

# Gshaid luogo

## LUOGO

Tipo: villaggio

Popolazione: circa 80 abitanti

Il piccolo villaggio di Gshaid si trova ai piedi del **Monte Gars**, nel cuore delle **Falesie degli Orchi**.

Isolato dalle vie di comunicazione e nascosto in una valle protetta dai gelidi venti del mare, il villaggio è rimasto relativamente indenne durante gli stralvolgimenti della **Guerra delle Lande**, che a poca distanza seminava invece distruzione. I pochi abitanti di Gshaid riescono a trarre sostentamento dall'agricoltura e dalla pastorizia, una vita dura e identica da molte generazioni.

Formalmente il villaggio appartiene al **Burgraviato di Lagos**, anche se i contatti con la capitale sono pressochè nulli.

Borgomastro di Gshaid è **Thomas Kalkstein**, che ne è anche veterinario, cavadenti, guardia e scrivano. In mancanza di un sacerdote, mastro Thomas amministra alla bisogna anche i sacramenti agli abitanti del suo villaggio.

## Antichi edifici

Non si sa bene a quando risalga il primo insediamento di Gshaid. Alcuni ruderi sparsi nella valle lasciano supporre che qualcuno abitasse la zona anche in tempi molto antichi. Quel che è rimasto è davvero poco, frammenti di un paio di torri che sorvegliavano gli accessi alla valle ed un edificio diroccato che, negli anni, è diventato l'Antica Taverna del villaggio, di fatto l'attuale cuore di Gshaid.

### La "Vecchia Signora"

Nell'**Antica Taverna** del villaggio fa bella mostra di sè un **Orco** impagliato. La storia vuole che sia stato abbattuto da Mastro **Ulrich Kalkstein**, nonno dell'attuale Borgomastro, durante una battuta di caccia la notte prima delle sue nozze con la bella **Sonja**. L'Orco fu trasportato lietamente al villaggio e, per l'occasione, la carcassa fu abbigliata a festa ed esposta nelle celebrazioni nuziali. In seguito l'Orco, un esemplare di maschio alto più di 2 metri, venne impagliato ed esposto nell'Antica Taverna, dove per vezzo gli fu messo tra le mani un mazzolino di fiori. Da allora prese il nome scherzoso di "Vecchia Signora".

## Contatti con l'esterno

I pochi contatti con l'esterno avvengono in genere attraverso la confinante signoria di **Millsdorf**, un tempo Baronia titolare delle valli del Gars. I rapporti tra Millsdorf e Gshaid sono da sempre molto tesi, tra i due villaggi non è mai corso buon sangue. L'unica strada battuta per raggiungere Gshaid passa per Millsdorf, anche se esistono sentieri di montagna alternativi, percorribili solo da guide esperte. Le zone impervie che circondano il villaggio sono molto pericolose, popolate da animali feroci.

### Una tara ereditaria

Probabilmente a causa dell'isolamento e dei numerosi matrimoni tra consanguinei, nel villaggio di Gshaid ci sono numerose persone affette da una strana malattia, che viene chiamata "Sangue d'Orco". I bambini che nascono col "Sangue d'Orco" sono in genere più grossi del normale, irsuti, con i lineamenti del volto già marcati e, col passare del tempo, quasi sempre manifestano ritardo mentale e un'attitudine violenta. A volte sono le stesse madri a chiedere che i bambini malati vengano abbandonati a morire sul Monte Gars, a volte invece i piccoli vengono allevati e tenuti sotto sorveglianza affinché non diventino pericolosi. La tara è piuttosto diffusa, nelle ultime generazioni in ogni famiglia si è visto almeno un caso o due di Sangue d'Orco.

## L'attacco dei Risvegliati

All'alba del 22 agosto 516 il villaggio di Gshaid viene attaccato da un numero imprecisato di **Risvegliati**, che seminano la morte e il contagio tra gli ignari abitanti.

Molti riescono a trovare riparo nella Locanda e nella casa del Borgomastro, ma alcuni tra loro sono stati prima feriti e nel giro di qualche ora iniziano a manifestare i segni della malattia. Altri, ancor meno fortunati, cadono vittima dei Risvegliati e si trasformano a loro volta in creature mostruose.

I Risvegliati arrivati in paese sembrerebbero avere caratteristiche comuni: sono tutti Nordri, morti recentemente, si muovono con lentezza, e qualcuno li ha muniti quasi tutti di elmetto a protezione della testa, punto debole dei **Risvegliati**.

### Profanazione del cimitero

Contemporaneamente all'attacco dei Risvegliati, anche il cimitero di Gshaid è oggetto di una profanazione: qualcuno ha sparso resti infetti tra le tombe, con l'intenzione di portare al "risveglio" alcuni dei morti lì sepolti. Anche la cappella al centro del cimitero viene profanata, consacrata forse a divinità oscure: un piccolo Risvegliato, forse il figlioletto rapito di **Rachel Smein**, viene ritrovato senza braccia nè gambe ai piedi dell'altare, coperto da un antico **sudario**.

