

# Ordine Nero

L'Ordine Nero è un'organizzazione segreta che opera all'interno dei territori del [Granducato di Greyhaven](#), attraverso l'occupazione di ruoli di spicco nella nobiltà e nelle altre istituzioni.

La struttura dell'organizzazione è piramidale, con diverse "falangi" nei Ducati, ciascuna strutturata in modo tale da garantire il massimo della segretezza ed evitare che, con la caduta di uno dei rami, gli effetti sul resto dell'organizzazione siano troppo devastanti. I membri più importanti di ciascuna falange sono noti anche come "alfieri", e il loro leader ha il ruolo di "Re d'Arme", che li coordina e li guida.

Sembra che l'attuale "capo" dell'Ordine sia [Randal Flagg](#), ed il Re d'Arme [Daeron Vypern](#).

## I Ragni e le Locuste

L'Ordine Nero da sempre è percorso da due correnti ben definite, quella dei "Ragni" e quella delle "Locuste": l'una interessata al radicamento politico della struttura nella società, e l'altra finalizzata alla ricerca magica e "scientifica". A seconda del periodo storico ha prevalso l'una o l'altra corrente, e negli ultimi tempi, fino all'autunno dell'anno 517, erano i "ragni" ad avere il maggior peso. I colpi subiti in autunno hanno indebolito moltissimo questa corrente, permettendo alle "locuste" di rinforzarsi e di far pesare maggiormente le proprie opinioni.

## Origini dell'Ordine Nero

### Il Monaco Pazzo

Le falangi dell'Ordine Nero nascono dal delirio di un solo uomo, il Monaco Pazzo [Rudolf Glauer](#).

Nato a [Gorton](#) nel 428, Rudolf Glauner era figlio di un carpentiere e, da ragazzino, fu avviato dai genitori alla stessa professione del padre. Egli però aveva altri progetti per la mente, dettati dal suo carattere ambizioso e insieme insicuro, estremamente vulnerabile e facile agli scatti d'ira. A 16 anni lasciò la casa di suo padre alla volta della [Capitale](#), dove intendeva sperimentare la via dell'arte. Si riteneva un buon pittore, ma a [Greyhaven](#) trovò soltanto porte chiuse.

La frustrazione lo trascinò in cattive compagnie, e l'ambizione tra esse lo fece crescere d'importanza. Frequentava una combriccola di giovani appassionati di satanismo e stregoneria, il "[Nodo dei Vermi](#)", quando venne arrestato e condotto nelle prigioni. Ci rimase solo pochi giorni, il tempo di verificare che il "[Nodo dei Vermi](#)" fosse soltanto una ragazzata e niente di pericoloso, ma in quel breve periodo egli ebbe occasione di conoscere colui che, nei suoi scritti successivi, avrebbe sempre chiamato il suo Maestro: [Iacob Kroll](#), detto il Pallido.

Il Pallido era un Evocatore di [Benson](#) sul punto di venire arso nel rogo. Alloggiava nella cella accanto a quella di Glauer, e nell'unica notte che trascorsero a parlare, prima dell'esecuzione, disse al giovane qualcosa che lo avrebbe cambiato per sempre. Lo iniziò alla ricerca magica (Glauer aveva un potenziale magico sopito) e gli diede indicazioni sul suo nascondiglio, nei pressi di [Kunst](#).

### Il viaggio a Benson

Il viaggio a [Benson](#) fu per Glauer una vera iniziazione. Trascorse lì alcuni anni, nel nascondiglio del Pallido presso [Kunst](#), e trovò carte e oggetti che il suo Maestro gli aveva lasciato in eredità. Qui finalmente trovò la sua strada ed iniziò a sperimentare la comunicazione con altre realtà sovrapposte alla nostra, fece le prime evocazioni e si raffinò nell'arte della stregoneria.

Ma tutto questo non bastava a placare l'ambizione di [Rudolf Glauer](#), che tornò a [Greyhaven](#) ormai venticinquenne ed iniziò a frequentare ambienti di magia e di velato satanismo. Stabilì contatti, sempre con attenzione a non dare nell'occhio, fino a creare un gruppo di studiosi che chiamò "i Gennysti", in onore del postribolo in cui solevano fare le loro riunioni, da "[Genny la Santa](#)".

### L'Eremo dei Cancelli

Nel 464 [Rudolf Glauer](#), che già inizia a mostrare segni di scompenso caratteriale sempre più marcati, manie di persecuzione e deliri di onnipotenza, fonda a sorpresa un ordine monastico, devoto a [Dytros](#), e si ritira nelle montagne a est di [Gorton](#), nell'[Eremo dei Cancelli](#). Con lui vanno una trentina di persone, tra cui il giovanissimo [Randal Flagg](#), poco più di un bambino, un trovatello proveniente dal postribolo di Genny (forse figlio dello stesso Glauer).

Nella solitudine dell'eremo il [Monaco Pazzo](#) scatena liberamente la sua pazzia. Il suo ordine, che ribattezza in segreto Ordine Nero, inizia a diffondersi clandestinamente, attraverso sottili falangi nei Ducati e nelle istituzioni. La ragnatela si allarga lenta ma inesorabile, mentre i contatti tra [Rudolf Glauer](#) e le realtà svelate dall'evocazione si fanno sempre più frequenti e disturbanti. La stessa natura attorno all'[Eremo dei Cancelli](#) sembra essere contaminata da qualcosa di maligno, ed i segni sono sempre più evidenti.

Appare infine chiaro che Glauer è entrato in contatto con qualcosa che lo sta divorando dal di dentro, e nello stesso tempo gli regala una lucidità ed un potere di manipolare la mente delle persone che intorno senza pari.

Nel 471 l'[Eremo dei Cancelli](#) fu attaccato da un manipolo di Paladini di [Kayah](#) con le insegne della chiesa di [Greyhaven](#). Le voci sulle attività maligne che si svolgevano tra le sue mura, insieme agli strani fenomeni sempre più frequenti nella zona, avevano infine destato l'attenzione delle autorità ecclesiastiche, che presero provvedimenti molto seri. I "monaci" furono tutti arrestati, e lo stesso Glauer condotto nelle prigioni di [Greyhaven](#) in attesa di essere sottoposto

all'Inquisizione.

## Il Logaeth

Fu proprio nelle prigioni di **Greyhaven**, nello stesso luogo in cui il giovane Glauer aveva conosciuto molti anni prima il Pallido, che il **Monaco Pazzo** scrisse la sua opera più importante, il "**Logaeth**".

Breve (non più di venti pagine), il **libro maledetto** misteriosamente riuscì a trapezare dalle prigioni e si diffuse in fretta clandestinamente attraverso le falangi che, nonostante l'imprigionamento del loro mentore, erano sopravvissute.

Glauer fu sottoposto all'inquisizione e, nonostante i segni evidentissimi del suo squilibrio mentale, fu condannato al rogo. Tre giorni prima del rogo però egli scomparve nel nulla dalla sua cella, letteralmente volatilizzato. La cella rimase "contaminata" per lungo tempo, e intorno ad essa fu avvertito un grande dissipamento di potere magico, ma del **Monaco Pazzo** più nessuna traccia.

Qui si interrompe la storia di Glauer, ma non quella delle sue opere. Mitizzata la sua scomparsa (i seguaci ritengono che si sia recato in una delle dimensioni da lui esplorate in vita), il **Logaeth** e gli altri suoi scritti circolarono e le falangi, sotto la guida di **Randal Flagg**, si allargarono sempre più.

Fino ad oggi.

## Membri noti dell'Ordine Nero

---

### Ducato di Greyhaven

- **Rudolf Glauer**, fondatore dell'Ordine, scomparso nel nulla
- **Randal Flagg**, leader attuale dell'Ordine, probabilmente figlio dello stesso Glauer
- **Daeron Vypern**, "Re d'Armi"

### Ducato di Amer

- **John Payne**, consigliere del Conte di **Achenar**, deceduto nell'autunno dell'anno 517, alfiere dei **Ragni** fino alla sua morte
- **Lord Albert Keitel**, figlio cadetto del Barone di **Anthien**, messo al bando nel settembre dell'anno 517
- **Marc Sand**, studioso e insegnante nel **Monastero dei Padri di Ferro**, alfiere delle **Locuste**
- **Lester Blidings**, sospetto responsabile dell'incendio nella dimora di **Alec Moreville**
- **Lord Pasternak**, alfiere dei **Ragni**
- Sir **Josh Hogg**, signore di **Sigognac**
- Sir **Donald Winnicott**, "ragno"

## Avversari dell'Ordine Nero

---

- La Confraternita della **Rosa Bianca**
- I membri della **Campagna di Caen**