

Werewolf the Forsaken è un gioco di violenza selvaggia e orrore soprannaturale. I lupi mannari sono creature macchiate da un crimine ancestrale. Sono creature costrette a un'esistenza in bilico fra cacciatori e prede per via dell'infamia che li ha macchiati durante il tempo del mito. Iniziando a giocare sarete chiamati a calarvi nel loro mondo, comprendendo cosa significa essere dei Rinnegati appartenenti alle Tribù della Luna, create il vostro branco per cercare la redenzione o smarrirvi in un impeto di rabbia selvaggia. E ora vi racconterò cosa succede quando si sveglia in voi la bestia e scoprite di non esser più come prima; infatti, i mannari sono mostri nascosti sotto la pelle umana, nascono senza mai sapere chi sono davvero fino a quando non si trasformano per la prima volta sotto la Luna. Essi camminano in due mondi, ma non sono i benvenuti in nessuno. Vedono gli uomini e gli spiriti come una "famiglia", ma nessuno di questi li ama. I Lupi Mannari vanno a caccia in foreste di asfalto, mattoni e vetro oltre che nel profondo dei boschi, e i loro artigli sono messi alla prova contro le armi dell'era moderna.

Sebbene un lupo mannaro creda di essere essenzialmente ancora umano, il suo stesso spirito lotta contro questa menzogna. I suoi istinti diventano più forti col passare del tempo. Quando è affamato, brama la carne. Quando è da solo, brama la compagnia: la rassicurante presenza di un branco lo calma. Il suo appetito sessuale cresce e diventa ferocemente possessivo. Gli istinti colorano ogni suo attimo di vita, senza tregua. I suoi sensi gli mostrano aspetti di un mondo celato e invisibile ai comuni mortali. Col passare del tempo, diventa sempre più restio ad assumere la forma di uomo, e si trova assai più a suo agio nella forma Dalu – più grande di un uomo, simile ma visibilmente primitivo e ferale.

I Lupi Mannari provano emozioni a livelli che gli esseri umani possono raggiungere con grande fatica. Le loro gioie sono più profonde, le loro malinconie più travolgenti; tuttavia, ma la rabbia è il sentimento dominante, tanto forte che può accecare. La rabbia così forte richiede una valvola di sfogo, e un lupo mannaro trova quella valvola quando assume la forma Gauru, la forma della Furia. Tuttavia, la forma da guerra può assumere il controllo di un lupo mannaro, offuscando i suoi sensi nota come Furia Mortale. Quando succede, un lupo mannaro rivolge la sua rabbia contro chiunque e qualsiasi cosa si trovi nelle vicinanze, anche contro la famiglia e i propri compagni di branco. Per quanto sia difficile governare i loro istinti predatori, i Licanthropi devono comunque provarci. Un Uratha che si lasci andare alla rabbia troppo spesso, che vada a caccia anche quando non ha fame o che divorì la carne di uomini e lupi, diventa sempre più bestiale, finché non resta nulla a parte un mostro primordiale con la vaga astuzia di un essere umano. Tuttavia, un lupo mannaro non può nemmeno sopravvivere negando la propria natura. E il tentativo porta solo alla pazzia. Un Uratha può trovare un po' di pace solo camminando sul sottile filo di rasoio dell'equilibrio fra l'esser uomo ed esser lupo.

La muta

La Prima Muta è l'evento che genera il lupo mannaro. Prima che si verifichi, un licanthropo conosce ben poco della sua vera essenza. Il momento immediatamente precedente la Prima Muta è terrificante. Cose peculiari e inspiegabili cominciano ad accadere intorno al giovane lupo mannaro. Mentre di notte giace a letto, sente bisbigliare in una lingua che non conosce, ma che riesce quasi a comprendere. Nei giorni successivi, la sua vita si sgretola. Il mondo si distorce e rabbrivisce intorno a lui, e alla fine l'istinto prende il sopravvento. Quando arriva la Prima Muta, il corpo del giovane alterna senza controllo tutte le cinque forme. Sperimenta trasformazioni parziali. La faccia e la pelle potrebbero restare umane ma distendersi in un enorme muso insanguinato, o le sue gambe diventare le deboli zampe di un lupo mentre la massa corporea rimane la stessa. Molti giovani lupi mannari credono di stare impazzendo, ma si sbagliano. E sulla sommità di tutto splende la Luna. La fase della Luna influenza la Muta stessa, proprio come influenzerà tutta la vita del lupo mannaro di lì in avanti. Quando si risveglia, il giovane prova un rinnovato senso d'identità, benché questa sensazione sia in qualche modo cambiata; consapevole di esser stato marchiata dalla fase lunare con una speciale affinità che gli Uratha chiamano Auspicio.

Gli auspici

L'Auspicio Lunare è una forma di benedizione che concede al personaggio una certa misura di attitudine soprannaturale per determinati compiti, facendogli così capire più chiaramente quale sarà il suo posto nel branco, e l'importanza è tale che quando s'incontrano, spesso i Lupi Mannari si presentano usando l'Auspicio, dichiarando così quali sono i loro ruoli nel Popolo. Così abbiamo il Rahu che ulula alla Luna Piena, il riflesso del volto iroso della Luna e rispecchiano ogni aspetto dell'archetipo del guerriero: sono i fanatici sbavanti, ma anche gli astuti generali. I Cahalith sono coloro che hanno subito la muta sotto la luna gibbosa, quando l'astro è "in cinta" d'idee, essi sono i cantastorie, i cercatori nelle visioni e i custodi della sapienza del Popolo. Inclini all'uso dell'arte e scelgono i racconti, la musica e l'arte per raccontare le loro visioni. Gli Elodoth rappresentano Luna come nascosta a metà; essi sono abili nell'equilibrio fra istinto e mente e sono considerati affidabili giudici e arbitri in tutti i territori dei Rinnegati. Sono inoltre diplomatici eccellenti per quanto riguarda il difficile e ostile mondo degli Spiriti e sono i garanti del patto della luna, il codice di comportamento degli Uratha. Sotto la Luna Crescente, Luna cela la maggior parte del proprio volto. Tutto ciò che rivela è uno scorcio; un occhio, o luna sottile, falce. Figli della Luna Crescente sono gli occultisti dei Rinnegati, quelli che imparano i segreti della padronanza sugli Spiriti, tanto da poterli comandarli con decisione per mezzo della magia, o lo colpisce nel suo tabù. Mentre quando Luna non si vede per nulla, è in quel momento che gli Irraka vanno a caccia. I cacciatori astuti che eludono le peggiori minacce per poi colpirle da dietro nel punto più vulnerabile. Noti per avere mente acuta e possessori di fine astuzia.

Quando i giovani appena mutati iniziano a perdere il primo pelo e a diventare più forti è evidente che è venuto il loro momento di scegliere quale ideale seguire e come vivere la propria esistenza di figli di padre lupo. Per questo motivo vengono a loro raccontate storie per spronarli e per evitare che cadano nell'errore e una delle leggende più note è quella di Cuore Debole.

Una creatura vile e codarda che per il proprio tornaconto portò alla disfatta il proprio branco. Quando questa storia si sia svolta, non è dato saperlo, i ricordi si perdono nella notte dei tempi e alcuni dubitano che i fatti narrati si siano svolti realmente. Il branco di Cuore Debole era guidato da Artiglio Rosso, un anziano reduce da molte battaglie e ormai privo della vista, ma saggio abbastanza da riuscire a tenere uniti i suoi compagni anche in guerra affidando le questioni pratiche e strategiche al suo figlioccio, Zanna Tagliente; forte e impavido, ma ancora giovane e inesperto e, come tutti i giovani, convinto di poter fare a meno dei consigli degli anziani. Cuore Debole approfittò di questa sua debolezza insinuando nella sua mente il tarlo del dubbio e dell'avidità per ottenere successi e prestigio per se stesso. Capì che un giorno il branco scovasse un nido di spiriti che si dicevano stessero facendo brevi incursioni nel mondo materiale creando scompiglio. Gli informatori di Artiglio Rosso avevano garantito che si trattava di spiriti di poco conto, ma al momento dell'attacco il branco si ritrovò in un covo di Azlu perfettamente sviluppati e superiori a loro di dieci a uno. Resisi subito conto della disparità numerica e tattica, i membri del branco fuggirono disperdendosi. Voci affermano che lo stesso Cuore Debole avesse disorientato in qualche modo le spie del branco fornendogli informazioni non del tutto esatte. Alla fine della fuga mancava all'appello un giovane mannaro che aveva da poco fatto la prima muta e il seme del dubbio crebbe in fretta nel cuore di Zanna Tagliente che affrontò Artiglio Rosso accusandolo di essere il responsabile diretto della morte del giovane. Ormai lui era troppo vecchio e la sua mente non era più lucida per questo aveva mandato allo sbaraglio il branco. La sfida per il cambio al vertice si terminò inevitabilmente con la sconfitta e la morte dell'anziano capo branco. Forte della sua vittoria Zanna Tagliente era convinto di poter sbaragliare qualsiasi nemico e pose al suo fianco Cuore Debole come consigliere. Questi tuttavia non poté in alcun modo prevedere gli scontenti che si generarono da quel momento. Le decisioni del nuovo capo branco si dimostrarono spesso sbagliate fino a toccare la tragedia. Risse e lotte erano all'ordine del giorno tra i membri e la sfiducia regnava sovrana. Tuttavia Cuore Debole non voleva ammettere nemmeno con se stesso che stava sbagliando e portando il suo branco allo sbaraglio. Quando alla fine un suo ultimo progetto portò alla fine inutile di Zanna Tagliente; una morte evitabilissima se si fosse fatta

attenzione, fu la ribellione e Cuore Debole fu massacrato dal branco. Tutto però ormai era perduto. Troppi dubbi si erano creati; troppe tensioni e inimicizie. Ferite insanabili che portarono come conseguenza la distruzione del branco.

Le tribù

I Lupi Mannari si radunano in Tribù caratterizzate da un obiettivo comune e legate da un giuramento e dai rituali. I Licantropi si uniscono alle tribù per diverse ragioni. Alcune stirpi umane che hanno una traccia di sangue di lupo sono tradizionalmente associate a diverse Tribù. Alcuni lupi mannari sono invece segnati dagli Spiriti fin da tenera età, e si dice che siano predestinati a unirsi a una particolare Tribù. Infine, naturalmente, alcuni lupi mannari si uniscono alla Tribù di cui condividono gli ideali. Tuttavia, vi sono anche dei lupi mannari che rifiutano l'idea di giurare fedeltà a un Totem tribale. Questi "Lupi Fantasma" percorrono il cammino dei Senza-Tribù, più pericoloso, ma forse più libero. In Italia gli Uratha hanno fatto della scelta della tribù una questione di altissima importanza, il battesimo finale che sancisce l'entrata nel mondo dei mannari. Spesso sono riti antichi che risalgono a secoli passati, pratiche tribali influenzate fortemente dalla storia del paese. Cerimonie che s'ispirano agli usi dell'antica Roma, riferimenti alla religione e alle rigide pratiche di sapor medievale ed elementi nati negli ultimi secoli o provenienti dalle molte culture che si fermarono o che vi restarono.

Gli Artigli Sanguinari sono i più aggressivi fra i guerrieri dei Rinnegati. Essi seguono la via di Lupo Distruttore (Fenris-Ur), il guerriero e il divoratore: questi è il più feroce dei figli spirituali di Padre Lupo. Gli Artigli Sanguinari vivono secondo un codice da guerrieri. Credono di dover emulare la ferocia di Lupo Distruttore in combattimento, e per il loro credo qualsiasi avversario che possa essere sconfitto in battaglia è un essere inferiore e il loro giuramento recita: "Non offrire mai una resa che non saresti disposto ad accettare."

Le Ombre d'Ossa hanno giurato di andare in cerca della conoscenza segreta del Mondo delle Ombre. Essi hanno una grande capacità di comprensione per i misteri magici e il mondo degli Spiriti. Le Ombre d'Ossa sono seguaci di Lupa Morte (Kamduis-Ur), colei che un tempo camminò entro il dominio della Morte stessa e fece ritorno portando una strana saggezza. Questa tribù desidera svelare i più grandi misteri, imparare i riti sconosciuti e indovinare quali sono i tabù dei più potenti spiriti e il loro giuramento recita saggiamente: Paga a ogni Spirito ciò che gli è dovuto."

I Cacciatori nelle Tenebre si preoccupano poco degli Umani e della loro società. Lo Spirito Totem dei Cacciatori, Lupa Nera (Hikaon-Ur), è senza dubbio il più primordiale fra i Primi nati che hanno cura dei Rinnegati. Alcuni Cacciatori nelle Tenebre vorrebbero far tornare la gran parte del mondo al suo stato primitivo, riportare in vita le antiche bestie da preda e predatori e il mondo prima dell'industrializzazione quando ancora la terra non era inquinata. Il voto di Lupa Nera, infatti, è il seguente: "Non permettere che alcun luogo sacro nel tuo territorio sia violato."

I Padroni del Ferro credono che se si lasciassero superare dagli Umani dal punto di vista sociale o tecnologico, sarebbero perduti. I vantaggi naturali che gli Uratha possono vantare sui mortali hanno meno rilevanza conto la tecnologia. Per questo si sforzano di agire all'interno della società umana. Infatti, il loro Totem, Lupo Rosso (Sagrim-Ur), è un maestro dell'adattamento e dell'astuzia, e il suo insegnamento è: "Onora il tuo territorio in ogni suo aspetto."

I Signori della Tempesta dominano la politica dei Rinnegati. Essi sono la personificazione del potere elementare e dell'ambizione politica. I Signori della Tempesta credono che gli Uratha dovrebbero ritornare ai loro antichi ruoli di padroni del mondo - o quantomeno padroni delle terre di confine fra i reami dello spirito e della carne. Il loro Totem, Lupo Inverno (Skolis-Ur), è un'arcigna creatura delle tempeste di neve e delle notti più gelide. Ha insegnato a loro di "Non permettere a nessuno di vedere o sfruttare le tue debolezze."

Lupi Fantasma non hanno uno Spirito patrono collettivo, e sono a malapena definibili come gruppo. Il termine "Lupi Fantasma" è in realtà una denigrazione. Essi hanno scelto di vivere senza protezione o il tabù di un Totem tribale, il che consente loro una maggiore libertà. Malgrado questo i Lupi Fantasma sono spesso alleati con le Tribù della Luna. Anche loro vogliono correre in branco, e per lo più possiedono un fievole desiderio di riscattare il loro diritto di nascita. Molti di essi hanno

pronunciato il Giuramento della Luna, e si schierano con decisione dalla parte dei Rinnegati. In aggiunta l'Italia vanta anche una caratteristica unica: la sua divisione sociale e il riconoscimento del concetto di nobiltà, tanto da apparire come una grande corte, disordinata, con le sue figure particolari che la popolano, nobili, cortigiani, religiosi e professionisti d'ogni genere, ma il concetto di nobiltà varia, per ogni Tribù, diventando simile alla nobiltà degli uomini legata al sangue; in altri è rapportata, da quanto si è appreso, dal proprio mentore o dal luogo cui il mannaro ha deciso di legarsi.

Le Gentes, così sono chiamate, sono simili a branchi allargati o famiglia con un'antica storia, e non prive dei loro riti interni e del loro spirito protettore, linee di sangue che continuano nel tempo passando a ogni nuovo "figlio" i loro segreti e peculiarità. Non fanno distinzione fra chi ha risvegliato ciò che vi è in lui di Padre Lupo e fra chi ancora lo tiene nascosto dentro di sé.

Le più visibili sono sicuramente quelle legate alla Tribù dei Signori della Tempesta, vere Gentes nobiliari, modellate su principi di discendenza e onore, signori delle alte vette alpine ma divisi in due rami in lotta fra loro nel reclamare il territorio: i Disgrazia (Gens Disgratia) e i Montebianco (Gens Monsalba). Chi nasce fra queste due Gentes non potrà che farne parte, e non potrà che dedicare la sua vita a Lupo Inverno, ed entrare dopo aver ottenuto il riconoscimento nelle Logge che queste famiglie rappresentano. Voci portate dal Piemonte hanno diffuso la storia di un membro dei Monsalba fuggito dal branco di Aosta, a seguito dell'uccisione della sua compagna e che questi vaghi nel nord senza più uno straccio di nobiltà. Milano che recentemente si era aperta a nuovi branchi ha, infatti, ospitato un Monsalba che ora sembra esser sparito nel nulla.

Segue come notorietà l'antica Famiglia dei Chiodi (Gens Clavia), conoscitrice e intermediaria della Corte Sovrana della Danza Vorticosa, legata ai principi di conoscenza tipici delle Ombre d'Ossa, e parimenti vincolata al territorio toscano e alla sua discendenza. Solo il rispetto di questi principi permette il riconoscimento dagli altri membri: in tal caso l'Uratha sarà libero di crearsi una nuova strada. Attualmente la Gens sembra essersi quasi distaccata dalle relazioni pubbliche, chiudendosi all'interno dei territori toscani, che loro definiscono sacri, molti ipotizzano che alcuni branchi stiano interrogando spiriti e morti per ottenere il responso sul futuro re, ma per ora sono solo voci, perché è difficile comprendere i loro movimenti.

Per le restanti Tribù, il concetto di Gens non comprende il prerequisito del sangue, ma unicamente l'esser venuto a conoscenza dei suoi principi e il conseguente riconoscimento.

La più importante Gens di questo tipo è quella degli Artiglieri Sanguinari, nota per la sua ricerca di gloria e sfide, ossessionati dai suoi riti e dalla convinzione di aver appreso le tecniche e le capacità del grande eroe Dimteo. La Gens in questione, infatti, è nominata Famiglia di Dimteo (Gens Dimtea), ed è considerata dai membri della Loggia della Guerra al pari di una squadra d'élite. Proprio grazie alla sua elite, Milano è stata liberata da un anno, sotto la guida di Straniera e ora sotto la spavalda Lammer. Cahalith erranti hanno già portato in giro per l'Italia la voce che questa gens si è arrogata il titolo di liberatori della città.

Segue d'importanza ed estensione la Gens dei Padroni del Ferro, la quale ha abbandonato quest'altisonante nome di derivazione per un più moderno, Corporazione dei Provveditori, detentrici di conoscenze tramandate da maestro ad allievo. Detentori di un grande protettorato che si estende in tutto il Nord-ovest del paese, chiamato dai branchi che si sono unito sotto la guida della corporazione La serenissima (in ricordo della vecchia repubblica e dell'armonia che questi hanno forgiato) ma nonostante si faccia strada fra i branchi del nord la pura del ritorno di vecchi nemici, i Sovrani Predatori, da tempo sterminati.

Assente invece è il concetto di Gens fra i Cacciatori nelle Tenebre, ma similmente è possibile accorpate a una Gens i protettori di luoghi sacri, consacrati a un determinato territorio e accessibile solo a loro. I guardiani della Terra d'Origine, custodi del luogo più sacro della Sardegna, rappresentano l'esempio più comune. Nelle ultime notti un gruppo di Cacciatori delle tenebre di etnia Sinti ha iniziato a far sentire la propria voce con grande insistenza, cercando di ottenere il riconoscimento di Nobiltà, ma fin ora nessuna delle gens si è a loro interessata.

Inoltre esistono due Gentes, formatesi più recentemente e non legate al concetto di Tribù, ma completamente autonome. La prima, la Famiglia di Gubbio (Gens Iguana), raggruppa i discendenti

di sangue del Lupo di Gubbio, per lo più votati alla Loggia del Salvatore, e ora intenzionati a estendere il loro verbo in visione di futuri tempi di crisi. La seconda raggruppata Uratha e umani portatori del sangue di Padre Lupo: la Gens è nota come Famiglia Acerbi (Gens Acerba), che non segue un preciso figlio di Padre Lupo, ma aderisce al segreto della propria famiglia, noto come “il Dono del Diavolo”, una gens che raggruppa al suo interno famiglie cadute e diverse discendenze di sangue di lupo. Da questo si deduce che il numero delle Gens è variabile, durante la storia, infatti, molti cambiamenti sono avvenuti, alcune si sono eclissate scomparendo anche dai racconti dei Cahalith, mentre altre esistono in uno stato di non riconoscenza, ree unicamente di non esser firmatarie del patto che lega le gens al Re Danzatore, che è, di fatto, vertice del sistema. Un Re, che nonostante il nome non è minimamente un capo per tutta la nostra gente: è più un intermediario fra noi tutti e gli spiriti della Danza Vorticosa. Si tratta di una carica a elezione e si sceglie unicamente fra i membri affiliati alle Gentes della Tribù della Luna. Il rito avviene ogni volta che muore un Re Danzatore: le Gentes nominano i loro candidati, presentandoli nella città scelta al fine di sancire quel territorio come nuova corte. La scelta avviene sotto la guida della Gens Clavia in seguito ad una discussione; solo quando rimane un unico pretendente, questo è presentato per l’acclamazione che lo consacra alla sua carica. La tradizione del Re Danzatore è antica, ed è eseguita da quando si ha memoria, tanto che si guarda con paura se il tempo dell’insediamento per un nuovo Re Danzatore dura troppo a lungo.

L’ansia è motivata, in quanto la figura del Re Danzatore è pari ad un patto, ad un sigillo che la nostra gente da secoli regolarmente instaura con gli Spiriti Sovrani della Danza Vorticosa, sancendo la possibilità alla nostra gente di insediarsi nelle città dei territori dove la Danza è presente, senza la paura di esser cacciati o di subire l’ira delle entità legate alla Danza che vi possano transitare; ma questo non significa che si è liberi di circolare. Ogni volta che uno di noi decide di muoversi fra città e città deve assicurarsi di aver i segni sul proprio corpo del Re Danzatore che governa, e solo così potrà giungere a destinazione.

So che hai dei dubbi sul ruolo della Famiglia dei Chiodi e sulla sua onestà, poiché anch’essa presenta il suo candidato: sappi però che sono sempre i primi a ritirarli, in quanto a loro spetta il compito di esser consiglieri e mentori del nuovo Re Danzatore. Spesso per questo nascono voci malevole e incomprensioni, che vogliono questi fratelli meschini e manipolatori, ma vi è da dire che se non fosse per loro, visto che sono gli unici a conoscere questo rito e il modo di far il patto, nessuno di noi avrebbe più un Re e saremmo preda degli umori e dell’ira di molteplici spiriti. Il titolo di Re Danzatore oggi è rivestito da Mascella Ridente, eletto presso la città di Grosseto nel 1995 e guidato da Cenere di Serpente, Ithaeur dei Clavi; tuttavia il regno di Mascella Ridente non è stato uno dei più rosei, infatti, serpeggia un malcontento che ha generato diverse voci. Molte di queste affermano che la cerimonia di Grosseto non sia avvenuta sotto un auspicio favorevole, e le conseguenze sono da vedere nell’aumento del Vortice dalla Danza e, nel 2003, nella Lunga Notte, quando molteplici spiriti furono presi da un’insolita pazzia per tutta la durata del blackout che mise in ginocchio l’intera penisola.

Ora si registra chiaramente un aumento della Danza: molti veterani della nostra gente ritengono che la mancanza di Uratha o di Puri in vasti territori come l’Emilia Romagna e la Liguria non possano che essere nuovi sintomi che si aggiungono alla sfiducia verso il Re Mascella Ridente, e già c’è chi è pronto ad assicurare che presto si verificherà un nuovo segno, che annuncerà la fine di questo dominio. Come non bastasse molti Cahalith, hanno iniziato a raccontare storie di sogni nefasti, dove Mascella Ridente è visto come prossimo alla fine del suo regno e la visione più ricorrente lo mostra sacrificato su un altare, mentre sanguina lentamente. Le gentes, infatti, non vogliono incoraggiare questo tipo di storie, preferiscono evitare l’argomento, ma a un occhio attento è facile capire che i membri della nobiltà si stanno muovendo con i loro giochi di potere e fede per designare il successore e la scelta della sede della futura corte.

I segni più evidenti sono la furia con cui la danza vorticosa ha iniziato a soffiare nell’Italia centrale e la non regolarità del suo fluire; barriere, deviazioni e sacche di vuoto iniziano a formarsi con più frequenza e non si esclude che presto gli spiriti che regolano la danza inizieranno ad attaccare anche i rinnegati. Le storie dei Cahalith sono le migliori per apprendere come tutto è nato, ma sappiate che

quello che sto per narrarvi è così antico e remoto, che in molti ormai, credono che sia solo una leggenda. *Tutto ha inizio nei giorni in cui il mediterraneo era ancora chiamato Mare Nostrum e l'Italia era il centro del mondo, inconsapevole della caduta che presto sarebbe giunta e si crogiolavano nella propria grandezza. L'impero era stato costruito sul sangue e sulla distruzione e gli spiriti, rimasti silenti per tanti secoli cominciarono a manifestare la propria forza.*

Il vento di morte e angoscia stava cominciando a soffiare con forza. Un presagio lontano che partiva dalle terre di Toscana ma che con la sua furia sfiorava anche i paesi più lontani. Puri e Rinnegati scomparivano in questa violenta tempesta dove si addensavano tutti gli spiriti più forti. Voci parlavano di un'entità talmente potente che scatenava questa tempesta contro i nemici e che nulla al mondo sarebbe stata in grado di fermarla. L'Italia era dunque destinata a diventare una terra sterile e vuota? Un deserto inospitale per qualunque creatura e per i figli di padre lupo in particolare?

I più giovani presi dal panico cominciarono ad abbandonare quei luoghi divenuti ormai inospitali, ma i figli di Dimteo resistettero e gridarono: 'Dunque è così che agiscono i Figli di Padre Lupo? Fuggite davanti alle avversità dimostrando una codardia che non dovrebbe esser propria della nostra razza! Fuggite codardi, ma che le vostre strade non debbano più incrociarsi con i nostri artigli! Noi non fuggiremo!'

Al richiamo della Gens Dimtea altri fratelli risposero e molti tornarono, ma la paura era grande e quale poteva essere a soluzione, per sopravvivere a una forza che minacciava di distruggerci e diventare sempre più forte.

Una voce si alzò sulle altre dopo giorni e giorni di discussioni. Con sacrifici e sforzi immensi che richiesero tributi di vite da parte di alcuni Elodoth e Ithaeur, andarono a trattare con gli spiriti che vivevano nella tempesta.

'Che cosa dobbiamo fare per rimanere in queste terre?' era la principale domanda e la risposta giunse come il colpo di una frusta.

Voleva il sangue dei figli di padre lupo, finché ne fosse stata sazia finché avrebbe voluto.

E i Clavi allora continuarono a trattare con gli spiriti cercando di salvare la propria gente e le proprie terre.

Quando poi le speranze si erano esaurite un membro della gens dei clavi. Un Elodoth nominato Cuor di Vento, riuscì a trovare uno spiraglio nella danza vorticoso, raggiungendo gli spiriti più potenti, sacrificando la propria vita in nome della causa riuscì a strappare un nuovo patto al sovrano della danza: Un solo sacrificio per ogni generazione. Un Figlio di Padre Lupo che si fosse distinto per forza e valore in battaglia. Una primizia per le spire del signore della danza. Il campione sarebbe dovuto entrare nella danza e concedere la sua esistenza agli spiriti che l'avrebbero consumato lentamente. Cuore di Vento fu il primo e da quel momento ogni generazione elegge il Re Danzatore.

Ma le altre Tribù riconobbero il grande sacrificio della Gens Clavia, e sentirono il peso della colpa. Da quel momento nessun membro di questa Gens fu più eletto Re Danzatore.

Se prima abbiamo parlato del re, espressione più alta della nostra gente esistono anche Uratha che scelgono di esser girovaghi senza meta e senza territorio, spesso considerati paria fra i Lushar Iduthag, ma se non fosse per il loro comportamento, pochi sarebbero i figli di padre lupo capaci di camminare all'interno della tempesta senza perdersi, e le distanze fra città che vivono all'interno della tempesta sarebbero impraticabili. Il patto che sancisce il re danzatore è con gli spiriti che dominano la danza, ma non contro le stranezze che vi possono rimanere catturati o a difesa contro le insidie di finte strade e città che si possono incontrare lungo la strada. I Raminghi sono dunque coloro che portano le informazioni su grandi distanze, passando sia nella danza, che nei territori puri. Sono coloro che scortano i figli della luna lungo sentieri sicuri.

Il re e i raminghi sono di sicuro figure particolari che caratterizzano la società italiana, ma come in ogni parte del mondo per tutti i mannari la figura centrale della vita quotidiana rimane l'alfa del branco. I Lupi Mannari, infatti, hanno forti istinti lupeschi che li condizionano a formare branchi. Il medesimo istinto li spinge a competere aggressivamente per la posizione di comando di qualsiasi

gruppo sociale, e sfruttare con bramosia i privilegi del comando una volta che l'hanno ottenuto. Fra i lupi, la parte migliore di una preda è sempre riservata al capo del branco, per cui l'alfa si nutre per primo, mentre gli altri se ne stanno fermi a guardarlo e a ringhiare. I Mannari sono meno rispettosi dello status a livello istintivo, ma l'alfa parla comunque per il branco e ha la prima scelta su qualsiasi bottino o risorsa a disposizione del gruppo. Se il branco condivide una casa, all'alfa è sempre riservata la camera padronale. Se due membri del branco stanno inseguendo un attraente partner potenziale, a vincere è sempre l'alfa. Un branco può avere solo un alfa, e un lupo mannaro saggio sa che non dovrebbe sfidare l'alfa quando il branco sarebbe indebolito dalla contesa. Durante una battaglia, un'indagine o anche solo un viaggio attraverso il paese, sfidare l'alfa è pericoloso. In tempo di relativa pace, diventa accettabile sfidarlo e cercare di prendere il suo posto, ma non quando una lotta per il potere potrebbe concludersi con un ferito o un morto. Un alfa furbo conosce, però i suoi limiti, e non deve necessariamente essere al comando in ogni situazione. Quasi tutti gli alfa di branco che durano più di poche Lune delegano l'autorità a un compagno nelle situazioni in cui la conoscenza o l'abilità di quest'ultimo sia superiore alla loro. Per esempio, un alfa Rahu permetterà di solito all'Elodoth del branco di assumere il comando, nel caso serva un negoziato con gli spiriti. E grazie a quest'unione e intesa è possibile affrontare i numerosi nemici che cacciano i figli di padre lupo.

I nemici.

I Lupi Mannari e i loro protettori sono sotto l'assedio costante di minacce sia fisiche che spirituali. Le principali e più immediate minacce al territorio di un lupo mannaro sono di origine fisica: molti esseri viventi e non viventi dimorano vicino agli Uratha e sono in competizione con loro per le stesse risorse. La maggior parte di queste creature ha come minimo una comprensione superficiale del mondo degli Spiriti, e molte di esse sembrano essere consapevoli che gli Spiriti della natura e gli Uratha non vanno d'accordo. Il conflitto fondamentale che definisce l'esistenza dei Lupi Mannari è per certi aspetti la sanguinosa faida tra i Rinnegati e i Puri. I branchi di Rinnegati possono certamente lottare fra loro, e persino combattere per uccidere, ma di solito questi conflitti si accendono per motivi personali. Le Tribù Pure, spinti da un fervore religioso e da una furia bestiale, sono forse e più pericolose fra i nemici che i Rinnegati debbano fronteggiare sul piano fisico. In genere i Lupi Mannari non si fidano degli altri mostri del mondo, lottano costantemente contro queste creature, per il territorio e per far sì che i loro tesori (loci, feticci e così via) rimangano dove devono stare. Le minacce spirituali sono più sottili, ma sempre dilaganti, e talvolta le più difficili da affrontare. I Lupi Mannari non possono semplicemente distruggere tutti gli Spiriti ostili che dimorano nel loro territorio. Il mondo fisico e quello spirituale sono collegati, e la distruzione degli Spiriti ha per risultato un mondo vuoto e senz'anima.

I Puri.

Al tempo del mito, secondo le storie dei Rinnegati, i membri del Branco Primi nati di Uratha si ribellarono e uccisero Padre Lupo – ma non tutti parteciparono. Alcuni di questi temevano le zanne di Padre Lupo. Ad altri non importava nulla del progressivo fallimento di Padre Lupo nel proteggere adeguatamente il mondo fisico convinto che la vittoria doveva esser del più forte. Altri ancora preferirono lasciare Pangea piuttosto che schierarsi da una parte o dall'altra.

I successori di quei lupi mannari non si considerano Rinnegati e chiamano se stessi “le Tribù Pure”, o semplicemente “i Puri”. Dunque anche i Puri sono seguaci di Totem tribali Priminati, fratelli dei Totem delle Tribù della Luna, ma nell'arco dei millenni la frattura si è allargata tanto che i due gruppi non vedono più elementi comuni. Quello che i Rinnegati sanno è che i Puri hanno creato una cultura basata sull'odio. Per le Tribù Pure, il mondo non sarà guarito fino a quando tutti i Rinnegati non saranno stati sterminati, ma quando i Puri scendono in battaglia contro i Rinnegati, non si tratta di una guerra campale, ma di azioni di guerriglia.

Le Tribù Pure occupano una vasta estensione territoriale diffusa in tutto il mondo, proprio come le Tribù della Luna. Si possono trovare al centro di un inferno urbano, o nel nudo cuore delle terre selvagge; sembrano nutrire un profondo disprezzo per la razza umana, ma questo non gli impedisce

di vivere “fra le pecore”, se necessario. A volte i loro territori confinano con quelli dei branchi di Rinnegati; a volte il più vicino branco di Puri si trova a molti chilometri di distanza. In Italia i Puri detengono la maggiore estensione di territorio e i Rinnegati devono lottare per resistere ai loro assalti, ma nei luoghi della danza vorticoso la loro presenza è assente, mentre nel nord est i Branchi della Tribù della luna hanno ottenuto una vittoria definitiva in una grande crociata, riducendo i puri a pochi gruppi sparsi. La lotta, tuttavia, è lunga dal finire, infatti le Tribù Pure hanno un diverso rapporto col mondo degli Spiriti rispetto ai Rinnegati e posseggono alleati diversi e più forti ed essi si opporrebbero all'uso dei Rinnegati di dare la caccia ai fuggiaschi del mondo degli Spiriti. Invece, essi cercano di ristabilire la supremazia dei signori del Regno dell'Ombra, forgiando una nuova Pangea. Fortunatamente i Puri hanno un punto debole sta nel fatto che non possiedono il favore di Madre Luna. Non hanno Auspici, forse perché a causa della loro arroganza la luna non li ha mai perdonati. Nonostante il loro odio totale per questi ultimi, e l'apparente disposizione a uccidere senza pietà i lupi mannari loro simili, i Puri non usano mai armi d'argento contro i loro cugini, del resto questo metallo non è parte di Luna sulla terra, ma nelle storie di molti Cahalith la ragione del fatto vuole spiegare una maggiore sensibilità alla maledizione che questo metallo porta.

Le Gentes Anshegae

Anche i Puri annoverano, esattamente come le Tribù della Luna, diverse Gentes, ma soltanto gli Artigli d'Avorio conservano un'usanza simile a quella dei Rinnegati, e si vantano di come i rinnegati hanno emulato i loro modi. La famiglia acquista però un ruolo maggiore, tanto che ognuno dei membri della Tribù ne fa parte. La più potente è quella della Corona del Sud, detta Lunaferisce, dominatrice incontrastata del Meridione italiano, mentre la seconda, caduta in disgrazia dopo gli eventi del regno di Acqua Veloce, ha assunto il nome di Corona dei Dimenticati, ed è impegnata in un conflitto eterno con la Gens Disgratia e quella degli Acerbi, che le storie raccontano, annoverano fra le sue file noti puri che hanno rinnegato il loro credo passando dalla parte dei Rinnegati. I Sovrani Predatori avevano un tempo, una Gens italiana, gli Sharden, ma l'ultimo suo discendente è ormai scomparso, ucciso nella battaglia che ha unificato l'intera Sardegna, mentre i Marchiati dal Fuoco non posseggono Gentes, ma si radunano in culti organizzati guidati da carismatici Messia, molto simili a sette e, come tali, alla morte del fondatore spesso si sciolgono. Negli ultimi anni, dopo la riconquista di Milano da parte dei Rinnegati, un culto dei Marchiati ha iniziato a ottenere una notorietà allarmante ed è quello degli Incensieri, ma poco ancora si sa sul messia che ha messo in piedi questa fiera barocca di devianti. Tuttavia si è udita una storia a Milano, chi ascolta il messia è scosso nell'istinto e nello spirito e tradisce il patto della luna, trasformandolo nel migliore dei puri, ma è meglio pensare che questi sia solo vile propaganda.

Gli Spiriti

Nel Mondo di Tenebra, l'animismo, la credenza che le cose del mondo fisico abbiano delle controparti spirituali viventi, è una delle verità segrete dell'universo. Anche se non tutto ha un riflesso spirituale attivo, molte cose propagano un'eco nel mondo degli spiriti: alcuni animali e piante, macchine e persino potenti emozioni come la paura e il dolore. Il mondo degli spiriti è il corrispettivo del mondo materiale, e ne riflette la natura oscura. Gli spiriti degli animali e delle piante predano gli uni sugli altri in un riflesso inasprito del lato più crudele di Madre Natura. Molti spiriti sono ostili agli abitanti del mondo fisico, e quasi tutti si preoccupano dell'umanità solo come fonte di forza ed energia. Altri spiriti bramano e invidiano le esperienze della carne, e scivolano attraverso il Guanto per soddisfare i loro appetiti.

La leggenda di Padre Lupo lo descrive mentre caccia lungo le Marche di Confine, predando i peggiori potenziali invasori del mondo materiale e rigettandoli nel Regno dell'Ombra o distruggendoli completamente. Ora però Padre Lupo è morto, e gli unici rimasti a fare il suo lavoro sono gli Uratha. E per questo, gli spiriti li detestano. I Lupi Mannari sono tutto ciò che si frappone fra gli spiriti e la soddisfazione dei loro desideri. Per questo devono sparire.

Gli spiriti rispettano una rigida e complessa gerarchia di tipo feudale. Quasi tutti gli spiriti proclamano fedeltà a un signore locale, che in cambio offre ai suoi vassalli sostegno e protezione. I signori locali possono a loro volta obbedire a un feudatario più potente, seguendo una catena di

gerarchie che riconduce fino a uno degli Incarnae che risiedono nelle distese spirituali più profonde. Alcuni spiriti agiscono come occasionali alleati degli Uratha, poiché devono fedeltà ai Priminati; altri sono invece vincolati nel ruolo di Totem di branco. Per comprendere la potenza degli spiriti esistono dei gradi spirituali sono, da sempre usati, ma in Italia la Gens Acerbia e la Gens Clavia hanno di comune accordo diffuso fra i Mannari, da tempo immemore, delle nomenclature di stampo gnostico-platonico: esse sono accettate dalla maggioranza dei Rinnegati (ad eccezione della Gens Iguvina, che le rifiuta ferocemente). I grandi di rinomanza sono così distribuiti. Anima usato per descrivere una semplice scintilla spirituale o l'essenza vitale dell'umano. Eroe Minore a intendere un Gaffling inferiore, Eroe Maggiore per un Gaffling superiore. Poi si passa ad Arconte Minore per il Jaggling inferiore e Arconte Maggiore per il Jaggling superiore. Salendo in questa gerarchia si giunge al Demone con riferimento all'Incarna inferiore. Al rango di Angelo si definisce un Incarna mediano e con Arcangelo, l'Incarna superiore e con questi livelli ci si è alla presenza di potenti spiriti. Segue il Dio Minore, traduzione del Celestino inferiore e del Dio Maggiore per indicare il Celestino superiore Per quanto concerne il livello successivo al Dio maggiore, anche fra i più saggi Ithaeur si discute ancora su quale Rango dovrebbero occupare esattamente queste (o addirittura questa) entità, ma tale è la loro potenza da modificare tutto il creato. Quasi certamente, gli spiriti preferiscono che le cose restino così. Per millenni gli spiriti hanno odiato i cuccioli di mezza carne che hanno osato ergersi come cacciatori delle Marche di Confine. Gli Uratha che hanno viaggiato fino alle corti degli spiriti più potenti si sono visti accogliere spesso in maniera ostile, o persino con sfide violente alla loro autorità. Per qualche ragione, però, molti spiriti inferiori che lottano per sopravvivere agiscono come se i lupi mannari avessero davvero qualche valida giustificazione per la loro autoproclamata autorità. Alcuni Rinnegati sostengono che queste entità riconoscono che Padre Lupo fu ucciso da coloro che erano giustamente destinati a occupare il suo posto. Questo potrebbe essere vero, o forse la loro paura nasce da qualche altra motivazione taciuta e più oscura.

Un elemento importante nell'Hisil italiano, è sicuramente la Danza degli Spiriti, detta anche "Vorticoso" dai Cahalith, mentre i membri della Loggia delle Armi la chiamano "Dono di Dimteo", una misteriosa forza sempre in mutamento che smuove il mondo spirituale, una sorta di tornado perenne che cattura nel suo vortice gli Spiriti più deboli incapaci di resistere, un fenomeno che va oltre alla normale conoscenza degli spiriti prima citata.

La Danza è una realtà complessa che influenza la zona tirrena della nazione con due picchi estremi, quello al nord nella città di Milano (Lombardia) e a sud con quella di Lauria (Basilicata); tale confine è chiamato Cerchio del Basilisco. Al suo interno si estendono i territori costantemente sotto l'influsso del Danza Vorticoso, e sotto il dominio dei misteriosi spiriti che la animano.

L'origine della Danza Vorticoso è sconosciuta agli attuali Uratha, che spesso ricorrono a vere e proprie leggende per raccontare quando questo fenomeno iniziò. Quella più antica e meglio raccontata dai Cahalith dell'Italia centrale (e dai figli di Lupa Morte) narra delle tradizioni del popolo etrusco, noto anche come tirreno, che giunsero qua da terre lontane. Si dice di come i saggi di questo popolo conoscessero ciò che esisteva nel mondo degli Spiriti, e che la successiva vittoria di Roma, con la conseguente incapacità di mediare con queste forze, scatenò la Danza. Forse si tratta della vendetta di un'entità in collera.

La leggenda ha però molte varianti. Una delle più note riscatta Roma, ricordando che la cultura degli Etruschi non si estinse, ma fu conservata all'interno di collegi sacerdotali, e fu invece l'agire di Stilicone (generale romano tardo antico), che bruciò i Libri Sibillini e la sapienza di questo popolo, a scatenare la Danza, ma questa versione non trova la simpatia di chi aderisce alla Loggia del Salvatore, poiché mette in cattiva luce un generale cristiano.

Una terza versione pone la Danza Vorticoso come qualcosa già esistente e che il popolo etrusco (e forse qualcuno della nostra gente) usò come sigillo, poi venuto meno quando nessuno poté più rinforzarlo. Forse con questo rito hanno a che fare i chiodi che erano impiantati a Bolsena, uno per ogni anno, in onore del Fato.

Parimenti, i membri della Loggia della Guerra raccontano che Dimteo, grande figlio di Lupo Distruttore, al momento della sua morte desiderò che tutta la penisola si trasformasse in un dono per

la gente del Divoratore di Montagne, una zona per testare e fortificare il proprio corpo e la propria anima. Una terra di eterna guerra. Un dono forse un po' ingrato.

Altre particolarità italiane che si aggiungono alla cosmologia animista tipica dei Licantropi, è l'attenzione verso gli spiriti appartenenti al concetto di fede, omologati per ottenere il loro nutrimento alla fede cristiana. Ovviamente, vista la grande forza che la religione ha sempre dimostrato in Italia, è stato inevitabile un influsso anche nella concezione degli Uratha, permettendo così un grande sviluppo della Loggia del Salvatore, che ha creato il suo centro a Gubbio, in Umbria, incorporando nel suo credo l'esempio del Lupo di Gubbio come segno della compenetrazione dei due credi. D'altra parte l'Italia non è stata solo fede cieca: durante il Rinascimento e in epoche successive ha saputo sviluppare gli Spiriti dei Lumi, della Ragione e delle Capacità Umana, tanto che a seguito del boom economico è difficile trovare nella penisola territori che siano puri dagli spiriti risvegliati da ciò che l'uomo costruì. Occorre comunque tener presente che questi interventi hanno anche avuto la capacità di modificare l'Hisil, soprattutto in quelle opere nate per volere di un sogno o di un ideale, ma anche dalla necessità della difesa, tanto che alcuni muri eretti proteggono anche dalla Danza Vorticosa, o son capaci di creare zone particolari.

E ora che sai, non ti rimane che ascoltare due storie, la prima è antica la seconda più recente arriva fino ai giorni nostri, segno di com'è possibile vincere per i rinnegati in una terra dove i Puri son in maggioranza... *"Prima che l'uomo fosse il signore della Terra, esisteva Pangaea, dove il mondo degli spiriti e quello materiale si mischiavano liberamente. L'equilibrio era mantenuto da Padre Lupo, un'antica entità che pattugliava i confini tra i mondi, cacciava gli spiriti che sconfinavano nella realtà e impediva agli esseri del mondo reale di invadere il mondo spirituale, era il signore delle marche di confine, un dio a tutti gli effetti. La Luna, uno degli spiriti più potenti, fu impressionata dalla sua forza e saggezza e nella sua forma umana lo prese come amante. Dalla loro unione nacquero gli Uratha: sia spirito e sia carne, in parte uomo e in parte lupo.*

Con il passare degli anni i figli di Padre Lupo videro che stava invecchiando, stava divenendo debole. Così i suoi figli decisero di risolvere la questione, nominare un nuovo capo branco; lo sfidarono e lo uccisero, perché Padre Lupo non poteva difendersi dai suoi figli, se questi lo volevano sostituire, ma non tutti furono d'accordo nell'uccidere il proprio padre e si rifiutarono, si allontanarono dai fratelli preferendo gli spiriti, loro discendenti sono Puri i nemici degli Uratha. La morte di Padre Lupo innalzò una barriera tra i mondi rendendo impossibile per ogni essere passare dall'uno all'altro, tranne alcuni luoghi sacri noti come locus; Luna pianse straziata e scagliò una maledizione su tutti gli Uratha rendendoli vulnerabili all'argento, il suo metallo sacro: Pangea fu distrutta e gli spiriti li odiarono, perché il mondo perse il suo ordine. Eppure solamente loro gli Uratha potevano svolgere il compito di Padre Lupo nel mondo che si creò dopo la fine di Pangea. Furono così perdonati dalla luna, che mandò i "luni" suoi figli per riconciliarsi. Con il passare del tempo, grazie al riconoscimento dei primi figli di Padre Lupo, emanazioni spirituali di grande forza, nacquero le tribù al fine di raggruppare i degni discendenti che portano il sangue della luna e del lupo, ma quello che fecero non fu cancellato, e ora gli spiriti li odiano per quanto hanno fatto. Gli umani li distruggerebbero se sapessero della loro esistenza e i Puri li cacciano senza tregua per quello che fecero: e per questo che siamo Rinnegati."

La seconda storia invece vuole essere una spiegazione a perché Milano è diventata così importante nella visione di prestigio dei nobili della nazione (sia chiaro che questa città è solo un esempio esistono diversi territori che vertono nella stessa situazione, come Napoli, ma lì ancora nessuno è stato così intraprendente da muoversi in battaglia.) e inizia così, sotto il regno del Re Danzatore Eridiano, i membri della loggia della guerra, molto influente nella città, convinse molti dei branchi che già difficilmente stavano mantenendo un controllo di qualche territorio, a scendere in guerra contro i Puri. Una guerra che avrebbe consacrato Milano unicamente ai Lushar Iduthag, ponendo fine a quelle continue guerre che affliggevano la nostra gente. L'idea sembrava buona, ma il risultato fu una tragedia, nota come la battaglia del Lambro e i Cahalith raccontano ancora con amarezza una così vile sconfitta: *"Le tre figure che si allontanavano dal vicolo avevano cercato di*

rendersi il più possibile irriconoscibili e di confondersi con i vagabondi e i malfattori che popolavano quella zona della città, e la tempesta aveva in qualche modo contribuito a nascondere l'identità dei tre uomini, che scomparvero dietro un angolo. Poco dopo una carrozza sfrecciò lungo la strada schizzando a destra e a sinistra liquami e fanghiglia di varia natura. Pochi istanti dopo il gelo più profondo piombò nella stradina di periferia... Un gelo che durò qualche istante per poi scomparire... Nulla sembrava presagire i fatti che avrebbero coinvolto la città da lì a poco tempo. All'interno della carrozza i tre uomini finalmente poterono togliersi i cappucci fradici di pioggia. La lampada a olio emanava una luce aranciata e le fiamme creavano riflessi sinistri sulle pareti. «Abbiamo deciso, dunque... Questa parte è fatta, ora dobbiamo solo sferrare l'attacco.» sussurrò uno dei tre uomini che sfoggiava una vistosa cicatrice sulla guancia sinistra. L'uomo che si trovava alla sua destra, un giovane forte e robusto con i capelli castani, annuì solennemente, ma il terzo, che sembrava il più anziano dei tre, scosse lentamente il capo sospirando.

«Non lo so, Artiglio di Fuoco... - la sua voce era strascicata come se avesse appena fatto un grosso sforzo - Tutto questo mi lascia ancora perplesso.»

«Di che cosa ti preoccupi, Lupo Nero? - esclamò il più giovane - Hai detto che il patto è stato stretto. Quindi non ci sono problemi.»

Lo sciamano annuì alle sue parole, ma aggiunse: «È vero, abbiamo stretto il patto, ma le condizioni poste... È rischioso... Cosa accadrebbe se dovessimo perdere il controllo della situazione? Gli spiriti ci hanno accordato il loro aiuto, ma temo che le condizioni poste possano rivelarsi dannose...»

«Non abbiamo scelta! - intervenne Artiglio di Fuoco picchiando pesantemente il pugno sul sedile - Quel branco di puri sta acquistando troppo terreno, se non li fermiamo ora che ci è capitata questa opportunità non riusciremo mai!»

Quello che narrerò da qui in avanti in parte è leggenda. Fonti certe non ne esistono. La battaglia del Lambro fu una disfatta per i Rinnegati. Nessuno sopravvisse.

Il loro sciamano, nel tentativo di mantenere attivo il patto stipulato con gli spiriti, si addentrò troppo in profondità nel loro mondo ed essi lo fecero prigioniero riducendolo ad uno schiavo e incatenando la sua anima. Alla fine della notte il suo corpo era un guscio vuoto che manteneva solamente la finzione della vita e infine il suo corpo, a quanto è stato detto, venne distrutto dai Puri, così come i branchi che si schierarono contro di loro e che furono spazzati via prima dell'alba.

So che i rinnegati erano guidati da Artiglio di Fuoco, ed egli aveva richiesto l'aiuto dei compagni del Piemonte. Aveva richiesto il loro aiuto e presumo che questi avessero risposto positivamente, o mai sarebbe sceso in campo ben sapendo che il numero dei suoi uomini non era sufficiente a contrastare il nemico.

Per qualche ragione i Piemontesi però non sono arrivati. O forse sono arrivati troppo tardi. Dai resoconti che ho letto scritti dai vincitori pare che all'alba, quando ormai era tutto finito e nessuno dei rinnegati era rimasto vivo, alcuni dei vincitori avevano scorto in lontananza un ingente gruppo di guerrieri schierati, ma che invece di avvicinarsi al luogo dello scontro si stavano velocemente allontanando. Se fossero i rinforzi che Artiglio di Fuoco aspettava non è dato saperlo. In Piemonte sono riuscito a leggere alcuni passi di un diario in cui un guerriero di quei tempi racconta di come a Milano avessero richiesto il loro intervento, ma le pagine si interrompono subito dopo come se non avesse avuto nient'altro da aggiungere in proposito. Come se quella richiesta fosse in verità caduta nel vuoto.

Quello che è certo è che nessuno arrivò quella notte, nessuno dei Piemontesi, e che a causa di questo i Puri conquistarono il territorio distruggendo tutti i rinnegati che osarono andare loro contro.”

Quando la Battaglia finì nella sconfitta, la nostra gente perse Milano, ma non passò molto tempo prima di un'altra umiliazione; I Puri Artigli d'Avorio della gens della Corona dei Dimenticati, scelsero la città come loro nuova sede e centro del potere.

Così questa sconfitta, che brucia ancora nei cuori dei membri della loggia della Guerra e degli Artigli Insanguinati (pensiamo invece quanto fa male alla Gens Dimtea), ha dato origine a un

sentimento irredentista, volto un giorno a riprendere la città nuovamente.

Tentativi furono attuati anche quando a guida della Loggia della Guerra si erse Marmossa, discendente di Dimteo, ma nulla di quanto fu tentato smosse la situazione.

Poi sotto il regno del vile re Fuoco che non scalda, seguirono diverse sciagure, tanto che l'idea di riprendersi la città fu dimenticata, preferendo usare tutte le energie dei branchi per controllare i territori, così tormentati da un Hisil instabile.

Tutto volgeva al peggio e sotto il regno di Acquaveloce, le cose peggiorarono ulteriormente.

Marmossa fu tacciata di aver causato la grande corruzione che si diffuse in Italia, grazie ai protettori delle terre Sacre, un gruppo di Uratha, che avrebbe dovuto unire tutti i figli della Luna in quel tempo di Crisi, ma che con il suo agire portò più danni. Per redimere il suo nome, Marmossa, che era una forte Ithaeur, decise di avviarsi sola, verso il centro della danza vorticoso, con lo scopo di pregare o sacrificarsi, all'entità sovrana sperando che con questo gesto, la danza vorticoso riprendesse forza, riportando la stabilità. Il suo atto fu un successo, la danza riprese vigore, ma la storia ha una variante nota unicamente ai Lushar Iduthag della nostra zona. Prima di intraprendere quel viaggio, Marmossa si unì, notte tempo, con il suo compagno umano. Lasciando un erede, sia del suo sangue, che delle sue idee, affinché non si dimenticasse della tragedia del Lambro e del sentimento di riprendere Milano, ora trasmessi alla sua giovane figlia.

La fortuna è una rarità in Italia, si pensa facilmente fra la nostra gente e spesso i fatti, danno credito a questo macabro proverbio. I fatti che seguirono la vittoria personale di Marmossa furono un progressivo peggioramento; un segno di quello che sarebbe presto successo.

Nel trentatreesimo anno del regno di Acquaveloce si manifestò nell'Italia settentrionale una grande e pericolosa entità che portò scompiglio nell'Hisil. Un potente Idigam, che con la sua venuta aprì profonde ferite nel mondo degli Spiriti. Un fatto che colse tutti impreparati, tanto che il risultato fu la scomparsa di tutti i branchi dei territori Emiliani, ma questa è un'altra storia. Nei nostri territori, visto quanto accadeva, Puri e rinnegati si unirono per fronteggiare l'entità. Molte furono le battaglie e molte le perdite. 3 furono gli anni di guerra congiunta e alla fine la bestia perì sotto il colpo dei nostri artigli nella grande Battaglia di Varese. In seguito dopo tutta quella sfortuna, l'Hisil iniziò progressivamente a stabilizzarsi. I branchi lavorarono per chiudere le ferite e, quando il lavoro fu finito, le tribù della luna appresero una grande verità: i puri avevano perso molti dei loro in quella battaglia, tanto che erano stati costretti a serrarsi a Milano.

Il fatto rinvigorì così la fiducia su una possibile vittoria di una guerra finale per la liberazione di Milano e in questo crescente clima di guerra si fece avanti a guidare la nostra gente, la figlia di Marmossa, Straniera, promettendo che presto Milano sarebbe diventata di nuovo una nostra terra. Tale idea fu subito raccontata dai Cahalith raminghi e il suo messaggio giunse in ogni dove. Le sue parole furono riportate con grande attenzione:

“E quando il vento si alzò, gli Spiriti cominciarono a parlare. Presagi si manifestarono agli occhi di chi aveva la capacità di osservare, e voci si levarono dalle profondità della terra. Il tempo sta giungendo; il tempo di riprendere ciò che ci appartiene di diritto e che per troppo tempo ci è stato sottratto. La Loggia della Guerra ci chiama, fratelli! Rispondiamo al loro grido per lavare l'onta che da troppo ormai macchia il nostro orgoglio e il nostro indiscusso coraggio. È tempo di combattere! È tempo di vincere! E l'aria risuonerà del rumore delle zanne e degli artigli, e il colore del sangue inonderà la terra! Non temiamo il nemico, neppure se esso ci dovesse superare di dieci a uno. Noi vinceremo questa battaglia, perché questo è il nostro Destino!”

Così parlava Straniera, figlia di Marmossa, della Gens Dimtea figlia della Lancia, Ithaeur degli Artigli Sanguinari e membro della Loggia delle Armi, detta della Guerra, Araldo della liberazione di Milano.

Spronati da questo fervore, i mannari vinsero la loro battaglia ottenendo quanto si erano prefissati, strappando i territori alla mano dei puri e ottenendo il controllo delle prime zone, anche se con un po' di fatica. Gli spiriti non erano infatti pronti al cambiamento e l'ottenere l'appoggio di spiriti antichi fu determinante. I puri scomparirono in pochi mesi dalle preoccupazioni dei branchi che iniziavano a riconoscere come loro superiori i carismatici membri della Mandria d'oro e i mistici del

Branco degli Orfici, per esser sostituiti dall'infausta notizia che un Idigam, un immondo spirito bandito da padre lupo sconfitto dagli Uratha negli anni 60, di grande forza si era ridestato portando confusione nel mondo degli spiriti a nord della città. Grazie a questa notizia la Mandria d'oro operò in maniera veloce per un consolidamento delle forze in attesa di questo scontro, facendo finire la diarchia di governo dei due branchi, ponendosi come unico branco alfa. Ora i Branchi sotto la guida di Lammer, assunta a ruolo di signora della guerra, attendono che lo scontro inizi... e probabilmente saranno loro a portare il primo colpo contro il nemico, perché la fortuna aiuta gli audaci e per far sì che questo accada aiutiamo anche noi la buona stella raccontando una storia antica, tanto cara hai Dimtei.

Stringetevi e ascoltate. Non temete il mio gesticolare, avete paura che vi possa ferire con uno dei miei artigli. Beh, lasciatevi dire che fate male, non dovrete temere nulla se siete grandi guerrieri. Ora per farvi comprendere l'importanza del coraggio vi racconterò di Dimteo. Mi dite che è ovvio che un grande nome come il suo che ancora riecheggia in Italia è ovvio che sia associato al coraggio, ma sono pronto a dirvi che vi sbagliate perché io volevo raccontarvi la storia del Giovane Dimteo, perché chi è destinato ad aver coraggio e grandi oneri e doveri, già mostra le sue qualità anche nella giovinezza. La storia racconta... quando Dimteo era giovane, nessuno credeva in lui e nella sua forza. Spesso raccontava ai suoi fratelli e compagni di come avesse combattuto con spiriti più grandi lui e di come li aveva sopraffatti, ma nonostante questo non gli credevano, pensavano che fossero le invenzioni di un giovane ambizioso e un po' stupido, così lo deridevano. C'è da dire che in quel tempo nessuno di loro era un artiglio insanguinato perché il divoratore di Montagne non aveva dato la sua protezione, è dunque mancava tutti i valori su cui noi abbiamo costruito le nostre esistenze. Così decise che l'unica prova che poteva portare era un segno tangibile della lotta, magari lasciato profondo nella sua pelle. Così cerco uno spirito più forte di quelli che aveva battuto e ingaggio battaglia. Ottenne la ferita e vinse, ma quando torno dai suoi fratelli e compagni mostro il segno e racconto, ma nessuno gli credette. Deciso a porre fine all'incredulità e volendo che il suo onore venisse ricordato, decise di portare un pezzo di una creatura ancora più forte. così andò, lotto e vinse. Ma quando porto ciò che rimase dello spirito hai suoi fratelli loro ancora lo deridevano affermando che lui non aveva fatto nulla, è che magari si era limitato a raccogliere una carcassa. è Dimteo comprese, è divenne grande, capi che la grandezza è insita nella propria persona e non occorre riconoscimento se non quello di vincere nelle battaglie, così infuriato attacco i suoi fratelli gridando che ora avrebbero visto con occhi la sua forza. Così fu, nessuno dei fratelli riuscì a sopraffarlo e nonostante lui fosse solo, vinse. I fratelli compresero la sua grandezza e così la voce della sua forza si sparse in tutto il mondo, riconosciuta e temuta.

Fatemi aggiungere una cosa per amor di verità, la leggenda è raccontata in questa versione unicamente dei membri della Gens Dimtea. Ovviamente in Italia vista l'importanza delle Gens si spesso nota in questa forma.

E per discolparmi di quest'affermazione e del troppo interesse dato a Milano, voglio aggiungere alcune parole su chi ora non è più con noi, ma corre verso la terra degli antenati per diventare spirito e racconto questa storia come mi è stata raccontata.

Era la decima notte di seguito che pattugliavamo i confini del territorio e ormai la stanchezza cominciava a farsi sentire, ma le voci su un gruppo di puri giunti a Napoli alcune settimane prima erano preoccupanti e quel che è peggio confermate. Come se non bastasse, anche gli spiriti erano inquieti e più che mai decisi a penetrare in questo mondo; più di una volta mi è venuto il sospetto che cercassero di facilitare i nostri nemici/fratelli poiché le loro manifestazioni avvenivano sempre contemporaneamente e in due posti diversi della città. Abbiamo commesso un errore imperdonabile questa notte e non so come abbiamo fatto a non pensarci. Era il dodicesimo giorno di pattuglia e abbiamo catturato un membro degli Izidaka. Era un cucciolo credo che avesse da poco avuto la prima muta; ora mi rendo conto che si trattava di un'esca. Come abbiamo potuto

essere così superficiali? L'abbiamo condotto nel nostro rifugio perché il nostro capo Torcidenti, potesse interrogarlo e capire cosa avevano in mente. Eravamo convinti che il luogo fosse sicuro e che nessuno avrebbe potuto in alcun modo accedervi. Ci siamo sbagliati. L'interrogatorio era appena cominciato quando è saltata la luce. Nel buio più totale abbiamo sentito qualcosa strisciare lungo le pareti come centinaia e centinaia di serpenti. Siamo rimasti in attesa ad ascoltare, coi nervi a fior di pelle e ogni muscolo teso e pronto a scattare, ma non è stato sufficiente. Una scarica elettrica ha mandato in frantumi la porta e si sono riversati all'interno almeno una ventina di Izikada già in forma di Gauru e si sono scagliati contro di noi come un'ondata di piena. La battaglia è durata pochi momenti, ma non ricordo di aver mai visto tanto sangue. I puri erano troppi, era impossibile sconfiggerli, non abbiamo potuto fare altro che tentare di raggiungere la porta e fuggire. Raggiunta la strada abbiamo constatato che in molti non erano con noi e anche Torcidenti mancava, probabilmente era rimasto indietro per permettere a noi altri di fuggire. I puri non ci stanno inseguendo ora. A cosa servirebbe? Siamo pochi e il nostro capo è morto. Questa è stata una sconfitta a tutti gli effetti.

Ora, dopo queste parole, spero con il cuore, che altri branchi di rinnegati si alzino contro il comune nemico che osa chiamarsi Puro. Esorto, dunque, che ogni luogo segua l'esempio di Milano... si faccia di una follia la propria bandiera se questa porta alla vittoria.