

Yaquum luogo

Il villaggio di Yaquum si trova nell'estremità meridionale dell'**Altopiano del Tuono**, lungo il corso del fiume **Gadreel**, nella **Valle delle Acque Amare**, ai piedi del complesso montuoso del **Vardloch**, nei territori formalmente appartenenti al **Ducato di Feith**.

Dopo la **Guerra delle Lande** il villaggio entra a far parte della **Lega del Torto**, dichiarandosi indipendente da ogni vincolo feudale.

LUOGO

Tipo: villaggio

Popolazione: circa 250 abitanti

Storia

La corsa all'Oro Blu

Intorno alla metà del 400 si diffonde negli Altipiani delle Tempeste la voce secondo cui il fiume **Gadreel**, piccola diramazione del **Traunne** dal corso in parte sotterraneo, custodirebbe tra le sue acque alcune pietre preziose di colore blu intenso, limpide e brillanti. La corsa all'**Oro Blu** spinge molti cercatori ed avventurieri a recarsi in zona, con la speranza di diventare ricchi grazie alle gemme.

Le terre intorno al fiume non sono, all'epoca, popolate: l'acqua stessa del fiume ha un sapore amaro ed è considerata guasta, insalubre. Ciò nonostante un primo gruppo di coloni si stabilizza sul posto ed allestisce alcune casupole ai piedi della montagna dalle cui rocce sgorga il **Gadreel**: è così che nasce **Yaquum**. Non si sa con precisione quando l'abitato abbia assunto questo nome, nè chi lo abbia scelto. Inizialmente si tratta di un'aggregazione spontanea di avventurieri e cercatori di gemme, privo di ogni legittimazione politica e di qualsiasi forma di ordine pubblico.

Il fiume si dimostra ben presto più avaro di ricchezze di quanto si sperasse: le gemme sono rare, le violenze molte, sia tra cercatori rivali che per mano di banditi.

L'abbandono

Verso il 480 **Yaquum** viene abbandonato.

Le cause dell'abbandono da un lato sono legate al rarefarsi dei ritrovamenti di gemme nelle acque del fiume, dall'altro alle vessazioni sempre maggiori dei briganti, che rendono la vita dei pochi coloni insostenibile. Le casupole cadono in stato di abbandono e la zona si spopola quasi completamente.

A rimanere, nell'unico edificio in pietra del villaggio, è **Matrim Saidar**, un giovane svitato che si fregia di essere alchimista e botanico, insieme ad un gruppetto di pastori e ad uno zio carpentiere.

Il ritrovamento dell'Occhio di Mezzanotte

L'inaspettato ritrovamento di una gemma perfetta, l'*Occhio di Mezzanotte*, riaccende l'interesse dei cercatori di pietre preziose. E' il 496 e **Yaquum** torna a popolarsi. Questa volta le autorità si interessano del fenomeno e viene istituito un Consiglio dei Saggi, che risponde al Dominus di **Reiliam**.

Il villaggio viene ingrandito e protetto da una palizzata per limitare la minaccia costituita dai briganti, sempre attirati dal baluginio delle gemme. Il Consiglio ordina la costruzione di una diga sul fiume e viene elaborato un sistema di filtraggio delle acque, in grado di renderle meno amare e malsane.

Benchè il fortunato ritrovamento dell'*Occhio di Mezzanotte* non si ripeta, e le acque del fiume restino avere di tesori, il villaggio ricomincia a vivere, grazie al frequente via vai di avventurieri che tentano la sorte con l'**Oro Blu**. Apre una locanda, *L'Occhio di Mezzanotte*, ed un emporio, l'*Emporio Brambly*, di proprietà di **Matrim Saidar**, divenuto membro del Consiglio dei Saggi.

La Guerra delle Lande

Benchè molto piccolo, anche il villaggio di **Yaquum** deve pagare il suo tributo in vite umane allo scoppio della Guerra delle Lande: il Consiglio non può rifiutarsi di consentire alla leva forzata degli uomini abili a combattere, su ordine di **Eric Frost**, Dominus di **Reiliam**. Molti scelgono la via della montagna e abbandonano il villaggio, nascondendosi nelle cave e nelle grotte che ben conoscono, per trovare riparo tra le baracche in quota usate dai cercatori di gemme. Vengono dichiarati fuori legge e formalmente ricercati.

Con la disfatta dell'esercito di **Feith**, il Consiglio si dichiara immediatamente neutrale e viene amnistiata la diserzione dei fuggiaschi, che possono fare ritorno alle proprie case.

Gli scontri con i villaggi vicini e la nascita della Lega del Torto

Nelle confuse settimane sul finire della Guerra, **Yaquum** viene ripetutamente attaccato da predoni provenienti dai vicini villaggi di **Reiliam** e **Aràk**, che si trovano in uno stato di totale anarchia. I membri superstiti del Consiglio tentano di organizzare una difesa, finchè non si trovano costretti alla trattativa.

Dopo un "sospetto" cambio della guardia tra i capi del villaggio di **Aràk** (che muoiono misteriosamente a causa di un'intossicazione), **Saidar** riesce a trovare un'intesa con il nuovo leader, **Mathwin Graendal**. L'accordo tra **Saidar** e **Mathwin** è subito saldo, i due decidono di unire i villaggi contro le minacce esterne e fondano la **Lega del Torto**.

Mesi dopo anche **Reilian** entra nella Lega e i tre villaggi si uniscono in un patto di mutua difesa.

Il villaggio e i suoi dintorni

Yaqum sorge in pianura, ai piedi del Monte Lerah, dalle cui rocce sgorga il fiume Gadreel. E' circondato da una palizzata e costruito quasi interamente in legno.

La diga

Struttura in legno piuttosto imponente. Forma un piccolo lago artificiale.

L'Emporio Brambly

Emporio situato nella piazza principale di Yaqum. E' possibile acquistarsi materiali per lo scavo, piccozze, setacci, zaini e altro equipaggiamento da avventuriero.

Sono disponibili anche sostanze officinali, farmaci, erbe e impiastri vari. Con le debite referenze è possibile anche rimediare prodotti ai limiti della legalità, come veleni o reagenti magici.

L'Occhio di Mezzanotte

Locanda situata di fronte all'Emporio Bramby. L'oste è Messer Marx, anziano cercatore di tesori passato ad una causa più tranquilla.

La Casa del Consiglio

Casa di Matrim Saidar dove vive insieme alla figlia **Carnage**.