

Changeling: the Lost

Sogno o incubo?

Talune volte ci si chiede se le favole non siano tutta un'invenzione per le molte sensazioni che lasciano su quanti le ascoltano, come fossero un messaggio comune che ciascuno porta al proprio interno oltre il mondo quotidiano. Un messaggio in grado di essere così singolare e peculiare da appartenere unicamente a chi lo riceve nonostante le mille similitudini che lo possano far aderire ad una collettività più o meno estesa.

In quanti modi questo messaggio scuote, e quanto a fondo fa dubitare di tutto...e se le storie delle Fate fossero reali? Per quanto folle, è un interrogativo che non può essere lasciato senza una risposta: non sono reali, sono qualcosa d'altro...eppure esistono. Alcune di loro agiscono come nelle leggende e nelle storie che si tramandano da sempre, rapiscono i bambini e lasciano nelle culle dei doppi assolutamente identici; seguono i propri capricci, prendono con sé alcuni per portarli in un oltremondo al di fuori del tempo assolutamente meraviglioso per quanto illogico e alieno.

Quel luogo è Arcadia, quella dimensione che sembra forgiata nei più perfetti sogni muta continuamente come i Padroni che la abitano, e cambia perfino coloro che vi risiedono: strappati alle proprie case, ai propri ricordi, alla propria vita, i rapiti vedono principiare un incubo in cui sono assolutamente incapaci di reagire e si trovano schiavi di desideri e volontà incomprensibili.

Tutto diventa una prigionia, un luogo di cui non si può o non si vuole fare a meno, un'ossessione tanto tremenda e parimenti incommensurabile: schiavi di una volontà altrui, coloro che si trovano prigionieri riescono a fuggire dai propri Custodi per mera fortuna e per quel coraggio disperato di tornare a condurre una vita normale. Attraversando la Siepe che fa da margine ai due mondi, vi è la corsa più affannosa che si possa mai pensare di compiere: verso una libertà e una vita finalmente propria. Una volta fuori, però, non vi è ricompensa. La vita precedente non esiste più, o è stata usurpata dal proprio doppio: dietro, fra le spine, parti di quanto si era giacciono oramai irrecuperabili. Ci si ritrova soli, diversi...Perduti.

Estranei in casa propria

Una volta fatto ritorno in quella che un tempo si chiamava casa, la prima orrenda sensazione è che non si possa più sentire alcunché di familiare. Un Feticcio, la finta copia del Perduto, può aver vissuto sotto le stesse sue sembianze e forse la sua esistenza è stata altrettanto vera di quella che si sia in grado di poter ricordare. Altre volte si trova un necrologio, o ancora peggio assolutamente nulla: le Fate talune volte distruggono ogni traccia di una intera vita mortale, ed è come se non si fosse mai esistiti. Questo è il primo richiamo di Arcadia, unico luogo in parte affine, tremendo eppure unica traccia della propria frammentata identità: persino l'aspetto è mutato, sebbene solo quanti siano affini alle magie fatate possano averne sentore.

Alcuni tornano dai propri Padroni, e scoprono che tutto è solo un folle scherzo, un crudele quanto mai inutile scherzo: altri si convincono persino di desiderare realmente null'altro che la vicinanza a quelle creature così perfette e inumane. Il tempo scorre, e quanti rimangono si nascondono o cercano di costruire un simulacro di un'esistenza propria; trovandosi l'un l'altro si uniscono in liberi domini, tentando di comprendere cosa sia successo, ereditando da altri la conoscenza di quel che sono diventati e proseguendo nel tentativo di condurre un'esistenza fuori da ogni prigionia. In questo organizzarsi scoprono che l'incubo non è terminato, che in Arcadia si radunano eserciti di Predoni alle chiamate delle Cacce Selvagge al fine di prendere i fuggitivi, e che alcuni di quelli che potrebbero essere loro simili si rivelano Lealisti al servizio delle stesse Fate. Ciascuno è un essere unico, anche nei sospetti e nel modo di agire per preservare i propri equilibri nei confronti di un mondo ostile e al contempo incarnazione dell'unica concreta speranza cui è possibile aggrapparsi; al contempo però, ciascuno si riconosce in altri Perduti, forse per alcuni aspetti o forse per un modo di intendere la propria nuova esistenza. La volontà delle Fate che ha mutato il corpo nella permanenza in Arcadia è anche il modo in cui successivamente si rivelano le arti e gli incantamenti rubati a quel mondo: nonostante si possa condividere una **Simiglianza**, comunque, vi possono essere sviluppi ulteriori ben distinti denominati **Guise**.

Gli **Avvizziti** o **Appassiti** sono stati privati di una parte di sé: questa perdita può averli mutilati, o resi meno propensi a stabilire contatti sociali; generalmente per queste ragioni attraggono su di loro un maggiore disprezzo, ma il loro aspetto spesso inganna la loro maggiore destrezza e agilità. Tratto comune è la maestria nei Contratti d'Artificio, che li rende i migliori artigiani di tutti i Perduti, per quanto la Simiglianza possa comprendere una grande varietà di Guise: Artisti abilissimi nella creazione di una specifica forma d'arte; Distillatori, alchimisti e creatori di bevande uniche; i Castellani capaci di saper organizzare e gestire eventi sociali; Cerusici, abili nell'uso delle arti mediche e di guarigione; Fabbri con il talento di migliorare e costruire oggetti metallici; Soldati dalle sviluppate capacità di combattimento per aver militato negli eserciti di Arcadia; Marciatori dei Boschi in grado di sopravvivere all'interno di ambienti boschivi anche nelle condizioni più disperate.

Le **Bestie** o **Ferali** sono stati utilizzati o trattati come animali durante la loro prigionia e hanno preso parte dell'aspetto di essi, e sono in grado di attingere all'istinto trovandosi però il peso di essere stati privati della ragione per lungo tempo. I Contratti di Zanna e Artiglio permettono loro di entrare maggiormente in comunione con la propria natura animale, e le varie Guise si differenziano per la specie in cui sono stati trasformati: gli Aladivento, legati a uccelli o creature volanti; gli Arrampicatori, in grado di scalare qualsiasi superficie e a proprio agio nei luoghi alti; i Cuor di Cacciatore, legati ai predatori; i Morsovenefico, affini a creature velenose; i Nuotatori, acquatici o anfibi; i Pieveloce, innaturalmente rapidi nei movimenti; gli Schienalarga, testardi e resistenti; gli Striscianti, dai riflessi inumani.

Gli **Elementali** o **Primevi** sono stati catturati e trasformati in oggetti inanimati, o altrimenti in forze della natura: tornati

al mondo ordinario riescono a padroneggiare i Contratti degli Elementi e sopportare un maggiore dolore, sebbene al prezzo della loro maggiore distanza dalla natura umana. Le Guise in cui possono apparire spesso si distinguono per ciò in cui sono stati trasformati: Androidi, spesso manichini o statue o anche più complessi costrutti; Cuordifuoco, marchiati dal fuoco o dall'elettricità; Nati d'Acqua, in grado di respirare all'interno del proprio elemento; Ossa di Terra, con la forza della pietra e della roccia; Pelledineve, eredi dei ghiacciai e delle tormentate; Sangue d'Albero, figli delle piante e in grado di confondersi fra di esse; Toccati dall'Aria, benedetti dalla velocità dei venti.

Gli **Ogre** o Orchi sono diventati mostri, torturati e maltrattati fino ad essere brutali e dotati di una prestanza fisica eccezionale; per quanto hanno subito spesso sono lenti nel pensare, o generalmente più facili da ingannare o pronti ad azioni impulsive ed irrazionali. Padroneggiando i Contratti di Pietra possono ricorrere la potenza sovraumana che ne caratterizza ogni Guisa: gli Acquatichi, troll o demoni dell'acqua in grado di orientarsi anche nelle paludi più torbide; i Ciclopici, antichi mostri cacciatori che nonostante i difetti fisici sono in grado di scovare ogni preda; i Gargantuani dalla statura colossale; i Lungopasso abitatori delle terre selvagge; gli Ossa di Pietra figli delle montagne; i Triaossa noti per essere mangiatori di uomini.

I **Pulcherrimi** o Luminosi personificano la grazia e il potere, la bellezza e la crudeltà: colpiscono e rimangono nella memoria, e il ricordo della loro prigionia è spesso autodistruttivo e terribile. Riescono ad incantare ed ingannare molto più facilmente, eppure tendono ad essere i più simili ai propri rapitori: spesso insensibili o crudeli, vedono il proprio equilibrio permanentemente posto sotto scacco. I Contratti di Vanagloria permettono loro di essere ancora più ispiranti, e le Guise in cui si dividono rappresentano i più nobili fra i Perduti: Danzatori dalla straordinaria agilità e grazia, Draconici eredi del sangue delle Grandi Bestie, Fiorenti dal profumo inebriante, Muse in grado di ispirare le più belle e terribili opere, gli Splendenti figli della luce.

I **Tenebroso** o Oscuri seguono l'ombra e l'inganno, e i loro ricordi sono pieni di timori e di minacce inspiegabili all'interno di quello che soprattutto per loro è stato un incubo; questa loro affinità con le ombre li rende quasi immateriali, fuggitivi e in grado di utilizzare i Contratti di Tenebra pregni delle stregonerie della notte e delle paure. A causa della loro vicinanza così marcata con il buio vedono la propria magia fortemente indebolita alla luce del giorno, e ciascuna delle Guise in cui si possono specificare li vede molto legati ad un qualcosa di oscuro: gli Antiquari, legati alla conoscenza di ciò che si nasconde nel tempo o è stato dimenticato; i Dita di Sanguisuga in grado di rubare stilla per stilla l'energia vitale; i Pelledispecchio dall'aspetto malleabile e mutevole; gli Scavatunnel abituati a scivolare e sgusciare per le gallerie e i condotti; i Tombaroli in grado di essere confortati dalla compagnia dei morti.

Situazione italiana

Al passare del tempo si sono sovrapposte, confutate e raccontate molte cronache: tutte insieme contribuiscono a dare comunque uno spaccato dei domini italiani nonostante la comunicazione sia particolarmente difficoltosa e disagiata anche per le continue Cacce Selvagge.

Negli ultimi trent'anni, per quanto i problemi si siano inaspriti, molti liberi domini proseguono nel ripopolarsi in seguito alle molte fughe da Arcadia, e si sospetta che ciò possa significare una minore presa dei Padroni sui propri prigionieri: dagli anni Ottanta si è formata inoltre una Combriccola particolarmente estesa, i Corsari, al servizio dei Mercati Goblin. Questi sono degli indipendenti, al di fuori dal servizio delle Fate che però agiscono rapendo altri Perduti e oggetti di particolare interesse per venderli ai molti mercanti Goblin che infestano la penisola.

La comunicazione tra i domini italiani è stata per molto tempo difficoltosa, essendo la maggior parte dei domini giovani, stavano ancora cercando di rendersi autosufficienti, prima di pensare agli altri. Ma le cose stanno cambiando. I liberi domini cominciano a farsi numerosi, e a loro inizia ad arrivare l'aiuto delle Grandi Corti che ultimamente hanno visto emergere i propri sovrani.

Il Mercato Goblin

Luogo d'incontro per svolgere affari, traffici e ogni genere di malefatta è il teatro perfetto per i crudeli ed avidi Goblin ma alla pari un ritrovo estremamente utile per i Perduti in cerca di informazioni o ogni genere di bene che possa provenire dalla Siepe. I frutti Goblin sono fra i beni più ambiti per i propri effetti benefici nonché per la difficoltà e il pericolo nel reperirli, mentre molti altri più inusuali derivati della magia di Arcadia, fra cui i famigerati contratti Goblin, rappresentano oggetti utili ma alla pari estremamente rischiosi da utilizzare. La tregua che esige il Mercato di solito si impone su tutti coloro che vi entrano e dunque rende sicuro anche trattare con i più spregevoli individui, finanche alcuni Lealisti, ma ovviamente non rende immune da ogni conseguenza negativa: gli ingannevoli patti dei Goblin, ad esempio, o anche la consapevolezza che una volta fuori si torna in balia dei propri molteplici antagonisti.

Al momento attuale, sotto la reggenza del Minotauro, Ancona ospita uno dei più grandi Mercati Goblin in uno dei pochi liberi domini anarchici scollegati da ogni Corte.

I Corsari

Quasi la totalità dei Corsari lavorano per il Mercato Goblin, e alcuni saltuariamente scelgono di fare affari con alcune Fate tentando di conseguire un guadagno ancor maggiore in veste di mercenari o per sopperire alla scomparsa di qualche hobgoblin particolarmente utile (che spesse volte loro stessi hanno rimosso al fine di procurarsi l'incarico). Si muovono attraverso un portale mobile, un galeone fatiscente con vari ponti e passerelle per entrare dagli specchi d'acqua. A parte il profitto personale, sono assolutamente convinti di essere gli unici ad avere una vita totalmente libera al punto di incitare al raduno nella fratellanza dei Corsari altri perduti e alcune creature per comporre la più variegata e

inusuale delle ciurme. Dotati di una forte quanto inconsueta morale, rispettano alla lettera un codice d'onore che non permette ad un Capitano di razziarne un altro, impone la collaborazione in caso di problemi al grido di "Al fuoco", e la possibilità di trattativa per un Perduto se pronuncia in modo convincente la parola "Abracadabra". Non sono rari i casi in cui uno dei rapiti ha conseguito la libertà tramite un artefatto raro, raccontando un aneddoto interessante o dando in cambio l'opportunità di catturare altre prede di maggior valore.

Grazie ai traffici che intrattengono nel Mercato Goblin sono dotati di molti oggetti di queste creature, o anche di altri marchingegni rubati a qualche Fata o sottratti ai Perduti che hanno rapito: la loro vera forza è la scaltrezza, e in qualche modo anche una certa dose di fortuna che sembra non abbandonarli mai.

Nessuno conosce quale sia il vero nome dei più importanti dei Corsari, che succedendosi nel tempo adottano nomi da battaglia nella convinzione che questo renda eterna la propria fama dentro e fuori la Siepe: per loro, la storia si compone di razzie, baldorie e potenziali patti da concludere. I più famosi, o famigerati, sono: Carabas il Damerino, dotato della dote di strutturare trappole astruse e perfette e dal vizio di rendere ogni sfida interessante senza risparmiarsi dall'utilizzare ogni genere di artefatti e stranezze; Siegfried il Cacciatore, terrore di Ogre e Draconici alla ricerca continua di creature sempre più grandi e pericolose, in grado di passare inosservato fino al momento dell'attacco fatale per la sua preda; John Doe il Senzavolto, di cui si sospetta sia un nome comune utilizzato da più Corsari, dotato di un numero molto elevato di hobgoblin al suo servizio nonché di molti e inusuali contratti Goblin; Manticora la Cordiale, donna garbata che intrattiene i rapiti in lunghi pranzi in sua compagnia nell'attesa che forniscano informazioni valide o racconti interessanti per poi decidere se trattenerli in scommesse o giochi d'ingegno per far ricavare loro l'opportunità di non essere venduti al Mercato o anche arruolarsi.

Primavera: la Corte del Desiderio

Prima e di più antica memoria, la Corte di Primavera ospita i più noti filosofi dei Perduti, alcuni troppo distanti dalla comprensione del quotidiano e altri forse solo in grado di simulare quel distacco che può conferire la speranza di una fine delle persecuzioni. Sulla superficie, privi di uno scopo ed estremamente legati a vivere ogni momento quasi disperatamente; più a fondo sono forse coloro che più degli altri hanno compreso l'essenza dei Perduti, e ne ispirano l'ideale ultimo di liberarsi da quel retaggio di cui sono vittime. Guardare il domani è quasi impossibile se non si comprende a fondo l'oggi, e per liberarsi dalle pastoie dei Padroni bisogna fare di tutto per non dimenticare la propria natura profondamente diversa da ogni corruzione di quel sogno divenuto incubo chiamato Arcadia. Salomé, un'Artista e Regina di Primavera risiede con la sua Corte sulla riviera romagnola, luogo per antonomasia ricco di divertimento e perfetto per mimetizzarsi e trovare un rifugio sicuro: oltre ad aiutare chiunque chieda asilo, forma fra i migliori diplomatici e consiglieri volti a preservare gli equilibri all'interno dei liberi domini italiani, nonché ospita il ritrovo annuale per i cerimoniosi Magistrati della Maschera di Cera.

I peculiari contratti della Corte di Smeraldo permettono di comprendere e manipolare i desideri, o influenzare la crescita o la guarigione.

Estate: la Corte dell'Ira

Attualmente la Corte d'Estate detiene i maggiori consensi data la situazione dei Perduti italiani afflitti da continui assalti dei Predoni, spaventati dai corni delle Cacce Selvagge e soggetti alle razzie dei Corsari. Il Sovrano d'Estate, una Bestia Orso chiamato Grande Re, ha la sua base sul Gargano. Visto al contempo come un condottiero, un eroe o un tiranno, si è dimostrato assolutamente intransigente e risoluto per la guerra che sta combattendo contro le Fate. Primo fra tutti ad operare una divisione dei territori, ha stabilito i suoi avamposti affidandoli a suoi luogotenenti e facendoli, di fatto, Reggenti dei liberi domini: in conseguenza a ciò molti fra le Bestie e i sangue di Drago si sono uniti alla sua chiamata. Sebbene la legge marziale abbia dato una maggiore sicurezza a molte comunità di Perduti, ci sono stati molti casi in cui i più sospettosi gregari del Grande Re hanno impiegato criteri di giustizia sommari o altrimenti particolarmente rigidi per combattere la paura dei Lealisti. Il racconto di episodi su interi liberi domini assaltati dall'esercito d'Estate per non essersi assoggettati al Grande Re rimane sul confine della voce messa da chi vorrebbe screditare o indebolire la tendenza a militarizzare e un prezzo da pagare per una sicurezza tanto ambita in tempi così difficili e tumultuosi. I contratti della Corte Cremisi conferiscono poteri per manipolare e dirigere la rabbia e il calore, e per nutrirsi di essi e sfruttarli per attingere alla stessa forza che ne deriva.

Autunno: la Corte della Paura

Quella che era la Corte più coesa e longeva ha visto cessare di colpo ogni sua speranza quando è caduta la sua più grande roccaforte: Torino, sede del Collegio dei Vermi. Molti di quanti componevano il libero dominio piemontese sono scomparsi, di altri vi sono solo voci e dicerie; coloro che sono sopravvissuti non parlano di quanto accaduto, come se fosse un enorme segreto che si sono costretti a mantenere. Ciò che più ha sconvolto i Perduti d'Italia è stato il modo in cui tutti quei perduti sono sprofondati in quel baratro di silenzio: da un giorno all'altro, senza più alcuna notizia da parte dei saggi, l'intero libero dominio di Torino è svanito di fatto nel nulla.

Rimane un'ombra, l'Estraneo, il cui nome è sempre stato nel consiglio al vertice della Corte d'Autunno: di questi si dice che aderisca al Ministero degli Spaventapasseri, e che sia forse un Tenebroso o un Elementale. Come molto altro di ciò che riguarda questa figura, vi sono molte voci ma nessuna certezza al di fuori di un alone di puro terrore che colpisce tutti coloro che intendono indagare i segreti di cui è custode. Gran parte delle conoscenze che erano custodite sono andate perdute, ma gli archivi di Firenze ospitano tutt'ora i maggiori studiosi fra i Perduti senza ambire a diventare un

nuovo polo di incontro dei grandi sapienti per la disagiata inquietudine che un'eccessiva conoscenza possa portare ad un'inevitabile rovina.

I poteri dei contratti della Corte delle Ceneri riguardano la paura, che sia proteggersi da essa o farne un'arma, così come ricorrere alla crescita o alle maledizioni di avvizzimento sono due facce della stessa medaglia.

Inverno: la Corte del Dolore

Caratterizzati da una sorta di reciproco disprezzo nei confronti del resto dei Perduti, gli appartenenti alla Corte d'Inverno scelgono raramente di risiedere stabilmente di un libero dominio o di intrecciare rapporti duraturi. Per quanto ritenuti utili, sono spesso vittime di sospetti in ragione di un caratterizzante quanto mai esasperato individualismo. Ad ogni modo nonostante ad un osservatore superficiale possa sembrare che ciascuno venga abbandonato al proprio destino sono forse l'assemblamento più coeso. Dotati di una disciplina ferrea, abbracciano una teoria di gretta sopravvivenza rendendosi indipendenti l'uno dall'altro prima di stabilire qualsivoglia collaborazione. L'esistenza di una rara stirpe del sangue dei Draghi d'Ametista è un monito sempiterno contro le Grandi Cacce: sono sopravvissuti, e ogni cicatrice rafforza e temprava i loro spiriti gelidi e distanti. I bastioni della Corte d'Inverno sono come loro agenti: nascosti, intricati, imperscrutabili. I pochi che godono della fiducia del sovrano d'Inverno, il Re di Spade, sono a conoscenza dei molti accessi della Siepe, e si mantengono continuamente in contatto per eseguire una guerra sottile eppure impietosa contro i Lealisti che si infiltrano all'interno dei liberi domini.

I contratti della Corte d'Onice controllano il freddo e il ghiaccio, tanto all'esterno quanto all'interno degli animi facendo emergere il dolore nella sua forma più pura e sconcertante.