



FINISTERRA

SKETCH-BOOK I

Indice:

Introduzione.....	4
La geografia di Finisterra.....	5
La geografia di Finisterra II: le principali città.....	7
La situazione politica I: Una visione d'insieme.....	10
La situazione politica di Finisterra II: L'Impero delle Tre Spade.....	11
La situazione politica di Finisterra III: Il regno di Vùos.....	13
Finisterra libro I: Le sorgenti del Dumrak.....	15
Mappa.....	17

Introduzione

Che cos'è uno sketch-book?

Letteralmente significa “Album per schizzi”.

Insomma un luogo dove iniziare la creazione, in bozza, di un'opera.

Nel nostro caso si tratta di qualcosa di un po' diverso... ma non molto.

Finisterra è un'opera scritta da a dieci mani, in cui ciascuno degli autori è stato chiamato ad “interpretare” in qualche modo un personaggio.

Pertanto ancor più che per la stesura di un romanzo normale noi autori abbiamo fatto altrove gli “schizzi” della nostra opera, prima in estenuanti discussioni tra di noi, poi in lunghe serate di scrittura, rilettura, commenti incrociati, editing, altre interminabili discussioni... eccetera eccetera.

Tutta questa parte (una noia mortale... sì d'accordo anche molte soddisfazioni ma *principalmente* una noia mortale) ve la risparmiamo.

Il nostro sketch-book è quindi una “selezione di schizzi”, quelli che alla fine abbiamo dovuto mettere insieme per crearci dei riferimenti comuni che ci consentissero di portare avanti la storia in maniera coerente.

Li abbiamo aggiustati appena un po' per pubblicarli nel blog, e ora abbiamo deciso di riunire tutti i primi post in questo unico libello scaricabile.

Alla fin fine, dunque, niente di più che questo: un file unico in cui conservare questa primissima parte di avventura nella rete senza doversi andare a spulciare ogni volta tutto il blog.

La geografia di Finisterra I

Finisterra, come intuibile già dal nome, è una penisola, per la maggior parte formata da pianura o basse colline. In un certo senso possiamo considerarla un po' come la Pianura Padana, e infatti è tagliata al centro da un grande fiume: il Dumrak.

Il Dumrak divide di fatto la penisola in due parti sia sotto il profilo fisico che sotto quello politico, la parte a nord è infatti riunita sotto il dominio dell'Impero delle Tre Spade (o impero di Addoneis), mentre la parte a sud ha una struttura feudale designata come Regno di Vuos. La capitale dell'Impero (Addoneis) si trova sulla costa a nord, mentre la capitale del Regno (Vuos) si trova sulla costa a sud. La città di maggiore dimensioni della penisola si trova però sul Dumrak, ed è da esso divisa in due parti. La parte che si trova a nord del Dumrak si chiama Ulciat ed appartiene all'impero Addoneis, mentre la parte a sud prende il nome di Briegel e fa parte del Regno di Vuos. A causa di questa caratteristica peculiare Ulciat e Briegel, insieme, sono denominate "la Città Spaccata".

A ovest Finisterra è chiusa da una catena montuosa chiamata Catena Impervia: una formazione montuosa recente dal profilo molto stretto ai piedi della quale la "placca" su cui si trova Finisterra pare incunarsi al di sotto di quella in cui si è formata la catena. Ciò fa sì che ai suoi piedi, per quasi tutta la sua lunghezza, si sia formata una spaccatura che è di fatto un gigantesco gradino. Essa è oltrepassabile in molti punti, ma l'unico passo realmente agevole si trova sul Dumrak; nella gola che esso forma tra le montagne è posta la leggendaria fortezza di Ultima Resistenza. Il Dumrak non nasce nella Catena Impervia, la sua sorgente è posta molto più lontano, oltre le montagne e oltre la foresta pluviale che si trova al di là. Nessuno però a memoria d'uomo ha mai risalito il suo corso oltre la fortezza di Ultima Resistenza, sebbene esistano cronache di avventurieri che lo hanno fatto in un remoto passato.

Il Dumrak è un fiume assai grande e impetuoso, ed ha un'ampiezza tale per cui in un solo punto e in virtù di circostanze geologiche particolarmente favorevoli è stato possibile costruire su di esso un ponte: un'opera di dimensioni titaniche costruito in epoche e con tecniche semi-leggendarie che unisce le due metà della Città Spaccata.

Attraverso il Ponte della Città Spaccata passano la maggior parte dei commerci tra il nord e il sud di Finisterra. Altrove è possibile passare da una parte all'altra del fiume quasi esclusivamente grazie a traghetti. Specialmente a valle della Città Spaccata, il fiume è inoltre navigabile tramite chiatte. Nella sua parte terminale, poco prima di aprirsi in un delta acquitrinoso, il Dumrak si fa sinuoso, lento e insidioso. Tale parte, quasi per nulla abitata, è definita Serpente di Perla a causa delle sue spiagge di sabbia luccicante. Alla foce del ramo principale del delta si trova Heliana, una città abitata soltanto da donne che si ritiene sia la porta per giungere all'Isola degli Eroi.

La geografia di finisterra II: Le principali città

Addoneis: La Capitale dell'Impero delle Tre Spade si è sviluppata ai piedi del Santuario dell'Oracolo di Thiln, tanto che in un antico idioma "Addoneis" significa proprio "Città del Santuario". In essa sorgono numerosi antichissimi luoghi di culto dei Cento Dèi. In seguito, quando i Teophan abbracciarono il culto della Triade, vennero costruiti i Simulacri di Sennak, Kerib e Naker con annesso il Tempio Tripartito, cuore del potere del clero imperiale. Altro luogo significativo è la Cittadella che, all'interno di una possente cinta di mura racchiude il palazzo imperiale, la biblioteca, la caserma dei Cavalieri Argentati.

La città è cinta da una cerchia di mura incardinata su quattro torri e collegata al Baluardo di Fortebraccio, che sorge nei pressi del porto. La parte maggiore della città si è sviluppato sulla riva nord-occidentale, dove si distendono i quartieri abitati dalle famiglie degli Uguali, caratterizzati da ville basse dotate di parchi e costruite in pietra, e della ricca borghesia, che abita ai piani bassi di palazzine di più piani, che ai livelli più alti ospitano servitori e operai.

Quando Addoneis dominava su tutta Finisterra e al Trono di Porpora giungevano i tributi di milioni di sudditi la città si era estesa anche a est del porto dove erano sorti quartieri di case di fango e legno, distese su vicoli molto stretti.

Con la decadenza seguita alla secessione questo quartiere (detto "Suburbio") si è spopolato ed è stato nuovamente rimesso a pascoli e coltivazione. Negli ultimi cinquant'anni la città ha conosciuto un nuovo sviluppo che ha portato nuovi cantieri nel Suburbio e il restauro del tratto orientale delle mura. Molti contadini sono stati attratti in città dalla prospettiva di lavorare nei grandi cantieri che Ghad X ha stimolato per rinverdire i fasti della sua capitale, costruendo un teatro e un nuovo stadio per le corse dei carri.

La Città Spaccata: parlando della "Città Spaccata" ci si riferisce al complesso formato da Ulciat e Briegel, le due città che sorgono una di fronte all'altra rispettivamente sui lati nord e sud del fiume Dumrak. Tali città sono collegate dall'unico ponte che attraversa il fiume (che perciò è

spesso per brevità definito semplicemente come “il Ponte”) e sono sorte originariamente in seguito alla stanzializzazione degli operai che per venti anni sono stati impegnati nella sua costruzione.

Briegel e Ulciat erano un tempo un'unica città, e tali sono rimaste fino alla secessione del regno di Vùos, avvenuta oltre cinquecento anni fa.

Attualmente Ulciat appartiene all'Impero delle Tre Spade, ed è retta da un satrapo nominato direttamente dall'imperatore, che presiede il consiglio dei Pari, formato dai rappresentanti delle dieci famiglie nobiliari più in vista della città. Ai tempi della nostra storia Ulciat è retta dal satrapo Ardaschir originario dalla città di Hura.

La città di Briegel è invece il centro principale dell'omonimo feudo ereditario. Il feudo di Briegel è, fin dai tempi della secessione, dominio della famiglia Prekkajnel e il suo reggente prende il nome di Duca. Ai tempi della nostra storia il Duca è Gerb Prekkajnel, sposato a Samara Koilev (sorella di re Verdingaar Koilev) e padre di due figli Joze e Kara.

Sebbene Briegel e Ulciat siano state per lungo tempo un'unica città, e anche in tempi di guerra abbiano sempre mantenuto una certa dose di contatti reciproci, il loro impianto urbanistico è andato nel tempo differenziandosi. La città di Briegel ha assunto caratteristiche più simili a quelle del Regno di Vùos, case parzialmente in legno non molto alte, un castello fortificato, imponenti mura esterne, contenuta espansione demografica. Ulciat ha invece conservato maggiormente lo stile imperiale: una maggiore estensione territoriale, case generalmente in muratura, vicoli stretti, un palazzo scarsamente fortificato, mura perimetrali poco imponenti.

Vùos: è la capitale del regno omonimo ed è ubicata sulla costa sud di Finisterra. La sua fondazione risale ai tempi della prima invasione da parte delle popolazioni degli arcipelaghi. A seguito della loro stanzializzazione gli abitanti di Vùos hanno progressivamente perso gran parte della loro vocazione marinara nonché contatti con i loro luoghi d'origine: ora navigano il Mare Ceruleo (che in quelle zone è particolarmente turbolento) quasi esclusivamente a poca distanza dalla costa, a fini di pesca e commercio interno.

La città di Vuòs sorge al centro di una pianura fertile, sebbene il clima più rigido rispetto a quello dell'Impero renda la sua agricoltura povera al confronto. Come dimensioni è paragonabile a Briegel (e dunque assai meno popolosa dell'intera Città Spaccata). Vùos è cinta da due serie di imponenti mura: le prime racchiudono la maggior parte dell'abitato, mentre le seconde, assai più alte, costituiscono la cosiddetta “Fortezza”. Essa, posta su un basso sperone roccioso, è sede della palazzo reale (di fatto un

castello) e dei suoi annessi, dei dormitori della guardia cittadina nonché di tutti i principali edifici pubblici. Il porto, formato da due moli principali e cinque secondari si estende sul lato orientale dello sperone roccioso su cui è costruita la fortezza. Fuori dalle mura esterne, sulla costa orientale è sorto un grande quartiere popolare detto “la Piana”.

La città di Vùos è retta direttamente dalla casa reale Koilev: ai tempi della nostra narrazione il re è Verdingaar Koilev, mentre un ruolo di primo piano all’interno dell’amministrazione del regno è svolto dal suo unico figlio Kjer Koilev.

La situazione politica di Finisterra I: Una visione d'insieme

Attualmente Finisterra è suddivisa in due unità territoriali: l'Impero delle Tre Spade, con capitale Addoneis, che occupa la parte della penisola a nord del fiume Dumrak ed è retto dalla casata Teophan, e il Regno di Vùos, dall'omonima capitale, che ha come territorio la porzione a sud del Fiume e su cui regna la casata Koilev.

Per un millennio circa la penisola di Finisterra è stata unita sotto il dominio della casata Teophan in unico Impero, fino a quando cinquecento anni fa, sfruttando un periodo di instabilità politica a seguito dell'invasione da parte di popoli provenienti dalla foresta oltre la Catena Impervia, Laart Koilev non ha condotto una ribellione delle satrapie del sud che è sfociata pochi anni in una vera e propria secessione.

Da allora vi sono stati numerosi tentativi da parte della dinastia Teophan di riconquistare il sud della penisola ma, anche a causa della barriera naturale costituita dal fiume Dumrak, essi si sono sempre rivelati infruttuosi.

Progressivamente la situazione è andata stabilizzandosi e negli ultimi anni i rapporti tra i due regni sono stati essenzialmente pacifici, sebbene lo stato di guerra non si sia mai formalmente risolto. L'ultima scaramuccia (perlopiù incruenta) risale a trenta anni fa, alla fin della quale è stata siglata la cosiddetta Tregua Cordiale che prevedeva l'inizio di processo di riappacificazione vero e proprio nonché la ridefinizione di alcuni trattati commerciali.

Nonostante i progressi fatti dalla diplomazia vi sono ancora grandi (e giustificate) diffidenze reciproche. In modo particolare ampi settori di nobiltà e clero imperiali non hanno ancora rinunciato all'idea di riconquistare il potere sull'intera Finisterra.

Inoltre, nonostante l'apparente calma, anche l'interno dei singoli regni è in realtà composto da complicate alleanze e inimicizie ed afflitto da aspre lotte intestine.

La situazione politica di Finisterra II: L'Impero delle Tre Spade

L'Impero delle Tre Spade è una monarchia assoluta ed ereditaria in cui l'Imperatore, un membro della famiglia Teophan fin dalla fondazione, unisce in sé tutti i poteri politici mantenendo la sacralità degli antichi re-sacerdoti di Addoneis. Le decisioni vengono condivise con un Consiglio ristretto, composto dal Primo Scriba, depositario della sapienza antica, dal Gran Sacerdote della Triade con funzioni di Gran Visir e dai principi ereditari. In casi particolari il Consiglio può essere allargato ad altri ministri.

L'Assemblea degli Uguali invece, è un organo consultivo composto dalle più antiche famiglie nobili dell'Impero che nella storia, a seconda della forza dell'Imperatore di turno, ha avuto un ruolo più o meno di spicco. Dalle sue fila vengono scelti i satrapi ed esso svolge anche funzioni giudiziarie per i reati di tradimento.

Amministrativamente l'Impero è diviso in dieci satrapie oltre a quella sotto il diretto controllo della capitale, che ricalcano i territori originari delle città assoggettate da Addoneis. Il satrapo è nominato e rimosso direttamente dall'Imperatore e all'interno della sua giurisdizione riunisce il potere civile e militare, comandando anche la milizia. Solitamente esso governa ascoltando il parere di un'assemblea di aristocratici locali.

Il più potente contrappeso al potere dell'Imperatore, è costituito dal clero. Il Gran Sacerdote della Triade è anche Gran Visir e quindi primo ministro. È lui a gestire la burocrazia centrale, guidando i ministri nominati dall'Imperatore. Il Gran Sacerdote è nominato da un'assemblea formata dai sacerdoti di più alto grado appartenenti ai tre ordini dedicati alle Tre Divinità e la sua carica ha durata a vita. Il clero della Triade ha forte potere anche nelle satrapie provenendo le sue alte gerarchie dalle famiglie degli Uguali e questo ovviamente rafforza l'alleanza fra Trono e Altare.

In Addoneis convivono ancora, anche se con ostilità reciproca più o meno velata, sia il Culto della Triade, considerata religione di Stato, sia gli antichi culti di Finisterra dedicati ai Cento Dei, le cui figure sacerdotali detengono ancora un certo potere. A differenza di quelle della Triade, le gerarchie dei Cento Dei sono un forte veicolo di mobilità sociale perché aperte non solo alla borghesia colta dell'Impero ma addirittura agli strati più umili del popolo. Nella Capitale, roccaforte della Triade, la presenza del Tempio

della Dea Madre Terra Thiln rende comunque ingombrante la presenza degli antichi culti.

All'epoca in cui si svolge questa storia, l'Impero attraversa un periodo di pace grazie all'abile governo di Ghad X Teophan il quale, dopo la Tregua Cordiale, si è dedicato a consolidare il potere imperiale che i secoli turbolenti della Secessione avevano indebolito. I suoi figli sono Cherphin, primogenito ed erede al trono e Ogephin, consacrato sacerdote di Cherib. Per quanto riguarda le alte cariche dell'impero il Gran Sacerdote e Gran Visir è il Sommo Amjad e il primo scriba è Zanib, l'eunuco.

Una figura forte come Ghad X non poteva che scontrarsi con l'eccessivo potere del Clero di entrambi i culti che infatti, nei suoi progetti futuri, lui vorrebbe arrivare ad estromettere del tutto dal potere temporale.

La situazione politica di Finisterra III: Il regno di Vùos

Vùos è un regno essenzialmente di stampo feudale. Il territorio ha mantenuto in larga parte la suddivisione delle vecchie satrapie dell'Impero ed è suddiviso in diciassette partizioni. Contrariamente alle satrapie, il cui amministratore era nominato dall'Imperatore, i feudi di Vùos sono assegnati per via ereditaria ad altrettante famiglie nobili, le quali a parte gli oneri tributari dovuti alla casa reale Koilev e l'obbligo di fornire uomini in caso di guerra, godono per il resto di una elevata dose di autonomia.

I limiti imposti e le libertà concesse da questa autonomia sono stati spesso, nel corso degli anni, fonte di grande discordia all'interno del regno. Tale discordia qualche volta è sfociata in vere e proprie ribellioni, tanto che in almeno due circostanze in regno di Vùos ha rischiato apertamente la guerra civile e la dissoluzione, salvo ritrovare l'unità sotto la minaccia di un'invasione da parte dell'Impero delle Tre Spade.

La principale preoccupazione per il regnanti Koilev è costituita dalla famiglia Prekkajnel, signora di Briegel, città che rivaleggia in grandezza con la stessa Vùos e assai più ricca in quanto punto di snodo della maggior parte dei commerci tra Regno e Impero. La famiglia Prekkajnel ha nel tempo coagulato attorno a sé una forte rete di alleanze che comprende quasi tutti i feudi settentrionali del Regno di Vùos, tanto da configurarsi ormai quasi come un regno nel regno. Allo scopo di scongiurare un tentativo da parte dei Prekkajnel di rovesciare la monarchia, ventotto anni fa, poco dopo aver siglato la Tregua Cordiale, re Ulfrik Koilev ha dato in sposa la sua seconda figlia Samara a Gerb Prekkajnel figlio del Duca di Briegel. Da questo matrimonio sono nati Joze, il primogenito e successore designato del ducato di Briegel e Kara, che attualmente si trova alla corte di Vùos come protetta del re. Per quanto riguarda la famiglia Koilev invece ventuno anni fa, dopo la morte di re Ulfrik è asceso sul trono il suo primogenito Verdingaar Koilev dalla cui unione con Astrid Siljie è nato un unico figlio, il principe Kjer, erede quindi del trono di Vùos.

Il regno di Vùos è fortemente secolarizzato ed è il Re stesso a ricoprire formalmente il ruolo di massima autorità ecclesiastica. In realtà questa carica e trova riscontro soltanto nella cerimonia di investitura dei pastori i quali sono di fatto scelti dal basso all'interno delle comunità dei fedeli. Ciò

ha fatto nascere nel regno di Vuòs una molteplicità di religioni eterodosse in cui filosofia, panteismo, culto della Triade e dei Cento Dei spesso formano un amalgama ormai inestricabile.

Finisterra libro I: Le sorgenti del Dumrak

Cinquecento anni sono passati da quando i popoli provenienti dalla foresta oltre la Catena Impervia hanno invaso l'Impero delle Tre spade. L'invasione è stata respinta ma ha precipitato l'Impero in una spirale di decadenza e anarchia culminati nella secessione del regno di Vùos. L'Impero è sopravvissuto ma da allora Finisterra non è più stata unita. Ora una nuova invasione è alle porte e se vogliono sopravvivere Regno e Impero dovranno superare le reciproche diffidenze e fronteggiare insieme la comune minaccia...

Questa è "l'intestazione" del nostro blog e diciamo che potrebbe costituire l'ideale quarta di copertina del primo romanzo della saga che, come si evince dal titolo del post, si intitolerà "Le sorgenti del Dumrak".

Ora vediamo di entrare un po' più nel dettaglio.

Come abbiamo più volte detto la penisola di Finisterra è divisa politicamente in due: nella parte a nord del fiume Dumrak si trova ciò che resta dell'Impero delle Tre Spade (o di Addoneis), una monarchia assoluta fortemente incentrata sulla figura dell'Imperatore e in cui è molto forte l'influenza del clero della Triade (la religione ufficiale dello stato). Nella parte di penisola a sud del fiume si trova il Regno di Vùos, con spiccate caratteristiche feudali. Dopo la secessione, avvenuta circa cinquecento anni prima, Regno e Impero hanno alternato periodi di convivenza relativamente pacifica a vere e proprie guerre.

Da trent'anni circa regna una pace sostanziale, principalmente turbata dalle scaramucce delle milizie di Regno e Impero con le numerose bande di briganti che si concentrano soprattutto alle pendici della Catena Impervia.

E' in questo contesto che inizia la nostra storia.

Un villaggio, nell'ovest dell'Impero delle Tre Spade viene attaccato. Potrebbe sembrare opera dei briganti ma è un attacco portato per distruggere, non per depredare: immediatamente i sospetti cadono sul Regno di Vuòs.

Ardaschir, satrapo di Ulciat giunge nella capitale Addoneis per conferire con l'Imperatore e davanti al Consiglio ristretto riferisce le informazioni di cui è in possesso. Tutte gli indizi sembrano indicare che l'attacco provenga dal Regno di Vùos, ma il Primo Scriba Zanib ha un'idea diversa: potrebbe

trattarsi della stessa minaccia che cinquecento anni prima invase e quasi distrusse l'Impero. Il consiglio delibera quindi di tentare un incontro diplomatico tra le più alte gerarchie di Regno ed Impero. La famiglia Koilev accetta.

La sede destinata all'incontro è il castello di Lord Prekkajnel, Duca di Briegel, al confine tra Regno e Impero; è qui che apprendiamo che anche Vùos ha subito un attacco altrettanto cruento.

Nel castello fervono i preparativi per l'incontro tra la delegazione del Regno di Vùos (sotto la guida di Kjer Koilev unico figlio di re Verdingaar) e quella dell'Impero (condotta da Cherphin Teophan, primogenito di Ghad) quando dall'ovest giunge una piccola pattuglia che proviene dal villaggio attaccato nel sud di Finisterra.

Sarà proprio il mantello di foglie portato da questo drappello di soldati a convincere la diplomazia di Regno e Impero che il Primo Scriba Zanib aveva ragione: ci si trova alle soglie di una nuova invasione da parte dei popoli dell'Oltrecatena.

Ed è proprio per cercare di contrastare questo attacco che i principi dei due stati decideranno di accantonare momentaneamente le loro vecchie ruggini per recarsi insieme all'isola incostante che si trova alla foce del Dumrak: oltre Heliana - la città delle vestali - dove si narra vivano ancora, sospese tra carne e spirito le anime dei Eroi dei tempi passati.

Ma questo non è che l'inizio dell'avventura. Saranno gli stessi Eroi ad assegnare alle dinastie Teophan e Koilev una missione ben più rischiosa: risalire il fiume Dumrak fino alla sorgente, oltre la Catena Impervia e la foresta da cui proviene il nemico, alla ricerca di un antico manufatto che può mutare le sorti della guerra che sta per iniziare.



