

Storia della Loggia

Redatta da Kilash Fuinur

Premessa dell'autore

Sembra incredibile che dopo 279 anni dalla fondazione, la più grande gilda di esploratori del continente non abbia ancora una propria antologia storica. Sarà che le nostre fila hanno sempre annoverato un numero esiguo di scrivani rispetto ai navigatori analfabeti, ma non posso più tollerare questa voragine culturale nel nostro ordine! Come Quartiermastro, a ridosso della partenza della Settima Spedizione, sento il dovere morale di dare a chi non è eterno la possibilità di attingere alla memoria degli immortali di casa Fuinur; perché ciò che ho imparato in tre vite umane è quanto fragili siano gli equilibri, quanto in fretta cambia questo mondo. Tutto quello che ha parvenza di eterno si sbriciola con la stessa rapidità di un foglio di carta sotto la pioggia, poiché il mondo è fatto da uomini e gli uomini...*muoiono*.

Terminata questa premessa, vorrei fare già da ora i ringraziamenti: a Naesala per avermi aiutato a scovare i pezzi mancanti, a Len per essere riuscito a scovare l'introvabile e a mio fratello Kiltus che vaga chissà dove nei mari del sud. La prima copia di questo libro sarà tua.

Capitolo I – Antefatti alla Fondazione

La Loggia non è solo una gilda. È un organismo, vivo e pulsante che si muove attraverso le migliaia di avventure in mare e a terra dei nostri fratelli pionieri. E quale viaggiatore vorrebbe andare in cerca di occasioni senza un luogo dove tornare? La Loggia ha sempre avuto necessità di affondare saldamente le radici nella patria comune di ogni avventuriero, l'eremo più orientale del continente: Capo Ventura. Reputo doveroso perciò iniziare a delineare la sua storia a ben prima della sua fondazione, accennando a ciò che successe da quelle parti **nei dintorni dell'anno zero** del nostro calendario.

La città che oggi conosciamo non esisteva ancora. Dove oggi sorge il torrione della Loggia, un tempo esistevano solo scogli ed il mare copriva completamente l'intero quartiere della Città Vecchia, fino alla Cattedrale. Oltre le spiagge disabitate, l'unico barlume di civiltà era Minos, la città sommersa oltre il Bivio delle Correnti.

Le origini mitiche di questo luogo ameno spaziano dal dono miracoloso di Valkur ai suoi devoti, alla conquista di una precedente civiltà – gli Aventi – da parte del mitico eroe Jamilos, fino alla strana credenza che la città fosse stata eretta sul dorso di un mostro sommerso. Tante leggende sono sinonimo del fatto che sappiamo davvero poco; le scarse testimonianze ci assicurano che era splendida e fiorente più di ogni altra civiltà, passata e presente, tanto che i primi abitanti di superficie che si recarono sulle coste dove oggi sorgono Punta Alice e Nuova Minos, avendo visto l'impero sommerso, rimasero così stupefatti da fondare un nuovo calendario che avesse come anno zero la sua scoperta.

Sono altresì ignote le cause della sua caduta. Si suppone sia stato un evento catastrofico improvviso – una guerra civile? Magia selvaggia? L'attacco di un mostro marino? – che impedì alla maggior parte della popolazione di fuggire, visto il numero esiguo di sopravvissuti che in seguito trovarono rifugio nel golfo a sud di Capo Ventura, dove oggi sorge il villaggio di Nuova Minos.



Per più di dieci secoli piccoli villaggi sulla costa nascono, crescono e vengono abbandonati in seguito alle numerose ondate migratorie. La presenza di Nuova Minos attrae tutte le razze del continente dando un'impronta multiethnica a questi luoghi, e abbiamo reperti di schermaglie razziali fino **all'inizio del millennio**, dove una carestia obbligò tutti i villaggi a collaborare. Nella **prima metà del 1100**, la famiglia Kennon, discendente delle tribù guerriere che combatterono contro orchi ed elfi, si stabilì nelle terre a nord-ovest del Capo, mentre i Syvis, fautori dell'alleanza interrazziale di cento anni prima, acquisirono i terreni a sud dei loro rivali storici. La zona dove attualmente sorge Punta Alice era invece in mano ad un gruppo di umani provenienti dall'estremo ovest, probabilmente esiliati di Vaudemont, che annoveravano tra i propri ranghi gente "*di [ogni] sorta*", nel loro linguaggio nativo tradotta con *von [toute] Trier*. Sin da subito queste tre famiglie umane pare che abbiano avuto il monopolio delle ricchezze della regione.

Una nota insolita: forse a causa dei disordini dell'epoca, nessuna delle tre famiglie ha tenuto traccia del proprio capostipite. I Syvis sostengono fosse un elfo nobile di Minos che sposò la figlia di un mercante del posto; i Kennon hanno fornito versioni diverse: alcuni fanno risalire la genealogia a Nymal il Distruttore, un mercenario di fama leggendaria proveniente dall'attuale impero Handorien, altri sono convinti che ci sia il drago Cydorirth da qualche parte, anche se quest'ultima ipotesi vacilla data la loro scarsa propensione alla magia ed alcune fonti che davano il drago morto già duecento anni prima dell'anno mille. I von Trier hanno dato invece una soluzione più fantasiosa: dicono che la loro casata fa capo a Murlynd, un semidio del valore sotto l'egida di Heironeous.

Capitolo II – Morris Burglar

Tutto procedeva tranquillamente, fino al giorno in cui la Scirocco giunse a Punta Alice in cerca di equipaggio. Nessuno aveva mai visto una galea fino a quel momento: tutte le navi che viaggiavano lungo le coste erano perlopiù golette e pescherecci a vele triangolari. Ancora più spettacolare fu l'arrivo del suo capitano Morris Burglar – di cui la Loggia non ha né ritratti né descrizioni, per qualche strano motivo – che portava con sé le mappe dettagliatissime dall'occidente e un quantitativo smisurato di oro sotto forma di scaglie di drago, da qui la famosa leggenda che riuscì a sconfiggere da solo il Grande Dragone Udross, scomparso da Io'lokar in quegli anni, per rubarne la pelle.

Pare anche che le sue idee fossero chiare fin da subito; il suo obbiettivo era attraversare la Cintura d'Onice, gli serviva solo un equipaggio volenteroso per accompagnarlo. Questo fu il primo scoglio da superare; nell'Est all'epoca c'erano per la maggior parte contadini, artigiani e pescatori e un'impresa del genere – dovete immaginarla senza buona parte degli oggetti magici alla quale siamo normalmente abituati – pareva impossibile. Ma Morris non si diede per vinto. Visto che il tempo per lui non era un problema essendo per qualche ignota ragione immortale, iniziò a radunare persone e viaggiare lungo le coste per fare “piccoli favori” alla popolazione, come gesto di buona volontà per guadagnarsi un nome nella zona; ben presto si rese conto che questo “scambio di favori” fruttava bene, poiché i suoi clienti gli donavano abitualmente oro e terre da poter investire nella creazione di un approdo per lui e i suoi uomini. Senza rendersene conto, aveva inventato il sistema di missioni al quale siamo ancora oggi abituati.

La straordinaria oratoria e la rapidità della Scirocco – che ai tempi odierni reputeremmo a malapena sufficiente, comparata alle navi che solcano i nostri mari – fecero presto dell'approdo un piccolo villaggio. Venne costruita la Locanda del Cigno (anche se la sua locazione originaria era cento metri più ad ovest rispetto a dove si trova ora) come luogo di ritrovo per l'equipaggio della Scirocco, un altare dedicato a Valkur sulle attuali banchine del porto e un ormeggio per la nave; un numero sempre maggiore di contadini e artigiani si stabilì nei dintorni, attratti dall'indotto delle imprese della ciurma.

Era l'anno **1190** circa che Morris ebbe una figlia da una popolana innominata; Feradora Burglar crebbe sulla Scirocco, ma si diceva che avesse sin da piccola una strana affinità con gli animali. All'epoca non si conoscevano bene i diversi tipi di magia, poiché la categorizzazione di Mordenkainen era ancora parte di un apparato elitario di Saramar che non condivideva con nessun “profano” della magia la loro conoscenza.



Quando Feradora aveva circa 10 anni, nel **1200**, era già timoniere; il Primo Ufficiale di Morris era invece Sigmund von Trier, erede della sua casata, che fece dono alla Scirocco dei terreni del Capo a nord di Minos alla Scirocco in fede allo spirito visionario del suo capitano, inimicandosi il resto della sua famiglia. Canonicamente la “donazione di Sigismondo” corrisponde con la fondazione ufficiale della città, ma l’approdo continuò a chiamarsi semplicemente “Capo” fino alla costruzione del porto vecchio, quando una nuova ondata di avventurieri dall’ovest popolò la zona. Questi lo chiamavano scherzosamente il “*Capo delle avventure*”, che col tempo sarebbe trasformatosi in Capo Ventura.

Dodici anni più tardi, nel **1212**, il trio di ufficiali della Scirocco redigerà lo Statuto della Loggia – lo stesso che è appeso nella Sala Grande del Torrione e la cui copia viene donata ad ogni Pioniere il giorno della sua coscrizione; è nata la Loggia.



Per volontà e impegno di Capitan Morris Burglar.

Capitano della Scirocco, Governatore di Capo Ventura, Conte di Saraga e Cariba, Marchese di Merula, Pitonia e Mont Lomani, Cavaliere dell'ordine dei Trigi Guardiani e primo Gran Maestro della Loggia

Con lealtà di Capitano e affetto di Padre

Non veniamo a compiere quanto annunciato ai nostri amati Promieri col nostro Proclama dello scorso mese con cui abbiamo voluto dimostrare come la Nostra confidenza in loro crescesse colla gravità delle circostanze, e come prendendo unicamente consiglio dagli impulsi del Nostro cuore fosse ferma Nostra intenzione di conformare le loro sorti alla ragione dei tempi, agli interessi ed alla dignità della Loggia.

Perciò di Nostra certa scienza, Eletta autorità, avuto il parere del Nostro Consiglio, abbiamo ordinato ed ordiniamo in forza di Statuto e Legge fondamentale, perpetua ed irrevocabile della Loggia, quanto segue.

1. Ogni Promiere è nostro fratello, è nostra sorella, è nostra madre, è nostro padre, è nostro figlio. L'eterno sentimento di scoperta ci accomuna sotto l'unica bandiera a cui giuriamo solennemente fedeltà e onore.
2. Chiunque venga forgiato del titolo di Promiere non è più considerato soggetto alle leggi dei propri natali. Capo Ventura è la sua nuova residenza e domicilio.
3. Ribelle le armi contro un altro Promiere è diasmorare il proprio giuramento, ed è punito con l'espulsione.
4. Ogni Promiere dedica la sua vita alla scoperta per mezzo della Loggia. I beni materiali da lui raccolti appartengono di diritto alla Loggia, che si propone di usarli al fine di raggiungere gli scopi comuni.
5. L'ammissione e l'espulsione dalla Loggia è competenza esclusiva del Gran Maestro.

Delle norme sulle Spedizioni

1. Il fine collettivo e indelebile della Spedizione è di mappare l'Oceano d'Oriente, intrattenere rapporti diplomatici e agevolare in ogni qualsivoglia modo le Spedizioni successive.
2. La raccolta dei fondi per la Loggia avviene in maniera coerente ed etica con gli obiettivi.
3. I Promieri scelti per partecipare ad una spedizione vengono scelti dal Consiglio Riunito sulla base della meritosità, e la loro partecipazione è ufficializzata dalla Cerimonia di Proclamazione.
4. Una volta ufficializzata la Proclamazione, i Promieri scelti diventano gli unici responsabili della Spedizione. La Loggia intera si propone di agevolare in ogni modo possibile le loro richieste e facilitare i loro compiti.
5. Ad un anno dalla Cerimonia di Proclamazione, la spedizione deve partire per l'Oceano d'Oriente. Il periodo può essere occasionalmente esteso previa approvazione del Gran Maestro.

Delle norme al Consiglio Riunito

1. La Loggia è un'istituzione internazionale ed indipendente, e lo sarà in eterno.
2. Il potere legislativo è affidato al suddetto documento, la cui interpretazione incontestabile è affidata alla voce del Consiglio Riunito.
3. Il Consiglio Riunito è formato da cinque membri di ruolo imprevedibile.
 - a. Gran Maestro della Loggia
 - b. Primo Incantatore
 - c. Maestro Annunziatore
 - d. Maestro Carpentiere
 - e. Reclutatore
4. Il Gran Maestro ha potere giudiziario illimitato ed incontestabile. I membri del Consiglio possono sancire disposizioni per conto, ma non possono predisporre l'allontanamento o l'ammissione se non con l'approvazione scritta del Gran Maestro.
5. Il mandato del Gran Maestro è a vita. Egli può tuttavia ritirarsi quando le incombenze lo richiedono o quando le condizioni non gli garantiscono più di servire a dovere la Loggia.
6. Il Gran Maestro sceglie al termine del proprio mandato un membro del Consiglio che diventerà nuovo Gran Maestro.
7. Immediatamente, un Gran Maestro sceglie tra i Promieri i quattro membri del Consiglio Riunito.
8. Il Gran Maestro non può espellere e/o sostituire un membro del Consiglio Riunito senza previa approvazione della metà dei membri di quest'ultimo.
9. Il Gran Maestro ha potere esecutivo illimitato ed incontestabile; un membro del Consiglio in Sua vece può esercitare il suo potere in maniera limitata dalle disposizioni di inizio mandato del Gran Maestro stesso.
10. Un membro del consiglio può arbitrare punizioni per comportamenti sleali o scorretti all'interno della Loggia.

Capitano
Morris Burglar

Primo Ufficiale
Sigmund von Trier

Finanziere
Feradora Burglar

Capitolo III – la Australia

Devono passare la bellezza di 79 anni prima di sentir parlare di Spedizioni. Capo Ventura è cresciuta e possiede già alcune delle costruzioni più importanti che conosciamo oggi, come il torrione e il palazzo del governatore. La Scirocco è stata nel frattempo ammodernata in un dromone, e Morris si è circondato dei personaggi più singolari dell'Est continente: il suo primo ufficiale ora è *Conrad "il Muto" von Trier*, nipote di Sigmund, tra le cui imprese ricordiamo essere riuscito a convincere l'imperatrice Alyn Handorien a fornire supporto alla Loggia subito dopo un tentato omicidio fallito operato proprio da un Pioniere; il timoniere *Felix "l'Astuto" Chevelle*, pluricampione mondiale di Grazia Malevola, con il record ancora imbattuto di ben 91 vittorie di fila in tornei ufficiali; il leggendario geniere *Jimmy "Manofredda" Townsend*, inventore dell'onagro orientale, un antenato dell'odierna catapulta; ed infine *Victor "lo Sveglia" Lancaster*, un ex-panettiere di Capo Ventura senza meriti apparenti e con seri problemi di narcolessia, tenuto tuttavia in enorme considerazione dalla ciurma intera.

La prima impresa della Scirocco del **1291** non fu veramente tale: la nave superò il Bivio delle Correnti e rimase per quattro anni nelle acque adiacenti alla Cintura d'Onice, senza però mai superarla. Questa impresa, pensata impossibile per l'epoca – si conoscevano infatti già i disturbi di magia selvaggia – è servita a mappare le isole vulcaniche scoprendo le rotte più sicure per attraversare l'Arcipelago dell'Orizzonte. Quando rientrò a Capo Ventura si rimise subito al lavoro: aveva infatti capito che la Scirocco era diventata troppo obsoleta nonostante gli ammodernamenti, e ordinò la costruzione di un vascello a vela quadra in legnoscuro: la Australia.

Di lì a poco fece clamore l'annuncio di Morris, che decretava che la Seconda Spedizione sarebbe stata capitanata da sua figlia; la Loggia, che riponeva estrema fiducia nel suo Gran Maestro, non confidava in sua figlia nella stessa maniera. Anzi, non confidava in sua figlia affatto. Feradora era una *figlia dei fiori*, a cui poco importava la politica ed il comando, passava piuttosto le sue giornate nei boschi fuori città predicando l'armonia tra natura e uomo in un momento storico di rapida espansione urbana. La sua missione sacra era invisa a tutti.

Mossa dalla sfiducia dei suoi compagni, nel **1305** Feradora abbandona Capo Ventura per andare a nord, presso il circolo druidico di Brecilian, a chiedere aiuto finanziario e magico. Contro ogni previsione, la Australia partirà nel **1308** con a bordo praticamente solo druidi e Feradora a comandarli, infervorata di buoni propositi.

Dopo un anno dalla sua scomparsa, Morris è preoccupato e trascura il comando della Loggia in preda ai sensi di colpa; nel **1312** prende la Scirocco, i suoi uomini migliori, e in un mese soltanto prepara il suo viaggio nell'Est alla ricerca della figlia perduta.

Di entrambi si perderanno le tracce per sempre.

Capitolo IV: l'Ascesa dei Fuinur

È il **1350** e nella Loggia imperversa il caos. Dopo la scomparsa di Morris e sua figlia il ruolo di Gran Maestro scivola da un pioniere all'altro, per mancanza di capacità e tenacia. Kerberos e Tiberia Fuinur, insieme al loro primogenito Kilagas – che ha solo sette anni – entrano a far parte della Loggia proprio quell'anno, come qualsiasi altro Pioniere. Beh, *qualsiasi* non proprio: Kilagas è il più giovane mai coscritto, e dimostra fin da piccolissimo spiccate abilità in tutti i campi. Suo padre lo manda ad addestrarsi in una neonata associazione di magici divini provenienti dall'Ovest, le Ombre Danzanti, dove nuovamente Kilagas

eccelle in tempi record. Avendo appreso tutto ciò che poteva lascia l'accademia nel **1361**, a ridosso della partenza della Libeccio Tertia; ser Irving Townsend comanda una drakkar con a bordo una dozzina di arcanisti, compreso il Primo Incantatore della Loggia, l'arcimago Evra. Per la costruzione di questa nave venne impiegata una quantità smisurata d'oro – c'è chi dice 300'000, altri perfino 500'000 – ed è la prima volta che una nave parte senza equipaggio di bordo poiché completamente animata da magia, *“imbattibile sotto ogni punto di vista”*, citando il suo capitano. Le fonti non ufficiali ci dicono che i fondi racimolati furono più di quanto venne dichiarato; questo perché pur di raggiungere la quota d'oro prefissa, Irving si affidò a personaggi di dubbia fama e sviluppò connessioni con gli arcimaghi di Saramar in cambio di favori ancora oggi poco chiari. Perciò pochi anni dopo la partenza, quando la Loggia capì che anche la Libeccio non sarebbe tornata, oltre che nel caos più assoluto si ritrovò anche senza più un quattrino e piena di debiti.

Devono trascorrere ventiquattro anni affinché sia il **1385**, anno nel quale nasce l'autore di questo libro. Due anni più tardi, nel **1387**, arriva la terzogenita dei Fuinur, Kilian. La famiglia che si allarga porta scompiglio: dopo la nostra coscrizione nel **1407**, Kilagas lascia la Loggia per dirigersi ad Ovest; cosa stesse cercando (o da cosa stesse fuggendo) non lo sapremo mai. Le voci di corridoio che giravano nei mesi successivi dicevano che si fosse dato alla pirateria sotto la bandiera dell'allora sconosciuto Bolero Jack, notizia che spinse Kilian a partire anch'ella per l'Ovest alla ricerca di suo fratello maggiore.

Passa molto tempo e si perdono le tracce di entrambi. Intanto, quarantatré anni più tardi dalla coscrizione di Kilian, nel **1450**, l'allora capogilda Matthew “l'Armigere” Lancaster si dimette e una nuova votazione porta alla ribalta il Pioniere ritenuto più potente e capace, l'immortale Kerberos Fuinur.

Nell'arco dei sette anni successivi la Loggia non solo rimette in sesto i suoi conti in rosso, ma la fama di un capogilda immortale fa il giro del mondo e avvicina molti investitori interessati, tra i quali figura la Chiesa di Pelor. Una buona opportunità per impressionare tutti, a questo punto, è dichiarare una Quarta Spedizione – la Maestrale – annunciata nell'anno **1458**.

Per contestualizzare, questo stesso anno è stato marchiato a fuoco da un altro evento, forse addirittura più emblematico nel mondo nautico: il leggendario Flagello dei Mari, Bolero Jack, viene ucciso per mano di suo figlio Nero Gomez per il dominio dei mari. Nero assume il titolo di suo padre e ottiene la Jocasta, l'unico esemplare di fregata elfica mai costruita.

BOLERO JACK E' MORTO

I risvolti della vicenda sono oltremodo inquietanti. Il più grande pirate che i mari del continente abbia mai conosciuto termina il suo regno di terrore nel migliore dei modi: ucciso dal suo stesso figlio. La notizia è giunta in redazione poche ore fa e sta facendo il giro del mondo. Tutti i marina possono tirare un sospiro di sollievo sapendo che il *Flagello dei Mari* è e resterà solo una leggenda per gli anni a venire. Sta per iniziare una nuova era di pace e prosperità? Ce lo auguriamo tutti. Ma quali sono le conseguenze della sua morte? — continua a pagina 2

Singolare è il ritrovamento del corpo senza vita del pirate, rinvenuto sulle rive della costa orientale della Baia delle Calendule. Il cadavere era adagiato su una barca a remi alterata artigianalmente con una coperta in lino fissata su un manico di scopa a mò di vela. Sappiamo in esclusiva che sono state ritrovate tracce di cera da candela e uno spago bruciato, forse un singolare rituale pirate per commemorare il più grande tra loro, o forse, come alcuni dicono, magia nera usata sulla sua nave maledetta: la *Jocasta*. — continua a pagina 4

La Loggia ha espresso profonda soddisfazione attraverso le parole della Prima Incantatrice Naesala: *"I viaggiatori possono navigare sicuri adesso"*. Eppure ombre calano anche sul torrione di Capo Ventura: con i mari più quieti e la *Jocasta* fuori gioco, la Loggia non avrà forse perso una buona fetta dei propri affari, che consistono nella scorta di mercanti e nobili attraverso i mari? Nessun commento è stato ancora fatto in merito. La cosa dovrebbe iniziare forse a preoccuparci? — continua a pagina 6



Tradimento perpetrato ai danni della Loggia è stato annunciato ieri sera dal Mastro Armiere Floim, prima che la notizia di Bolero Jack sconvolgesse Capo Ventura. Una Pioniere di nome Fiona Everim pare aver tentato di assassinare Kerberos durante la notte, per questioni di natura familiar. E' stata bloccata prima di riuscire nel suo intento da Re Bruinem di Minos. — continua a pagina 10

Ma torniamo a Capo Ventura: l'entusiasmo è tale che i fondi per la Spedizione permettono la costruzione di ben due navi; alla notizia di una nuova impresa, il maggiore dei Fuinur torna dal suo autoesilio candidandosi a guidarne una. Ricordo ancora il giorno che si presentò qui: vestito di nero, con una cicatrice sull'occhio che non aveva quando era partito, torreggiante e spavaldo. Si presentò a tutti con un forziere di monete d'oro sporche di sangue, incurante delle voci che correivano su di lui, e iniziò a inveire contro i presenti poiché la sua vecchia camera era stata data ad un altro Pioniere nonostante fossero passati "solo" cinquantuno anni dalla sua partenza. Le prime due ore successive al suo ritorno già lasciavano presagire che le cose non sarebbero andate bene nei mesi successivi, ma certo nessuno poteva immaginare dove la follia omicida avrebbe condotto mio fratello di lì a un anno.

A volte penso che se solo fosse rimasto dov'era, niente di tutto quello che successe in seguito avrebbe mai avuto luogo, e la famiglia Fuinur avrebbe oggi ancora una parvenza di normalità. Accettare di avere un fratello pirata che depreda vascelli imperiali nell'Ovest poteva anche andare, ma un traditore della Loggia...un assassino, un *mostro*! Lui che era sangue del mio sangue. Ho analizzato la situazione a posteriori per anni dopo che successe il fatto e sono giunto alla conclusione che non avrei potuto far nulla; l'ho accettato. Mi duole il cuore che mio padre non la pensi così, nonostante i fatti dicano il contrario.

Ma torniamo a noi: una settimana dopo il suo arrivo — e riottenuta la sua vecchia camera — il Consiglio Ristretto convoca Kilagas. Dopo sedici ore ininterrotte di trattative, la sua candidatura a capitano della Zephira viene rifiutata, dando la Maestrale al paladino Blake Edwards e la Zephira all'evangelista Earnest "Boccalarga" Lancaster.

Entrambi erano Pionieri da tempo, Blake appartenente all'ordine degli Ospitalieri e Boccalarga emissario della Chiesa del Sole di Handoria. Pare che il cavaliere avesse origini di Vaudemont, mentre ad Earnest Lancaster venne dato questo ilare soprannome dalla popolazione di Capo Ventura, che riteneva troppo prolissi i suoi sermoni. Lo chevalier ebbe subito le idee chiare sulla ciurma della sua nave: nominò l'elfa Naesala Ertoris come Primo Ufficiale, nonostante ella non appartenesse alla chiesa e fosse invece un'incantatrice arcana che neppure apparteneva alla Loggia, all'epoca.

Intanto Kilagas era diventato furioso. Minacciò il Consiglio Ristretto di essere stati corrotti dai finanziatori e di aver posto due seguaci della chiesa di Pelor a capo della Spedizione solo per interessi monetari. Il Consiglio, all'epoca formato dal mezzogigante Isaac, dal nano Floim, da Tiberia Fuinur e dal Primo Incantatore Harel, non negò né confermò le accuse di Kilagas buttando proverbiale pece sul fuoco. L'oratoria del primogenito radunò perfino alcuni Pionieri a manifestare contro il volere di Kerberos sabotando la Spedizione, continuando a far valere le ragioni fino al giorno prima della partenza.

Iniziò tutto di tardo pomeriggio: Kilagas ebbe un forte diverbio con Kerberos culminato con un litigio; con sé aveva portato tutti coloro che lo supportavano, una fazione sovversiva di Pionieri delusi al quale aveva promesso miglierie irrealizzabili che avevano attecchito sull'ira degli uomini come miele sul pane. La tensione crebbe, e il discorso presto cambiò tono: dal diventare capitano della Zephira, Kilagas arrivò a pretendere l'abdicazione di suo padre nel ruolo di Gran Maestro in suo favore. A questa richiesta, i rivoltosi misero mani alle armi minacciando una risposta armata. Senza nessun'altra scelta, il capogilda fu costretto a sguainare la Spada di Toro, illuminando di vento bianco tutti i presenti e costringendo i rivoltosi alla fuga.

Rimasto solo e senza possibilità di appello, circondato dai Pionieri fedeli alla Loggia che lo osservavano con disprezzo, Kilagas lasciò in silenzio la Sala Grande, sparendo nel nulla. Poi, quella notte, accadde l'impossibile.

Dalle ricostruzioni postume, pare che in preda alla furia egli abbia ucciso tutti i Pionieri a bordo della Zephira e poi abbia appeso il capitano Lancaster per un piede sulla cima del torrione; dopodiché, presi una manciata di pirati reclutati nel porto, avrebbe rubato la nave e preso il largo in direzione Est superando la Cintura d'Onice. Questo gesto folle portò alla morte di numerosi nostri compagni e ad un'onta indelebile nel nome della nostra famiglia; la consorte di Kerberos non sopravvisse al trauma, togliendosi la vita. La donna più meravigliosa che l'Est continente abbia mai conosciuto. Mia madre, Tiberia.

In seguito a questo atto scandaloso, il Primo Incantatore di allora, Tiberius Harel, abbandonò la Loggia in favore dell'elfa Naesala Ertoris, il cui ruolo di Primo Ufficiale era stato concesso all'ex-capitano della Zephira impedendole così di partire per l'Est.

Ci volle un anno per rimediare al macello combinato da Kilagas, finché nel **1459** la Maestrale Quarta partì per l'Oriente.

Capitolo V: Venti di Tramontana

Gli anni che passano non leniranno mai del tutto il dolore. Kerberos dedicherà la sua vita alla Loggia e nulla più, e nel **1470** darà alla luce un figlio illegittimo da mater ignota; il capogilda non parla mai di questa parentesi, sebbene voci di corridoio additino la genealogia di Kiltus ad una delle figlie del Re Bruinem di Nuova Minos. Come ogni Fuinur, anch'egli trova naturale l'uso delle due armi e si iscrive all'accademia bardica entrando nell'ordine dei Cantori della Lama. Pur diventando un Pioniere anch'egli da giovanissimo, non passa molto tempo a Capo Ventura, preferendo vagabondare nel sud del continente ogniqualvolta ne

ha l'occasione. Otto anni più tardi, nel **1478**, Kilian torna dal suo viaggio nell'Ovest; ha portato con sé una quantità incredibile di ricchezze e ha ottenuto una nave dalla tecnologia ignota nell'Est continente, una trireme costruita nel porto di Cittanova, nella nazione di Avernus. A bordo ha una ciurma formata da sole donne – contro ogni superstizione del mare – e chiede alla Loggia di poter partire con la Tramontana Quinta verso Est alla ricerca delle Spedizioni scomparse. La Loggia non fornisce nemmeno un doblone a Kilian, che paga l'intera spedizione da sola. Con a bordo un unico uomo – *fortunato, direi* – la vedetta Sahid, nel **1481** la Quinta Spedizione parte dal porto nuovo di Capo Ventura.



Un mese dopo, a rigor di precisione, il noto Flagello dei Mari, Nero Gomez, affonderà la Royal Majesty e ucciderà Erodes Handorien, suo capitano. Viene immediatamente richiesto l'intervento della Loggia, che manda il brigantino Cercascogli, capitanato da Besnik "Fortunale" Aghendor, a pattugliare le fredde acque del nord.

Infine, nemmeno la promettente Kilian farà mai ritorno dall'Est.

Capitolo VI: Nani e Pirati

Ciò che avviene dopo la partenza della Tramontana è storia contemporanea. Nel **1486** il Re Aelumon Gali di Ughna si presenta a sorpresa in Loggia, avendo sentito che è possibile "*comprare*" una Spedizione. Sebbene le iniziali perplessità della Loggia, le risorse del re nanico permettono la creazione di una Sesta Spedizione in tempo record – solo sei mesi! – ed il varo della Zacinta Sexta, una corazzata nanica i cui schemi originali furono creati dai carpentieri di Ughna, avvenne nello stesso anno. Di lì a una settimana il re partì verso Est lasciando tutti con un pugno di mosche in mano quando dichiarò di non voler perseguire gli intenti della Loggia, ma solo di voler esplorare per conto proprio.

Nel frattempo, la principessa di Chateaux-Blanc Sandrine Alamaire entra a far parte della Loggia in seguito ai disordini politici della madrepatria nell'Ovest; per quattro anni la sua influenza politica permette alla Loggia di ingraziarsi nobili di Capo Ventura, e pur disapprovando i suoi metodi poco ortodossi il Gran Maestro Kerberos la tiene in netta considerazione per lo sviluppo della spedizione successiva, un'idea che vagava nella mente del capogilda già da qualche tempo.

Nel **1490** la contessa di Vaudemont riesce ad ottenere un investimento di 100'000 monete d'oro da parte delle tre famiglie dei Syvis, dei Kennon e dei von Trier. Queste, insieme ai fondi racimolati dagli altri membri della Eurys, permettono la creazione di un gioiello di carpenteria basata sulla modifica della leggendaria nave Jocasta ad opera del defunto Mastro Carpentiere Isaac.

PARTE LA SETTIMA SPEDIZIONE

I Pionieri sono cinque, e questo è confermato. Indiscrezioni provenienti da fonti interne ci dicono che sulla Eurus Septima – il nome era già nell'aria da qualche giorno – troveremo il minore dei figli di Kerberos Fuinur, Kiltus, che assumerà il ruolo di capitano. Non una novità per i Fuinur, imbarcarsi in nelle spedizioni, ma la domanda resta una: quanti figli restano a Kerberos da mandare? Altro membro ben più *succoso* è la adorabile signora dello Zefiro Sandrine Alamaire, contessa di Chateaux-Blanc, responsabile delle trattative con i nobili di Capo Ventura – *continua a pagina 3*

La Nave approdata nella triste serata di due giorni fa è senza ombra di dubbio la famigerata Jocasta, la nave del pirata Nero. Dopo la ricattura del criminale da parte della Loggia – voci non confermate danno la cattura di quest'ultimo per mano di un cuoco della Loggia, ma ci sembra una storia che lascia la credibilità che trova – la nave è stata requisita e nascosta; alcuni esperti dicono che Kerberos utilizzerà la Jocasta stessa, con dovuti ammodernamenti, per mandare i suoi Pionieri oltre la cintura d'Onice. Ma quali sono le altre candidate? – *vediamole a pagina 4*

La Loggia è divisa in due, da come ci è parso di capire. Anche se molti dei Pionieri si rifiutano di parlare, abbiamo trovato un coraggioso halfling che ha rotto il velo di silenzio imposto da Kerberos e ci ha concesso un'intervista esclusiva. Per motivi di privacy chiameremo L.F. il suddetto Pioniere. Ma passiamo alla notizia: cosa dovremmo aspettarci dalla Settima Spedizione? **LF:** annovera validi membri, tra cui spicca Kaleb Krön, già famoso per aver consegnato alla giustizia il criminale Astulf Lunghebraccia – *continua a pagina 6*



Ricorre oggi il trentesimo anniversario della partenza della Maestrale Quarta, capitanata dal nobile capitano Blake Edwards. La Prima Incantatrice Naesala Ertoris ha donato in suo onore parte dei suoi beni personali al fondo per Giovani Orfani della chiesa di Fhalgharn che tanto stave a cuore al capitano Edwards. "Un piccolo gesto per non dimenticare coloro che sono partiti e mai tornati" ha dichiarato l'elfa alla nostra inviata presso la Loggia, Elizabeth Countrybatch – *continua a pagina 9*

Nello stesso anno Kiltus riesce a catturare il pirata Nero Gomez, che evade di prigione la notte prima della sua esecuzione provocando lo sterminio della famiglia von Trier; il pirata viene poi ricatturato e con esso la sua nave, consegnata poi alla Loggia. Nei mesi che seguono, viene organizzata la prima edizione della Fiera del Pescecane per grazia del capitano della Cercascogli, che offre il bottino di una florida pesca ai cittadini di Capo Ventura.

Sfortunatamente suo fratello Isaac viene ucciso a tradimento da due membri della Settima Spedizione che tentano il furto della Jocasta, sventato da coloro che salperanno un anno dopo a bordo della nave Speranza dell'Est. Durante il recupero si rinviene la complicità di una vendicativa erede della casata Handorien, perita incidentalmente nella missione, e del governatore di Capo Ventura, sparito dalla circolazione insieme a sua figlia Mia. Nel **1491** viene ritrovato Ulfrid von Trier e giustiziato per vari reati, tra i quali il peggiore è forse pirateria. Sua figlia Mia viene coscritta nella Loggia e i problemi sembrano essere terminati – *per ora!* Sarà poi Iver di Keld, il proprietario della Cattedrale di Capo Ventura, a prendere il posto di Mastro Carpentiere.

I nostri più sentiti omaggi, Pioniere.

hai avuto l'onore di essere scelto per partecipare alla Settima Impresa di esplorazione dell'Oceano d'Oriente.

Sei stato perciò convocato questa sera presso l'Atala Grande del palazzo della Loggia per darti maggiori istruzioni su ciò che ti aspetta. Il varo della Eurys Septima è previsto esattamente tra un anno, e tu, in quanto Pioniere, insieme ai tuoi altri compagni di ventura, dovrai decidere come affrontare questa spedizione. Nessuno è mai tornato indietro, nessuno ha mai svelato il mistero che si cela nelle onde dietro l'orizzonte. Andrete dove sorge il sole, conoscerete nuovi popoli, inizierete la missione più ardua che sia mai stata concepita.

La Loggia è fiduciosa nelle vostre capacità. Vi servirà coraggio, inventiva, intraprendenza e soprattutto, vi servirà determinazione.

Mettiamo a disposizione le risorse della Loggia per permettervi di costruirvi una nave, reclutare una ciurma e decidere l'equipaggiamento. Il resto sta a voi.

Noi confidiamo nelle vostre capacità. In fede,

Herberos Finzur, Gran Maestro della Loggia



Fin qui sembra essere tutto: la Eurys Septima partirà per l'Est nell'arco di qualche settimana e concludo così la mia narrazione. Se ho omesso fatti di minore importanza me ne scuso, ma questa versione è da considerarsi una prima stesura di prova che andrò ad arricchire ed aggiornare col passare del tempo.

NOTA FINALE PER KILTUS:

Fratello mio, col cavolo che inserisco anche i nomi di tutte le tue "conquiste". Questo libro ha funzione didattica (sai che significa, almeno?) non celebrativa!