



NATIVI DI ARTEL

Nessuno parlava.

In una notte dove solo il crepitio delle fiamme avrebbe dovuto risuonare, nemmeno un membro del clan riusciva a prendere sonno.

Il fuoco e le tenebre giocavano sul volto di Sashka deformando il suo cruccio preoccupato in un'orrida maschera: le grida che si udivano, sebbene ciascuno dei presenti cercasse di ignorarle, erano quelle della sua regina.

Continuava a camminare in larghi cerchi attorno al fuoco posto poco lontano dalla sua tenda senza sosta, senza pace.

Non si curava di apparire spaventato davanti agli sguardi delle sue genti, perché nemmeno in battaglia aveva mai provato un simile terrore. <<Basta!>> gridò poco prima di scostare i lembi della stoffa e precipitarsi dentro la stanza.

L'odore di sudore e sangue lo stordirono dandogli le vertigini. Le levatrici lo osservarono, seccate dalla sua presenza, ma non gli fecero cenno di allontanarsi, perse nelle carni straziate della donna che cercavano di aiutare.

Tre fagotti, posti delicatamente su un giaciglio accanto alla madre, contenevano la sua prole. Figli di re.

Si avvicinò ad essi in un misto tra repulsione e riverenza. Mostriciattoli dalla pelle grinzosa, arrossati dallo sforzo di far sentire i loro primi vagiti reclamando il caldo conforto dell'utero materno, ma al tempo stesso meraviglie della natura.

Un ultimo grido lo fece voltare di scatto verso la moglie, ma fu il silenzio che ne seguì ad agghiacciarlo.

Le gambe gli cedettero, facendolo crollare in ginocchio, come un supplente all'altare di un Dio. Una delle levatrici prese l'ultimo dei suoi figli e recise il cordone ombelicale che ancora lo legava a quella madre che aveva ucciso.

Sashka quasi non si accorse quando il neonato venne deposto tra le sue braccia, perso nella contemplazione di colei che era stata sua regina, sua amante, sua amica e consigliera; né si accorse delle lacrime che scendevano copiose dai suoi occhi sbarrati, incapaci di distogliersi dal volto di lei.

Il tocco di una delle due donne lo fece trasalire. <<Mio signore, dovete dare l'annuncio al popolo, i vostri figli, tre maschi ed una femmina, sono vivi ed in salute. Lasciate che li amino quanto amavano Lidjie>>

L'uomo si alzò.

Guardò il piccolo viso del figlio e gemette. Lo strinse con forza e corse fuori dalla tenda. Gli uomini e le donne del clan lo guardarono sbigottiti ma lui continuò a correre. Nella sua testa rimbombavano il pulsare veloce del cuore ed i ricordi di sprazzi della sua vita con Lidjie; nelle sue mani, saldo, il piccolo.

La foresta degli spiriti stormiva leggera quando arrivò al Grande Lago, sebbene il vento soffiasse insistente sulla sua pelle facendolo rabbrivire.

I suoi piedi affondarono sino alle caviglie nel limo del lago; l'acqua gelida gli morse le carni ma ignorò quel fastidio e si chinò a raccogliere una manciata della terra fangosa e, tenendo il pargolo con una mano, gliene cosparsa il volto.

NATIVI DI ARTEL

Lo posò vicino a sé sulla riva con delicatezza e si inginocchiò accanto a lui. Il pugnale stridette minaccioso nello sguainarlo.

<<Spiriti: reclamo la vostra attenzione!>> urlò Sashka aprendo le braccia verso la notte stellata. <<Come ladri malevoli mi avete impoverito ma non richiederò ciò che avete trafugato. Avete barattato una vita per un'altra vita. Io vi vincolo con un ulteriore scambio! Quando l'aria raccoglierà il mio ultimo respiro ed il fuoco della mia rabbia mi renderà cenere, mi fonderò con la terra che concimerò col mio sangue, allora voi spiriti vi legherete a questo figlio che mai conoscerà madre e padre, diventando voi le sue guide.>>

Con una mossa fulminea il pugnale fendette la carne molle del collo del re che rimase un lungo minuto in ginocchio, mentre il sangue e la vita scorrevano fuori dalla ferita, per poi accasciarsi al suolo vicino al bambino.

I druidi raccolsero i frutti dell'amore tra Sashka e Lidjie per crescerli secondo le tradizioni del clan, e delle peculiarità di ciascuno di essi.

Non fu difficile cogliere le differenze tra l'ultimo nato, Caradoc, e gli altri gemelli; sebbene così simili nell'aspetto differivano per capacità intellettive, forza, volontà e coraggio, sempre a scapito di coloro che avevano emesso per primi i loro vagiti.

Crescendo anche Melor, Cerdwin e Drostan ne ebbero consapevolezza, iniziando a covare verso Caradoc un rancore profondo.

Fu così che il bambino bagnato dal sangue paterno ed infuso degli spiriti crebbe forte, con poteri che poco alla volta manipolava con maggior coscienza, ma anche emarginato dai suoi stessi fratelli, percependo i loro sentimenti e la loro ostilità.

Lo stesso clan si accorse delle doti del giovane, ed alcuni iniziarono a venerarlo come un emissario degli spiriti iniziando a chiamarlo "Prescelto".

I tre fratelli scatenarono la loro ira e con il clan diviso mossero guerra a Caradoc.

Si protrassero lotte sanguinarie ed i fratelli, sconfitti, furono costretti a fuggire dalla loro valle originaria. Le leggende vogliono che da questi quattro ceppi si svilupparono le popolazioni che attualmente abitano diverse zone di Artel: i figli del gelo, i figli dei monti verdi e le figlie del fato.

Ma l'unica realtà è che Caradoc divenne un saggio capoclan, e che procreò un altissimo numero di figli durante la sua lunga vita; amava la compagnia di ciascuno di essi, amareggiato forse dalla perdita dei suoi genitori, ma capì l'importanza del gesto estremo del padre quando si vide costretto a compiere una simile scelta.

Le nebbie si presentarono ammorbando l'aria delle Valli e vomitando in essa abomini di ogni natura; iniziarono a diffondersi ed a minacciare, con il loro avvento, la tranquillità delle genti di quelle terre fertili.

Caradoc si preparava a compiere lo stesso gesto estremo, che prima di lui il padre aveva portato a termine, legando per sempre gli spiriti al neonato: avrebbe sacrificato la sua vita per infondere il potere degli spiriti nell'unico luogo capace di bloccare l'avanzata delle nebbie.

Eleonora Guggeri

NATIVI DI ARTEL

Le Origini dei Nativi di Artel

I Nativi dimorano ad Artel da diversi secoli prima dell'avvento delle Nebbie Nere ed erano un unico grande popolo che dimorava nella foresta orientale, foresta che un tempo copriva quasi tutta l'aria orientale della Valle del Mare.

Le tracce della loro cultura sono ancora oggi visibili in tutta la Valle del Mare grazie ai loro monumenti di pietra. Il loro ultimo Re fu Sashka.

Sashka aveva superato da pochi giorni il suo trentesimo anno di età e sua moglie finalmente stava per dare alla luce suo figlio: l'erede che tutta la sua gente stava attendendo.

Lidjie, la regina, morì di parto donando la vita però a quattro figli, quattro eredi, quattro Re. Il padre, accecato dalla disperazione per la perdita dell'amata attribuì all'ultimo dei nascituri la colpa. Tenendo questo figlio tra le braccia si uccise sacrificando la sua vita agli spiriti della foresta affinché proteggessero la sua prole. Il suo gesto suggellò un'alleanza con gli spiriti che non solo proteggerà il bambino ma anche le generazioni future.

I quattro Re vennero cresciuti dai Druidi, una casta di sacerdoti ed eremiti, che, a causa dell'assenza di una Re acquisirono grande potere tra i clan causandone in un certo modo la disgregazione.

Caradoc era il prescelto, l'erede baciato dal potere degli spiriti, l'unico capace di richiamarli a sé e domarli. I clan iniziarono una guerra interna che divise i quattro Re e il popolo di Artel. Molti sostengono che se i Nativi fossero rimasti uniti avrebbero potuto impedire all'Inem di impadronirsi della Valle del Mare.

FIGLI DEGLI SPIRITI

La vittoria di Caradoc spinse i fratelli ad abbandonare la foresta. Da quel momento in poi regnò con grande determinazione grazie al favore degli spiriti e si circondò di moltissimi figli che ereditarono parte dei suoi poteri. I Druidi iniziarono ad interessarsi ai piccoli nati istruendoli personalmente. In breve tempo i figli di Caradoc vennero chiamati i prescelti perché il loro sangue, come quello del padre, era in grado di domare la forza degli spiriti elementali.

Grazie alla forza dell'acqua, del fuoco, della terra e dell'aria, i figli degli spiriti prosperarono fino ai tragici eventi di duecento anni fa.

La foresta orientale in cui ancora oggi dimorano è la zona di Artel maggiormente esposta agli attacchi delle nebbie in quanto a ridosso con il punto più vulnerabile: il passo delle ceneri. I figli degli spiriti vestono con pelli e cuoio, amano la pelliccia e la pietra. Usano spade corte di metallo, lance ed archi e frecce in battaglia. Non usano protezioni di metallo costruendo con la legna i loro scudi e i loro schinieri.

Per ottenere il favore degli spiriti tendono costantemente a dipingersi il corpo con tinture vegetali di colore verde, blu o marrone.

Vivono in piccoli clan in case di legna, fango e pietra dalle pareti basse e gli ambi soffitti di frasche e paglia. Ogni villaggio è autonomo. Il clan più famoso è quello degli Enkal seguito da quello dei Sar, i costruttori della prima stele.

I rapporti con l'Inem

NATIVI DI ARTEL

Quando la gente dell'Inem invase la Valle del Mare i figli degli spiriti rimasero chiusi nella loro foresta nella speranza di evitare un eventuale conflitto.

Il ricordo della guerra dei quattro Re era ancora viva nei ricordi della gente e preferivano continuare a godersi la pace. L'Inem però, si espanse velocemente arrivando fino alla foresta orientale. Il contatto tra i due popoli fu meno aspro del previsto.

Il Passo delle Ceneri era un punto vulnerabile di Artel ed entrambi i popoli avevano la consapevolezza che presto le Nebbie avrebbero potuto avanzare.

Erano già trascorsi cinquanta anni dall'avvento delle Nebbie Nere e gli uomini non volevano perdere le terre e la pace che avevano ritrovato.

Un clan dei figli degli spiriti, quello degli Enkal, si aprì all'Inem dando vita a un florido crocevia: la cittadina di Trisenkal. Da questa cittadina partirono intensi scambi commerciali, soprattutto legna, carbone e altri metalli.

Per difendere la valle del mare Inem e figli degli Spiriti si unirono nella costruzione di una grande fortezza: Tarnal.

Ma l'avanzata delle Nebbie si faceva pressante e le prime orde di bestie iniziarono ad invadere le foreste orientali e la penisola di Edho. I Druidi e Sashka presero un'importante decisione: costruire delle steli sacre capaci di respingere le nebbie e dare tempo agli uomini di costruire la fortezza. La prima stele fu costruita e trasportata con l'aiuto degli spiriti due giorni a sud oltre il passo delle ceneri. Le Nebbie dovettero retrocedere.

Ma la follia degli uomini li spinse a dissacrarla e le nebbie riuscirono così ugualmente a passare. Ora, i figli degli spiriti sono nuovamente alleati con l'Inem e altri popoli per la difesa del passo delle ceneri.

Il rapporto con gli Elfi

Tra le popolazioni di Artel, i figli degli spiriti sono quelli che hanno avuto maggiori contatti con gli elfi. Gli stessi poteri druidici vengono spesso collegati ad influenze e conoscenze di origine elfica. anche le prime steli sacre furono in qualche modo costruite con l'aiuto e la saggezza degli elfi e non mancano infatti leggende e storie d'amore tra la cultura dei figli degli spiriti.

Oggi il posto in cui è maggiormente possibile imbattersi in elfi è proprio la foresta orientale. Viaggiano spesso soli e si vocifera che abbiano numerosi amici pronti ad ospitarli e a nasconderli.

I Druidi e le steli sacre

Tra i clan dei figli degli spiriti dimorano delle figure mistiche che cercano nella natura e nella terra stessa la loro origine. Sono grandi pensatori e vivono in solitudine contemplando la vita e guidando il loro popolo. I Druidi fanno uso di una magia istintiva e primordiale che gli ha portati ad occupare un ruolo di grande prestigio all'interno dei clan, imponendosi come guide. Molti di loro sono in grado di parlare con gli animali e le piante, di guardare il futuro di curare malattie e ferite incurabili.

Nonostante le loro abitazioni nei villaggi spesso si isolano per lunghi periodi nella foresta, albergando in luoghi sacri.

Le loro origini sono legate ai primi contatti tra gli elfi e gli umani. Un nativo di nome Tranarax, trovò l'amore in un elfa che decise di restare nella foresta orientale con lui. I Due restarono isolati dai clan, nelle profondità della foresta dove ebbero dei figli e vissero felicemente. I figli di Tranarax crescendo si allontanarono dai genitori ma non riuscirono

NATIVI DI ARTEL

mai a dimenticare la solitudine della foresta e forse, complice il sangue elfico nelle vene, una sensibilità profonda verso la natura e la necessità di contemplarne l'essenza.

I druidi non hanno mai una compagna o un compagno. Sono soliti compiere favori verso uomini e donne per poi richiedere in cambio proprio il loro prossimo nascituro. Difficilmente un druido crescerà più di un bambino nel corso della sua esistenza.

Esistono molti luoghi sacri per i Druidi. Il decadente circolo sacro dei quattro re, le steli sacre, la stele degli spiriti e gli antichi alberi della foresta. Alcuni Druidi migrano anche fino ai Monti Verdi, nel lago sacro chiamato Sotlar.

FIGLI DEL GELO

Fu il fratello maggiore Melor, sconfitto da Caradoc, a condurre nella Valle Centrale gli uomini che gli erano rimasti fedeli. Le aride distese di roccia della Valle li spinsero fino ad alcune montagne gelide dove i ghiacciai abbondavano e l'acqua non mancava. A causa del territorio ostile sono sempre stati costretti a combattere contro i lunghi e rigidi inverni. I figli di Melor alla sua morte divisero la tribù anziché convivere o combattersi disperdendosi nella piana e nelle montagne. Nacquero così numerose tribù nomadi guidate da un capo chiamato dalla sue genti Khan. Grazie a grandi tende di pelle, ossa e pelliccia potevano velocemente spostare i loro accampamenti quando la selvaggina o l'acqua iniziavano a scarseggiare. Dopo oltre due secoli è difficile dire con precisione quante siano le tribù che si muovono nel sud della Valle Centrale e nei monti del gelo. I figli del gelo si identificano con le montagne, il freddo e la forza. Il nome delle loro tribù tende ad associarsi spesso nel nome di un animale che riesce a dominare queste forze naturali come i lupi, gli orsi o le aquile.

I guerrieri e le famiglie esiliate costrette ad affrontare da sole le ostilità dell'inverno sono chiamati "erranti".

I Figli del Gelo sono un popolo schivo, iroso e freddo, e parrebbe guidato da un istinto quasi animale. Sono astuti cacciatori abituati a lottare con tutte le loro forze. I figli del gelo lottano per tutta la vita contro le loro terre inospitali. Sono guerrieri temprati e hanno una resistenza fuori dal comune. I fabbri sono un bene prezioso e sono considerate delle figure sacre all'interno di una tribù perché sono gli unici che possono armare i guerrieri. I figli del gelo amano combattere sia a piedi sia cavallo, sono ottimi arcieri e strateghi mossi dall'istinto del cacciatore. In assenza di fabbri utilizzano armature di cuoio, protezioni di pelle e pelliccia, archi d'osso e legna. Un fabbro è in grado di fornire loro armi in metallo, armature di maglia, giacche di scaglie ed elmi. Un guerriero del gelo non disdegna nessun armamento pesante, dalle lance, agli scudi di legna alle asce.

Le donne si occupano principalmente della vita familiare all'interno della tende che chiamano gher. Qui si occupano di acconciare le pelli, tessere la lana, preparare la cacciagione, mungere il bestiame ed accudire i figli. I figli del gelo indossano casacche e pantaloni di lana. Amano coprirsi con capi di pelle e pelliccia. Gli ornamenti che indossano sono principalmente in cuoio, osso, pietra e legna. I monili in metallo sono insoliti.

Anche se non conoscono la scrittura o la pittura hanno un grande rispetto per i cantastorie che loro chiamano Skald, i poeti guerrieri. Le gesta delle tribù vengono quindi tramandate oralmente sotto forma di ballate e racconti.

NATIVI DI ARTEL

Essendo un popolo prevalentemente errante, i figli del gelo, non hanno una grande considerazione del conio e preferiscono il baratto. Quando mercanteggiano con gli altri popoli cercano principalmente viveri, liquori, armi o strumenti utili che non sono in grado di costruire. In cambio offrono pellicce, pelli e artigianato.

Come tutti i Nativi credono negli spiriti ma il fatto di essere stati abbandonati dai loro protettori gli ha spinti a cercare nuove strade. I figli del gelo vedono gli elementi protettori dei loro avi come dei semplici strumenti nelle mani degli Dei. Dall'alto delle loro montagne, in quelle vette irraggiungibili per gli uomini il Dio della forza e la sua compagna guardano il loro popolo rafforzarsi e sopravvivere ai venti gelidi. I figli del Gelo pregano Mur e Mia della religione madre e credono che Armia sia una divinità debole e inadeguata a far fronte alle difficoltà della vita e al brutto momento in cui versano le terre degli uomini.

Gli individui che hanno a che fare con gli spiriti all'interno delle tribù sono detti sciamani. Conoscono le erbe, la scienza e l'astrologia. Fanno uso di droghe per entrare in trance (entrare nel mondo degli spiriti) e avere informazioni sul futuro. Platealmente utilizzano ossa, pietre e le interiora degli animali per benedire i guerrieri ed indicare la giusta via. Il potere degli sciamani all'interno di una tribù è grande perché l'occulto spaventa i guerrieri, soprattutto quelli poco istruiti.

FIGLI DEI MONTI VERDI

Drostan migrò fino ai Monti Verdi con il permesso del fratello in quanto fu l'unico dei fratelli che dimostrò di aver capito i propri sbagli. Con le poche famiglie rimaste fedeli partì e si insediò nelle vallate a ridosso del mare. Sotlar fu il primo insediamento di Drostan. Qui, nella piccola foresta adiacente al villaggio trovarono un meraviglioso posto che chiamarono "il lago sacro". La terra era buona, la foresta ricca di cacciagione, il clima era caldo e la sua gente crebbe velocemente raddoppiandosi in una sola generazione. Costruirono numerosi villaggi e si divisero in clan, ognuno governato da un uomo valoroso scelto da Drostan. Ogni anno il consiglio dei clan si riuniva a Sotlar, attorno al lago sacro, per prendere importanti decisioni.

Con l'avvento delle genti dell'Inem, Sotlar ebbe i primi contatti con l'esterno. Le loro discendenze di guerrieri erano dichiarate e Drostan aveva sempre avuto una forte sete di rivincita nei confronti dei suoi uomini.

Lui voleva opporsi, nonostante l'età non più giovanissima all'Inem e alle sue mire di corruzione, ma furono i suoi stessi uomini, stanchi di combattere a tradirlo, sul campo di battaglia. Moltissimi capiclan ritirarono le proprie truppe lasciando Drostan e pochi altri a combattere quella che viene ricordata come "La battaglia di Sotlar". Drostan morì sul campo senza ritirarsi e con lui molti altri Nativi che provenivano dalle foreste orientali.

Da questo momento in poi i Figli dei Monti Verdi vissero serenamente sotto il controllo dell'Inem, mantenendo in parte la loro cultura.

Sotlar ha mantenuto il suo valore affettivo e simbolico anche se ormai nessuno dei capi clan si reca più al lago sacro. L'Inem fece costruire un castello di pietra con una grande cittadina come punto di sosta per le navi. Puntaverde, il nome della città, fu retta da un nativo scelto dal consiglio nel lago sacro (ultima volta che venne riunito) e prese in moglie una delle figlie di Re Vurluck I.

NATIVI DI ARTEL

Nel resto della valle i capiclan assimilarono parte dei saperi dell'Inem realizzando al massimo delle fortificazioni, piccole strutture di pietra ma per il resto i villaggio contano ancora delle case basse con un piccolo anello di pietra e un tetto di frasche.

Intanto pare che nella battaglia di Sotlar ci fossero dei sopravvissuti che strisciarono i giorni seguenti fino al lago sacro dove vi si immersero per morire. In realtà il lago curò le loro ferite e donando un particolare magia.

Attualmente Puntaverde accoglie una grande sala dove il Lord accoglie gli altri cinque capoclan ogni anno per discutere dei problemi del regno. L'attuale Lord è Mac Darenar, la sua Lady Filia e le due sue figlie Risia e Manaianaina.

Oltre il clan di Puntaverde (un tempo noto come Mac Lean) sono sopravvissuti il Clan Mac Gregor, Mac Campbell, Mac Ross, Mac Kenzie e Mac Cameron.

Puntaverde è l'unica città di pietra e fortificata dei Monti Verdi, costruita con l'aiuto dell'Inem per rafforzare l'alleanza con i clan. Di tutti i figli dei monti verdi, quelli di Puntaverde sono i più civilizzati ed aperti agli stranieri.

Abbigliamento tipico

Gli abitanti dei Monti Verdi usano un particolare gonnellino al ginocchio di lana realizzato con una particolare stoffa chiamata Tartan. La trama é regolare, composta da una moltitudine di linee. Indossano camice di lino e mantelli di lana e pelliccia durante i periodi freddi. Per il lavoro utilizzano invece delle lunghe tuniche coperte con grembiuli di pelle. Il tartan costituisce l'ornamento prediletto per ogni tipologie di capo. Il colore del tartan rispecchia spesso le abitudini del Clan, ad esempio il colore verde spetta ai Mac Lean in quanto colore delle loro terre. I mac Camobel vivono nelle montagne ed essendo prevalentemente minatori i loro kilt si sporcavano costantemente apprendo scuri. Da allora tingono la loro lana con il carbone conferendo al loro tartan un aspetto nero e con diverse tonalità di grigio.

Armamenti e combattimenti

Alcuni di loro usano anche armature metalliche importate dall'Inem ma prediligono principalmente giubbe imbottite e brigantine di pelle e cuoio. Usano una spada a due mani molto singolare che viene chiamata Claymore. Utilizzano comunque anche mazze, asce, spade e pugnali. Molti di loro non disdegnano in abbinamento ad armi a una mano scudi di legno o pistole provenienti dalla Vicina Marsel. Come i loro antenati anche loro per scendere in battaglia spesso si dipingono i volti per incutere terrore, urlano e formano sfrontate prime linee.

I Guerrieri Sacri

Dalla battaglia di Sotlar riemersero dei sopravvissuti che con le loro ultime forze si recarono al lago sacro dove morire in pace con i loro compagni sconfitti. Anziché morire però trovarono una nuova vita in quanto le acque sacre guarirono le loro ferite. Molti di loro tornarono dalle loro genti, altri partirono delusi dai loro stessi clan. Non mancarono le vendette e i perdoni ma ben presto la situazione si tranquillizzò. I guerrieri sacri, così vennero chiamati dalle genti dei monti verdi, erano poco più di una decina e lo stupore per il loro ritorno e la loro ira morì in pochi anni. Ma lo stupore riemerse quando i guerrieri non mostrarono segni di invecchiamento nonostante trascorressero decenni.

NATIVI DI ARTEL

Alcuni vennero uccisi accusati di aver fatto un pano con le nebbie e molti altri fuggirono cambiando la loro identità.

I guerrieri sacri sono eterni, non invecchiano e non possono morire per malattie o altre cause naturali. Terribili ferite come la decapitazione, lo sgretolamento o l'incenerimento mette fine alla loro esistenza.

FIGLIE DEL FATO

Cerdwin non avrebbe preso parte alle guerre per la successione contro Caradoc e la sua gente se non fosse stata persuasa dagli altri suoi due fratelli Drostan e Melor. Per dimostrare a loro quanto valeva mise su un esercito di donne guerriere per contrastare Caradoc. Quando perse la guerra il fratello minore costrinse all'esilio lei e tutte le sue guerriere.

La loro vita rinacque nelle foreste occidentali dove costruirono una loro città alle basi di un grande piramide di pietra certamente appartenuta ad un'antica civiltà ormai scomparsa. Qui, per quasi venti lunghissimi anni sopravvissero assimilando la cultura, i dipinti e gli oggetti rinvenuti all'interno della piramide. Le guerriere divennero abili cacciatrici ed artigiane e per oltre vent'anni vissero in solitudine.

L'arrivo delle Nebbie furono la salvezza per le figlie del fato perché la gente dell'Inem giunta dal mare iniziò a popolare la Valle del Mare spingendosi fino alla foresta occidentale.

Cerdwin, preoccupata per il loro destino, ma assolutamente convinta di voler mantenere questo modello di vita, iniziò a prendere accordi con i primi boscaioli che si diressero nella foresta. Una notte di primavera, in un punto preciso della foresta che viene ancora oggi chiamato "l'albero madre" le figlie del fato si incontrano con gli uomini dell'Inem per dar inizio a un rito sacro seguita da numerosi accoppiamenti. I nascituri verranno suddivisi in maschi e femmine. I primi verranno riconsegnati ai rispettivi padri mentre le femmine resteranno in mano alle mani.

Cerdwin ebbe successivamente due figlie che decise di far crescere insieme e di donare a ognuna una parte del regno. Sulla cima della piramide, per volere di Cerdwin nella grande sala centrale, vennero scolpiti due troni per le Regine. Da allora vi sono due regine: una della pace Antiasa e una della Guerra Clonia. Vissero rispettivamente quasi 80 lunghi anni. Clonia non ebbe figli, così il regno fu assegnato alle due figlie di Antiasa: Agava e Driobe. Anche loro vissero rispettivamente a lungo ed entrambe ebbero numerosi figli e numerose figlie. Sotto il loro dominio ci furono alcuni scontri per il possesso della foresta con alcuni Lord dell'Inem ma le figlie del fato, abili cacciatrici, inflissero duri colpi all'esercito nemico.

Agava fu particolarmente truce imprigionando un numero elevato di soldati dentro gabbie di legno (tra cui il figlio di un Lord). In questi scontri conobbero la religione dell'Inem che fusero con la loro visione della Dea Madre, adottando così Armia come protettrice.

I prigionieri vennero resi schiavi e utilizzati per lavori pesanti, accoppiamenti e infine sacrifici alla Dea. Da allora non non avvennero altri scontri e i rapporti con il feudo di Ostar sono ottimi. L'attuale Lord e il suo giovane figlio sono persone rispettose e allegre che più di una volta hanno preso parte al rito nella foresta.

Le attuali regine sono Adra e Pentrace

NATIVI DI ARTEL

Il popolo delle figlie del gelo attualmente è composto da quasi 1000 donne guerriere più probabilmente, altrettante anziane e bambine.

Vestono con abiti comodi adatti alla caccia e alla vita nella foresta. Utilizzano principalmente le pelli e il cuoio con cui realizzano quasi tutto i loro abiti e le loro armature. In battaglia usano l'arco, l'ascia e uno scudo a forma di mezza luna chiamato Pelto.

Le figlie del fato sono molto orgogliose e legate alla loro particolare cultura. Crescono disprezzando gli uomini e le loro debolezze. Vestono con abiti comodi adatti alla caccia e alla vita nella foresta. Tra di loro le figlie del fato non spargono sangue. Quando una donna commette un atto che una delle due regine considera disdicevole per la loro comunità o la loro Dea vengono esiliate e cacciate dalla foresta. L'assassinio di un'altra figlia del fato è il massimo crimine e viene punito con la morte in pubblico per mano di un parente della vittima, sorella o madre. Se nessuno può richiedere vendetta, l'assassina verrà uccisa dalla regina della guerra. Lasciare di spontanea volontà la foresta occidentale senza il consenso della regina equivale ad un esilio e la figlia del fato non potrà più tornare a casa.

Le figlie del fato sono autosufficienti. Raramente scambiano merci con gli uomini del vicino Inem. Non hanno una moneta e non danno valore al conio. Amano le belle stoffe, i sali, i profumi e gli ornamenti lucenti e altri monili.

L'attuale condizione dei superstiti

I mesi prima che Artel venisse invasa dagli eserciti delle nebbie e i miasmi avvelenassero gli esseri viventi i **Figli degli Spiriti** collaborarono con gli elfi per santificare una stele sacra capace di respingere le nebbie. La precauzione però si rivelò non sufficiente e le loro foreste furono invase da una nebbia densa che fece marcire la loro foresta. Devastati prima dalle malattie e dopo dalla prima ondata di mostri provenienti dal Passo delle Ceneri vennero massacrati. Solamente i guerrieri più valorosi e i prescelti protetti dagli Dei riuscirono a scappare. Secondo alcuni racconti alcuni Druidi si sarebbero rifugiati nel cuore della foresta.

I mesi prima che Artel venisse invasa dagli eserciti delle nebbie e i miasmi avvelenassero gli esseri viventi i **figli del gelo** avevano appena ritrovato l'unità e la forza. Guidati dal possente Crovak, chiamato da tutti il Re del Gelo, la sua regina e i suoi uomini erano pronti per marciare verso l'ormai disabitata Valle Fiorente. Lungo il tragitto nella valle centrale però i miasmi velenosi delle nebbie gli raggiunsero dimezzando la popolazione dei clan. Successivamente gli scontri contro gli eserciti nebbiosi si rivelarono mortali per i malati, i vecchi e i bambini. Crovak e i suoi uomini, scampati alla morte, stanno cercando di radunare più superstiti possibile.

I mesi prima che Artel venisse invasa dagli eserciti delle nebbie e i miasmi avvelenassero gli esseri viventi i **Figli dei Monti Verdi** cercavano nuove alleanze con l'Inem e con Marsel, ma nessun accordo poté contrastare la forza delle nebbie. Fatta eccezione per qualche Lord e i suoi uomini i villaggi della valle vennero rasi al suolo e quelli costieri ingoiati dal mare. Le leggende vogliono che nelle altre montagne si siano riuniti i guerrieri immortali per organizzare una guerra.

NATIVI DI ARTEL

I mesi prima che Artel venisse invasa dagli eserciti delle nebbie e i miasmi avvelenassero gli esseri viventi **le figlie del fato** non potevano immaginare quale destino le attendesse. Per loro le nebbie giunsero all'improvviso seminando morte e distruzione. Le vecchie e le bambine morirono per le malattie mentre molte guerriere morirono combattendo e si dispersero nelle foresta orientale.