parte ciò che mosse i dodici Fondatori fu la volontà di ristabilire l'ordine in un mondo, quello della città invasa e deturpata, che era in tutto e per tutto preda del caos. Ed una delle prime istanze alle quali furono chiamati a rispondere, in un periodo storico nel quale ogni barlume di civiltà era stato oscurato e nemmeno più il tempo era oggetto di conto, fu ristabilire un calendario.

Fu così che i Dodici incisero una data sul marmo del tavolo, laddove trascrissero anche le regole dei Baluardi: *"Anno 1 del Calendario di Khonia"*. E procedettero poi a dividere l'anno in dodici mesi, quanti erano loro stessi. I Fondatori.

E fu così che il mese più freddo dell'inverno, il primo dell'anno, fu denominato **Draganov**, con riferimento alla freddezza che caratterizzava **ser Nicolay "il Calcolatore"**.

Il secondo, ch'era viatico fra il freddo intenso ed i primi caldi, fu **Descartes**, con riferimento alla calma fermezza con cui **lady Aldana "la Rosa Nera"** tirava le somme di ogni disputa.

Il terzo, che al freddo sostituiva il placido tepore della primavera, fu **Hoffenbach**, rievocando **ser Luther** detto **"Nassa"**, che fra i Dodici era il più mite e tranquillo.

Il quarto, che mescolava la freschezza del vento e la luce del sole, fu **Reinebois**, in omaggio alla mente brillante e giovanile della bella **lady Cornelia "la Colomba Dragona"**.

Il quinto, il mese delle fioriture, fu denominato **Gray**, in onore di **ser William "Fuori le Mura"**, che fu colui che condusse a fioritura l'epoca della rivalsa e della battaglia.

Il sesto, prorompente nel suo accedere all'estate, fu **Carvahal**, a rievocare la foga guerriera e la baldanza di **ser Allan "Spezzaincudine"**.

Il settimo, laddove il sole ormai alto nel cielo illumina e riscalda ogni cosa, fu **Lindberg**, con riferimento a **ser Milton "l'Impavido"** ed al suo formidabile carisma di capo.

L'ottavo, il trionfo del sole e del calore, fu **Dumas**, a celebrare l'esplosivo e vibrante **ser Francois "il Tonante"**.

Il nono, che dal caldo conduce alla frescura autunnale, fu **Warrender**, ad omaggiare l'arguzia ed il fascino del prode **ser Arthur "il Nibbio"**.

Il decimo, il mese del caleidoscopio di tinte e colori, fu **Jilmore**, con diretto riferimento alla follia geniale del multiforme **ser Ramsay** detto "**Delirio**".

L'undicesimo, il mese cupo che conduce al freddo, fu **Gorgon**, corrispondente al temperamento tetro di **ser Arkady** detto "**l'Orso**".

Il dodicesimo, che funge da passaggio all'anno successivo, fu **De La Val**, a celebrare **ser André** detto "**il Bracco**" e la sua formidabile capacità di far da guida nell'attraversamento delle lande più rischiose.

Ecco il Calendario di Khonia:

1. **Draganov**, il ghiaccio acuminato dell'inverno
2. **Descartes**, la fredda via che porta al sole
3. **Hoffenbach**, il placido tepore della primavera
4. **Reinebois**, la luce e la freschezza
5. **Gray**, la natura che fiorisce
6. **Carvahal**, la forza della prima estate
7. **Lindberg**, il sole che illumina il percorso
8. **Dumas**, il torrido trionfo
9. **Warrender**, l'arguto sguardo che vede lontano
10. **Jilmore**, la folle danza dei colori
11. **Gorgon**, il tetro volger verso il freddo
12. **De La Val**, il gelido ponte del futuro

Creato quasi in modo estemporaneo dai Baluardi riuniti per la prima volta e redatto come un documento temporaneo che poi avrebbe subito un'adeguata revisione, esso è rimasto invariato nei secoli ed oggi è entrato nella cultura popolare pur non essendo mai stato codificato secondo i crismi della Legge del Re. E' un tipico esempio di elemento di costume che si è imposto grazie alla diffusione ed all'uso costante.

4.0 : CULTURA, SOCIETA' E COSTUME DEL REGNO DI KHONIA

Khonia è una città estremamente antica e le sue radici culturali risalgono a ben prima della "Caduta" e si perdono nei meandri più antichi della storia. Roccaforte della conoscenza e della memoria storica del Regno e di ciò che esso fu anche in precedenza è la **Grande Biblioteca**, un'immensa struttura architettonica che sorge nell'area più lussuosa della Città Esterna e custodisce al suo interno una collezione di volumi talmente vasta da apparire sconfinata. Hanno cura della stessa i membri della potente **Gilda dei Sapienti**, gli stessi ai quali è affidata la gestione laica della **Giustizia del Regno**. Affiancata alla cultura ufficiale trovano posto la tradizione religiosa con le sue rielaborazioni etico-dottrinali, fundamenta poi dell'ortodossia e dell'opera di quei settori estremi e militanti delle Chiese tristemente noti come **Inquisizione**, e le numerose spinte verso il progresso tecnologico, spesso prodotto di istanze fra loro divergenti che vanno dalla ricerca scientifica sino agli studi più o meno dichiarati in materia di esoterismo.

Nel volgere degli ultimi secoli, poi, Khonia ha sofferto di un gravoso e perdurante problema di sovrappopolazione. In particolare della Città Esterna, dove la densità abitativa ha raggiunto già da tempo livelli insostenibili, tali da produrre nei decenni episodi sempre più frequenti di violenza e svariate epidemie.

Infine, essa ha condotto alla **peste**, che in tempi drammaticamente brevi si è trasformata in una piaga di portata tale da mettere in discussione la sopravvivenza stessa del Regno.

4.1 : LA PESTE

Ciò che oggi Khonia fronteggia ormai ogni giorno è un **contagio indiscriminato e virulento**, che decima la popolazione e distrugge l'economia e le strutture governative. Ben lungi dal fungere da

contrappeso alla sovrappopolazione, la **peste** sta incidendo sugli equilibri stessi della società ed il rischio di implosione della stessa è tale da spingere il Re a puntare tutto su di una **nuova espansione territoriale**, in grado di garantire **nuove risorse, nuovo spazio e nuova linfa vitale**.

Diffusa ormai in tutta la Città Esterna, dove continuamente gli edifici vengono “bonificati” dall’opera impietosa dell’Inquisizione di **Purificatori** ed **Ospitalieri**, la piaga accenna a manifestarsi per la prima volta anche nella Città Interna, mentre nelle Terre di Frontiera i focolai si ravvisano a macchia di leopardo, complici le distanze fra un insediamento e l’altro.

Le condizioni in cui vive la popolazione comune sono ormai disperate e la situazione appare sempre meno controllabile.

4.2 : LA RELIGIONE

Le Chiese riconosciute dal Regno di Khonia sono tre: la **Chiesa dell’Inizio**, la **Chiesa della Fine** e la **Chiesa della Continuità**. Ognuna di esse venera quattro divinità, ognuna delle quali a sua volta sovrintende ad un aspetto rilevante della vita quotidiana dei fedeli. Divergenti quasi in tutto e quasi sempre in contrapposizione, anche in merito alla peste le tre Chiese hanno assunto posizioni molto differenti: la Chiesa dell’Inizio ha fatto del suo debellamento la propria missione prioritaria, anche se ad essa affianca ancora e sempre la guerra agli eretici ed ai blasfemi; la Chiesa della Fine, al contrario, guarda ad essa come ad una manifestazione stessa del Divino e vi destina attenzione e devozione; la Chiesa della Continuità, infine, ha individuato in essa un oggetto di studio e di approfondimento e vi ha dedicato ricerche e sperimentazioni.

Il rapporto degli uomini e delle donne di Khonia con gli Dei è molto profondo e sentito: anche se **le Divinità tendono a non manifestare sé stesse** ed in alcuni casi possono addirittura apparire fin troppo lontane, la forza dei loro precetti funge da guida per i loro fedeli e da monito per coloro che non ne abbracciano la Fede. Spesso anche il fervore religioso porta a contrapposizioni: non di rado i precetti stessi contrastano l’uno con l’altro, spingendo il credente a vere e proprie scelte di campo. A quel punto l’abituale contrapposizione fra le Chiese diviene anche contrapposizione fra i fedeli e porta, in alcuni casi, a momenti di tensione.

Senz’ombra di dubbio il collante religioso a Khonia è una delle forze unificanti più vigorose ed il potere che ne deriva di certo uno dei più pervasivi.

Gli Dei dell’Inizio sono:

- **Icaris**, il Dio della Purificazione, legato alla Luce e al Fuoco
- **Shandar**, la Dea della Pacificazione, legata alla Luce e alla Terra
- **Naghee**, la Dea della Guarigione, legata alla Luce e all’Acqua
- **Alundra**, la Dea della Fertilità, legata alla Luce e all’Aria

Gli Dei della Fine sono:

- **Huldin**, il Dio dell’Omicidio, legato al Buio e al Fuoco
- **Misgaere**, la Dea della Corruzione, legata al Buio e all’Acqua
- **Er-Janem**, la Dea della Sterilità, legata al Buio e alla Terra
- **Raios**, il Dio del Conflitto, legato al Buio e all’Aria

Gli Dei della Continuità sono:

- **Ignister**, il Dio del Progresso, legato al Fuoco e all’Aria
- **Ye-Zoed**, il Dio del Segreto, legato al Fuoco e alla Terra
- **Trimegistros**, il Dio della Conoscenza, legato all’Acqua e all’Aria
- **Calveta**, la Dea dell’Inerzia, legata all’Acqua e alla Terra

Coloro che acquisiscono la protezione di un Dio e nel suo nome imparano a celebrare **Benedizioni** sono detti comunemente sacerdoti. Essi attingono all'energia dei due Elementi legati al loro patrono grazie al tramite di quest'ultimo e ciò avviene a prescindere dalla loro appartenenza istituzionale ad una delle Chiese.

4.3 : L'INQUISIZIONE

Una delle manifestazioni secolari più evidenti del potere religioso e spirituale è data dall'**Inquisizione**. Originariamente essa non era altro che una delle numerose attività di diffusione della Fede svolte dai **Purificatori della Chiesa dell'Inizio** e consisteva in un'opera di violenta predicazione contro le nequizie e l'immoralità di chi si allontanava dalla religione. Pian piano essa assunse un peso sempre maggiore ed infine il Sovrano vi individuò un ottimo strumento di controllo sociale. Avvenne così che l'Inquisizione acquisisse prima l'approvazione regia e poi il riconoscimento della **Camera dei Lord**, divenendo un'autonoma struttura di controllo paragonabile addirittura alla Giustizia del Re, amministrata tradizionalmente dalla **Gilda dei Sapienti**, ma focalizzata sulla lotta senza quartiere all'**eresia** ed alla **blasfemia**, nonché a tutti i comportamenti della gente comune (noti come "**pratiche proibite**" - ed a riguardo vedi il paragrafo 4.4) che da queste due gravose piaghe morali risultano segnati.

Per eresia s'intende il comportamento del fedele che devia dai precetti del suo Dio e ne travisa i significati. In tal caso i Purificatori hanno il compito di colpire anche coloro che violano i dettami di una Fede diversa da quella di Icaris ed a tal fine essi sono obbligati a conoscere tutte le dottrine divine.

Per blasfemia s'intende qualunque atto contro natura e che tenda alla distruzione di quella Creazione che degli Dei stessi è prerogativa. Sulla base di quest'ultima concezione l'Inquisizione perseguita con tutte le sue forze la magia considerandola antico retaggio di quei Maghi che, nel passato, con le loro improbe ed oscene arti condussero il mondo alla Caduta.

Recentemente una costola dei Purificatori si è staccata da essi e ha ottenuto l'indipendenza ed il riconoscimento quale autonoma Corporazione: si tratta del **Sacro Ordine dei Cavalieri Ospitalieri**. Ferventi fedeli di Icaris, essi sono in grado di raggiungere punte così marcate di fanatismo da lasciare increduli anche gli stessi Ecclesiastici del Culto. Oggi essi rappresentano il braccio armato più estremo dell'Inquisizione e, considerandoli portatori di corruzione e di contagio, perseguitano anche i malati di peste conducendoli o all'isolamento degli orridi lazzaretti o all'abbagliante fulgore dei roghi purificatori.

Oggi la massima autorità dell'Inquisizione è il **Cardinale del Culto di Icaris**, che è insignito della carica di **Prefetto**. Affiancati alla sua persona vi sono il Gran Maestro degli Ospitalieri ed il Vescovo preposto agli **Armigeri della Fede**, la formazione armata che risponde ai Purificatori. D'altra parte, però, il riconoscimento regio concede anche ad un solo Inquisitore di assumere il comando di qualsivoglia formazione militare per il tempo strettamente necessario a perseguire un evidente reato di eresia o di blasfemia.

L'attuale Prefetto dell'Inquisizione è Sua Eminenza il **cardinale Bartemius Carvahal**.

4.4 : PRATICHE PROIBITE

L'**Inquisizione di Khonia** definisce come "**pratiche proibite**" sia gli atti che possono portare alla mutazione aberrante della Natura e dei suoi divini equilibri e che, condotti all'estremo, possono produrre la distruzione stessa della Creazione (**imputazione per blasfemia**), sia i comportamenti volti a stravolgere l'ortodossia dei Dogmi dei dodici Culti di Khonia ed a frastornare i credenti distogliendoli dalla Fede (**imputazione per eresia**).

Chiunque si dedichi a pratiche proibite, quindi, agli occhi dell'Inquisizione sta ponendo in essere volontariamente una condotta meritevole di un immediato intervento repressivo ed agli occhi del Sovrano si sta macchiando di una colpa così grave da permettere all'Inquisitore impegnato a reprimerla anche di prendere il temporaneo comando delle truppe preposte all'ordine pubblico.

Il contrasto delle pratiche proibite rappresenta uno degli aspetti più complessi e spinosi della struttura di controllo del Regno di Khonia e, a detta ormai di moltissimi, ha spesso giustificato i peggiori **abusi** e le più **ignobili prevaricazioni**.

4.4.1 : L'ACCUSA DI MAGIA

Una delle condotte più gravi soggettabili dell'imputazione per blasfemia è lo studio **dell'antico potere dei Maghi**, creature presenti in Haram nei secoli precedenti all'Anno 0 e provviste di capacità mistiche così devastanti che, secondo la versione più accreditata dall'Inquisizione, sarebbero state la causa stessa della **Caduta**. Addirittura il grado di approssimazione a quel potere empio ed antico nei decenni è diventato metro di giudizio di questo genere di pratiche proibite: quanto più una condotta rende prossimo colui che la pone in essere a quel genere di conoscenze, tanto più dall'Inquisizione essa sarà considerata blasfema e sarà repressa.

- In merito alle pratiche arcane, sacerdotali, alchemiche e sapienziali

Nella vita di tutti i giorni taumaturghi, alchimisti, sacerdoti e studiosi di ogni genere devono costantemente render conto dell'origine delle loro capacità, dimostrando in modo convincente l'autenticità di quel **"dono divino"** che solo giustifica il loro agire agli occhi della severa Inquisizione. Quanto maggiore è il potere che ci si mostra a padroneggiare o che si ricerca nei propri studi, maggiore è la possibilità che esso sia in grado di alterare gli equilibri della Natura e, dunque, degli Dei. Ed essendo l'empio potere degli antichi Maghi il più intenso e mortifero fra quelli conosciuti, l'accusa di **"Magia"** risulta essere la più grave delle imputazioni per blasfemia e comporta la **completa inversione dell'onere della prova**: qualora essa sia configurata, è l'accusato a dover dimostrare oltre ogni ragionevole dubbio la propria innocenza onde evitare l'inderogabile **Purificazione**.

- In merito alle pratiche ritualistiche

Per gli stessi motivi è strettamente controllata e sovente soggetta alla stessa accusa **l'attività ritualistica**: che siano di natura arcana o sacerdotale, chiunque si impegni nello studio, nella trascrizione o nella ricerca di rituali definiti dalla stessa teoria ritualistica come **"avanzati"** è colpevole di blasfemia. Tali rituali, infatti, a prescindere dal loro scopo, comportano un rischio intollerabile per la Creazione a causa dell'elevata quantità di energia coinvolta.

Sono invece tollerati dall'Inquisizione i rituali definiti **"semplici"** nell'ambito della seguente regolamentazione: la teoria ritualistica, in base alla loro complessità, suddivide i rituali semplici in tre **"stadi"** e, dopo numerose osservazioni, si è raggiunta la convinzione che i rituali "semplici" di primo e secondo stadio possano essere celebrati liberamente, mentre per quelli di terzo stadio va sempre richiesta un'**autorizzazione** preventiva all'Inquisizione.

4.4.2 : L'ACCUSA DI EMPIETA'

Altre pratiche proibite perché oggetto di imputazione per blasfemia sono quelle relative alla **dissacrazione degli esseri viventi** attraverso lo sconvolgimento della loro composizione elementale oppure attraverso altri atti snaturanti e produttivi di aberrazioni, non ultimi quelli ricollegati ad esperimenti condotti sugli esseri viventi con finalità mediche o sapienziali. Il concetto di aberrazione, in questo caso, è di difficile decodificazione e spesse volte è stato oggetto di interpretazioni arbitrarie e faziose.

Recentemente, voglioso di porre fine alla disputa su quella che è stata chiamata l'accusa di **"Empietà"**, il **Cardinal Carvahal**, Prefetto dell'Inquisizione, ha chiarito che l'obiettivo di tale previsione *"è impedire che, mossi da un'idea distorta e fallace di progresso, inventori troppo spregiudicati possano produrre le proprie opere d'ingegno sfruttando il corpo e l'animo di un essere umano, asservendo lo stesso alle loro bislaccherie e sconvolgendone l'essenza vitale, che è dono incontaminabile degli Dei."*

Al centro di un'ulteriore contrapposizione, sempre ricollegata all'argomento, sono stati gli studi volti a comprendere e operare sulla **composizione elementale**, tradizionale patrimonio sapienziale della **Gilda dei Taumaturghi**, ma oggetto anche di ricerca da parte dell'**Arcano Ordine**. In questo caso l'Inquisizione ha chiarito che mutazioni misurate e costantemente sotto controllo della composizione elementale possono essere tollerate, mentre sono soggette all'azione purificatrice tutte quelle pratiche volte ad uno sconvolgimento irrimediabile e che allontanano definitivamente il destinatario dalla conformazione psico-fisica di cui gli Dei gli hanno fatto dono.

4.4.3 : L'ACCUSA DI NECROMANZIA

Considerata fra le più gravi forme di blasfemia, e ben lungi dalle arti cerusiche e dall'applicazione di unguenti, balsami ed altri olii finalizzati alla profumazione delle salme, la **capacità di operare sui cadaveri per ricondurli ad un'esistenza dannata, asservita e malevola** è contraria ad ogni legge divina, sconvolge l'ordine naturale e deturpa impietosamente ogni idea di forma e di misura, al punto che secondo alcuni essa potrebbe essere anche oggetto di imputazione per eresia.

La **Morte** è considerata il confine ultimo, il baratro insuperabile: gli stessi **rituali di resurrezione**, sviluppati nel nome della **Vita**, sono fortemente in bilico e, secondo le menti più intransigenti, potrebbero essere anch'essi annoverati fra le pratiche proibite, mentre di sicuro gli atti e le malie che permettono ad un corpo di risollevarsi pur senza superare la condizione di morte e di fungere da schiavo o solo da strumento sono intollerabili e, considerati un pericolo anche al di là del punto di vista religioso, producono la reazione dura ed immediata non solo dell'Inquisizione, ma anche delle forze armate e di controllo dell'ordine pubblico. L'**allarme sociale** è tale, in particolare durante l'epidemia di peste, che il solo **possesso di un oggetto legato a pratiche necromantiche** è considerato blasfemia, così come anche solo la **tradizione orale di conoscenze** legate a questa oscena materia.

4.4.4 : L'ACCUSA DI PROFANAZIONE

Afferente, invece, alle imputazioni per eresia è l'accusa di "**Profanazione**", che colpisce i comportamenti di **chi sovverte il significato dei Dogmi con interpretazioni tendenziose e strumentali, negando le basi della Fede ed ingenerando dubbi ed incertezze nella mente dei fedeli**. E' altresì perseguibile come profanazione l'atto di **chi oltraggi o vandalizzi luoghi ed oggetti sacri e destinati all'uso liturgico** riconosciuto dal Regno. Ed allo stesso modo è punibile come profanazione il comportamento di **chi rivolga adorazione a divinità o patroni diversi da quelli riconosciuti dalle tre Chiese e dalla Corona**, negando così l'esclusività della condizione divina propria dei dodici Dei.

Infine, recentemente, un'**interpretazione innovativa** dell'Inquisizione ha incluso fra le pratiche passibili di esser riconosciute come profanazioni anche **lo studio e la ricerca del progresso a tutti i costi**, senza alcuna attenzione alla conservazione degli equilibri mondani ed ai limiti dettati dagli stessi Dei: si tratta della **prima e unica condanna diretta del "modernismo"** posta in essere dalle gerarchie della Chiesa dell'Inizio, ha generato profondo malcontento ed aperte manifestazioni di ostilità da parte di alcuni Casati, fra i quali in prima linea i **Dumas**, e di diverse **Corporazioni**. Attualmente, forse anche a causa della marcata contestazione subita, tale estensione dell'applicabilità dell'accusa di profanazione è stata limitata ai soli casi più estremi, quelli cioè in cui **l'opera evoluzionistica può mettere a rischio gli equilibri naturali**, ma il fatto che l'Inquisizione abbia confermato tale accusa nell'ambito dell'eresia, e non della blasfemia come sarebbe apparso logico se si ritenesse di voler colpire solo i comportamenti più estremi, non promette nulla di buono agli occhi di chi predica il progresso se non come una religione almeno come una missione di vita.

4.5 : LA TAUMATURGIA

Lo studio della **taumaturgia**, detto anche delle "**arti arcane**", è uno dei percorsi di ricerca più impegnativi e rischiosi tra quelli che si possono intraprendere a Khonia. Nata secoli addietro dalla mente geniale del **Priore Teodosian**, fondatore della **Confraternita del Prodigio** e primo ideatore della rivoluzionaria **Teoria elementale**, essa si è sviluppata nei decenni dovendosi costantemente difendere dalle accuse di blasfemia.

Partendo dal presupposto della composizione elementale, la via del taumaturgo è votata a sviluppare una formidabile padronanza dell'energia di uno dei sei Elementi, tale da permettere al fruitore di alterare, sia pur non più di un istante, gli equilibri delle composizioni dell'ambiente circostante e trarne così l'energia necessaria a realizzare un **Prodigio**, di per sé sempre strettamente ricollegato all'Elemento che ne è fonte.

Nel tempo la taumaturgia è stata più volte oggetto dell'attenzione delle Chiese e, negli ultimi tempi, dell'Inquisizione. Le accuse che le sono state mosse nascono tutte dall'individuazione di una forte affinità fra la tecnica taumaturgica e quella riportata come propria degli **antichi Maghi** dai pochi documenti (ed invero dalle molte leggende) pervenuti sino ad oggi. L'accertamento anche solo di una vaga somiglianza fra le empie pratiche di **magia**, tramite le quali i Maghi nel lontano passato diedero inizio alla **Caduta**, e le attuali concezioni degli studiosi di taumaturgia avrebbe aperto le porte all'opera di **Purificazione** promossa

dall'**Inquisizione**, ma tutt'oggi a difesa dei taumaturghi resta in vigore l'assunto che, accolto nella sua interezza, permise al Re **William III Gorgon** di riconoscere alla Confraternita del Prodigio la trasformazione in **Gilda dei Taumaturghi**: la padronanza di un Elemento, frutto comunque di uno studio lungo e approfondito, dipende da una predisposizione innata e particolare, la quale altro non è che la generosa benedizione di uno degli Dei legati a tale Elemento. Tale concezione, che ricollega la taumaturgia alla Fede e, su questa base, interdice qualsiasi condanna da parte dell'Inquisizione, non è mai stata rinnegata da alcuno dei Sovrani successivi, e men che meno da quello attuale, Re **Duncan I Gray**.

Ad oggi unica detentrica degli studi di taumaturgia è la gilda omonima, presso la quale ormai sono soliti studiare anche diversi ecclesiastici. Lo stesso **cardinale Bartemius Carvahal**, attuale Prefetto dell'Inquisizione, si dice padroneggi alla perfezione anche la taumaturgia, ma ciononostante il controllo esercitato dall'Inquisizione sui taumaturghi non accenna a diminuire e sovente essi vengono accusati di andare oltre la propria "arte", abbracciando pratiche ad essa estranee ed affini alla blasfemia.

Allo stesso modo sono considerati blasfemi tutti coloro che praticano le arti arcane senza poter dimostrare di esser stato discente presso la Gilda dei Taumaturghi. Fanno eccezione a riguardo solo gli **Stregoni** ed i loro ben rari allievi, e ciò per esplicita previsione della Legge del Re.

Attualmente l'Arcimaestro della Gilda dei Taumaturghi è **lord Arkadiush Warrender**.

4.6 : IL RITUALISMO

L'**arte rituale**, o secondo alcuni "**scienza rituale**", è una delle pratiche esoteriche più potenti ed allo stesso tempo più rare di Khonia: si tratta di uno studio antico e difficile, che talvolta impegna anche per anni prima di donare qualche risultato e che, a detta anche dei suoi massimi maestri, non può mai dirsi appreso per intero. Proprio per la sua complessità, che la rende ardua da comprendere e di fatto prerogativa solo di pochi, l'arte rituale è stata tradizionalmente oggetto di diffidenza da parte delle Chiese ed oggi è considerata un'attività in bilico fra la legittima opera di chi padroneggia gli Elementi per tramite o per dono degli Dei e chi si è già inoltrato nel pozzo senza fondo della blasfemia e, perciò, ha già perso ogni speranza di salvezza.

Nello specifico i **rituali** più accessibili, detti "**semplici**" ma che restano comunque opera solo di una ristretta cerchia di studiosi, **non sono considerati blasfemi** in quanto non violano le leggi e gli equilibri della natura. Si tratta di rituali finalizzati, ad esempio, ad incantare le armi, ad ottenere informazioni più o meno riservate, a procedere a guarigioni prodigiose e vengono celebrati incanalando l'energia degli Elementi o mediante l'arte arcana o direttamente attraverso la benevolenza divina. I rituali più complessi e potenti, invece, sono molto rari e nascono dalle ricerche e dagli studi delle cerchie più elitarie di praticanti. E' comune credenza, anche se di prove recenti ve ne sono poche, che possano arrivare a sortire anche effetti clamorosi ed irreversibili sulla realtà circostante. Si ritiene, ad esempio, che la stessa "Caduta", con tutte le sue conseguenze devastanti, sia stata il frutto di una serie di rituali di potenza incommensurabile celebrati dai leggendari Maghi, un'antica stirpe di arcanisti esecrabili che, nel lontano passato, avevano esercitato il proprio dominio sul nucleo originario di Khonia. **Questa tipologia di rituali, detti "avanzati", è considerata blasfema** ed offende la natura stessa: su di essi ricade la collera dell'Inquisizione ed anche solo comporne i testi è considerato un abominio punibile con la morte.

I **rituali** si dividono in due categorie: quelli **divini**, celebrati attraverso l'invocazione rivolta direttamente agli Dei, e quelli **arcani**, che traggono l'energia necessaria dagli Elementi stessi che compongono il mondo circostante. Fermo restando che, a detta degli studiosi più profondi delle pratiche rituali, entrambi potrebbero portare ai medesimi risultati, **i primi interagiscono con l'ambito d'influenza di una divinità ed incanalano l'energia degli Elementi legati al Dio al quale è rivolta l'invocazione**, mentre **i secondi interagiscono sulle composizioni elementali fruendo dell'energia di uno solo fra i sei Elementi**.

Secondo alcuni l'apice dei rituali divini potrebbe addirittura condurre all'evocazione del Dio, ma per la maggioranza degli studiosi, ed in particolare degli ecclesiastici, la sola idea di farlo è follia e le eventuali conseguenze di un atto così sconsiderato senz'altro nefaste per ogni vivente. Una cosa del genere, naturalmente, è considerata blasfemia allo stato puro.

Sorte non migliore riservano i rituali arcani: secondo i taumaturghi più esperti, all'acme del loro potere queste pratiche potrebbero aprire brecce e portali incontrollati fra la **Creazione di Haram** ed un **caleidoscopio di mille e mille mondi sconosciuti**. Oppure potrebbero determinare il totale stravolgimento di tutte le composizioni elementali. In entrambi i casi conducendo, potenzialmente, Haram stessa

all'annichilimento. Ovviamente anche solo studiare questo genere di rituali è considerato l'atto blasfemo per eccellenza e scatenerrebbe contro il ritualista tutte le forze dell'Inquisizione.

Secondo quanto afferma la maggioranza dei taumaturghi, un rituale per essere officiato ha bisogno di quattro "ingredienti":

- Uno o più **officianti** (il loro numero dipenderà dalla potenza del rituale: i rituali "semplici" di solito possono essere celebrati da un solo ritualista, mentre quelli "avanzati", che sono considerati opera blasfema, necessitano quasi sempre di più officianti);
- Un **focus**, ovvero l'oggetto del rituale (varia molto a seconda delle peculiarità del rituale e spesso volte coincide con l'officiante principale);
- Un **circolo** nel quale operare e, circoscritti ad esso, uno o più **poligoni** indicanti gli Elementi coinvolti (l'ampiezza del circolo dipende principalmente dal numero degli officianti);
- **Energia**, tanta quanto basti a far sì che si raggiunga lo scopo desiderato (la quantità di energia sfruttata distingue anche i rituali "semplici" da quelli "avanzati", che sono considerati blasfemi).

Gli Elementi sono rappresentati dai seguenti simboli alchemici:

- Per il Fuoco: 
- Per l'Acqua: 
- Per l'Aria: 
- Per la Terra: 
- Per la Luce: 
- Per il Buio: 

Secondo alcuni taumaturghi un rituale malriuscito, in particolare qualora si perda il controllo dell'energia incanalata, può condurre alla distruzione dell'officiante come di tutto quanto contenga il circolo, il quale in alcuni casi potrebbe addirittura espandersi a danno del circostante.

E' questo uno dei punti fermi dell'Inquisizione, la quale, pur tollerando i rituali "semplici", condanna spietatamente quelli "avanzati" in quanto, potendo essi diventare fonte di distruzione o di danneggiamento per la Creazione, sono automaticamente additati come blasfemi, anche se non sono portati a termine ma bensì soltanto studiati.

Il controllo sui rituali è così stringente da legittimare la celebrazione autonoma di uno di essi solo se figura in quelli che la teoria ritualistica qualifica come primo e secondo "stadio". Già un rituale di terzo stadio, pur appartenendo ancora al novero dei "semplici", necessita di un'apposita autorizzazione per

essere officiato. Rituali di quarto e quinto stadio sono banditi e procedere agli stessi significa affrontare il processo per blasfemia.

4.7 : L'ALCHIMIA

L'**alchimia** è una scienza che studia e combina le **sostanze** e gli **Elementi** per far sì che il risultato di questo connubio sia una sostanza diversa e più preziosa delle parti di cui è composta.

Essendo campo del sapere assai complesso e fortemente legato ad effetti di carattere mistico, l'alchimia in passato è stata spesso osteggiata dall'Inquisizione, ma col passar del tempo, e con l'impegno e la perseveranza, gli studiosi sono riusciti a spiegare la maggior parte dei **processi alchemici** più comuni, che così sono stati catalogati come **naturali** e, di conseguenza, oggi sono considerati estranei alla blasfemia. Altri, invece, ancora suscitano dubbi e sospetti, per cui tuttora l'alchimia risulta una pratica sotto stretta osservazione e l'Inquisizione non manca mai di far percepire alla **Gilda degli Alchimisti**, laddove tale materia viene studiata, approfondita ed insegnata, tutto il peso della propria vigilanza.

Secondo le più antiche tradizioni, tramandate da maestro a discepolo ancor prima di esser codificate, gli alchimisti considerano questa disciplina divisa in quattro **"Opere"**, che rappresentano i **quattro momenti fondamentali del ciclo evolutivo di ogni sostanza** e sono contraddistinte dai **quattro colori alchemici**: nero, verde, bianco e rosso. Si tratta di:

- **"Opera al Nero"**, il momento della **putrefazione** che porta a **consunzione**;
- **"Opera al Verde"**, il momento della **calcinazione** che porta a **ricomposizione**;
- **"Opera al Bianco"**, il momento della **distillazione** che porta a **purificazione**;
- **"Opera al Rosso"**, il momento della **sublimazione** che porta ad **esaltazione**.

Per le loro caratteristiche, molte sostanze materiali, definite in linguaggio alchemico come **"reagenti"**, sono più legate ad un'Opera rispetto alle altre, ma comunque tutte possono concorrere, in maniera più o meno utile, alla creazione di pozioni e preparati alchemici afferenti ad ognuna delle quattro strade. In particolare l'**"Opera al Nero"** sfrutta **funghi e muffe**, l'**"Opera al Verde"** consuma **vegetali**, l'**"Opera al Bianco"** si alimenta di **minerali** e l'**"Opera al Rosso"** si fonda sulla **materia fisiologica**.

Oggi l'alchimia ha acquistato **piena dignità di scienza** ed è studio piuttosto diffuso negli ambienti più colti ed eruditi di Khonia, presso i quali le sue teorie di base sono costantemente raffrontate con le **teorie ritualistiche** e quelle **elementali** e sono in molti ormai ad affermare che, sebbene l'alchimia non si fondi su basi mistiche, essa sia comunque da considerarsi **l'anello intermedio** e forse di congiunzione fra i **poteri mistici** e le **scienze**. Cionondimeno il suo concreto utilizzo resta prerogativa di pochi a causa sia dei **costi elevati delle sue attrezzature** che della **penuria di reagenti** che affligge attualmente il Regno.

Oltre alla **Gilda degli Alchimisti**, fanno grande uso dell'alchimia anche la **Gilda dei Fuochisti e degli Ingegneri**, in quanto le loro polveri da sparo "speciali" possono considerarsi in tutto e per tutto dei preparati alchemici, la **Gilda dei Medici** per i suoi impacchi ed i numerosi infusi dei quali si giova, e la **Gilda dei Mercanti** per la vendita delle pozioni più varie e diverse, compreso quelle di uso più prettamente casalingo. D'altra parte anche le **Chiese** e la **Gilda dei Taumaturghi**, detentrici le une del potere sacerdotale e l'altra di quello arcano, apprezzano molto l'alchimia in quanto, grazie ad essa, è possibile produrre utilissimi **catalizzatori di energia mistica**.

4.8 : LA SCIENZA E LA TECNOLOGIA

La risoluzione di problemi pratici e concreti è sempre stato il primo stimolo allo **sviluppo della scienza ed all'avanzamento della tecnologia** in Khonia. Nell'ultimo secolo, il progresso tecnologico ha acquistato una connotazione culturale ed identitaria molto forte nel Regno, divenendo qualcosa di filosofico e di così sentito da porsi, in alcuni casi e per alcuni, al pari della Fede stessa.

La pulsione verso i macchinari, lo sviluppo tecnologico e l'interpretazione del mondo circostante in termini meccanici è qualcosa di strettamente connaturato a Khonia: già nel lontano 161 d.C. veniva fondato il **Collegio degli Inventori**, finalizzato allo studio, alla ricerca, allo sviluppo ed all'evoluzione, e successivamente esso si ingrandiva e si faceva motore dell'innovazione del Regno sino a divenire

Corporazione e ad assumere il nome di **Gilda degli Ingegneri** e poi, infine, **Gilda dei Fuochisti e degli Ingegneri**.

A spingere, comunque, nella direzione del progresso non era solo il Collegio, ospitato dal **Culto di Ignister** e poi divenuto Gilda: non sono mai mancate pulsioni simili nemmeno in contesti come quello della **Gilda degli Alchimisti**, degli altri Culti della **Chiesa della Continuità**, della **Gilda dei Costruttori** e della **Gilda dei Taumaturghi**. E nemmeno sono mancate le spinte provenienti dai Casati nobiliari, fra i quali senz'altro a riguardo primeggiano i **Dumas**. Questa fascinazione verso le scienze e la tecnica, seppur sviluppata nel senso della ricerca solo da pochi individui dediti allo studio, è presente a livello spontaneo in tutte le zone urbane di Khonia ed in alcuni casi anche nelle Terre di Frontiera. E non sono mancati i casi in cui le grandi scoperte e le invenzioni più mirabili hanno avuto luogo a seguito di circostanze casuali: si narra, ad esempio, che a pochi anni dall'erezione delle Terze Mura un umilissimo mastro vetraio, cercando un possibile utilizzo per alcune sezioni cilindriche di cristallo, finì per combinarle fra loro e scoprire, di fatto, il primo **cannocchiale**, poi brevettato dallo steso Casato Dumas e posto in produzione nei loro opifici.

Altre tipiche manifestazioni di questo gusto sono poi la miniaturizzazione dell'**orologio** da muro in quello da tasca, la creazione dei primi **rudimentali microscopi**, gioia ed affanno degli alchimisti, la nascita del **giornale a stampa**, la scoperta del **regolo calcolatore** e della **macchina addizionale**, utilissimi nella attuale gestione contabile.

Mai come oggi, quindi, la fioritura degli studi praticabili e la loro estensione al ceto medio (si veda il paragrafo 3.7 "Studi diffusi") ha comportando l'aumento delle persone interessate ad uno o più campi delle scienze e, di conseguenza, la fioritura della cultura stessa in ogni sua forma. Rovescio della medaglia, non è nemmeno mancato l'interessamento in tutto ciò dell'Inquisizione, sempre più inasprita contro le manifestazioni della modernità più sconvolgenti. Ciononostante, però, gli studiosi iniziano a tenere simposi ed a riunirsi fra loro con regolarità ed in gruppi spontanei, questi ultimi recentemente definiti "**Accademie**", un termine sino a poco tempo fa prerogativa delle sole Gilde e delle loro produzioni.

4.8.1 : L'INGEGNERIA

Per **ingegneria** a Khonia, si intende l'arte della creazione ed essa può senz'altro dirsi la materia regina se si parla di tecnologia e sviluppo.

Tutto ciò che è immaginato, studiato, brevettato, ma alla fine non prodotto, è e resta teoria, mentre quando l'ingegno porta alla creazione del congegno, divenendo tangibile, funzionale ed efficace, esso è espressione dell'ingegneria. La **Gilda dei Fuochisti e degli Ingegneri** ha, in tal senso, una secolare tradizione nella costruzione di grandi opere, mirabili congegni e, alcune volte, anche misteriosi artefatti.

Non manca anche la tradizione legata più direttamente all'ingegneria edile, senz'altro la più antica: le **monumentali Prime Mura** e le **poderose Seconde** sono solo il primo mirabile esempio ingegneristico del Regno. Ma la stessa, nata con quelle **macchine da cantiere** mirabilmente in grado di erigere edifici come la **Rocca dei Re** o la maestosa **Grande Biblioteca**, si è poi evoluta assai velocemente sino a toccare tematiche profondamente innovative come la **produzione energetica** od il **magnetismo**.

Oggi per Ingegneri si intende non più solo carpentieri, capomastri, capicantiere o tagliatori di pietre, ma anche veri e propri creatori di complessi congegni meccanici e di prodotti d'ingegneria molto sofisticati, come ad esempio il **cannocchiale**, il **microscopio**, il **barometro** e la **stampa**, che oggi giorno strabiliano e sgomentano la gente comune con le loro incredibili potenzialità.

4.8.2 : LE ARMI DA FUOCO E LE CONSEGUENZE DELLA LORO INTRODUZIONE

Peso rilevantissimo nell'evoluzione di Khonia e delle sue tecniche militari ha assunto sin dalla sua realizzazione, datata 297 d.C., lo sviluppo della **polvere da sparo**, nota già ai tempi della Caduta, che ha condotto alla creazione ingegneristica delle **armi da fuoco**. L'introduzione di tali strumenti, più che innovare tattiche e strategie, ne produsse una vera e propria rivoluzione, determinando non solo l'introduzione di nuove formazioni da battaglia e di movimenti in campo sino ad allora sconosciuti, ma anche l'obsolescenza di buona parte delle armature in precedenza diffuse in tutto il Regno. L'armigero, facile bersaglio di un fuoco di fila piuttosto preciso e senz'altro dirompente, era obbligato a movimenti rapidi ed efficaci e non poteva più sostenere il peso delle vecchie corazze complete. Queste ultime mutavano anche la propria forma e struttura, diventando funzionali a deviare i proiettili, al cui impatto altrimenti non avrebbero potuto resistere, e limitandosi a proteggere il solo torace. Non mancavano poi gli

elmi a difesa della testa, prevalentemente morioni, e restavano di uso comune le spade, il più possibile alleggerite, e le lance.

Le armi da fuoco si diffusero contemporaneamente alle **granate**. Queste ultime erano bombe da utilizzare a mano, in metallo colme di polvere da sparo e provviste di miccia da accendere prima del lancio.

Quanto invece alle bocche da fuoco, i primi a diffondersi furono **mortai** e **cannoni**, strumenti comunque estremamente ingombranti e pesantissimi, che però sortivano effetti letali sulle formazioni schierate in battaglia e nel corso degli assedi ai castelli. Poi vennero le **colubrine**, gli **archibugi** ed i **facili** ed infine le **pistole**. Tutte armi ad avancarica che necessitavano, ed ancora necessitano, di un'operazione di caricamento piuttosto lunga e di buone riserve di polvere, ma che spesso potevano agevolmente abbattere il nemico anche con un solo colpo.

Simbolo di modernità e di progresso, le armi da fuoco sono al centro della passione di alcuni e dell'ostilità di altri, formidabile linea di demarcazione fra conservatori e progressisti, fra passato e futuro, fra tradizione e ricerca.

4.8.3 : LE PATENTI

A Khonia per i progetti di nuova invenzione vengono concessi dei **brevetti di esclusiva** chiamati "**patenti**". Le patenti vengono concesse con sigillo reale dal 306 d.C. per un periodo di nove anni, dando a chi le riceve l'esclusiva nella produzione e nella distribuzione di un determinato prodotto.

Per ottenere una patente è necessario consegnare un prototipo funzionante della creazione ed allegare alla richiesta una descrizione scritta dell'invenzione. Si è inoltre tenuti al pagamento di una commissione in Denari, come stabilito dal decreto emanato dal Re **Francois II Dumas** ed ancora vigente:

« Cadauno che faccia in questo Regno alcun nuovo ed ingegnoso artificio, ridotto che sia alla perfezione, sicché esso si possa essere usato ed esercitato, è tenuto a darlo funzionante, ed accompagnato da nota tecnica all'Ufficio della Gilda dei Fuochisti ed Ingegneri. Il contributo di presentazione dell'artificio è deciso, di triennio in triennio, dalla stessa Gilda.

Sia proibito a chiunque altro in alcuna terra e luogo di far alcun altro artificio ad immagine e similitudine di quello, senza consenso e licenza dell'autore, per anni 9. »

Sin dall'emissione del Regio Decreto il Casato Dumas si propose di ospitare tale ufficio presso un corpo architettonico appartenente alla famiglia da generazioni e che, per l'occasione, concedeva alla **Gilda dei Fuochisti e degli Ingegneri**, la Corporazione di Khonia tradizionalmente ad essi più vicina.

L'edificio in questione, ospitante ancora oggi l'"**Ufficio Patenti**", è noto sin dalla sua costruzione come la "**Maison Dumas**". Esso sorge nell'area più lussuosa della Città Esterna e custodisce al suo interno l'enorme archivio di tutte le invenzioni che sono state oggetto di patente reale. Hanno cura di tale archivio e verificano le nuove proposte i membri della Gilda dei Fuochisti e degli Ingegneri, gli stessi ai quali è affidata, di concerto con la **Gilda dei Costruttori**, la progettazione delle grandi opere e la ristrutturazione degli edifici.

In una sala centrale del palazzo poi, racchiusi in teche sigillate, sono tenuti tutti i prototipi delle invenzioni patentate ed è lì che inventori da tutta Khonia, dopo aver superato una rigida selezione, gareggiano ogni triennio con i propri oggetti meravigliosi nella celeberrima "**Esposizione Dumas**", che incorona l'inventore più geniale del triennio tributandogli l'ambitissimo omonimo **premio**.

4.9 : STUDI DIFFUSI

A Khonia, a parte quelle già descritte in precedenza, rappresentano tradizionalmente discipline di studio diffuse e di grandissimo rilievo anche l'**architettura**, sia civile che militare, della quale interprete d'eccellenza è la **Gilda dei Costruttori**; la **metallurgia**, padroneggiata innanzitutto dalla **Gilda dei Fabbri e dei Coniatori**; l'**erboristeria**, particolarmente diffusa fra **Medici** e **Ranger**, ed infine quei campi dello scibile che sono oggetto di studio e ricerca da parte della rinomata **Gilda dei Sapienti**: innanzitutto la **cartografia**, la **geologia** e l'**astronomia**, ma poi anche il **diritto**, la **composizione letteraria**, la **biblioteconomia** e la pregiata arte della **miniatura**.

Va detto comunque che, in generale, la **funzione formativa** ormai propria delle gilde ha reso ognuna di esse un singolo centro di studio nei settori più diversi. L'accesso a tale apprendimento non è soggetto a vincoli sociali: chiunque sia in grado di portare a termine una contrattazione con una gilda può accedere ai suoi insegnamenti, e le monete di scambio, a riguardo, sono spesso le più varie.

4.10 : CULTURA POPOLARE, COSTUME E FOLKLORE

Città secolare anche solo a considerare dalla sua ricostruzione dopo la "Caduta", Khonia serba in sé un **magnifico patrimonio di tradizioni, usanze, e credenze popolari**. Alcuni fra queste sono tuttora celebrate ed in alcuni casi ad esse sono dedicate grandi ricorrenze e sontuose cerimonie, altre invece sopravvivono sottocoperta, custodite silenziosamente nei cuori e negli animi spesso incerti e timorosi. Comprendere la cultura di Khonia significa scavare fra tradizione antica, religione e sovrastruttura politica divenuta nei secoli parte anch'essa del vissuto e del costume cittadino.

Di certo la culla delle tradizioni, delle leggende e degli antichi usi è la cerchia tra le Prime e le Seconde Mura, nota come **Città Esterna**. Si tratta della zona del Regno più popolosa, con una **densità abitativa elevatissima** e un'**analfabetizzazione in molti quartieri praticamente massiva**. E' qui che sono nate e poi si sono radicate le maggiori tradizioni popolari: un luogo dove la popolazione è composta in prevalenza da manovali, garzoni, criminali di bassa lega e mendicanti e dove gli stessi artigiani sono pochi ed ancor meno numerosi gli studenti ed i professionisti. Una zona dove dunque all'istruzione si sostituisce quello che alcuni definiscono **folklore**, ma che spesso a sua volta si compone di credenze anche più antiche delle prime conoscenze tramandate. E che non manca di produrre lo sdegno degli Inquisitori, nemici d'ogni pratica che esuli dall'ortodossia della Fede e che, in queste aree, esercitano un giogo talvolta asfissiante.

La **peste** nei quartieri popolari della Città Esterna è oggi il vero ed incontrastato sovrano. Anni di contagio, di miseria e di fame e, soprattutto, di sottomissione: al nobile, all'armoriere, al presbitero di turno. A chi esercitava un potere giovandosi della debolezza e della prostrazione. A chi offriva speranza mescolata ad ipocrisia. E' da questi quartieri disastriati e sull'orlo della rovina che proviene il ceto sociale più mortificato e scontento, quello costantemente in cerca di riscatto e che, a tal fine, brama nuove terre in cui stabilirsi e dove intraprendere finalmente la propria scalata sociale. Sono questi i luoghi in cui l'immobilismo di Khonia è maggiormente sofferto. Ed è stata questa la cornice che ha fornito alle varie **"Extra Moenia"** il maggior numero di componenti. Gente che accettava di lavorare per i Casati e le Corporazioni coinvolte mossa dalla speranza di rivalsa oppure anche solo dalla paga garantita: i giovani e gli adulti sono partiti soprattutto da qui per cercare fortuna oltre le **Terze Mura** oppure al di là del mare. E quasi mai nessuno di loro è tornato, lasciando alle proprie spalle vecchi, donne e bambini soli.

In questi contesti la **trasmissione orale fra le generazioni** diventa strumento essenziale ed i suoi contenuti si ammantano di un sapore arcaico, alle volte proibito, molto spesso fiabesco. E' così che alla tradizione ufficiale, quella celebrata e consacrata, si affiancano gli adagi e le superstizioni, le narrazioni di vicende inspiegabili e misteriose, gli stessi terrori che pervadono una popolazioni tanto provata.

4.10.1 : LE TRADIZIONI

La Città Esterna e la Città Interna hanno storia, usi e costumi sostanzialmente diversi, molto più ricchi e variegati nella prima, che è stata davvero luogo di incontro e di confronto, e molto più sedimentati e univoci nella seconda, che ha ospitato una società chiusa ed iperprotetta.

Ciononostante, alcune **tradizioni** travalicano le singole Mura e perdurano nel tempo, trasformandosi in ricchezza comune e segnando un **punto di armonizzazione culturale** fra le comunità della Città Interna, della Città Esterna e delle Terre di Frontiera. Fanno parte di tali tradizioni sia alcune ricorrenze fortemente ritualizzate, sia alcune usanze divenute parte stessa della cultura di Khonia.

Seguono le maggiori ricorrenze:

La **Festa della Fondazione** è la ricorrenza più importante di Khonia. Ha luogo nel **mese di Lindberg** e celebra la creazione dell'**Ordine Militare dei Cavalieri del Baluardo** e la battaglia affrontata dai neonati cavalieri per liberare la città e dare inizio al **nuovo corso della storia**. E' l'unica occasione in cui le porte della Città Interna si spalancano e restano aperte per l'intera giornata, permettendo in questo modo al popolo assiepatto sulla soglia (e comunque impossibilitato a varcare la stessa a causa dell'inaccessibilità

della Città Interna) di vedere con sguardo fuga i pregevoli giochi equestri prodotti dai Baluardi nella grande **Piazza Oltremura**. Giochi ai quali assistono il Sovrano e l'intera Camera dei Lord. Segue poi la parata dei cavalieri lungo le grandi strade della Città Esterna ed infine, a metà pomeriggio, ha luogo il corteo regio, a cui partecipa il Sovrano assieme a tutti i componenti della Camera, scortati naturalmente da un ultimo drappello di Baluardi in alta uniforme. Quando il corteo raggiunge la **Grande Piazza** della Città Esterna il Sovrano prende posto su degli spalti appositamente costruiti e, attorniato dai Dodici Capifamiglia, riceve pubblicamente la **conferma del giuramento** di fedeltà da parte del Gran Maestro dell'Ordine.

Terminata la cerimonia, la festa continua nelle strade e nelle osterie, con folle esultanti, musicisti festanti e bagordi che perdurano per tutta la notte, spingendo il popolo di Khonia, almeno per una volta all'anno, a dimenticare la peste ed ogni altro accidente.

La **Processione delle Luci**, ovvero la maggiore cerimonia pubblica della **Chiesa dell'Inizio**, è uno dei momenti impregnati di maggiore misticismo. Al seguito delle riproduzioni delle iconografie delle quattro divinità della Chiesa, guidati in file compatte e con piccole torce luminose dal Pontefice della Chiesa, i fedeli si muovono al primo imbrunire da una delle Cattedrali e fanno tappa in ognuna delle altre. Infine raggiungono le **Seconde Mura**, dalle quali, quando è ormai notte fonda, scagliano verso le Terre di Frontiera le loro luci. Si tratta di una particolare forma di benedizione che coinvolge tutte e quattro le divinità e che ha luogo sempre nel mese in cui l'inverno cede il passo alla primavera, noto secondo il Calendario di Khonia come il **mese di Reinebois**.

La **Discesa nel Buio** è, invece, la maggiore cerimonia pubblica della **Chiesa della Fine**. Raccoglie i fedeli di tutti e quattro i Culti convogliandoli nei pressi di un grande ed antico pozzo situato a pochi chilometri dalle Seconde Mura, in aperta campagna. Il pozzo, noto come l' "**Occhio oscuro**", era originariamente una cisterna d'acqua ed è provvisto di una stretta e ripidissima scala che, scendendo a torciglione lungo la parete di pietra, ne raggiunge il fondo vasto e buio. Il Pontefice della Chiesa, seguito dai suoi quattro Cardinali, discende per primo la lunga scala e, arrivatone alla base, inizia a pronunciare la sua **preghiera**. Gli altri quattro prelati si uniscono a lui l'uno dopo l'altro e così fanno, uno alla volta, tutti i fedeli subito dopo aver disceso i numerosi ed impervi gradini. Quando tutta la folla dei partecipanti si è accalata sul fondo dell' "**Occhio oscuro**" la preghiera, amplificata dalla particolare struttura del luogo, si fa così forte e roboante da lasciarsi udire, macabra ed inquietante, anche a gran distanza e, in alcuni casi, addirittura dalle Seconde Mura. La cerimonia avviene sempre all'arrivo dell'inverno, nel corso del **mese di Jilmore**.

La **Fiera dei Sette Trionfi** è una celebrazione promossa dalla **Gilda dei Mercanti** che perdura per un'intera settimana del **mese di De la Val**. È un'iniziativa risalente alla fondazione della Corporazione, che nel tempo ha avuto modo di ingrandirsi e farsi sempre più fastosa. È un entusiastico **inno all'opulenza ed ai commerci**, durante il quale i mercanti mettono in vendita le loro merci più rare e pregiate, battagliando fra loro in sfarzo e ricchezza. A tutto ciò sono affiancati spettacoli di ogni genere, tornei ed esposizioni.

L'**Esposizione Dumas**, di cadenza triennale, è forse uno degli eventi di maggiore risonanza in tutta Khonia. Ha un meccanismo semplice quanto attraente: da tutto il Regno arrivano inventori pronti a concorrere, dopo una prima selezione i migliori prototipi vengono esposti nel salone dell' "**Esposizione Dumas**" ed il migliore di essi riceve il famoso "**Premio Dumas**", con il quale l'inventore diviene **Cavalier d'Ingegno** ed entra a far parte della vita del Casato, godendo dei fondi della Famiglia per rendere il suo prototipo oggetto vendibile con il marchio "**Dumas**".

La prima fiera si svolse nell'anno 391 d.C. e vide come vincitore **lord Martin Dumas**, creatore del "**martinetto**", un attrezzo a vite in grado di sollevare grandissimi pesi con pochissimo sforzo, e subito adottato nella costruzione edile.

Notissima poi è l'invenzione vincitrice della 5° "**Esposizione Dumas**", datata 403 d.C. e realizzata da un umile fattore diciottenne delle Terre di Frontiera, **Francois De Burdeaux**: l'uomo, divenendo una delle persone più famose del Regno, realizzò il primo prototipo di **macchina della stampa a caratteri mobili**, un'innovazione tale da cambiare per sempre il destino di Khonia. Oggi Francois De Burdeaux vive all'interno delle Prime Mura, in quell'edificio noto come "**Villa degli Inventori**" che sorge nella proprietà dei Dumas ed ospita gli inventori più promettenti favorendone il loro lavoro e l'esercizio del genio. Dieci anni fa è stato nominato Gran Maestro dell'Ordine dei Cavalier d'Ingegno ed oggi fra gli ospiti del Casato è considerato un'autorità.

Ultimo ad esser nominato Cavaliere d'Ingegno è stato **Antoliseo Pilotti**, vincitore nel 466 della 25° edizione del premio Dumas e nominato Cavaliere d'Ingegno grazie alla scoperta di un aggeggio formato da dischi di rame e zinco incolonnati. Collegando questo strano attrezzo ai cadaveri di alcuni animali, e producendo con ciò il **passaggio di energia** dall'uno agli altri, l'inventore ha potuto muoverne per pochi attimi le membra. L'oggetto è stato chiamato "**pila**" dal nome dell'autore ed il Casato Dumas, che ne sta sviluppando il progetto, annuncia già oggi grandi novità per le future applicazioni di questa invenzione.

Seguono le usanze più diffuse:

La **serenata**, ovvero l'omaggio canoro all'amata, avviene a tutti i livelli sociali ed è considerata un elemento imprescindibile della **notte che precede il matrimonio**. Ovviamente il popolano procederà alla stessa sfruttando solo la propria voce o magari facendosi accompagnare da qualche conoscente provvisto di strumento musicale, mentre il nobile provvederà ad incaricare uno stuolo di musicisti professionisti, ma anche in questo caso, così come impone la tradizione, interverrà in prima persona per **cantare**.

Il **duello cortese**, ovvero la sfida d'onore, è nato come usanza aristocratica che si è poi diffusa anche negli strati bassi della popolazione. E' il **combattimento riparatorio di un'offesa** e, negli ultimi anni, al fine di prevenire vere e proprie guerre private, è stato **dichiarato illegale** a meno che lo sfidante non sia un esponente dei Dodici Casati. In tal caso il malcapitato sfidato è addirittura obbligato ad accettare la sfida. D'altra parte si tratta dell'unico caso in cui procurare la morte di un membro di uno dei Casati non comporta ad un borghese la pena capitale. Il duello, comunque, è talmente radicato nella cultura di Khonia che anche dopo il divieto è rimasta una pratica di fatto tollerata.

La **taranta** e la **pizzica**, balli nati dalla spontaneità popolare, che nelle loro movenze liberatorie e nella loro ilarità rinviene lo strumento per esorcizzare la cupa atmosfera di morte dei quartieri più poveri e degradati, che si fanno protagonisti, poi, di una particolare celebrazione del mese di Dumas, nota come "**Festa sottosopra**". Si tratta di una ricorrenza molto sentita dalla gente comune e che, in alcune occasioni, ha letteralmente affollato le strade dei quartieri più poveri. Nel corso di tale festa popolare, composta ed articolata, si vede sovvertita ogni regola e consuetudine e, ad esempio, non sono più gli uomini ad invitare a ballare, ma le donne. Infine, nello specifico, la "taranta" prende il nome dai suoi movimenti, così frenetici da richiamare alla mente l'agonia di chi ha subito il morso della tarantola, mentre la "pizzica" fa immediato riferimento al movimento di sollecitazione delle dita sugli strumenti a corde che caratterizzano la sua musica. Di fatto danze autoctone, ogni zona di Khonia ha visto nascere e sviluppare proprie varianti sia dell'una che dell'altra, in alcuni casi accompagnate dai tamburi, in altre dai sonagli, in altri ancora dalle nacchere e, infine, alcune anche da strumenti a percussione particolari.

4.10.2 : LE SUPERSTIZIONI

– Sulla nascita e sugli spettri "sine requie"

Molte congetture si fanno sul sesso del nascituro, basate spesso sulla forma della pancia della gestante: se appuntita prevede la nascita di una bambina, se più rotonda quella di un bambino. Portare in grembo un maschio significa aver presto braccia da lavoro in più, ma nel caso di una femmina significa dover un giorno provvedere ad una dote per maritarla. Tutto ciò, aggiunto a fame e disperazione e ad un contesto culturale così arretrato, ha reso frequenti le uccisioni delle neonate e, in alcuni casi, anche quelle delle giovani madri. La superstizione non poteva non nutrirsi di vicende tanto incresciose, per cui è diventata convinzione diffusa che il pianto dirotto di donne e bambini assieme, prolungato nel tempo ed apparentemente senza causa né fonte segnali la presenza dei temibili **spettri "sine requie"**, che, a detta degli anziani, conducono alla pazzia anche solo mostrando il proprio abominevole aspetto.

– Sulla morte e sulla sepoltura

Numerose sono le credenze che riguardano la morte. A partire dalla sua stessa annunciazione: il canto della civetta ne è considerato un potentissimo, ma non meglio definito presagio, mentre in altri casi il messaggio rende esplicito anche il suo destinatario, come il guaito lamentoso del cane, che è annuncio di morte per il padrone o per i suoi familiari.

In generale, poi, secondo la tradizione, il corpo del defunto si colloca al centro della stanza, con i piedi protesi verso l'uscita. Per permettere all'**anima** di abbandonare il corpo ed intraprendere la sua strada, la porta viene lasciata socchiusa per tutta la veglia e, a mezzanotte, il momento considerato del trapasso dell'anima, viene spalancata. Tutti gli **specchi** in casa, durante la veglia, vengono coperti da lenzuoli per impedire all'anima, che durante il trapasso si aggira per la stanza prima di uscire attraverso la porta aperta, di riflettersi e restare imprigionata nello specchio. In questo caso essa diverrebbe malvagia e violenta ed infesterebbe la casa.

Anche la sepoltura segue delle tradizioni precise. In particolare la **bara** deve essere ben sigillata, altrimenti l'anima del morto, credendo inutilmente di poter riprendere possesso del suo corpo, ritornerà e, frustrata, infesterà il cimitero. A Khonia in molti sostengono che di notte, sulla collina fuori le Seconde Mura adibita a **cimitero**, sia possibile avvistare svariate spaventevoli forme bluastre che si manifestano dal terreno.

– Sulla diffusione della peste

Il popolo ignorante di Khonia ha il sospetto che la **peste** non sia né un castigo divino, come affermano alcuni ecclesiastici, né una manifestazione esteriore di un decadimento morale dell'individuo, come invece ne affermano altri, né un prodotto della nefanda ed aggressiva natura che circonda il Regno, posizione che sembra essere quella più accreditata dal potere centrale. Il popolino, abituato a vivere nel suo piccolo e stretto mondo, laddove l'orizzonte sono le laide case dei vicini, sospetta che la responsabilità della peste debba addebitarsi a stuoli di miserevoli "**untori**", individui malevoli che ungono i portoni e le pareti delle case con composti malevoli che producono il contagio. Ben ne sanno qualcosa gli alchimisti, i quali mai si aggirano per i quartieri malfamati della Città Esterna senza una buona scorta.

Un anno fa gli **Armorieri** per una notte persero il controllo di un piccolo e decadente rione ed ebbe luogo una caccia all'untore: il giorno dopo si constatò che due poveracci capitati lì per caso erano stati linciati e venti popolani, ancora furenti, furono messi a morte.

Un episodio ancor più sanguinoso, invece, si verificò tre anni or sono, quando alcuni carpentieri della Gilda dei Costruttori, a cui era stato commissionato l'esame della stabilità di un edificio in un quartiere malfamato della Città Esterna, si attardarono nelle misurazioni oltre il tramonto. Alla luce baluginante delle torce i loro gesti furono scambiati per quelli di un gruppo di untori che cospargevano il portone delle loro sostanze mortifere e la folla, inferocita, diede loro l'assalto al grido di "**dagli all'untore!**". Quando sopraggiunsero gli Armorieri per i malcapitati era già tardi e l'unica cosa che le guardie poterono fare fu giustiziare sul posto tutti i popolani presenti, fossero o meno coinvolti nelle uccisioni, per prevenire sul tempo la rappresaglia che certamente la Gilda avrebbe orchestrato di lì a poco.

– Sugli spettri

A Khonia gli spettri più comuni nelle superstizioni sono l'**uru**, l'**ecenfasciu** e lo **spettro del malocchio**. Il primo è un'entità maligna, dispettosa e burlona che arreca danni continui alla casa che infesta. Si nasconde sugli armadi, dietro i mobili, nei canestri, sotto i sacchi del grano o dei legumi. Molti dicono di averla vista, ma ognuno le attribuisce forme strane e diverse: l'unica cosa che sembra essere comune a tutte le sue apparizioni è la sua misura: l'uru è piccolo come uno gnomo e spesso accetta anche di colloquiare con i padroni di casa, anche se conserva tutta la sua natura beffarda anche in quei frangenti.

Il secondo è considerato una forza malefica che colpisce, soprattutto, i bambini in tenera età. Quando la madre vede il proprio figlio neonato florido e bello, non toccato dalla peste né da altra malattia, la sua prima preoccupazione è che l'ecenfasciu possa "contaminarlo". Allora posiziona fra le fasce del bambino degli amuleti, delle medagliette o dei nastri benedetti dai sacerdoti della Pacificazione per scongiurare il pericolo.

Lo spettro del malocchio, infine, è considerato fautore delle disgrazie domestiche e lavorative e, secondo la superstizione più comune, è generato dall'agire dissennato di una strega. Per difendersi da questa entità si usa appendere vicino alla porta d'ingresso una piccola scopa di vimini che si dice costringa l'essere a contarne i filamenti. Lo spettro, frustrato dall'onerosa incombenza, secondo il dire comune preferisce allontanarsi dalla casa senza fare danni.

– Sulle streghe

Oltre che considerarle le creatrici dello spettro del malocchio, la superstizione addita le **streghe** come responsabili di molte e variegate iatture. Nonostante quanto possa suggerire il nome col quale sono conosciute fra le genti di Khonia, le streghe non hanno alcun legame con gli Stregoni. Mentre costoro

padroneggiano in sommo grado gli Elementi e fruiscono di tale incommensurato potere per sostenere il Regno ed il Sovrano in qualità di Cancellieri, le streghe, secondo le credenze popolari, sono donne dall'età e la provenienza sociale più varia, all'apparenza del tutto simili a persone comuni, ma che hanno donato sé stesse a sconosciute entità aberranti attraverso un blasfemo **patto**. In cambio dell'eterna fedeltà ed all'ubbidienza alle quali si sono condannate, si dice che le streghe abbiano ottenuto una vita eccezionalmente lunga ed un invecchiamento praticamente impercettibile. Ancora, si dice che esse abbiano acquisito capacità simili a quelle degli alchimisti, ma con particolare predilezione per i veleni, e che, ispirate dai loro immondi patroni, siano in grado di officiare anche i rituali più osceni, fra i quali proprio quello creatore dello spettro del malocchio, che le streghe utilizzano come un'arma per colpire i propri nemici. La credenza popolare vuole che le streghe si autoinfliggano profonde ferite al momento in cui sanciscono il patto, motivo per cui l'individuazione delle **"cicatrici della strega"** spesso rappresenta la prova probante alla quale ricorre l'Inquisizione nella sua battaglia contro questa "piaga".

5.0 : IL POTERE, LA NOBILTÀ E LE STRUTTURE DI GOVERNO

Khonia è una **monarchia assoluta** fondata sulla figura del proprio **Sovrano**. La carica regia, però, non è ereditaria ed alla morte del Re è l'**oligarchia** del Regno, rappresentata dai seggi della **Camera dei Lord**, ad eleggerne il successore. A partecipare alla ristretta élite al comando sono gli esponenti di maggiore spicco dei **Dodici Casati** (le famiglie di coloro che originariamente fondarono il Regno) e quelli delle **Corporazioni**, veri e propri fulcri del potere economico. Nobiltà di sangue, influenza spirituale e controllo della conoscenza e dei traffici commerciali si fondano in un unico e solidissimo asse, generando un governo articolato, ma condizionato da mille labili equilibri.

5.1 : IL SOVRANO

Sin dai tempi in cui i **Cavalieri del Baluardo**, appena fondati, condussero le proprie esigue forze alla liberazione di Khonia dai suoi innumerevoli e brutali occupanti, il **Re** rappresentò la massima autorità della nascente comunità e ne simboleggiò in pieno l'unità e la comunanza di spirito. Esclusa sin dall'inizio l'ipotesi di una monarchia ereditaria, i Baluardi decisero che la successione del Sovrano fosse sempre decisa dalla riunione dei Capifamiglia, istituzionalizzata come **Camera dei Lord**, e che un Casato che avesse espresso l'ultimo regnante non potesse esprimerne anche il successore. I primi quattro Sovrani di Khonia furono tutti eletti a maggioranza assoluta, poi si passò alla maggioranza qualificata dei due terzi : il primo monarca fu Re **William I Gray**, detto **"Fuori le Mura"**, ed il secondo Re **Milton I Lindberg**, detto l' **"Impavido"**. Poi il trono toccò ai primi discendenti dei Fondatori, e così è stato per secoli, sino all'elezione del Sovrano attuale, Re **Duncan I Gray**, detto la **"Bianca Maschera"**.

Nel 165 d.C. Re **William IV Warrender** riformò sensibilmente la Camera dei Lord e, di conseguenza, il sistema d'elezione del Sovrano: divennero membri della Camera, precedentemente composta dai soli dodici Capifamiglia, i capi di alcune fra le istituzioni più importanti ed influenti di Khonia. In tal modo i vertici di quelle che furono chiamate **"Corporazioni"** e che ormai avevano acquistato un peso formidabile nella struttura e nell'economia del Regno, affiancavano i dodici Capifamiglia nell'espressione del voto, fermo restando che il Sovrano non poteva essere scelto se non fra i membri dei Dodici Casati e, tradizionalmente, fra i loro Capifamiglia.

Nel 187 d.C., poi, Re **Aleister I Jilmore** aprì la Camera dei Lord ai sei membri della **Cancelleria** e si arrogò il potere di concedere l'accesso alla stessa, quale massima benemerenzia del Regno, anche a chi l'avesse servito con particolari fedeltà ed abnegazione. Si giunse così all'attuale conformazione della Camera dei Lord, dove per eleggere il Sovrano è ancora richiesta la **maggioranza qualificata**.

L'attuale Sovrano, Re **Duncan I Gray**, è stato eletto nel 366 d.C. e nel mese di Jilmore ultimo scorso ha festeggiato i **100 anni di Regno**, dimostrando una strabiliante longevità, assolutamente fuori dal comune. Distaccatosi già da svariati decenni dal suo Casato di provenienza, i Gray, ed anche dalla Corporazione dove militava, la Chiesa dell'Inizio di cui era Pontefice, il Re, di carattere accentratore e metodico, ha sempre manifestato una estrema attenzione al **bilanciamento dei poteri**, favorendo crescita e sviluppo, ma impedendo sempre a una Famiglia così come ad una Corporazione di prendere un netto sopravvento. Da alcuni lustri si è fatto affiancare nella gestione del Regno dagli **Stregoni**, che gli fungono da

Cancellieri. Ciò è avvenuto dopo che egli stesso ha fatto cadere le imputazioni per blasfemia che gravavano su di essi sin dalla loro prima comparsa sullo scacchiere di Khonia.

Negli ultimi anni Re **Duncan I** sta fronteggiando la piaga della **peste**, che ha fiaccato il suo Regno con violenza devastante, erodendone in modo pressoché irreversibile la struttura politica, economica e sociale. Da sempre fautore dell'espansione oltre le Terze Mura, ormai si dice che il Re consideri una nuova "**Extra Moenia**" come l'unica possibilità di salvezza per tutto il Regno di Khonia.

5.2 : I DODICI CASATI

Sono i **Carvahal**, i **De la Val**, i **Descarte**, i **Draganov**, i **Dumas**, i **Gorgon**, i **Gray**, gli **Hoffenbach**, i **Jilmore**, i **Lindberg**, i **Reinebois** e gli **Warrender**. Durante i tempi bui della "Caduta", quando a Khonia regnavano anarchia e barbarie, fondarono l'**Ordine Militare dei Cavalieri del Baluardo** e riconquistarono quartiere dopo quartiere il nucleo centrale dell'abitato, quello che poi sarebbe stato la Città Interna, riportando finalmente l'ordine e dando inizio al nuovo Regno.

Il Re di Khonia viene eletto dalla Camera dei Lord fra i membri delle dodici famiglie summenzionate e resta in carica fino alla morte. Ad ogni Capofamiglia è riconosciuto il titolo di **duca**, mentre ogni membro del Casato viene apostrofato con l'appellativo di "**lord**" e ha facoltà di insignire individui che considera meritevoli con la dignità di **Cavaliere**, dando loro titolo all'appellativo di "**ser**".

Alcuni fra i **Dodici Casati** hanno dedicato la propria esistenza ed esercitato la propria influenza in favore dello sviluppo e del progresso, ma altri hanno assunto nei secoli una connotazione sempre più conservatrice, arrivando in taluni casi a sostenere la necessità di non contaminare la purezza del proprio sangue attraverso unioni con famiglie non altrettanto antiche e nobili. Si è così sviluppata e diffusa la concezione nota come il "**Sangue dei Primi**", che fa riferimento ad **Immunes** afferenti ai Dodici Casati che, avendo preservato una particolare **purezza di sangue**, possono vantare una superiorità genetica riverberata nella loro stessa composizione elementale. Dal punto di vista scientifico, comunque, tale teoria risulta ancora priva di qualsiasi fondamento.

Ogni Casato ha diritto ad un **seggio**, occupato abitualmente dal Capofamiglia, presso la **Camera dei Lord** e, al momento della riorganizzazione del **calendario**, ha fornito il proprio nome ad uno dei mesi dell'anno. Tutti gli esponenti dei Dodici Casati, inoltre, godono di una **sostanziale immunità** e possono essere **giudicati dal solo Sovrano**.

Col passare del tempo i Casati, oltre ad aver conservato, ed in alcuni casi ampliato, i propri privilegi originari e, dunque, a godere della più alta dignità della società di Khonia, hanno reso ancora più solida la propria egemonia operando dei veri e propri **fenomeni di entrismo** fra i più elevati ranghi delle **Corporazioni del Regno**. Attualmente ai ruoli apicali di molte fra queste figurano proprio prestigiosi esponenti dei Dodici.

5.3 : LE CORPORAZIONI DEL REGNO

Si tratta di tre Chiese (la **Chiesa dell'Inizio**, la **Chiesa della Fine** e la **Chiesa della Continuità**), tre Ordini (l'**Ordine Militare dei Cavalieri del Baluardo**, il **Sacro Ordine dei Cavalieri Ospitalieri** e l'**Arcano Ordine degli Stregoni**) e dieci Gilde (la **Gilda dei Ranger**, la **Gilda dei Medici**, la **Gilda dei Sapienti**, la **Gilda degli Armoreri**, la **Gilda dei Fuochisti e degli Ingegneri**, la **Gilda dei Costruttori**, la **Gilda dei Taumaturghi**, la **Gilda dei Fabbri e dei Coniatori**, la **Gilda degli Alchimisti** e la **Gilda dei Mercanti**).

A tali gruppi la Corona ha riconosciuto il titolo di "**Corporazioni**", garantendo loro una serie rilevantissima di benefici e di privilegi. Fra questi si annoverano senz'altro il diritto in capo ad ognuno di essi ad un **seggio presso la Camera dei Lord** al pari dei Dodici Casati e quello di potersi munire di una propria formazione di armati.

Attualmente il peso delle Corporazioni nella vita del Regno è enorme: esse rappresentano sia dei **potenti interlocutori politici** sia i **veri punti di riferimento dell'economia, del progresso tecnologico e dello studio**. Le connotazioni proprie di ognuna di esse cambiano, però, piuttosto radicalmente a seconda delle tipologie.

5.3.1 : LE CHIESE

Compiti principali delle **Chiese** sono la **cura delle liturgie** ed il **sostegno umano, spirituale e dottrinario al fedele**. Nate in tempi e con modalità diverse, le tre Chiese non si amano fra loro e si compongono ciascuna del culto di quattro Divinità, ognuna delle quali ha propri dogmi, proprie strutture ed un proprio capo, il **Cardinale**. A tenere unite le quattro anime di ciascuna Chiesa è poi un **Pontefice**, figura che ne rappresenta la **massima autorità religiosa** e, abitualmente, anche il volto diplomatico: esso è sempre il Cardinale di uno dei quattro Culti, ma per evitare squilibri interni alla Chiesa **il mandato del Pontefice dura solo due anni** e nessun Culto può esprimere due Pontefici consecutivi. Di solito, al termine del loro mandato, gli alti prelati che assurgono al titolo di Pontefice assumono la dignità di **vescovo** del proprio Culto, ma non sono mancati casi nei quali essi sono tornati a rivestire i panni di Cardinale (ai danni di coloro che erano nel frattempo subentrati) e, quindi, a guidare nuovamente il Culto.

Per la precisione la gerarchia interna di una Chiesa è la seguente:

n. 1 **Pontefice**

n. 4 **Cardinali** (uno per ogni culto)

n. x **Vescovi** (il loro numero dipende dalla struttura dei singoli culti, ma sono almeno 2 per ognuno)

n. x **Presbiteri** (il loro numero dipende solo dalla struttura dei singoli culti)

n. x **Diaconi** (il loro numero dipende solo dalla struttura dei singoli culti)

n. x **Novizi** (il loro numero dipende solo dalla struttura dei singoli culti)

Le Chiese hanno un **peso relevantissimo** nella società di Khonia perché sono considerate portatrici di verità inoppugnabili: i **tre precetti** che caratterizzano ogni culto influenzano la vita dei relativi fedeli quanto e più della legge del Regno. In particolare, poi, da quando alle frange militanti della Chiesa dell'Inizio, note ormai in tutto il Regno come **Inquisizione**, è stata riconosciuta l'autorità di agire contro l'**eresia** e la **blasfemia**.

5.3.2 : GLI ORDINI

Raggruppati assieme in questa categoria figurano tre gruppi dalla storia e la tradizione molto diverse fra loro.

I **Baluardi** sono un ordine di cavalieri dalla **connotazione laica e militare** e, essendo stati costituiti dai dodici Fondatori della città sin dal loro primo incontro, sono stati la prima struttura organizzata di Khonia nel momento in cui, dopo la Caduta, risorgeva dalle sue ceneri. Impegnati come **guardia personale del Re** e come **difensori della Città Interna**, agli occhi di tutti sono ammantati di una formidabile aura di **prestigio**.

Gli **Ospitalieri** sono la più recente fra le Corporazioni: nati come **costola dei Purificatori della Chiesa dell'Inizio**, questi cavalieri dalle **convinzioni religiose** così fervide da sfociare nel più cieco **fanatismo** hanno ricercato una propria autonomia perché ritenevano che la Chiesa stessa agisse con troppo poco rigore. Ottenuto dal Sovrano il pieno riconoscimento, oggi sono il **braccio più duro e violento dell'Inquisizione**.

Quello degli **Stregoni** è un ordine di cui ancora si sa poco: esservi ammessi in qualità di **discepoli** è davvero arduo e non vi sono a riguardo regole codificate. Ciò che si sa è che, in origine, essi si manifestarono come una setta segreta padrona di una possente magia da tutti considerata blasfema. Nel corso del tempo, però, gli Stregoni sono arrivati ad essere accolti nella società di Khonia ed è stata concesso loro prima una dispensa, poi addirittura il riconoscimento per diventare un'autonoma Corporazione. Infine, col passare degli anni, essi hanno assunto nientemeno che il ruolo di **Cancellieri reali**. Una scalata irrefrenabile!

La gerarchia interna degli Ordini è pressappoco la seguente:

n. 1 **Gran Maestro** (vacante per l'Arcano Ordine)

n. 4 **Maestri Vicari** (n.6 per l'Arcano Ordine)

n. x **Maestri Venerabili** (vacanti per l'Arcano Ordine)

n. x **Siniscalchi**

n. x **Iniziati**

n. x **Postulanti**

Individuare una funzione comune ai tre Ordini è arduo, ma senz'altro può dirsi che essi son devoti ad un'attività particolare e per sua natura piuttosto d'élite. Motivo per il quale non risulta affatto agevole accedere alle loro fila.

5.3.3 : LE GILDE

La funzione principale delle **Gilde** è sempre duplice: da una parte esse si occupano di **addestrare** i propri discendenti trasmettendo loro **nozioni specifiche di particolare rilevanza sociale e culturale** e dall'altra esse forniscono tutta una serie di **servizi** strettamente ricollegati al loro precipuo campo d'azione. Di fatto le Gilde partecipano in maniera determinante sia alla vita culturale che a quella economica del Regno.

Nel corso della storia di Khonia la nascita delle Gilde è avvenuta progressivamente e sulla base di circostanze diversissime l'una dall'altra. In alcuni casi le stesse sono da ricollegarsi alle vicende dei Dodici Casati, altre volte esse hanno rappresentato la maggiore **opportunità di mobilità sociale verticale** del Regno, favorendo la crescita e l'arricchimento anche di individui provenienti dalle fasce popolari.

La gerarchia interna di una Gilda è la seguente:

- n. 1 **Arcimaestro** (o **Generale** per la Gilda degli Armoreri e la Gilda dei Ranger)
- n. 4 **Maestri Consoli** (o **Capitani** per la Gilda degli Armoreri e la Gilda dei Ranger)
- n. x **Maestri Rettori** (o **Tenenti** per la Gilda degli Armoreri e la Gilda dei Ranger)
- n. x **Priori** (o **Sergenti** per la Gilda degli Armoreri e la Gilda dei Ranger)
- n. x **Scolari** (o **Caporali** per la Gilda degli Armoreri e la Gilda dei Ranger)
- n. x **Apprendisti** (o **Soldati** per la Gilda degli Armoreri e la Gilda dei Ranger)

L'accesso ad una Gilda dipende molto dai canoni di gestione interni della stessa, ma di certo la **funzione accademica** riconosciuta alle stesse facilita il compito a chi voglia trarne apprendimenti e sia provvisto di adeguata moneta di scambio.

5.4 : LA CANCELLERIA REALE

Si tratta di un organo composto da **sei membri**, tutti afferenti alla **Corporazione prescelta dal Sovrano per coordinare l'azione di Governo**. Rappresenta senz'altro l'apice del potere a cui Chiese, Ordini e Gilde possano aspirare e la sua nomina dipende di solito dalle specifiche competenze della Corporazione e dalle necessità contingenti del Regno. Di fatto, però, sono ormai svariati lustri che tale prestigiosissimo incarico è prerogativa dei sei **Stregoni dell'Arcano Ordine**.

Sia pur di concerto con il Re, la Cancelleria di fatto detiene ed esercita il **massimo potere del Regno**, rivestendo la maggiore autorità di Khonia dopo la Corona. Ai suoi componenti è estesa la stessa **immunità** di cui godono i membri dei Dodici Casati ed inoltre ad ognuno dei sei spetta un posto di diritto nella **Camera dei Lord**.

5.5 : LA CAMERA DEI LORD

Si tratta della **più importante assemblea di Khonia** e ne fanno parte i **Capifamiglia dei Dodici Casati** e tutti i **massimi esponenti delle Corporazioni del Regno**. Ha potere di voto puramente consultivo rispetto alle deliberazioni della Cancelleria (mai rispetto a quelle provenienti direttamente dal Re, che sono immediatamente esecutive), ma esercita di fatto una formidabile influenza politica in quanto figurano fra i suoi membri gli esponenti più potenti e rilevanti della società di Khonia. L'unico settore nel quale si ritiene che la **Camera dei Lord** abbia un potere di voto determinante è quello relativo alle prerogative dei suoi stessi membri, ma nella storia di Khonia non si ha memoria di alcun episodio di contrasto su questo tema tra la volontà del Sovrano e quella della Camera.

Il potere più incisivo di cui dispone è quello, al momento della sua morte, di **eleggere il successore del Sovrano** fra i membri dei Dodici Casati. Una prerogativa un tempo riservata solo ai Capifamiglia, ma che oggi spetta anche ai leader delle Corporazioni e a quant'altri partecipano al consesso, divenendo così un'operazione assai più complessa e ponderata. D'altra parte l'attuale Sovrano, Re **Duncan I Gray**, è stato

benedetto dagli Dei con una vita lunghissima e sempre piena di energie ed è, dunque, da circa un secolo che la Camera non procede ad alcuna elezione.

Oltre a Capifamiglia e leader delle Corporazioni, e naturalmente al Sovrano stesso, hanno diritto ad un seggio in Camera anche i **sei membri della Cancelleria Reale** e coloro che il Re decide di beneficiare con tale onore e privilegio a seguito di uno o più servizi mirabili resi alla Corona ed a Khonia tutta. L'attuale Sovrano, però, sino ad oggi non ha mai esercitato tale prerogativa.

Ogni membro della Camera acquisisce di diritto ed in perpetuo il titolo all'appellativo di **"lord"**.

5.6 : I NOBILI MINORI

Nel corso dei secoli i Sovrani di Khonia hanno sovente ricompensato i servizi dei propri sudditi elevandoli di rango nella società del Regno. Sebbene assai raramente essi li hanno accolti nella Camera dei Lord, svariati sono stati i Re che hanno insignito sudditi particolarmente meritevoli con **titoli nobiliari minori**, senz'altro non paragonabili a quelli dei Dodici Casati, ma comunque tali da permettere loro di accedere alla **cerchia di sudditi più elevata e prestigiosa**.

I due **titoli considerati "minori"** sono quello di **conte** e quello, immediatamente inferiore, di **barone**. Sono ereditari, talvolta prevedono anche un appannaggio e comportano per i Capifamiglia il diritto all'appellativo di **"lord"**.

Pur non potendo essi contare sull'immunità piena propria dei Dodici Casati, a conti e baroni sono dovuti rispetto e considerazione inferiori solo a quelli dovuti ai membri delle famiglie dei Fondatori ed ai capi delle Corporazioni. D'altra parte, però, alcuni fra loro hanno conquistato nel tempo un tale potere d'influenza, solitamente ricollegato ad una floridissima condizione economica, da giocare un ruolo tutto proprio e per nulla irrilevante negli equilibri generali di Khonia.

5.7 : LA DIGNITA' CAVALLERIZIA

Prerogativa di ogni membro dei Dodici Casati è quella di poter insignire semplici sudditi al rango di **cavaliere**. Acquisire tale titolo non comporta mai appannaggio e legittima l'adozione dell'appellativo di **"ser"** prima del nome. Il legame fra il cavaliere ed il nobile che l'ha insignito resta sempre forte ed impegna il primo a fedeltà e devozione nei confronti del secondo, ma nondimeno anche al rispetto nei confronti di qualunque altro aristocratico del Regno. Divenire cavaliere significa mettersi **al servizio della nobiltà e, per suo tramite, del Re stesso**.

Nei riguardi della gente comune, il cavaliere vanta dignità superiore ed è sempre autorizzato ad **amministrare la piccola giustizia**, pur non potendo mai procedere a condanne corporali troppo afflittive. Rispetto alla **Gilda degli Armoreri** e alla **Gilda dei Ranger** il titolo di cavaliere è omologato sul campo a quello di sergente, mentre presso i **Baluardi** non è nemmeno riconosciuto.

Essere insignito del rango di **cavaliere** significa acquisire la **dignità cavallerizia semplice**, detta quella di **"Cavaliere di Khonia"**: solo i Capifamiglia dei Dodici Casati possono istituire ordini cavallereschi particolari ed aprirne le fila ai nuovi insigniti, mentre in nessun caso costoro faranno propria la dignità dei **Cavalieri del Baluardo** e dei **Cavalieri Ospitalieri**, riconosciuti addirittura come autonome corporazioni dal Re. A tali file è possibile accedere solo su nomina del relativo Gran Maestro.

5.8 : LA BORGHESIA DI KHONIA

I **sudditi comuni**, a Khonia, sono formalmente tutti allo stesso livello sociale e non godono di particolari privilegi. E' indubbio, però, che tale borghesia si compone di strati ben dissimili l'uno dall'altro, frutto principalmente della sperequazione economica.

Alcune famiglie borghesi, pur non avendo mai avuto accesso alla nobiltà, esprimono individui di tale abilità e lungimiranza da esser stati in grado di scalare le stesse **Corporazioni del Regno**, sino a raggiungerne in alcuni casi l'apice e sedere tutt'oggi in **Camera dei Lord**. Esempi di rilievo in tal senso sono le **Chiese**, dove la presenza di individui non nobili anche ai livelli più elevati è molto frequente.

D'altra parte, anche senza aver avuto accesso alle fila delle Corporazioni, fino a qualche anno fa non mancavano i borghesi che avevano sviluppato una propria attività economica riscuotendone successo e

soddisfazioni. Prima del **contagio della peste**, anzi, si trattava di una condizione molto comune e che rappresentava il miglior risultato socio-economico del Regno. Poi l'avvento della piaga e la sua devastante diffusione hanno gettato Khonia nella **profonda crisi economica e morale** in cui essa ancora langue e centinaia di botteghe e di opifici hanno visto la chiusura ed il fallimento.

Oggi la **condizione di povertà** impera su buona parte della borghesia, compresi molti di coloro che, in passato, avevano anche fatto fortuna. Nello stesso gruppo sociale le differenze si sono in breve fatte così tangibili ed evidenti da metterne in discussione la stessa classificazione unitaria: con l'eccezione del suo strato più opulento, quello di coloro che a buona ragione figurano nell'élite socio-politica ed economica di Khonia, ad oggi la borghesia del Regno ha un unico obiettivo: **sopravvivere alla decadenza ed al degrado**.

5.9 : ALTRI SODALIZI, GRUPPI E FORMAZIONI DI RILIEVO

- La Banca Gorgon

Una realtà di grandissimo peso nella società di Khonia, pur non rientrando fra le Corporazioni né fra le strutture governative, è senz'altro la **Banca Gorgon**, fondata nel lontano 65 d.C. dall'allora Capofamiglia lord Jalon. Nei secoli, attraverso il credito e gli investimenti, essa si è ingrandita notevolmente, sino a raggiungere le dimensioni attuali, che ne fanno una realtà più ricca e più solida anche di molte Corporazioni. Oggi, con mano ferma ed inflessibile, alla guida della banca c'è lo stesso **lord Aliphas Gorgon**, Duca e Capofamiglia, individuo a detta di molti grigio e silente, ma che per scelta ha deciso di dedicarsi, fra le tante attività commerciali e produttive del Casato, unicamente a quella bancaria. Lo affianca in questo lavoro un Luxan di cui si sa poco, se si esclude il fatto che sia di estrazione borghese e di straordinaria competenza: il suo nome è **Warren Kosworth**, ma tutti lo conoscono come il **"Lord delle Chiavi"** perché è opinione comune che le sue scelte siano in grado di serrare o spalancare i forzieri della banca. Ovviamente Kosworth detesta quel soprannome, che rischia di metterlo in cattiva luce agli occhi di lord Gorgon, ed è sempre attento a non ingenerare contrapposizioni con il suo potentissimo padrone.

- L'Ordine dei Cavalier d'Ingegno

Un altro gruppo l'appartenenza al quale è motivo di vanto e di prestigio per qualsiasi suddito del Regno è l'**Ordine dei Cavalier d'Ingegno**: si tratta di un ordine cavalleresco fondato dal duca **lord Alexander Dumas**, Capofamiglia dell'omonimo Casato, e riservato ai più audaci e validi inventori di Khonia, vincitori del **"Premio Dumas"** nel corso dell'omonima esposizione triennale e da quel momento sostenuti e tutelati nelle loro ricerche dal Casato stesso. Si tratta di un novero di benemeriti, naturalmente, e non proprio di sudditi comuni, ma più volte anch'essi hanno preso parte al programma di mecenatismo proprio del loro Casato protettore, fungendone così anche un po' da strumento.

Attualmente la sede dell'Ordine è la **"Villa degli Inventori"** del Casato Dumas, sita addirittura nell'inviolabile **Città Interna**, ed il **Gran Maestro dell'Ordine** è **Francois de Bordeaux**, vincitore della 5° edizione e creatore della **stampa a caratteri mobili**, una macchina che ha rivoluzionato la cultura di Khonia.

- Il Circolo della Beuta Bianca

Fra le varie **Accademie** sorte spontaneamente dall'incontro di due o più scienziati, una di quelle considerate più promettenti è il **"Circolo della Beuta Bianca"**, una compagine che raccoglie una dozzina di studiosi di estrazione borghese, per buona parte alchimisti, ma con una presenza significativa anche di ingegneri. Considerati fra i giovani più geniali del Regno, essi sono già stati corteggiati sia dalla **Gilda degli Alchimisti** che dai **Dumas**, ma hanno scelto di conservare una propria **autonomia** ed oggi si sono procurati una piccola sede nella Città Esterna per perseguire un proprio programma di esperimenti e ricerche, che di solito, fra l'altro, tengono gelosamente riservato. I più noti esponenti del Circolo sono **Selma Symmon**, dotatissima alchimista e giovane provvista di un fascino sottile, e **Boris Mahler**, un inventore dalla mente eccentrica e visionaria, inesauribile fonte di idee innovative e stravaganti.

- La Compagnia di ventura "Semper Vigili"

Altro sodalizio che gode di una certa notorietà fra la gente di Khonia è la **compagnia di ventura "Semper Vigili"**, improntata su di una tradizione militaresca ed efficientemente strutturata per ruoli e gerarchie. Il suo capitano è il poderoso **Masha Kowalski**, noto come **"Il Senzariposo"**. Efficienti, silenziosi e spietati, i Semper Vigili sono una compagnia di ventura abbastanza famosa già da qualche anno e hanno più volte supportato **Ranger** e **Armoreri** in operazioni di pubblica sicurezza poste in essere nelle Terre di

Frontiera. La rapida capacità d'azione e la notevole abilità di spadaccino del capitano Masha hanno inoltre spinto il gruppo nelle grazie del **Casato Descartes**, il quale ha favorito le collaborazioni tra gli Armoreri e la compagnia e, con questo intervento, ha reso quest'ultima piuttosto famosa e, conseguentemente, oggetto di leggende e dicerie. Diceria fra le quali primeggia senz'altro quella che vede Masha stesso insonne, sempre vigile e costantemente armato di spadone anche quando è riverso in branda. Allo stesso modo, comunque, si dice che anche gli altri Semper Vigili siano costantemente allerta ed in movimento, impegnati ogni momento a costruirsi il gradino successivo della scalata alla fama ed al successo. Per alcuni è speranza di rivalse nei confronti di una vita povera e degradata, per altri semplice mezzo per sfogare le proprie pulsioni violente e vivere contestualmente l'acclamazione della gente comune. Per tutti vale però una regola sola: la volontà del capitano è assoluta ed i suoi uomini lo seguono sempre, ignorando ogni perdita.

- **La Confraternita del Libro**

Peso rilevante sta assumendo in questi anni di degrado e terrore anche la **Confraternita del Libro**. Si tratta di un gruppo di **laici** fedeli al Dio **Trimegistros** e devoti anima e corpo allo **studio** ed alla **conoscenza**. Molti di loro sono sacerdoti, alcuni sono taumaturghi, altri ancora semplici guerrieri, ma tutti hanno in comune, oltre alla **Fede**, lo spirito della loro Confraternita: **tramandare il sapere trascrivendolo e preservandolo dall'oblio**. Il compito dunque dei membri della Confraternita è viaggiare e relazionare per iscritto e poi, una volta rientrati, trasferire tali documenti alla **Cattedrale della Conoscenza**, dove essi restano a disposizione di chiunque voglia consultarli nel nome del Sommo Scriba. Sebbene la loro sede sia presso la Cattedrale stessa, dove vengono ospitati dal Culto del Messaggero, capita anche di trovarli sui campi di battaglia, ma pure lì i membri della Confraternita non si occupano di prendere parte agli scontri, bensì si tengono da parte, **neutrali**, ed annotano le forze in campo, l'evolversi della pugna ed il finale. Il **Priore** della Confraternita del Libro è **Hernan Zontas**, un fedelissimo di Trimegistros che ha studiato da sacerdote presso la Chiesa della Continuità, ma che non ha mai preso i voti. E' considerato un fine erudito, ma contemporaneamente una persona semplice ed alla mano: per i suoi confratelli e le sue consorelle rappresenta un prezioso punto di riferimento, ma talvolta non manca di consultarlo anche la gente comune.

- **L'Opificio London**

Burkley London e i suoi tre figli sono i gestori di uno degli opifici più piccoli eppure più prestigiosi di Khonia. Affiliato da sempre alla **Gilda dei Fuochisti e degli Ingegneri**, Burkley è considerato unanimemente dai suoi colleghi come il miglior fuochista del Regno ed i suoi lavori sovente sono l'orgoglio della sua gilda. Si tratta di un individuo dal pessimo carattere, corpulento e caracollante a seguito di un incidente di lavoro, spesso impegnato in rumorosi borbottii, rivolti sempre e solo a se stesso, ma le sue **armi da fuoco** sono fra le migliori in vendita ed i suoi progetti di sviluppo del settore qualcosa di così affine a dei capolavori da suscitare non pochi appetiti. A Khonia è considerato un vero e proprio genio, e naturalmente tale genialità gli ha reso opulenza ed agiatezza, tutto ciò nonostante le sue origini popolari e l'imperversare del contagio.

La sede dell'opificio è in un edificio della Città Esterna a diretto ridosso delle Prime Mura ed è luogo di pellegrinaggio continuo. Naturalmente non è il vecchio Burkley a gestire il rapporto con i visitatori, bensì suo figlio maggiore **Salomon London**, che è dotato di un carattere molto più votato alla **comunicazione**. Gli altri due rampolli dell'anziano fuochista si sono suddivisi gli altri due impegni principali che la gestione dell'opificio comporta: **Anton London**, il mediano, cura la fucina e tutti i **processi meccanici e tecnologici**, naturalmente conservandone il segreto con tutti, mentre **Sigmund London**, l'ultimogenito, si occupa di **crescita e sperimentazione**. Ovvero della ricerca di materie prime pregiate e particolari, posta in essere sovente attraverso il sovvenzionamento di vere e proprie spedizioni: un piccolo ma agguerrito gruppo di esploratori ed ex-Ranger lavora discretamente, ma a tempo pieno, per i London.

6.0 : LA LEGGE DEL RE

La "**Legge del Re**" è l'insieme delle regole che presiedono alla gestione di Khonia e della sua vita pubblica e privata. Si tratta di un sistema legislativo fondato su **precetti generali** e **massime d'esperienza**, sul quale influisce enormemente l'interpretazione che ne viene fatta da coloro a cui è demandata la funzione di giudice. Su di esso prevale sempre la **volontà del Sovrano**, che può mutare in qualsiasi momento le previsioni di legge anche con effetto retroattivo. Ciò che, invece, si ritiene gli sia precluso è

procedere unilateralmente alla modifica delle prerogative dei Dodici Casati: la Camera dei Lord, potendo vantare per il resto solo un ruolo consultivo, a riguardo rivendica potere di ratifica o di rigetto. La cosa sino ad oggi non è mai stata confutata, ma è anche vero che sino ad oggi nessun Sovrano ha mai proceduto in tal senso senza l'accordo dei Casati: perfino il famigerato decreto "**Numquam Maiestas**", emesso nel 198 d.C. da Re **William V Gray** espressamente a danno del **Casato Jilmore**, fu approvato dalle altre Famiglie nobiliari.

6.1 : STORIA DELLA CODIFICAZIONE

Un primo documento impostato sulla distinzione del giusto dall'ingiusto e compilato al fine di indirizzare la condotta umana risale già al 1° d.C. e coincide con la prima testimonianza scritta rinvenuta dopo il lungo vuoto segnato dalla Caduta. Si tratta della **regola fondativa dell'Ordine Militare dei Cavalieri del Baluardo**, coloro che, poi, si fecero autori della rinascita di Khonia e progenitori del Regno attuale.

Il bisogno di mettere ordine, di stabilire regole ferree in grado di preservare la nascente comunità e le sue strutture, fu dunque sentito prima di ogni altra cosa ed agli stessi Baluardi venne spontaneo metterle per iscritto, strutturando dunque il primo embrione di codice quando la città stessa, così come fu intesa poi, ancora non esisteva.

Successivamente si passò dalla regola dell'Ordine del Baluardo ad un primo embrione di regolamentazione: è l'anno 65 d.C. e Re **William II Gorgon**, per la prima volta, ristrutturò gli aspetti amministrativi ed organizzativi del Regno, assegnando ai Capifamiglia il titolo di "Duca".

Nel 100 d.C. Re **André I De la Val** ordina la redazione del "**Quidvisnomicon**", gran compendio di tutte le conoscenze del Regno, nel quale figurano da subito anche le cognizioni giuridiche, che in tal modo ottengono la loro prima cristallizzazione scritta, ma si deve attendere sino al 159 d.C. perché Re **Luther II Dumas** promulghi la prima codificazione scritta unitaria di quella che egli chiama la "**Legge del Re**", includendo in un'unica struttura sia il **diritto civile** che il **diritto penale** e assoggettando alle stesse regole sia la città di Khonia che le Terre di Frontiera.

L'attuale codificazione risale al 220 d.C. e fu redatta, con il titolo di "**Codex Regis Legis**" ("**Codice della Legge del Re**"), per volontà di Re **Luther III Descartes**. La principale aggiunta apportata ad essa nel corso del tempo risale invece al 318 d.C., quando, per ordine di Re **Mondrian I Carvahal**, a Khonia viene introdotta l'**Inquisizione**.

Sino ad oggi la costruzione e la riforma della Legge è rimasta appannaggio del solo **Sovrano**, che nel procedere in tal senso del supporto della **Cancelleria Reale**. Alla **Camera dei Lord**, espressione congiunta dei **Casati** e delle **Corporazioni**, è demandata una funzione puramente consultiva.

6.2 : GIURISDIZIONE E CONTROLLO DELL'ORDINE PUBBLICO

Lungi dal voler affermare l'eguaglianza fra i sudditi, il "**Codex Regis Legis**" dichiara apertamente che il **Sovrano**, i membri della sua **Cancelleria** e gli esponenti dei **Dodici Casati** godono di **immunità**, essendo il Re intangibile (il Codice stesso è considerato solo ed unicamente un suo strumento) e gli altri soggetti solo al suo giudizio.

Ciò stabilito, la Legge del Re prevede **differenti giurisdizioni** e competenze di controllo dell'ordine pubblico a seconda che ci si trovi nella **Città Interna**, nella **Città Esterna** o nelle **Terre di Frontiera**. Le **Terre Selvagge**, in caso di spedizioni oltre le Terze Mura, sono omologate alle Terre di Frontiera.

Competenti ad esercitare l'attività giurisdizionale nella **Città Interna**, così come a tutelare l'ordine pubblico, sono esclusivamente i **Cavalieri del Baluardo**.

Nella **Città Esterna** e nelle **Terre di Frontiera** la competenza giurisdizionale ricade sulla **Gilda dei Sapienti**, mentre il controllo dell'ordine pubblico nella prima spetta alla **Gilda degli Armoreri** e nelle seconde di regola alla **Gilda dei Ranger**, ma di fatto anche a prefetti appositamente nominati per ambiti territoriali più ristretti e, di solito, afferenti ai **Sapienti** oppure agli **Armoreri**.

Sono infine competenti ovunque all'amministrazione della cosiddetta "**piccola giustizia**" tutti coloro che rivestono la **dignità cavallerizia**, vantando il titolo di "**Cavaliere di Khonia**" oppure di afferente ad ordini cavallereschi specifici.

La “piccola giustizia” non può essere applicata agli esponenti dei **Dodici Casati**, a quelli delle **Corporazione** dalla dignità di Vescovo oppure di Maestro a salire ed a quelli della **nobiltà minore**. Essa riguarda le **principali questioni di diritto civile** e solo le **più elementari questioni di diritto penale**, in nessun caso potendo ricorrere, come sanzione, a pene corporali particolarmente afflittive (di fatto, non oltre le cinque frustate).

Ovviamente il giudizio di chi vanta competenza giurisdizionale generale prevale sempre su quello espresso da chi vanta solo dignità cavallerizia.

6.3 : PRINCIPI GENERALI DELLA LEGGE DEL RE

La Legge del Re, appurate le sue “eccezioni”, è piuttosto rigida e distingue le proprie pene in base alla distinzione in **due categorie**: i “Crimini” ed i “Reati”.

Per “**Crimini**” si intendono tutte quelle **azioni atte a ledere e danneggiare proprietà individuali**: furti, danneggiamenti, rapine, ricatti, ed altre azioni del genere rientrano nei crimini.

Tali violazioni, se **colte in flagrante** dalle autorità, possono essere **amministrate sul posto** qualora sia presente un **individuo provvisto di adeguata competenza giurisdizionale seppur non specificamente preposto**. In caso contrario si procederà all’**imprigionamento preventivo in attesa dell’arrivo del giudice specificamente preposto**.

Qualora, invece, la **flagranza manchi** l’indagine sarà condotta dal funzionario competente al controllo dell’ordine pubblico, ma poi, per il giudizio, sarà sempre necessario attendere il **giudice specificamente preposto**.

Qualora poi l’imputato appartenga alla **nobiltà minore**, egli potrà chiedere, in sostituzione del giudice specificamente preposto, di esser **giudicato da un membro dei Dodici Casati**, se ne troverà uno disponibile a farlo.

La repressione dei crimini in caso di flagranza rientra per buona parte nella “piccola giustizia” e ad essa può dunque ottemperare nella maggior parte dei casi anche un individuo dotato di dignità cavallerizia.

Per “**Reati**”, invece, si intendono tutte quelle azioni portatrici di **danno ed oltraggio alla comunità intera, alla città di Khonia, agli appartenenti ai Dodici Casati ed in ultimo, addirittura al Re ed alla Corona**. D’altra parte l’assidua reiterazione dei crimini viene considerato “**Reato di Criminalità**” e rientra dunque nel novero delle violazioni più gravi. Anche l’**omicidio** rientra nei reati in quanto con la morte di un individuo è possibile danneggiare anche gravemente interi settori della società.

Le **pene previste per i reati** sono di solito molto più **aspre** delle pene inflitte a chi si macchia di crimine, e spesso implicano il **carcere a vita**, i **lavori forzati** e la **condanna a morte**.

Anche in questo caso, qualora l’imputato appartenga alla **nobiltà minore**, egli potrà chiedere, in sostituzione del giudice specificamente preposto, di esser **giudicato da un membro dei Dodici Casati**, anche in questo caso se ne troverà uno disponibile a farlo.

L’osservanza dei dogmi di una divinità non è considerata scusante in caso di comportamento in violazione di legge: le Chiese sono espressamente obbligate a far proprie **interpretazioni dei dogmi in linea con le regole della comunità** così come decise dal Sovrano. Sono un significativo esempio di tale previsione i Dogmi di Huldin, Dio dell’Omicidio, i quali non richiedono ai fedeli di porre in essere delle uccisioni, ma indicano solo quali uccisioni siano in linea con i principi del Dio e quali no. Grazie a tale argomentazione il Culto del Sovrano del Vuoto Silente è sempre riuscito a sfuggire a qualsiasi addebito.

Infine la competenza generale per tutti i comportamenti che prevedano **imputazioni per blasfemia ed eresia**, noti come “**Pratiche proibite**”, ricade esclusivamente **sull’Inquisizione di Khonia**. Per quanto attiene alle **accuse di magia, empietà, necromanzia e profanazione** ogni Inquisitore è sempre dotato di **piena capacità giurisdizionale** e, al fine di procedere alla concreta repressione di tali comportamenti (e non di altri), un Inquisitore è sempre autorizzato ad **assumere il comando del contingente preposto all’ordine pubblico presente sulla scena**.

I comportamenti identificabili come **blasfemia** o come **eresia** non rientrano nel novero né dei reati né, ovviamente, dei crimini e sono soggetti esclusivamente alla **cauta valutazione dell’Inquisitore**.

7.0 : L'ECONOMIA DI KHONIA

L'economia di Khonia è stata oggetto di oscillazioni praticamente costanti, essendosi intervallati fra loro nel corso di tutta la storia del Regno **periodi di florido sviluppo** e **periodi di drammatica crisi e decadenza**.

Sicuramente il primo grande impatto alla nascita della ricchezza e, di conseguenza, della grandezza del Regno l'ha dato la **"Prima Extra Moenia"**, la spedizione, cioè, che per prima ha permesso alla gente di Khonia di attraversare le Seconde Mura e, finalmente al sicuro dagli antichi pericoli rappresentati dalla Natura ostile, di scoprire e sfruttare le **principali fonti di materie prime**. L'evoluzione di Khonia non sarebbe mai stata così travolgente se il Regno non avesse avuto a disposizione le **miniere dei Monti Aridi e dei Monti Incantati**, le **cave a cielo aperto** dell'entroterra ed i **letti dei fiumi ricchi d'oro e di pietre pregiate**.

Legno, pietra, carbone e sabbia sono le risorse più comuni a Khonia, affiancate da cotone, creta e tintura, ma nei momenti più floridi non mancavano in città e nei villaggi le forniture di marmo, ferro e sale e le lavorazioni di carta e pellami. Pietre e metalli preziosi, sovente essenziali anche per le lavorazioni alchemiche, facevano il resto della **ricchezza estrattiva** del Regno.

Floride erano anche l'**agricoltura** e le **attività ittiche** e relevantissimi, in alcune zone da pascolo, gli **allevamenti**.

Formidabile, poi, si presentava la **prima produzione industriale degli opifici**, i quali, mettendo a frutto la lavorazione delle materie prime ed operando sulla base dei brevetti e delle progettazioni più ingegnose, rendevano possibili la creazione e la diffusione di congegni dalle forme mirabolanti e dalla sorprendente utilità, dirette manifestazioni della modernità e del progresso.

Nei momenti di crisi il crollo economico si faceva rapido e spietato: l'esaurimento delle miniere, in un territorio tutto sommato non troppo esteso e comunque limitato, rappresentava un pericolo devastante in grado di paralizzare qualsivoglia filiera produttiva. Stessa cosa per le carestie ed i lunghi periodi di tempesta, in grado di distruggere le piantagioni ed affondare le navi da pesca.

La **sovrapopolazione** era, e tutt'oggi è, la vera piaga di Khonia: frutto dei momenti di crescita e sviluppo rappresentava poi, subito dopo, il motivo principale della decadenza di quel **sistema chiuso e fragile** rappresentato da un regno solitario sorto in mezzo al nulla.

E se la sovrappopolazione è la figlia del benessere che diffonde povertà e rovina, le devastanti **epidemie di colera e di peste** in tale povertà ed in tale rovina trovano il proprio humus più generoso. E, spietate, falcidiano nei numeri la popolazione e la riportano a quel livello di povertà che è pronto ad affrontare una nuova fase di crescita e di sviluppo. Il tutto in un circolo forzato che, senza la sospirata espansione oltre le Terze Mura, non lascia spazio né a soluzioni altre né a speranze.

Negli ultimi anni, convenzionalmente definiti gli **"Anni del Dolore"**, la **peste** ha colpito con tale violenza e persistenza la società di Khonia a tutti i suoi livelli, in molti casi lambendo anche l'impenetrabile Città Interna, da non solo abbattere parte della sovrappopolazione, ma anche svuotare interi settori produttivi da tutti i propri lavoratori. Innescando così una dinamica ancora più devastante per il Regno, che non solo si ritrova oggetto di una piaga inarrestabile che falcidia ed abbrutisce, ma anche sprovvisto delle risorse umane necessarie a provare ogni sorta di reazione.

Se a ciò si aggiunge, con malaugurato tempismo, l'**esaurimento delle miniere più ricche e generose** del Regno e la decimazione dei minatori anche in quelle ancora attive e la **generalizzata perdita di competenza e di esperienza** che accompagna, inevitabile, un'epidemia così virulenta, il quadro della decadenza economica del Regno, oltre che politica e morale, si presenta intero ed in tutta la sua disperata gravità.

Il quadro innanzi al quale si ritrova chiunque viva l'**anno 467 dopo la Caduta**, quello in cui Re **Duncan I** decide di indire la sua nuova campagna di conquista delle Terre Selvagge: l' **"Undicesima Extra Moenia"**.