

# *I popoli nomadi della steppa: i Vanavara*

## **Introduzione**

*Si erge fiero tra le fiamme il Grande Sacerdote, cinto di ferro, e leva il maglio al Cielo in segno di saluto.  
Avvampa il rogo, ed ecco, si mostra l'ira e il trionfo dell'Occhio che squarcia le tenebre.  
Alta sopra l'incendio vola una pagina, e sfugge in seno al vento di Mezen.*

In una terra desolata, oltre i confini del Granducato di Greyhaven, vivono popolazioni nomadi. Sono genti dure, temprate dall'ambiente ostile e dalla povertà, stirpi di guerrieri e di pastori. Sono i Vanavara, tribù diverse tra loro ma con un'antica origine comune, considerati da sempre una minaccia per il "mondo civilizzato", temuti e dipinti come dei mostri sanguinari e barbari. In questo capitolo si parla di queste popolazioni, e di quanto ci sia di vero, e di falso, in ciò che si sa di loro nel Granducato.

## **Geografia del territorio.**

La piana di Dossor, la desolazione senza fine, si stende per centinaia di chilometri a est del Granducato di Greyhaven, circondata da alte montagne a nord e dal mare di Indiga a sud. Il territorio è costituito quasi completamente da steppa, interrotta di tanto in tanto da colline e qualche rara oasi. Solo pochi fiumi attraversano l'arido territorio, per perdersi in malsane paludi o in tratti di giungla fittissima, che sorge come all'improvviso nella tundra.

## **Clima**

Nella steppa è molto forte l'escursione termica, sia giornaliera che stagionale. Gli inverni sono gelidi, le estati roventi, e la differenza tra le temperature notturne e quelle diurne è notevole.

L'acqua è un bene prezioso nella steppa, in quanto le piogge sono rare e violente, ed il terreno arido non è in grado di conservare a lungo l'umidità. In prossimità delle montagne e delle rare colline, dove i venti sono meno violenti e poive con più facilità, la tundra assume a tratti l'aspetto della campagna comune, sia pure un po' brulla.

I venti che sferzano violentemente la steppa non trovano ostacoli alla loro forza, e di frequente raggiungono una intensità tale da distruggere le poche costruzioni che trovano sul loro cammino. Sono frequenti le tempeste e le trombe d'aria, l'elettricità nell'aria spesso crea effetti ottici spettacolari e minacciosi al tempo stesso. I venti variano col variare delle stagioni. Durante l'inverno soffia il Mias, gelido vento foriero di neve, e l'Ivanovo, meno freddo ma violentissimo e disastroso. In primavera c'è l'Aksu, vento salmastoso e dal profumo inebriante, in estate soffia il Mezen, vento sabbioso e rovente, mentre durante l'autunno fischia il Taz, che spesso porta pioggia e breve vita per l'arida steppa.

## Flora e fauna

Nella steppa non crescono gli alberi, ma soltanto piante dal fusto basso e flessibile per resistere senza spezzarsi alla furia dei venti. L'agricoltura, sebbene non impossibile, è molto poco fiorente, a causa della scarsità di acque e della argillosità del suolo. Tuttavia le graminacee possono crescere anche spontaneamente, affiancate da erbe e cespugli, piante spinose o con piccoli arbusti. Nelle zone ombrose, in prossimità dei rialzi, e dove il vento è meno violento, sono frequenti funghi di molte specie diverse, anche molto grandi. Dopo i rari acquazzoni tutta la steppa si trasforma in un tappeto di fiori.

Gli animali che si trovano a loro agio nelle aride steppe non sono molti. Animali migratori sono presenti durante la primavera in queste zone, mentre sempre si possono trovare antilopi, cavalli selvaggi, lupi. Non sono rari conigli, volpi, sciacalli, marmotte, ratti e gatti selvatici. Soprattutto si possono vedere molti uccelli, in particolare uccelli predatori come falchi, avvoltoi e anatre di passaggio. I rettili sono numerosi e alcuni di essi possono essere letali.

## Popolazione

Gran parte della piana di Dossor è disabitata. Vivono sul suo arido suolo soltanto alcune popolazioni nomadi, i *Vanavara*, o Lunghi Occhi, che si sostentano grazie alla pastorizia. Non sono gruppi molto popolosi, ma sono costituiti da persone forti e dure. Le tribù sono diverse, tutte con propri usi e proprie caratteristiche, sebbene il substrato culturale sia il medesimo, e gli elementi di vicinanza più di quelli di distinzione.

In tutta la piana di Dossor sorgono soltanto cinque cittadelle, residui di antichi insediamenti monastici conquistati dai Vanvara, nelle quali si sono installate delle tribù che hanno cambiato le loro abitudini da nomadi a stanziali. Tali cittadelle sorgono tutte in luoghi dove si trova dell'acqua, o per via della vicinanza con qualcuno dei rari fiumi che solcano la steppa, o grazie a profondissimi pozzi scavati in un tempo dimenticato fino nelle viscere della terra.

## Le tribù

Le tribù sono quasi tutte nomadi, e si chiamano *Samut*, Cielo. Le poche tribù stanziali hanno assunto il nome di *Mahan*, ossia Terra. Segue un elenco delle più popolose.

### Samut Songkhram, la tribù della Lunga Lancia

E' la tribù più importante e potente in assoluto, composta da guerrieri fieri e sanguinari. Il suo capo si chiama *Kashan*, ed è il guerriero più forte in battaglia. I Songkhram disprezzano profondamente le tribù stanziali, e sono i più aggressivi verso le terre occidentali. Spesso compiono razzie e devastazioni, ma non si fermano mai in nessun luogo.

### Samut Prakan, la tribù delle volpi

Meno potente della tribù dei Songkhran, la Samut Prakan è comunque molto forte e combattiva. E' la tribù più popolosa e la più abile nell'artigianato, in particolare nella concia delle pelli e nella fabbricazione di archi e armature di cuoio.

### Samut Sakhon, la tribù dei falchi

Questa tribù pratica molto poco la pastorizia, ma vive soprattutto di saccheggio e di caccia. E' una tribù poco popolosa, composta in grande parte di giovani guerrieri, seguiti solo a distanza dall'intero clan,

composto di vecchi (molto pochi), donne e bambini. E' la tribù più temuta dai popoli di confine, a causa della sua ferocia e del totale sprezzo del pericolo dei suoi guerrieri.

### **Mahan Astara, la tribù delle falene.**

Da duecento anni questa tribù si è stanziata in tre delle cinque cittadelle fortificate della grande steppa, dopo averle conquistate e saccheggiate. E' una tribù dedita alla pastorizia, alla agricoltura di graminacee e all'artigianato. Le conoscenze tecniche sono molto arretrate, ma la vicinanza con i vecchi abitanti delle cittadelle, i *Kumairi* (Maestri, o anche Saccenti), ha migliorato almeno in parte le condizioni di vita originariamente primitive. Dopo quasi duecento anni di pacifica e gelida convivenza, la nuova generazione degli antichi abitanti delle cittadelle e i figli degli Astara hanno iniziato a fondersi e a mescolarsi.

### **Mahan Bankura, la tribù del tuono.**

Da centottanta anni questa tribù ha occupato due delle cittadelle fortificate della grande steppa, tra cui la misteriosa Oropo, conquistata dopo *l'assedio dei capri*. La popolazione dell'altra città venne ridotta in schiavitù o trucidata, mentre quella di Oropo, misteriosamente scomparsa in blocco e sostituita da venticinque capretti, venne cercata ovunque ma mai trovata. Il *Dezful*, il capo guerriero della tribù, indisse una spietata caccia all'uomo contro tutti gli antichi monaci e i loro seguaci, ma senza successo. Adesso le due cittadelle sono abitate quasi integralmente da Vanavara, e i pochi occidentali sopravvissuti sono ridotti in schiavitù.

## **Ordinamento giuridico.**

Nella società Vanavara non tutti gli individui sono soggetti di diritto, ma si dividono in liberi, semiliberi e servi. La famiglia (*sippe*) costituisce la cellula organizzativa di base, nella quale si concentrano principalmente gli interessi e le attività degli uomini liberi. La famiglia è retta dal padre, il quale svolge un ruolo di guida e di protezione per tutti i componenti del nucleo.

Trattandosi di una società militare, tutti coloro che prestano servizio nell'esercito sono capaci a tutti gli effetti, quindi anche i figli sono individui liberi, mentre le donne hanno un ruolo di secondo piano nella organizzazione politica e non hanno la capacità di agire.

Accanto al padre e ai figli, si affiancano spesso individui liberi che in tempo di guerra combattono al loro fianco, mentre in tempo di pace operano al loro servizio. Costituiscono il seguito, il *Gefolgschad*. Tali vincoli di fedeltà costituiscono gli elementi di base da cui in casi particolari ci si è evoluti verso una struttura nobiliare. Generalmente però sono vincoli efficaci soltanto in campo militare, almeno per le tribù nomadi.

Le comunità Vanavara sono composte da un insieme di famiglie allargate e dai loro seguiti.

La fonte primaria del diritto è la tradizione, la scrittura è pochissimo conosciuta ed utilizzata soltanto nei rapporti con altri popoli, mentre le leggi sono tutte consuetudinarie.

Quando sorgono dei dubbi sulla loro applicazione viene riunita l'assemblea degli uomini liberi, nella quale si decide che soluzione adottare.

Il sistema di risoluzione delle controversie è basato sulla giustizia privata, ed in particolare sull'istituto della *faida*. Tale istituto prevede che in caso di omicidio, lesione personale o violazione dei beni di un libero, la famiglia della persona danneggiata ha il diritto di arrecare un danno di pari entità alla famiglia del colpevole.

Nei gruppi più evoluti, generalmente quelli stanziali, il meccanismo della faida si è evoluto in modo da far sì che per alcune lesioni meno gravi venga sostituito alla vendetta privata il versamento di una somma di denaro.

Scopo principale della giustizia è risolvere rapidamente le controversie e ristabilire la pace nella società. Qualora sorgano dubbi sull'identità del colpevole, l'assemblea prima di decidere come comporre la controversia si affida al *Giudizio di Dio* per avere una prova certa su chi sia dalla parte del giusto e chi

dalla parte del torto. Viene quindi sottoposto l'accusato ad una prova, l'*ordalia*, oppure entrambi i contendenti ad un *duello giudiziario*.

## Costumi sociali

La struttura familiare della società Vanavara prevede regole di costume molto rigide. La donna è incapace di agire, e anche all'interno della famiglia il suo ruolo è passivo. Il matrimonio Vanavara vede la donna intervenire quasi come un oggetto: il padre, o chi ha la potestà su di lei, la promette ad un altro soggetto, e successivamente a lui la consegnava con un atto formale, la *sumgait*, con cui trasferisce la potestà la marito. La donna ha l'obbligo di fedeltà nei confronti del marito, che può ripudiarla qualora lei non sia in grado di avere figli. Se invece il marito muore, la moglie è obbligata a spostare il fratello del marito, per proseguirne la discendenza. Accanto alla moglie, l'uomo può avere un numero variabile (a seconda della tribù) di concubine, i cui figli però saranno considerati semiliberi e seguaci del gruppo familiare, e non discendenti legittimi.

L'educazione dei bambini spetta alla madre, i maschi al compimento del decimo anno entrano sotto la custodia del padre, che insegna loro l'arte militare e quella della caccia.

## Religione Vanavara

Il popolo Vanavara, nomade e guerriero, ha credenze religiose molto semplici e legate all'ambiente naturale in cui vive. Gli dei principali del Pantheon sono legati ai venti e alle stagioni, e sono venerati con sacrifici rituali di animali, e con banchetti orgiastici in alcuni periodi dell'anno.

### Miass-sha

Miass-sha, il dio del vento Miass, è il dio del freddo e della notte, e viene venerato con fuochi notturni e canti, durante l'inverno.

### Ivanovo-sha

Ivanovo-sha, il dio del vento Ivanovo, è il dio della guerra e del sangue. Viene adorato con cruenti sacrifici di animali vivi, con il cui sangue vengono dipinti i corpi dei guerrieri.

### Aksu-sha

Aksu-sha, la dea del vento Aksu, è la dea madre, la dea della fertilità e della riproduzione. Viene venerata con rituali orgiastici nel corso dei quali se viene concepito un bambino, questi sarà considerato sacro e baciato dalla fortuna. Gli aromi di mare e di fiori portati dal vento Aksu sono doni della dea ed hanno effetti allucinogeni se ispirati con particolare intensità. Il vento Aksu proviene da sud, infatti, e oltrepassa una pianura prossima al mare ricoperta da papaveri rossi, il cui polline viaggia per tutta la grande steppa portando con sé i suoi magici effetti.

### Mezen-sha

Mezen-sha, la dea del vento Mezen, è la dea della morte e della desolazione. Viene venerata in estate con libagioni e canti rituali, e con la danza dei morti, una cerimonia in cui i familiari indossano le vesti di quanti sono morti durante l'anno, e con tali vesti danzano tutta la notte. Al mattino bruciano le vesti e si stracciano i capelli, sacrificandoli alla dea.

### Taz-sha

Taz-sha, il dio del vento Taz, è il dio delle acque e della caccia. Viene venerato in autunno con sculture sulla roccia raffiguranti animali, che vengono bagnate e che portano vita alle creature della steppa. La vista di un arcobaleno durante tali rituali è considerata segno di grande fortuna.

## Sacerdoti

Non esiste una classe sacerdotale tra i Vanavara, ma è il capo della tribù che assolve alle funzioni di coordinazione dei riti. Non esistono poteri divini, perché non esistono gli dei venerati. Non è conosciuta la magia e soltanto alcuni tra gli anziani hanno sviluppato il potere di curare le ferite come guaritori.

Nelle cittadelle degli antichi le tradizionali religioni Vanavara si sono mescolate con gli arcani culti venerati dai vecchi abitanti. In particolare *Asbee*, la dea madre degli antichi, è diventata la maestra dei venti, colei che insegna a prevedere la pioggia e le tempeste, e come tale è venerata dai Vanavara stanziali assieme agli altri dei dei venti.

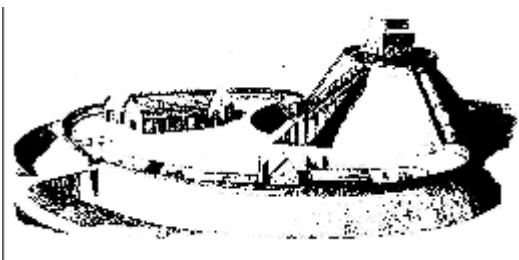
## Architettura Vanavara.

Il popolo Vanavara è prevalentemente nomade, dunque la sua architettura civile è poco sviluppata. Le abitazioni sono capanne di canne ricoperte da paglia e fango, gli interni sono ammorbiditi e riscaldati da molte pelli di animali. All'interno delle capanne non c'è illuminazione, non ci sono finestre e non c'è riscaldamento. Solo nelle capanne più grandi ci sono focolai, al centro, costruiti in pietra, cui corrisponde un buco nel tetto per il fumo.

L'architettura militare è un po' più sviluppata. Pur rimanendo ad un livello molto primitivo, sono state elaborate massicce forme di difesa, fortificazioni resistenti e durature.

Tipica tra esse è la Motta, che consiste in una collinetta (parte naturale e parte artificiale) circondata da una palizzata in legno che comprende un torrione, anche esso di legno.

La struttura è protetta da un ponte levatoio, che imperdisce l'accesso. In basso c'è un recinto (*kumdag*), o bassa corte, una sorta di linea difensiva più esterna, a sua volta circondata da un fossato e da un'alta palizzata di legno. Nel recinto si trovano stalle, magazzini, orti, e spazi per accogliere la popolazione in caso di necessità.





## Le cittadelle.

Secoli orsono nella immensa pianura di Dossor si sviluppò una civiltà pacifica e molto avanzata, organizzata in città stato. I coloni erano esuli provenienti dalle terre in cui oggi sorge l'Impero di Delos, che furono costretti ad emigrare in seguito ad una trasformazione sociale che li vedeva perseguitati, soprattutto per ragioni religiose. Veneravano infatti Ashee, la dea madre, spirito di vita e di saggezza, e rifiutavano di accettare la religione che via via si stava affermando: non tolleravano le manifestazioni esteriori di potere divino dei sacerdoti e non accettavano il culto di molti dei.

Con l'affermarsi della civiltà di Delos e Greyhaven quindi, perseguitati, abbandonarono le terre colonizzate per installarsi nei ben più ostili territori di Dossor, dove fondarono prima un monastero, *Gera*, quindi altri due, *Larnaca* e *Bithia*, infine, dopo quasi duecento anni, *Oropo* e *Desha*, i più lontani dalle terre conosciute, più isolati e senza vie di comunicazione.

Attorno ai monasteri si formarono lentamente dei nuclei abitati, costruiti utilizzando le profonde conoscenze dei monaci, e popolati soprattutto da giovani studenti e discepoli. Le cinque cittadelle si unirono infine in una confraternita, la **confraternita di Aristoria**, retta dal consiglio dei cinque, i cinque abati dei monasteri, che si riunivano una volta all'anno per prendere le decisioni più importanti di politica comune, e per scambiarsi i risultati dei vari studi. Ogni cittadella si specializzò in una disciplina specifica, sviluppando nuove teorie ed elaborando studi precedenti.

Da sempre le cinque cittadelle si erano dovute difendere dagli assalti armati dei Vanavara, ma grazie alle loro fortificazioni solidissime, e all'arretratezza dei loro avversari, non ebbero mai problemi di difesa.

Soltanto duecento anni fa, in seguito ad una migrazione epocale di popoli nell'estremo oriente, i Vanavara vennero spinti in massa verso ovest, travolgendo con il loro numero e la loro bellicosità le floride cittadelle. Assedi, tradimenti e assalti selvaggi ebbero la meglio delle cittadelle, prima di Desha, poi di Larnaca e Bithia, le gemelle, poi di Gera ed infine di Oropo, che venne assediata per tre mesi, e quando i Vanavara della tribù Bankura riuscirono a penetrare al suo interno venne trovata deserta, popolata soltanto da venticinque capri. Tutti i suoi abitanti erano scomparsi misteriosamente.

Dopo l'occupazione Vanavara i monaci delle prime tre città cadute, conquistate dalla Mahan Astara, si rifugiarono all'interno dei loro monasteri, chiudendosi in totale clausura, mentre gli altri abitanti originari rimasero a convivere con i Vanavara all'interno delle stesse mura, pur mantenendo proprie e distinte le tradizioni, il diritto, la cultura.

Le ultime due cittadelle, conquistate dai ben più feroci guerrieri Bankura, vennero saccheggiate e i vecchi abitanti uccisi o ridotti in schiavitù. Nessun monaco riuscì a salvarsi. Le biblioteche vennero incendiate e ormai nessuno conosce più l'arte della scrittura e della lettura.

Tutte le cittadelle hanno visto cambiare il proprio nome, ma gli stessi Vanavara hanno preso l'abitudine di chiamarle con i nomi originari, tranne che a Gera e ad Oropo, dove le vecchie tradizioni sono state quasi del tutto cancellate.

### Gera, oggi Seri Bagauan,

Gera, oggi Seri Bagauan, è stata la prima cittadella ad essere fondata. E' ben fortificata, e sorge su uno sperone roccioso nei pressi di un fiumiciattolo, che sessanta chilometri più a valle termina in una

malsana palude. Qui vivono soltanto uomini Bankura, e i pochi discendenti degli antichi sono stati ridotti in schiavitù, e ben poco tramandano delle vecchie tradizioni. Un tempo Gera era la cittadella in cui veniva studiata la Geometria.

### **Larnaca, oggi Sanggau**

Larnaca, oggi Sanggau, la seconda cittadella, sorge in mezzo alla pianura più desolata, ma ha al suo centro una piazza con un pozzo profondissimo da cui si ricava acqua in abbondanza, grazie ad uno zampillo forte e continuo che emerge dalla derra, e che viene incanalato in un acquedotto che si snoda lungo tutta la cittadella. I pochi monaci rimasti sono isolati nel convento, e studiano Grammatica, Dialettica e Retorica.

### **Bithia, oggi Kota Baharu**

Bithia, oggi Kota Baharu, è la città gemella di Larnaca, in quanto sono state costruite a pochi anni di distanza, e con la stessa pianta circolare, lo stesso sistema di rifornimento idrico e di difesa, le stesse costruzioni principali. I monaci che sono rimasti studiano l'Aritmetica e le sue applicazioni.

### **Oropo, oggi Sukadana**

Oropo, oggi Sukadana, è la città in cui non è rimasto nessuno dei vecchi abitanti. Vivono qui soltanto Vanavara della tribù Bankura, che temono e considerano manifestazioni diaboliche tutte quante le invenzioni e le innovazioni tecniche che si trovavano nella cittadella al loro arrivo. Le poche invenzioni che non sono state distrutte vengono utilizzate in modi astrusi ed insensati. Un tempo ad Oropo si studiava l'Astrologia e l'Astronomia.

### **Desha, oggi Setar**

Desha, oggi Setar, è la città in cui tutti i monaci sono stati uccisi, e i pochi antichi abitanti superstiti ridotti in schiavitù. Non si conosce più quasi nulla delle antiche tradizioni. Un tempo veniva studiata qui la musica. Ormai gli strumenti sono stati distrutti, le pergamene con le note musicali date alle fiamme. Ma i pochi schiavi conoscono canzoni e suoni che si continuano a tramandare di padre in figlio, e con i quali stupiscono sempre i loro padroni.

## **Malvasia, la città leggendaria.**

La leggenda narra che gli abitanti di Oropo, per sfuggire all'assalto finale dei Vanavara, siano fuggiti attraverso un condotto segreto scavato nella friabile roccia argillosa, ed abbiano ricreato in un luogo segreto e nascosto un nuovo centro in cui tramandare la cultura e ricercare le verità della scienza.

La scomparsa di tutti gli abitanti della vecchia Oropo ha causato timori di stregoneria negli invasori, ma non nei monaci e nei devoti di Ashaa delle altre città, che hanno immaginato e sperato, e forse in qualche strano modo conosciuto, la leggendaria Malvasia.

Dove si trovi, come sia riuscita a nascondersi alle persecuzioni e alle ricerche dei Bankura, come sia costruita e chi vi abiti nessuno lo sa. Ma tutti i discendenti degli antichi abitanti delle cittadelle sono pronti a giurare che Malvasia esista, da qualche parte, e che un giorno da essa verrà sferrato l'attacco della cultura che vincerà per sempre contro la barbarie.