

## Cronache

Non esistono cronache ambientate nell'anno 513.

## Eventi

### Ducato di Amer

#### Il Nuovo Dominio dei Nani e la battaglia del Kieblach

I rapporti tra comunità nanica e governanti umani sono sempre più tesi, finchè un evento scatenante fa precipitare a situazione.

Nel marzo 513 una delegazione di **Amer** a **Delos**, capeggiata da **Martin Lechner**, Conte di **Achenar**, viene trucidata sul Passo.

Il cadavere oltraggiato e mutilato del Conte viene riportato ad Amer e l'evento provoca una reazione furibonda del Duca. Alla testa dell'esercito, il Duca muove verso il Passo con grande sfarzo di potenza. Ma, contro ogni aspettativa, non muove contro gli **Orchi** per stanarli dalle loro tane, bensì contro **Nair Al Zaurak**. Bloccato il Passo, il Duca manda messi ai Nani nei quali ordina che siano consegnati i responsabili dell'eccidio, altrimenti sarà costretto ad intervenire. I Nani rispondono proclamandosi indipendenti e unici Guardiani del Passo.

Segue una battaglia nella quale l'esercito ducale cerca di oltrepassare i baluardi dei Nani senza riuscirci, mentre i Nani si trincerano e resistono, chiudendo i cancelli di **Al Muglab**. Si distingue negli scontri il vecchio **Kos Tun**, "tuono dei monti", attuale Rappresentante. Il Duca, non riuscendo momentaneamente a sfondare, blocca l'imboccatura del Passo a sua volta. Le carovane con Delos sono bloccate.

#### Le scorrerie dei Nordri

Pur essendo collocate nel sud del Granducato, lontane quindi dalle terre dei Nordri, le coste del Ducato di Amer subiscono con frequenza crescente gli episodi di una pirateria tanto feroce quanto inaspettata. Non si verificano per il momento episodi di gravità paragonabile a quelli toccati al Ducato di Surok o, ancor meno, alle colonie sull'isola di **Elsenor**. Tuttavia il commercio marittimo è gravemente minacciato dalla pirateria, molte navi partite da Zarak e alcune persino da Verriere sono assaltate ed affondate.

Per quanto riguarda le coste, l'assalto più grave si verifica nel giugno 513 a **Floril** dove, tra le altre cose, viene devastata la grande vetrata del 420 del Maestro Vetraio **Eliot Kent**, che adornava la Chiesa del Buon Ritorno, dedicata a **Maers**. Nell'assalto muoiono una cinquantina di persone.

Altre scorrerie, di gravità minore, riguardano alcuni villaggi costieri.

Nonostante i danni effettivi siano contenuti, la paura della minaccia nordra è molto forte, sia tra la popolazione dei paesi costieri che tra i naviganti. **Anne De Chartou**, Duchessa Madre di **Zarak**, nell'estate dello stesso anno 513, dichiara di voler finanziare avventurieri e capitani di navi disposti a dar guerra ed affondare i pirati nordri, ai quali promette grandi ricchezze ed onori. Da allora diverse navi incrociano a largo delle coste di Zarak, a caccia di pirati.

### Ducato di Feith

L'anno si apre con una tristissima nuova: Sir **Zephiros Amigdales** Conte di **Camlan** e suo figlio Marc muoiono nell'incendio del casino di caccia dove si erano sistemati durante una battuta di caccia.

La Conte resta senza guida per due mesi, fino a quanto Sir **Faradyr Vanaquiel** di **Dereburg** non prende possesso, per ordine di Sir **Paul Sallivan** Duca di **Feith**.

Sono molti fra i nobili Greyhavenesi a chiedersi chi sia questo Sir Faradyr e come mai non ci fossero candidati più blasonati a prendere il posto del defunto Conte.

Il Duca di Feith fa sapere che Sir Faradyr si è distinto combattendo valorosissimamente per anni al fianco della Chiesa, difendendo i valori più alti. Fa anche sapere che è proprio grazie a lui che **Vargas Glidwell-Dekend** è ancora vivo e ne decanta altre nobili imprese.

Il governo di Sir Faradyr a Camlan inizia comunque sotto i migliori auspici, la moria delle vacche sembra essere conclusa ed esperti di Feith assicurano che l'inverno sarà più clemente, rispetto ai due precedenti e che le culture saranno nuovamente rigogliose.

Nel frattempo pare che i pattugliamenti intensivi della costa e la sorveglianza massiccia delle vie di comunicazione via

mare con Elsenor stiano dando i loro frutti permettendo ai battelli con i rifornimenti per il Ducato di viaggiare senza correre il rischio di essere preda dei terribili Nordri.

Sir Faradyr Vanaquiel, Cavaliere di Nekkar e di Lagos, Signore di Dereburg e nuovo Conte di Camlan, arriva in città e prende possesso del Castello nel mese di marzo 513.

Il suo seguito è particolarmente ridotto, un soldato a cavallo ed un anziano alla guida di un carro sovraccarico.

Sono i soli due uomini che Faradyr porta con sé da Dereburg ed intende tenere al suo fianco anche a Camlan: il primo è il Capitano delle Guardie di Dereburg, **Gunther Zader**, suo abituale compagno di esercizio con la spada; il secondo l'espertissimo ed astuto **Kotaros** (non a caso conosciuto tra i suoi avversari anche come "Kotaros il Crotalo"), all'apparenza un innocuo vecchietto dall'accento delioto;

il Palazzo ed i terreni di Dereburg sono invece lasciati alle cure del suo amico, il Baronetto **Luran Baekar**, che li amministrerà in sua vece.

Per prima cosa invia messi per convocare presso di sé tutti i suoi Baroni, in maniera tale di avere un'idea più precisa degli equilibri di potere della Contea, con particolare riguardo agli eventi che hanno visto coinvolti, uno contro l'altro, l'ex Conte di Camlan e il Conte di Lagos, ed i rapporti di forza in gioco: riguardo questo delicato argomento, e durante questo banchetto di "presentazione", Faradyr confiderà particolarmente nell'abilità e nell'intuito di Kotaros.

Contestualmente indice tre giorni di festeggiamenti popolari per la sua nuova nomina, sperando che le casse della Contea non siano del tutto vuote, e confidando che la fine della moria delle vacche ben presto le possa rimpinguare.

Nel frattempo si guarda intorno, alla ricerca di una candidata adatta al ruolo di Contessa di Camlan.

## Ducato di Surok

### Marzo

Al termine di un inverno tranquillo si moltiplicano nuovamente gli avvistamenti di Dragonar al largo delle coste della Marca di **Elsenor**. Una flottiglia di navi nordre incrocia le acque tra **Porto Glidwell** e **Ostwurf**, costringendo la piccola forza navale di **Uther Horgen** ad estenuanti quanto infruttuosi inseguimenti. Ben presto alla minaccia dei Nordri si aggiunge quella dei predoni di **Mullingar**, i cui vascelli sempre più spesso sembrano scortare le Dragonar di Norsyd. Temendo la possibilità di uno sbarco, il Marchese **Rutwen Heimer** dispone che le compagnie di ventura di **Hans Backel**, detto "L' Ippogrifo" e **Jurgen Hanetz** "Il Bello" si attestino nei pressi di **Kempen** e **Ostwurf**. E' ormai evidente che esista uno scellerato patto tra i razziatori Nordri e le genti barbare di Elsenore.

Nella notte del 28 Marzo trenta navi lunghe dei Nordri ingaggiano una rapida quanto sanguinosa battaglia navale con le quattro galee da guerra leggere disposte a protezione del porto di Vestwurf: con la complicità delle tenebre i crudeli predoni del Nord riescono ad avvicinarsi alle navi suokite e ad arrembarle subendo perdite minime: una sola nave lunga affondata a fronte delle quattro galee conquistate e date alle fiamme. Le 29 Dragonar superstiti guadagnano il porto e le spiagge limitrofe, sbarcando mille e cinquecento guerrieri.

In pochi minuti le sonnolente vie della cittadina si trasformano in un campo di battaglia.

A poco serve l'intervento dei duecento armigeri sotto il comando del Connestabile, di fronte alla superiorità numerica e alla ferocia dei Nordri ogni difesa viene sbaragliata. Il Connestabile e i pochi superstiti della sua Guardia abbandonano Vestwurf in fiamme e cercano scampo nella rocca di **Ainderschlosse**, due miglia più a nord; la maggior parte della popolazione civile fugge a sud est in direzione di **Leinach**.

Le sentinelle di Colynn Barba-di-Ferro, capotribù degli Aindraisi, assistono dalle colline al gigantesco rogo che sta consumando Vestwurf: le promesse dei Clan del Nord si sono rivelate degne di fede, ed il giorno della rivincita sugli invasori è giunto.

### Aprile

Il primo giorno d'Aprile i guerrieri dei villaggi fedeli a **Colynn Barba-Di-Ferro**, in numero di duemila, si abbattono con la furia della Morrigan sulle fortificazioni di Ainderschlosse. Grazie alla posizione strategica del castello, tuttavia, la guarnigione presente riesce a contenere l'impeto dei barbari sprovvisti di armi da assedio, nella speranza che un esercito del Marchese giunga a ricacciarli sui monti. Analogamente, un'orda di pari numero costituita da guerrieri del clan Mobogion e da bande di feroci Lupi cinge d'assedio la rocca di Graatzel.

Sulla costa occidentale, lo stesso giorno, numerose chiatte del **Clan dei Naviganti** raggiungono le spiagge a sud di **Vestwurf**, e sbarcano un migliaio di cavalieri Ruliani nei pressi dell'accampamento nordro.

Nel corso dei tre giorni successivi l'esercito Nordro-Ruliano attraversa la pianura fino a giungere nei pressi del villaggio di **Leinagh**. Ad attenderlo c'è l'esercito mercenario al comando di **Gunther Heud**, richiamato dalle fortificazioni di Devorak per difendere l'entroterra. Il "Mastino di Azathoth" (questo è il soprannome con cui è noto presso i suoi commilitoni) ha a disposizione duecento cavalieri pesanti, quattrocento balestrieri a cavallo, ottocento lancieri corazzati e duecento alabardieri. All'alba del quinto giorno di Aprile le trombe squillano e i corni rimbano:

la battaglia è cominciata.

## Ducato di Surok, la battaglia di Leinagh

A comandare l'esercito Nordro-Ruliano è il principe **Thorwald**, noto presso il suo popolo per l'abilità sul campo di battaglia.

Egli dispone i suoi mille e cinquecento guerrieri lungo il margine meridionale della foresta, in modo da scongiurare ogni

possibilità di accerchiamento da parte della cavalleria Greyhavenese.

I cavalieri Ruliani si dispongono in due ali avanzate rispetto alla linea di fanteria. **Gunther Heud**, dal canto suo, dispone una prima linea di fanteria costituita dai lancieri corazzati, supportata ai fianchi dalle due compagnie di alabardieri. Al centro dello schieramento dell'Heud, alle spalle della linea di lance, viene curiosamente sistemata la cavalleria pesante. I balestrieri a cavallo avanzano leggermente arretrati rispetto alla prima linea di fanteria, su due ali piuttosto vicine allo schieramento.

La formazione del "Mastino di Azatoth" si avvicina lentamente allo schieramento di Thorwald, e quando ormai i due eserciti sono a meno duecento metri di distanza, i cavalieri Ruliani, rapidi e armati alla leggera, si allargano su entrambi i lati nel tentativo di superare la linea nemica.

Le due ali di balestrieri a cavallo di Surok rimangono saldamente a coprire i fianchi della fanteria, permettendo agli elsenoriti di compiere un parziale manovra di avvolgimento. Sicuri della situazione apparentemente molto favorevole i Ruliani azzardano un assalto in massa. Prontamente le due ali di balestrieri a cavallo scaricano una pioggia di quadrelli sui cavalieri ruliani lanciati in carica, al tempo stesso sparpagliandosi attorno alle due compagnie di alabardieri repentinamente arretrate rispetto alla linea dei lancieri.

L'impatto della carica ruliana è duro.

Decine di balestrieri a cavallo vengono travolti mentre tentano di disperdersi, ma la manovra di Heud sembra dare i suoi risultati pochi istanti più tardi: nell'impeto della carica numerosi cavalieri ruliani, imbaldanziti dall'apparente rotta dei balestrieri a cavallo suokiti, entrano in contatto con gli alabardieri su entrambi i lati dello schieramento. Prima che riescano a disingaggiarsi, quasi cento destrieri ruliani vengono sventrati dalle terribili lame greyhavenesi, i cavalieri sbalzati e prontamente fatti a pezzi.

Il fallimento della prima carica Ruliana è dovuto anche al pronto intervento della cavalleria pesante, comandata direttamente da Gunther Heud, che con una manovra rapida e disciplinata inverte il suo fronte e riesce a coprire i fianchi degli alabardieri e le terga della prima linea di fanteria. Nel frattempo Thorwald, intuendo con orrore le intenzioni avventate degli alleati Ruliani, ordina ai suoi guerrieri di caricare i lancieri corazzati, abbandonando la posizione di relativa sicurezza ai margini della foresta. Con l'intera cavalleria greyhavenese impegnata dalla manovra Ruliana, gli schermagliatori precedono la fanteria nordra vera e propria e giunti a tiro scagliano una mortale salva di asce da lancio sul centro della linea avversaria. Nonostante l'esiguo numero di perdite inflitte, numerose asce da lancio si piantano sugli scudi degli avversari, compromettendone la capacità di coesione. Il contatto tra le due linee è violentissimo.

Con alle spalle una tradizione secolare come truppe d'assalto, e guidati dall'impavido Thorwald in persona, i guerrieri nordri colpiscono con furia devastante il muro di scudi greyhavenese.

Molti di essi hanno in dotazione armi ed armature decisamente inconsuete, spade ricurve e usberghi di lamelle metalliche cucite su strisce di pelle sovrapposte.

I lancieri corazzati greyhavenesi combattono disciplinatamente, cercando di mantenere serrati i ranghi e proteggendosi l'un l'altro dietro agli ampi scudi rettangolari, e dapprima sembra che l'urto dei demoni di Norsyd sia stato assorbito. Nella mezz'ora successiva mentre i Ruliani si riorganizzano alle spalle dello schieramento greyhavenese e si impegnano in azioni di disturbo, tenuti a distanza dai balestrieri a cavallo, dalla cavalleria pesante e dagli alabardieri, Thorwald e i suoi riescono ad aprire una breccia al centro della prima linea nemica, mentre gli schermagliatori si muovono rapidamente sul fianco destro. Ciò che accade in seguito verrà interpretato dagli studiosi di strategia come un esempio lampante dell'inaffidabilità dei soldati mercenari, poco inclini a mettere a repentaglio la propria vita e a mantenersi saldi di fronte alle difficoltà.

Invasi da sacro furore di fronte al coraggio e al valore di Thorwald, che a colpi di ascia si apre la strada nella selva di lance incurante delle numerose ferite riportate, i Nordri si avventano senza sosta sul nemico.

In pochi minuti lo schieramento di Heud viene spezzato in due tronconi.

Mentre gli alabardieri sono costretti a cambiare orientamento e a colmare i vuoti nella linea di lancieri, i Ruliani tornano alla carica.

Di nuovo i quadrelli delle balestre mietono numerose vittime, ma senza il supporto degli alabardieri la cavalleria leggera di Surok non può che cercare scampo perpendicolarmente allo schieramento, lasciando il retro delle compagnie di lancieri pericolosamente esposto. La cavalleria pesante, tenta come può di preservare l'integrità della linea travolgendo i ruliani che arrivano a contatto con essa, ma di fatto non fa che ritardare l'inevitabile: quando gli schermagliatori nordri si avventano sul fianco destro della fanteria si diffonde il panico e l'intero troncone va in rotta.

L'esito della battaglia è ormai segnato: circondato dalla cavalleria ruliana e dai guerrieri nordri, con l'intera cavalleria leggera e più della metà della fanteria corazzata in rotta, il "Mastino di Azatoth" non può che riconoscere la sconfitta e deporre le armi.

Prima che il sole di mezzogiorno risplenda sulla pianura di Leinagh, Thorwald è riuscito a far prigioniero Gunther Heulen e i suoi seicento soldati sopravvissuti, con la cavalleria ruliana impegnata ad inseguire ed abbattere i lancieri prima che possano riorganizzarsi, senza alcuna pietà.

## 5 Aprile

Al termine del banchetto al campo nordro/ruliano vengono radunati e giustiziati tutti i prigionieri, ad eccezione di Heud e di una cinquantina dei suoi cavalieri più fidati. Nei giorni successivi appare evidente che Thorwald lo abbia preso in simpatia, accogliendolo nel suo seguito.

Tra i Ruliani corre voce che sia stato lo stesso Heud a suggerire al Principe Nordro l'esecuzione di massa dei suoi

commilitoni.

### 6 Aprile

I cancelli dell'Auf Schlosse si aprono per accogliere un centinaio di cavalieri superstiti dalla battaglia di Leinagh, guidati dal condottiero Gunther Heud. Troppo tardi gli uomini della guarnigione si rendono conto del fatto che metà dei cavalieri al seguito di Heud sono in realtà guerrieri ruliani camuffati dalle pesanti armature greyhavenesi. Graatzel cade, e Louth Mc Mannaghan può salutare di persona i guerrieri Mobogion e del Clan dei Lupi impegnati nell' assedio.

La notizia della disfatta di Leinagh giunge alle orecchie del Marchese di Elsenor, a Kempen.

Infuriato, il giovane signore ordina a **Uther Horgen** di salpare l'indomani alla volta di Surok, per chiedere immediati rinforzi.

Nella tarda nottata una ventina di vascelli del **Clan dei Naviganti** raggiunge le acque al largo di Kempen. A guidare la flotta è il Principe **Liam**, detto il **Serpente**.

### 7 Aprile

Una battaglia navale infuria al sorgere dell'alba, quando le navi del Serpente, supportate da una dozzina di Dragonar al comando del Principe Bjorn, danno l'assalto alle quindici galee da guerra surokite.

Nonostante le pesanti perdite inflitte (6 vascelli e 3 dragonar affondati), l'intera flottiglia di Uther Horgen viene disrutta, e il fratello minore dell'ammiraglio viene fatto prigioniero.

### 8 Aprile

Circondata dalle preponderanti forze degli Aindraisi al nord e dell'esercito di Thorwald al sud, la Rocca di Graatzel è sul punto di capitolare. Prima di sera gli arieti hanno sfondato la porta meridionale scarsamente difesa, e i feroci montanari di Colynn Barba-di-Ferro conquistano le mura con l'impiego di scale da assedio. Incapace di tener testa alle minacce su più fronti, l'esigua guarnigione è costretta alla resa.

### 9 Aprile

L'esercito di Thorwald, forte della cavalleria Ruliana, dei guerrieri Aindraisi, Mobogion e del **Clan del Lupo**, della cavalleria Ruliana e del manipolo di mercenari dello spregiudicato Heud, avanza a sud est in direzione di Magdenburg.

### 10 Aprile

Una galea leggera di pattuglia al largo di Halden avvista l'Indomita, ammiraglia di Uther Horgen. La nave è ridotta a poco più che un relitto, e il ponte è invaso di teste mozzate. L'unico superstite a bordo è lo stesso Horgen, che gli attoniti marinai devono schiodare dal timone al quale era stato crudelmente assicurato con aguzzi pioli di ferro.

### 12 Aprile

Il Duca **Hadrien Hordkleist** è furibondo per l'affronto subito, e ordina a **Britter Horgen**, fratello di maggiore di Uther e Ammiraglio della Flotta Ducale, di partire per Elsenor entro la fine di maggio. Tra i suoi compiti, l'eliminazione della feccia nordra e elsenorita che imperversa sui mari, lo sbarco di una grande armata a Kempen, e la distruzione di Mullingar. L'Hordkleist sembra particolarmente amareggiato per l'assoluta immobilità dei Ducati vicini, e per la frustrazione delle sue richieste di uno sforzo coordinato per contenere la minaccia Nordra.

### 30 Aprile

L'esercito di Thorwald si attesta a sud dopo aver saccheggiato Madnenburg e Goratz. Giavellottieri delle tribù Gaenlain e Maonlain, ed arcieri della tribù dei Cennain scendono dalle montagne a sud per ingrossarne ulteriormente le fila.

### 1 Maggio

Messi del Conte di Farsund vanno e vengono dalle città di Ostfold e Ammerung. Egli stesso visita di persona l'anziano Conte Eric Heimer.

### 28 Maggio

Si moltiplicano le coscrizioni e le manovre militari in tutto il Ducato. **Gustav Koenig**, Generale dell'Esercito Ducale, raduna diecimila tra lancieri, arcieri, fanti d'assalto, cavalieri pesanti e balestrieri a cavallo. Fatto curioso è l'assenza di soldati della Contea di Farsund, ed a palazzo si mormora che il Duca voglia dimostrare a Ludwig Heimer di non aver bisogno del suo sostegno. Il fatto che il Marchese di Elsenore, tuttora insediato a Kempen, sia il primogenito di Ludwig contribuisce a rendere il clima tra i due nobili ancor più teso che in passato.

### 30 Maggio

La Flotta Ducale, costituita da 40 galee da guerra e altrettanti vascelli da trasporto, salpa dal porto di Surok.

### 2 Giugno 513

La flotta surokita attraversa lentamente, sospinta da deboli venti, le infide acque del **Canale di Mannannan**. Una dozzina di vascelli elsenoriti vengono avvistati dalla ciurma dell'Invincibile, nave ammiraglia al comando di **Britter Horgen**.

Ansioso di vendicare il fratello, egli dà ordine alle venti galee leggere di inseguire la marmaglia pirata.

Egli poi fa disporre a copertura delle stesse dieci galee medie, mentre l'Invincibile e le altre quattro galee pesanti

avanzano pronte a scatenare le micidiali catapulte.

Cinque galee medie rimangono indietro, a proteggere le navi da trasporto. I vasti banchi di nebbia che si stagliano sinistri all'orizzonte non sembrano impensierire Britter, sicuro della superiorità della sua flotta.

Man mano che la Flotta Ducale avanza diventa sempre più difficile mantenere il contatto visivo con le navi elsenorite, che d'un tratto svaniscono nella nebbia. Imprudentemente, Horgen decide di far avanzare ulteriormente la flotta, nella speranza che con il procedere delle ore i densi vapori svaniscano, ma ha l'accortezza di richiamare le galee leggere a dritta, prima che escano dal campo visivo. Le galee a babordo godono di una maggiore visibilità, e procedono nel tentativo di aggirare il banco.

Il Principe Nordro Gunnar si è avvalso della grande esperienza della piratessa Leila O'Genneagh nell'ordire la sua trappola: i vascelli dei Naviganti hanno attirato il grosso della flotta di Surok nei pressi di un fronte di nebbia al cui interno sessanta dragonar si apprestano a tendere un'imboscata.

Da prora si palesa una seconda flotta elsenorita, che conta quasi il doppio delle navi precedentemente avvistate.

Dromoni di foggia deliota, galee greyhavenesi e velieri dei Naviganti emergono dalla nebbia, con grande sconcerto di Horgen e dei suoi, mentre le Dragonar di Gunnar si avventano a forza di remi sulle galee tornate a destra dello schieramento. Mentre le navi elsenorite attirano il fuoco delle catapulte nemiche, i Nordri riescono ad annullare le distanze con perdite minime, dando inizio a frenetiche operazioni di arrembaggio.

Quando le galee leggere di Surok partite in avanscoperta si rendono conto della situazione è troppo tardi: la flotta di Britter Horgen è irrimediabilmente accerchiata, e sui ponti di ogni singola nave infuriano mischie selvagge.

La disfatta degenera in un disastro senza precedenti quando i dodici velieri di Liam O'Mullingar (al comando della Rosa dei Venti insieme al fratello Sean), gli stessi che avevano fatto da esca, che avevano fatto da esca completano una manovra di aggiramento insieme a venti Dragonar del Principe Bjorn, e raggiungono le navi da trasporto rimaste indietro con una scorta insufficiente.

Negli assalti si distingue il possente **Ulf Sanguemarcio**, che al termine della battaglia può vantare più di cinquanta marinai uccisi.

L'intera Flotta Ducale sprofonda nel Mannannan, e con lei la grande armata che doveva riprendere il controllo di Elsenor. È l'ora più buia per il Ducato di Surok.

## 4 Giugno

Le poche galee leggere scampate al disastro approdano ad Halden, recando notizie spaventose: più di trenta navi da guerra affondate o catturate, tutte e quaranta le navi da trasporto colate a picco, Britter Horgen e Gustav Koenig prigionieri dei Nordri, tra marinai e soldati della spedizione i morti ammontano a più di diecimila.

## Ducato di Benson

### Primavera 513

Ucciso in un agguato di briganti "il Paggio" consigliere particolare del conte di Wort, Herik Schwomm. Grandi le preoccupazioni nella contea; il conte è ormai anziano e le decisioni del territorio erano quasi completamente prese dal "Paggio".

### Estate 513

Nuovo "Paggio" a Wort. Si tratta di Heker Krauss, amico del figlio del conte. La popolazione dichiara: "È uno straniero, lo hanno inviato i demoni dell'est!", ma si sa quanto questi contadini abbiano in odio i cambiamenti.

L'esercito di Donner marcia contro l'eterna rivale Arztin come provò a fare tre anni prima. Questa volta però trova una città messa in ginocchio da due anni di pestilenza. La famiglia baronale di Arztin è interamente giustiziata. La guerra tra le due famiglie era nota da tempo nella contea di Wort già molto provata in questo periodo. Il conte **Herik Schwomm** in nome della pace (?!?) concede la baronia alla famiglia di Donner. Scontento nel palazzo ducale per la decisione.

Le leggende popolari continuano a parlare di alleanze della baronia a sud con i demoni dell'est.

### Fine 513

Il nuovo "Paggio" ristabilisce l'ordine nella contea di Wort e irrigidisce il servizio di leva. Il popolo lo acclama, mentre il duca lo chiama a colloquio insieme al conte per le vicende di Arztin.

## Impero di Delos

### Massacro nordro a Pontostasis

Un attacco di predoni **Nordri**, avvenuto dopo il tramonto del 16 maggio, ha distrutto il villaggio di **Pontostasis** (Ducato di **Dyrrachion**, Impero di **Delos**).

Unici sopravvissuti, gli abitanti che sono riusciti a scappare in tempo.

Degli altri, nessuno è stato risparmiato: donne, vecchi, bambini, sono stati tutti trucidati sul posto.

I cadaveri delle guardie sono privi di ogni arma o armatura.

Tutte le case sono state depredate, la chiesa saccheggiata di ogni oggetto di valore e di ogni icona trasportabile, le barche dei pescatori fatte a pezzi, le loro reti distrutte.

Prima di abbandonare il villaggio i Nordri hanno appiccato il fuoco ad ogni edificio, dalla capanna più povera alla casa

più ricca, chiesa, granaio, e palazzo del connestabile compresi, cosicchè di Pontostasis non rimane altro che un ammasso di macerie fumanti; infine, prima di andarsene, hanno gettato dei cadaveri nel pozzo del villaggio, ed hanno sgozzato tutti gli animali che non erano in grado di trasportare.

Alcuni popolani traumatizzati di fronte a tale distruzione parlano di un attacco di Wyrms. Altri, sostengono di aver visto due navi allontanarsi dal villaggio in fiamme.

### La rappresaglia deliota al feroce assalto dei Nordri a Pontostasis

Nel mese di maggio il villaggio di Pontostasis, Tema-Ducato di **Dyrrachion**, è messo a ferro e a fuoco. Gran parte della popolazione è trucidata.

**Padre Markos**, il Predicatore di Maers, aveva avuto qualche avisaglia dai mercanti di passaggio che gli avevano confidato nelle sue usuali visite e benedizioni alle navi di aver avvistato navi straniere dalla foggia molto strana forse simili a quelle che avevano saccheggiato **Floril** nelle terre dell'**Hygiophylax**. Lì per lì non aveva dato molto peso alla cosa, ma di notte si svegliava di soprassalto per la tensione. Questo fa sì almeno che al momento dell'improvviso sbarco al tramonto dei due Dragonar egli riesca a portare in salvo un esiguo numero di sopravvissuti, non più di una quindicina di persone (tra cui la madre), sulle colline retrostanti il villaggio e a dare l'allarme!

Già nel corso della notte, grazie al rapido passaparola tra i villaggi dell'interno, viene allestito un corpo di spedizione di Guardie Civiche, le meglio armate e addestrate, e soprattutto si muovono i mercenari dalla vicina Prònoia.

I Dragonar hanno compiuto una mossa audace, evitando grazie all'agilità e alla relativa invisibilità delle loro poche navi la flotta schierata sui mari di **Aipyros** e di **Dyrrachion**, per colpire un villaggio meno protetto di quelli sotto il governo del **Fokas**, Stratego del Tema di **Aipyros** e sempre molto al corrente di quanto avviene in Tarracona.

Il Knath a capo della spedizione, Gunnar figlio primogenito di Re **Malkson**, soddisfatto del bottino ritiene di aver ottenuto un successo cospicuo e si allontana rapidamente verso nord. L'altro capitano, **Hafgrim**, più avventato ed ingordo, sapendo di varie fattorie isolate più a sud, si stacca dal compagno ed entra in una baia più a meridione, pericolosamente più vicino però alla Capitale del Tema-Ducato. E' qui che il Dragonar viene avvistato da una squadra di dromoni dell'**Indikopleustes** in pattugliamento notturno. I navarchi, resisi conto subito delle intenzioni ostili della nave straniera, chiudono immediatamente l'accesso alla baia, prima che la nave abbia potuto sbarcare i suoi uomini.

Il capitano Nordro ordina lo speronamento dei dromoni e assiste alla distruzione della sua nave ad opera di catapulte, baliste e misteriose palle di fuoco scagliate dalle navi deliote, prima ancora di potersi avvicinare. Tutti i Nordri si gettano in mare, alcuni affogano a causa delle armature, altri vengono raggiunti dai dromoni e colpiti senza pietà dalle balestre. Molti cadaveri vengono recuperati, qualche ferito, assai malridotto, viene raccolto dai marinai delioti.

Un gruppo di Nordri, una ventina, riesce a raggiungere la riva. Tra loro c'è **Hafgrim**, il quale li raduna e cerca di riorganizzarli per quanto possibile. Decide dunque di trovare riparo nell'interno, saccheggiando le fattorie (in fondo comprende che i dromoni avranno qualche difficoltà a sbarcare i soldati in una baia).

Nell'entroterra, tuttavia, per sua sfortuna, si imbatte in un cospicuo squadrone composto da mercenari e guardie deliote, provenienti dalla Prònoia, armati di tutto punto e al comando dell'Epistratiotes **Lukios Patrognòrimos**. In un rapido scontro i pochi Nordri, appena scampati all'annegamento e alle balestre dell'**Indikopleustes**, vengono massacrati, non senza aver arrecato qualche perdita tra i delioti.

L'ira di Maers deve essere incredibilmente forte, se, per un colpo di sfortuna, Hafgrim viene colpito e perde i sensi a seguito dell'urto di una mazza varanga. Egli risulta uno degli unici due sopravvissuti e avrebbe certo preferito morire in combattimento.

Due giorni dopo viene fatto il punto della situazione nella città interna e fortificata di Scodra, ove sono tenuti i prigionieri e viene raccolto il poco del bottino che l'equipaggio dei dromoni è riuscito a recuperare dal Dragonar.

Dopo altri dieci giorni giungono in città il Megas Sitophòros **Grigorios Chortasmenos** e l'Epinarco **Kosmas Indikopleustes**, i quali si accordano nel dare punizione esemplare ai prigionieri e addirittura ai cadaveri dei Nordri caduti in combattimento. Si opta per la mutilazione. Il decreto è firmato dal Demarco di Scodra, autorità giuridica competente dopo la morte del Demarco di Pontostasis.

Nel giugno del 513 una piccola squadra navale da guerra deliota salpa verso il nord, 5 dromoni si fermano all'ultimo porto elfico, l'ultimo procede verso il villaggio di **Skoffin**, sede attuale della corte di re Malkson, con i poveri prigionieri in dono, come promesso dagli ambasciatori, e le sue insegne di pace e di alleanza.

Arrivato nel villaggio Nordro il comandante, il fiero Navarco **Krates Thalassopòlemos**, armato di tutto punto (cuoio rinforzato, daga, mazza, elmo metallo) e la sua scorta (12 uomini armati allo stesso modo con in più picca da fante), consegnano al Re **Malkson** i cinque prigionieri, tra cui il Knath, senza genitali e senza mani, senza un orecchio e senza un occhio, truccati pesantemente da prostitute di porto deliote, in segno di amicizia con il Re dei Nordri. Aggiungono anche le teste, prive di naso, di tutti i cadaveri che sono riusciti a procurarsi. Traduce le poche parole di accompagnamento **Filostéphanos Boritzes**, un mercante di **Barnea** che accompagna la spedizione, e che negli ultimi mesi ha appreso i rudimenti della nuova lingua: *Così saranno sempre trattati tutti i briganti ribelli al regno e alla parola del Re dei Nordri, che verranno pescati nelle acque dell'Impero. Con gli omaggi del Megas Sitophòros.*

Il silenzio cala nella sala da banchetto, solitamente rumorosa, e dopo un rapido cenno di Gunnar, seduto alla destra del Re, le sue guardie velocemente prendono in consegna i prigionieri e li decapitano, sul posto.

Dopodichè, senza sorrisi, viene offerto ai Deliotti di rimanere e sedersi alla grande tavola; il Navarco declina l'invito, e salutato il Re e la sua corte si avvia verso l'uscita, ma ben presto i soldati dell'Impero si ritrovano circondati da un grande numero di guerrieri Nordri, in buona parte guardie del corpo di Malkson, che sono velocemente passati dai boccali di

birra alle asce. Nonostante siano in netta inferiorità si tratta di veterani, soldati di grande esperienza, abilità e coraggio, e decidono di combattere fino alla morte: prima di cadere riescono ad uccidere alcuni avversari, altri a ferirli.

Comunque, dei Delioti entrati nel Palazzo del Re, solo il mercante rimane in vita.

Sul dromone sono rimasti un'altra dozzina di soldati, oltre ai rematori, e la loro eliminazione risulta più difficile per i Nordri. Cercano di avvicinarsi tanto da poterlo abbordare, ma i Delioti a bordo sono particolarmente sospettosi, soprattutto per il ritardo dei loro compagni, intuiscono la manovra e riescono a riposizionare le baliste e la piccola catapulta che hanno a bordo, in tempo per affondare almeno una Dragonar. Ma possono solo ritardare lo speronamento e la cattura.

Il discorso che Re Malkson fa ai prigionieri delioti, e che pretende sia tradotto dal mercante, è semplice quanto quello del Navarco:

*Nessun Nordro, anche se ribelle, brigante, o nemico del suo stesso Re, può essere impunemente sbeffeggiato in tale maniera. Non so con chi siete abituati a trattare, ma se trattate con noi, questo farete bene a impararlo presto. Ma poiché diedi la mia parola, dopo avervi trattato in maniera misericordiosa, vi rimanderò da dove siete venuti.*

*Ah, un'ultima cosa, ho un dono per il vostro Imperatore, fateglielo avere* aggiunge, cingendo il collo del mercante con un'icona di Maers, evidentemente frutto del saccheggio di **Pontostàsis**.

Detto ciò, a tutti i prigionieri vengono mozzate entrambe le mani, cavati gli occhi, e tagliata la lingua, prima di caricarli nuovamente sul dromone; la nave deliota viene trainata in mare aperto, in una zona disseminata di scogli, in cui ben presto, priva di governo, affonda trascinando a sicura morte i poveretti.

Dopo qualche giorno i cinque dromoni rimasti in attesa della delegazione levano le ancore e fanno vela verso Delos. Quasi contemporaneamente, dopo una lunga agonia, i guerrieri Nordri rimasti feriti nello scontro, muoiono. Le lame dei soldati delioti erano state immerse in un esotico veleno.

Appena giungono a Delos i dromoni superstiti, vengono informati l'Indikopleustes, il Megas Sitophòros, lo Stratego di Aipyros e il Duca di Dyrrachion, i quali, in comune con l'Esarca di Ausonia, firmano immediatamente un decreto che dichiara i Nordri nemici dell'Impero e ordina la cattura di tutte le loro navi, mercantili o da guerra, che dovessero incrociare nei mari delioti, il sequestro del carico e l'imprigionamento degli occupanti. Ai civili delioti viene intimato di provvedere immediatamente ad avvertire le autorità, in caso di avvistamento di Nordri in mare o a terra, e, ove impossibile, di ucciderli. Il sigillo del Megas Sitophòros pone legittimità imperiale al decreto.

Nel corso del mese di luglio, a breve distanza di tempo, alcune navi di mercanti nordre, partite tempo prima e ignare degli avvenimenti di Skoffin, approdano fiduciose a Barnéa, dove avevano sperimentato il diritto di prelazione. Qui vengono depredate del loro carico, i mercanti e i marinai vengono evirati e spediti come schiavi nelle miniere dell'Est.

Lo stesso accade nel Tema di Aipyros, dove alcuni equipaggi nordri, sbarcati a Dytropolis, vengono non solo privati del carico, ma anche affidati al linciaggio della folla, per munifica concessione del Demarco cittadino e dello Stratego: i cittadini di Dytropolis, memori del sacco di Pontostasis, li fanno a pezzi. E' ovvio che già agli inizi di agosto la voce della rottura violenta dell'accordo è circolata tra i Nordri, i quali non si fanno più vedere nelle vesti di mercanti nei porti dell'Impero.

Nel frattempo la flotta dell'Indikopleustes pattuglia con rinnovato vigore le coste settentrionali dell'Impero, non trascurando più i poveri villaggi. Tutti i villaggi costieri intanto si riforniscono di un contingente più nutrito e attento di Guardie Civiche: per questo vengono impiegati anche mercenari greyhavenesi.

Il Megas Sitophòros decreta altresì la costruzione di un cospicuo numero di torri permanenti di avvistamento lungo la costa di Aipyros e di Dyrrachion, sul modello di quelle presenti nei Temi orientali contro la minaccia dei pirati abbuliti.

All'impresa, caratterizzata dall'urgenza, partecipano pure ingegneri e maestranze naniche del Kieblach.

Il Duca di Dyrrachion avvia la ricostruzione di Pontostasis e progetta la costruzione di un grande tempio fortificato di **Maers Yperboreòktonos**, dove officerà, questa volta a capo di altri Predicatori e di alcuni soldati, il buon Padre Markos, eroe del sacco di Pontostasis.