



# LA BAIÀ DI MARSEL

## **Gli ultimi giorni di Marsel**

Ormai non posso più salpare come un tempo dai porti delle grandi città dell'Inem e tornare a Casa. Il mare è popolato da mostri enormi e da piante che avvinghiano gli scafi delle navi.

E così i pochi superstiti si ritrovano a bere e ricordare i saccheggi, il mare, le navi. Un tempo eravamo pirati, temuti e rispettati, corteggiati da Lord e imperatori per i nostri servigi o la nostra clemenza.

Quando feci ritorno a Marsel, la mia patria, mi aspettavo di trovare ancora lì la nostra città di legna affacciata sul mare con tutti i suoi moli e i suoi pontili. Sognavo le navi ormeggiate e il riverbero della sabbia che come una mezza luna adagiava tutta la foresta sulla baia.

Ma con mio rammarico quando giunsi via terra a Marsel vidi ciò che non avrei mai voluto vedere. La città era un ammasso di legna così confuso che sembrava legna accatastata per un grande fuoco. Le banchine ormai sommerse erano state catturate dalle avidi piante marine mentre alberi delle navi spuntavano dall'acqua come silenziose tombe.

La città libera di Marsel, covo dei pirati per secoli, era ormai un luogo tetro e spettrale, le cui acque riflettevano le sagome di bestie marine inimmaginabili.

La foresta era mutata e grossi insetti fuoriuscivano minacciosi dalle sue profondità.

Non mi avvicinai. Rimasi in contemplazione di quello spettacolo ammutonito conscio che forse non avrei più navigato. Cos'era un pirata senza la sua nave, senza la sua ciurma, senza un lurido covo in cui rifugiarsi per ridere e bere?

Le sue genti avrebbero vagabondato per Artel nella speranza un giorno di tornare in mare. Mi sedetti in quell'altura rocciosa ad assaporare il vento caldo del mare per l'ultima volta prima di andare a cercare altri superstiti nel cuore di Artel.

Marsel è una piccola Baia incastrata tra le montagne, nell'estremo occidente della Valle del Mare. Esistono tre strade per raggiungere la baia: via mare, percorrendo le coste rocciose dei Monti Verdi e attraverso le montagne. Marsel è la baia, Marsel è la spiaggia, Marsel era la città e un tempo pulsava come un'unica realtà.

La prima nave che arrivò ad Artel era la "Sacrificio" e giunse nelle coste sabbiose della baia. L'equipaggio, consci di aver visto delle piccole imbarcazioni e qualche villaggio lungo la costa, iniziò presto a razzare la Valle del Mare.

La Sacrificio era una nave di impareggiabile valore rispetto a quelle in possesso dell'Inem e per un secolo la lotta fu impari e Marsel prosperò.

Le razzie permisero ai pirati di accumulare ricchezze, cibo e donne, di avere figli e di ingrandire il covo fino a farlo diventare una grande città che come un polipo sommerse la spiaggia con le sue banchine di legna.

La città di Marsel era priva di qualsiasi coerenza costruttiva e le case si addensavano in piccoli agglomerati talvolta di pietra altre volte di stoffa e legna: Il porto brulicava di vita grazie ai numerosi bordelli e le chiassose taverne. Tra queste la fama della "Vento Allegro" richiama avventori e mercanti anche dalle altre terre per la qualità e la varietà delle sue donne. A Marsel regnava un irascibile concilio di sette pirati Pirati che prendeva a loro

# LA BAIÀ DI MARSEL

*volta ordini indirettamente dalla Gilda Maledetta, una potente casta di sacerdoti stregoni votati a Yrcol. Ma l'unica verità è che a Marsel regnava l'anarchia.*

*L'economia si reggeva grazie alle razzie che erano la principale fonte di sostentamento per le genti della Baia. Frutti esotici che crescevano nelle loro foreste, alcolici e la polvere da sparo erano le merci di scambio più redditizie.*

*Negli ultimi decenni l'Inem, forte di due grande città portuali e di flotte sempre più competitive, aveva messo Marsel alle strette impedendo alle navi marselite di far sbarcare gli equipaggi nella Valle del Mare. Molti capitani, a prescindere dal volere del consiglio dei sette capitani stavano firmando delle lettere di corsa regolari per mercanteggiare con l'Inem e i loro Lord.*

*Moltissime decapitazioni rattristarono il gioioso clima di Marsel negli ultimi anni a causa di tradimenti e codardia.*

*La Gilda Maledetta, sconcertata da tanta codardia, decise di lasciare la baia per recarsi nell'isola dimenticata, luogo in cui, secondo le leggende, si nascondeva lo spirito del capitano Marsel. In questo luogo sacro la Gilda era convinta di riuscire a risvegliare i sette Dei dell'Abisso. Che sia stato per mano loro o sia stato un evolversi naturale delle cose nessuno lo sa ma da allora i mari sono popolati da creature enormi e abnormi, l'acqua è torbida e scura, e Marsel è stata sommersa dalla alghe. Le navi trascinate a picco da enormi tentacoli offrono uno spettacolo tetto, come se la baia fosse ora un'antica foresta morta. Le poche navi e gli equipaggi superstiti vagano per le acque grazie a grandi lanterne di bronzo su cui bruciano oli agli estratti dei Fiori di Armia, unica luce capace di dissipare le orrende tenebre in cui sono precipitate le acque dell'Unico Mare.*

## **La Gilda Maledetta**

La Gilda Maledetta sono dei potenti stregoni il cui potere deriva unicamente dal loro sangue nero, maledetto dalla divinità Yrcol. Le origini di questa maledizione è da ricercare due secoli fa, quando Marsel donò la sua vita per salvare il suo equipaggio. Alcuni membri della ciurma che erano con lui riscontrarono presto questo dono che, come vedremo, si rivelò essere una maledizione.

L'uso dei riti di sangue infatti, inteso come scambio del proprio sangue per ottenere qualcosa uccide lentamente l'utilizzatore.

Inizialmente i maledetti restano individui apparentemente normali, poi le vene scure affiorano in superficie, nelle tempie, nelle braccia fino a tessere come dei rami nella pelle l'utilizzatore del patto. Per questa ragione e i poteri subdoli confidati dal Dio sono spesso chiamati Gli Untori.

Preso coscienza di questo grande potere, gli Untori si riunirono in una Gilda per tutelarsi e imporsi con la forza sugli altri uomini. Di fatto sono la più grande potenza politica di Marsel. Il dono del loro sangue gli ha spinti ad addentrarsi nelle sperimentazioni più assurde e blasfeme al fine di ottenere un potere sempre più grande. Gli untori dal sangue nero sono a tutti gli effetti dei prescelti di Yrcol.

La gilda custodisce segreti preziosi e recentemente, sdegnata dagli accordi che molti pirati stanno stringendo con l'Inem, ha deciso di risvegliare lo spirito di Marsel e richiamare gli Dei del Mare. Pare che numerose navi abbiano già iniziato a veleggiare verso l'isola dimenticata, luogo in cui Marsel è rinato sotto forma di divinità.

# LA BAIÀ DI MARSEL

Le più antiche famiglie di Sacerdoti di Marsel erano quelle dei Damkoler e dei Reisentel presenti con diversi ceppi, tutti imparentati tra loro per mantenere il "sangue nero" il più puro possibile.

## **Personalità di rilievo e credenze**

A Marsel esistevano sette flotte. Il sette era ed è ancora oggi un numero sacro in quanto richiama le sette divinità del mare. I sette comandanti che controllavano le flotte si sedevano spesso ad un concilio per decidere il futuro di Marsel. Ogni flotta era composta da numerose navi, solitamente due o più. I sette pirati di cui ancora si raccontano le gesta sono: la giovane Mies, Gabasco, Timothy Switch, Dennis, Lisandro Lobo Martinez, Cruel Stone detto il maniero e Roger Senza Mano.

Mies è stata la prima donna a sedere al tavolo dei sette e non godette della simpatia di tutti i capitani nel suo breve periodo di gloria. La sua carica le è stata concessa grazie ad un'impresa affidata dopo la morte del precedente capitano Rafael L'elegante. Pare che Rafael abbia infatti dato la vita per far sì che la mappa che conduceva all'artefatto noto con il nome di Cuore della Terra Cadesse nelle mani di Lord Arnor. Grazie al suo sacrificio gli uomini dell'Inem hanno potuto avvalersi dell'oggetto di natura elfica e difendersi dalle nebbie nere. In molti però sostengono che Rafael sia stato ucciso proprio perché non voleva cedere la mappa.