

Nordri

Con Nordri si indicano le popolazioni che abitano l'estremità settentrionale del continente di Sarakon, spesso indicato genericamente con il nome di Norsyd, e la penisola di Eddorn (già Corno di Gar).

Appaiono di statura imponente e costituzione robusta.

Spesso i loro capelli sono biondi e i loro occhi chiari.

I loro vestiti sono di lana e di lino; utilizzano in grande quantità pelli e pellicce per proteggersi dai loro rigidi inverni.

Storia

L'Età Ancestrale

Nei Selvaggi del Nord che compaiono nelle antiche saghe umane e soprattutto elfiche, come nel ciclo del Khal-Valn, si possono riconoscere i lontanissimi antenati degli attuali Nordri: una serie di insediamenti umani, organizzati in clan e probabilmente accomunati dallo stesso idioma, diffusi all'interno delle vastissime penisole settentrionali oggi note come Norsyd, Eddorn e Fangs.

Si trattava di popolazioni primitive e bellicose, che entrarono ben presto in conflitto con le nascenti civiltà degli uomini e degli elfi del resto del continente. La stessa definizione di "Selvaggi" nasce probabilmente con l'intento di considerarle estranee alle Tre Stirpi, caratterizzandole come una sorta di nemico comune.

La Lunga Notte (L'Età degli Eroi)

Il Primo Cataclisma (2000 a.F. - 1900 a.F.) per queste popolazioni assunse la forma di una serie di catastrofiche eruzioni vulcaniche. Le isole e le coste furono devastate e tale fu l'impatto sui loro insediamenti, già poco numerosi e arretrati, che per secoli le incursioni e le razzie diminuirono fino a quasi cessare mentre il Corno di Gar (Eddorn) passò sotto il controllo degli elfi.

La ripresa delle scorrerie (L'Età dei Khan)

Lentamente, ma costantemente, la popolazione degli uomini del nord crebbe di nuovo.

Il Secondo Cataclisma (459 a.F. - 430 a.F.) segnò l'inevitabile ripresa di scorrerie, questa volta via mare, contro Lankbow.

Tuttavia in questi secoli forti divisioni interne e violenti contrasti ne attutirono la minaccia.

Il Regno Nordro

A distanza di un paio di decenni dalla fondazione del Granducato, dopo un periodo di lotte intestine particolarmente sanguinose, nel 251 p.F. per la prima volta furono uniti sotto la guida di un solo Re, Ktolf, e da allora vennero conosciuti come Nordri.

Sotto una guida unica gli attacchi contro le coste di Lankbow e in particolare verso Eddorn si fecero sempre più numerosi ed efficaci.

La riconquista di Eddorn

Nel 314, dopo innumerevoli secoli di occupazione, gli elfi si videro costretti a cedere ai Nordri la Penisola Eddorn, ritenuta ormai indifendibile.

Gli elfi ne ottennero una tregua ancora in vigore, sebbene traballante, o Nordri un perfetto trampolino di lancio verso il sud, oltre a delle importanti miniere di ferro.

Eventi recenti

357: Skthalen, consigliere del Re Sermund, inventa un nuovo strumento: la bussola solare.

360: Le navi Nordre si spingono sempre più a sud, oltre i territori Elfici, a volte bordeggiando la costa, a volta sfidando temerariamente il mare aperto.

368: Garrick "Tre dita" è il primo Nordro a mettere piede sull'Isola di Elsenore. Negli anni successivi sarà seguito da molti altri capitani, che esplorano le coste del Granducato.

382: E' di quest'anno il primo attacco subito da un villaggio di Greyhavan, nel Ducato di Feith. Nei decenni successivi, fino ad oggi, le scorrerie nordre varieranno di intensità e frequenza, fino a scomparire in alcuni periodi, per poi riprendere in base a vari fattori: l'espansione demografica, eventuali carestie, la capacità difensiva delle flotte del Granducato, la politica e il controllo che sarà in grado di esercitare il Re.

385: Gutth è il primo Nordro a navigare nelle acque dell'Impero di Delos.

401: La Dragonar di Ghuttson il Fortunato visita diversi porti di Zedghast.

409: Il nuovo Re dei Nordri è Thorkell, ricordato come il Re Mercante, un nomignolo attribuitogli dai suoi molti detrattori in seguito alla decisione di ridurre le scorrerie nel tentativo di favorire il commercio. Subisce un tentativo di estromissione da parte dell'Assemblea dei Capo-Clan, e solo grazie alla difesa del suo campione mantiene la sua carica. Il suo è comunque un regno breve, e dopo 4 anni il trono passa ad una famiglia rivale.

501: Per la prima volta nella storia dei Nordri è una famiglia di un villaggio di Eddorn, e non della nativa Norsyd, ad esprimere il nuovo Re, Malkson di Skoffin.

La sua è una politica estremamente aggressiva, sospinta da importanti fattori storici contingenti: dopo lustri caratterizzati da una continua espansione demografica, si cominciano a susseguire anni di carestia che spingono molti clan alla ricerca di nuovi territori da razzare e colonizzare.

Malkson è il primo Re ad avere un controllo efficace su buona parte del suo popolo, ottenuto in parte con la forza ed in parte grazie a unioni matrimoniali ben studiate.

Il suo più grande problema è riuscire a tenere sotto controllo gli antichi Clan di Norsyd, le cui intemperanze rischiano di distruggere la tregua con gli elfi, che gli è invece necessaria per concentrarsi verso sud.

512-oggi: Dalla punta avanzata del territorio Nordro, Eddorn, innumerevoli Dragonar si spingono verso ovest e poi verso sud: sono gli anni delle Grandi Razzie.

Il territorio di Norsyd

Il territorio di Norsyd è in buona parte montuoso, ricco di corsi d'acqua e di laghi di piccola e media dimensione; la sua lunga costa è caratterizzata dalla grande quantità di fiordi che penetrano in profondità nel territorio, all'interno dei quali, protetti dalle intemperie e porti naturali, i Nordri preferiscono costruire i loro villaggi.

Numerosi sono i vulcani, attivi e spenti, sia sulla terra ferma che in mare.

Clima

Gli inverni sono lunghi e rigidi, le precipitazioni abbondanti.

Estesi e densi banchi di nebbia ricoprono durante la stagione fredda la costa e il mare, rendendo ancora più pericolosi i numerosi scogli che affiorano nei pressi dei fiordi, senza considerare il rischio degli iceberg.

Spesso forti venti spazzano il territorio e il mare, sebbene tempeste vere e proprie siano abbastanza rare: ben più pericolosi sono i Maelstrom che periodicamente compaiono nelle acque di Norsyd, e che i Nordri ormai conoscono da secoli.

Flora

Le foreste ricoprono completamente le coste, e arrivano sino alle pendici delle catene montuose, ricoperte da perenni ghiacciai: perlopiù si tratta di una particolare specie di querce, dette "querce rosse", utilizzate per la costruzione delle navi nordre.

Fauna

Le foreste di Norsyd sono ricche di animali, soprattutto alci e renne, da cui dipende principalmente la sopravvivenza dei Nordri, orsi e lupi. Anche il mare è molto pescoso, sebbene possa essere sfruttato dai pescatori solo per alcuni mesi durante l'anno.

L'organizzazione sociale, politica e militare

La cellula base della società dei Nordri è il Clan, ovvero la famiglia estesa, che riunisce sotto uno stesso Capo-Clan diverse generazioni, e può arrivare a contare anche un centinaio di guerrieri.

Il Capo Clan, non necessariamente il più anziano della famiglia, può lasciare al suo carica al suo successore, solitamente il figlio maggiore. In ogni caso per mantenerla deve essere in grado di prendere il mare.

I Villaggi sono costituiti da diversi clan: 2 o 3 i più piccoli, sino a 10, ma difficilmente oltre, i più grandi. Di conseguenza raramente supereranno i 1000 abitanti, e di fatto non esistono vere e proprie città. Inoltre si concentrano sulla costa, pochissimi si trovano nell'entroterra, comunque mai troppo distanti dal mare, a meno che non si affaccino su fiumi navigabili.

Il Capo Villaggio è essenzialmente il Capo-Clan più influente. Viene scelto con una votazione che avviene per acclamazione dall'assemblea dei guerrieri e di solito è un individuo che riunisce in sé doti di guerriero e di capo. Rimane in carica finché può prendere il mare, o finché la maggioranza dei guerrieri non lo ritiene inadatto; anche in tal caso, può ricorrere ad un duello rituale con il nuovo candidato.

Le spedizioni in mare e le conseguente razzie in terra sono guidate da Capi Scorreria che i Nordri chiamano **Knath**, spesso gli stessi Capo Villaggio, o Capo Clan, o comunque guerrieri influenti. Questi **Knath** vengono scelti con lo stesso criterio dei Capi Villaggio, ovvero dai guerrieri, ma il loro incarico termina con la spedizione.

Altre figure estremamente importanti nella società dei Nordri sono il Fabbro, il Mastro Carpentiere, il Druido ed il Saggio. I primi due tramandano la loro arte ai loro discendenti, in maniera tale che non vada perduta; sono rispettati e tenuti in grande considerazione.

Ma è al Mastro Carpentiere che è affidato il compito più importante: dalle sue mani e da quelle dei suoi aiutanti dipende il futuro e la prosperità del villaggio. E' lui infatti che conosce i segreti della costruzione della Dragonar, il tipico e veloce vascello nordro.

Il Druido è depositario di antichi riti e segreti, e svolge anche la funzione di guaritore. Vive nei pressi del villaggio, da eremita; ha l'obbligo del celibato e sceglie il suo successore tra i candidati più adatti. Inoltre non può prendere il mare, per nessun motivo (apparentemente un divieto rituale, in realtà per impedire di lasciare i vecchi, le donne e i bambini senza l' "uomo-medicina").

Il Saggio invece è un uomo di magia che assolve la funzione di consigliere del Capo-Villaggio o Capo-Banda. Come il Druido ha l'obbligo del celibato e sceglie il suo successore tra i candidati più adatti, ma deve sempre rimanere a fianco

del Capo, e quindi lo segue anche in mare. E' una figura molto temuta dai Nordri, superstiziosi e timorosi nei confronti della magia.

Nel 251 p.F. Ktolf riuscì nell'impresa di riunire tutti i Clan, e a diventare unico Re di quelli che allora in poi si chiamarono Nordri.

Si tratta formalmente di una carica elettiva, visto che il Re viene nominato in una Assemblea in cui possono partecipare solo i Capo-Clan, in tutto simile ad una classica Assemblea di Guerrieri Nordra.

Naturalmente, come avviene per i Capi-Clan, pur non essendo una carica ereditaria, non è raro che rimanga all'interno di una stessa famiglia, fin quando quest'ultima è in grado di esercitare l'influenza necessaria.

Quando la carica passa da un Clan all'altro, spesso in maniera cruenta, anche la capitale e la ristretta corte la segue.

La giustizia dei Nordri ed il duello rituale

Le questioni di giustizia sono risolte in maniera sbrigativa dai Nordri.

All'interno del Clan è il Capo-Clan che ha l'ultima parola; se il contrasto riguarda individui di Clan diversi, allora interviene il Capo-Villaggio; infine dirimere le questioni tra Villaggi diversi spetta al Re.

Di solito vige la legge del taglione, anche se è ammesso risarcire la parte offesa se questa è d'accordo; ove sussistano dubbi si ricorre al duello rituale.

Il duello rituale solitamente si combatte con la spada o ascia e con lo scudo, e si svolge in luoghi "sacri" appartati; può essere al primo o all'ultimo sangue, a seconda del diritto leso, e nel caso in cui un contendente sia manifestamente inferiore, per esempio per ragioni di età o di salute, può ricorrere ad un suo campione.

E' prassi, nel caso di contese tra Clan o Villaggi, schierare il migliore e più esperto dei guerrieri, che gode di grande considerazione.

La tecnologia dei Nordri

Nonostante i progressi degli ultimi secoli, i Nordri restano tecnologicamente arretrati rispetto alle popolazioni più civilizzate.

Per quanto riguarda l'arte della metallurgia, i loro fabbri sono in grado di produrre ottime lame, con tecniche particolari ma molto efficaci; al contrario le loro armature sono molto rudimentali, e quelle in metallo sono costituite da semplici anelli.

Abitano in basse e lunghe case di legno, ed i loro villaggi di solito sono uniti da pochi sentieri, perlopiù costieri.

La più alta espressione della loro tecnica di costruzione è la Dragonar, la tipica nave Nordri, snella e velocissima, capace di trovare rifugio facilmente grazie alla chiglia bassa e scampare a tempeste che risultano fatali per navi ben più grosse.

La Dragonar è anche la casa dei guerrieri Nordri durante le loro spedizioni.

Tra di loro solitamente non usano monete e vige il baratto; naturalmente da quando si è sviluppato il commercio negli scambi con altri popoli usano le monete, sebbene non possiedano un proprio conio.

Le navi dei Nordri

Le navi utilizzate dai Nordri sono essenzialmente due, la Dragonar (la più diffusa e famosa, utilizzata nelle loro scorribande) e la Flattan (più capiente e relativamente meno manovrabile, usata per trasportare maggiori quantitativi di merci).

La Dragonar

E' la nave tipica dei Nordri. Ricavata dal legno di quercia rossa, l'albero tipico di Norsyd; il segreto della sua costruzione è gelosamente custodito dai loro Mastri-Carpentieri, ma sono evidenti le analogie con le galee degli elfi, con cui sono stati a contatto per millenni.

Misura circa 25 metri in lunghezza, circa 5 e mezzo in larghezza, meno di 2 di profondità, e ha un solo albero: la chiglia molto bassa le consente di evitare gli scogli affioranti e le secche tipiche dei loro mari, e di essere ormeggiata senza bisogno di porti o acque particolari. La prua e la poppa sono spesso decorate, o meglio scolpite, in una strana foggia, la testa di un mostro mitico, il leggendario e mostruoso Wyrn.

La Flattan

I Nordri hanno iniziato a costruire questa nave da circa un secolo, da quando hanno sviluppato il commercio: è infatti una imbarcazione da trasporto, lunga circa 35 metri. Anch'essa ha una chiglia molto bassa, che le assicura gli stessi vantaggi della Dragonar.

La navigazione

Per orientarsi i Nordri si affidano alle stelle, durante la notte, e alla bussola solare durante il giorno, sfidando con molto coraggio il mare aperto e le acque sconosciute.

Abituati a navigare negli stretti fiordi di Norsyd, per i Nordri non è certo un problema risalire i fiumi navigabili; sono anche in grado di superare eventuali ostacoli fluviali, portando la nave a secco e trainandola.

Le rune

L'unica forma di scrittura utilizzata dai Nordri è basata sulle rune, che è conosciuta quasi esclusivamente dai Saggi e dai Druidi. Molti guerrieri Nordri, pur non comprendendone il significato, confidano nei loro poteri magici le fanno incidere sulle loro lame.

Alcuni mercanti Nordri ovviamente conoscono la scrittura e gli alfabeti di molti altri popoli.

Le attività dei Nordri

La loro sopravvivenza è sempre dipesa essenzialmente dalla caccia e dalla pesca, e in parte dall'allevamento di alcuni animali, soprattutto pecore, che gli forniscono carne, latte e lana, ma anche maiali.

La costante crescita demografica ha ben presto affiancato a queste attività la razzia, basata essenzialmente sulla loro abilità di marinai e il loro coraggio di guerrieri.

Il guerriero Nordro

I Nordri sin da piccoli sono abituati all'esercizio fisico: crescono gareggiando e cacciando con l'arco e con il giavellotto, e le attività più diffuse sono la lotta ed il nuoto.

La vita sul mare ed il clima ostile li temprano ulteriormente, rendendoli estremamente resistenti alla fatica e al dolore.

Le loro grandi qualità fisiche, unite ad una tale educazione, li rendono dei guerrieri temibili e spietati, mentre il coraggio e l'assenza di paura ha per loro un significato quasi religioso.

L'armamento tipico prevede una spada dalla lama particolarmente lunga e larga, spesso un'ascia, a volte con impugnatura a due mani.

Gli scudi, rotondi o, nel caso dei guerrieri armati più pesantemente, dalla caratteristica forma ogivale, sono solitamente di legno; i loro elmi, di metallo o di cuoio, sono ornati da strani motivi fantastici che ricordano i Wyrms, e in foggie particolarmente paurose.

Le armature possono essere di cuoio e limitate al solo busto per i guerrieri più giovani, o in metallo per quelli più esperti e ricchi. L'armatura tipica nordra è l'usbergo ad anelli, ma non è strano vederli indossare cotte di maglia, ottenute come bottino di guerra.

Per quanto riguarda le armi da lancio non conoscono le balestre, ma sono ottimi arcieri; eccellono anche con il giavellotto, un'altra delle loro armi preferite.

Le tattiche e le strategie militari

Gli scontri in mare

Sul mare i Nordri confidano nella velocità e nella manovrabilità delle loro Dragonar, del tutto sprovviste di armi da lancio pesanti, per sfuggire alle navi armate e troppo difese, di cui sarebbero facili prede.

Possono eventualmente attaccare navi mercantili isolate, soprattutto se hanno ponti sufficientemente bassi, tali da poter essere abbordati agevolmente.

Le razzie a terra

I Nordri non sono pirati, piuttosto dei predoni e dei razziatori, ed i loro obiettivi nella stragrande maggioranza dei casi si trovano a terra, lungo tutte quelle coste in cui la vigilanza non è sufficientemente organizzata ed efficace.

Contrariamente a quello che si pensa, il più delle volte tali razzie sono attentamente pianificate: prima di attaccare studiano la costa, il territorio e i villaggi che hanno scelto come obiettivo, e desistono ove le forze avversarie siano troppo organizzate.

A quel punto, la loro tattica è tanto semplice quanto efficace: piombano, preferibilmente dopo il tramonto, sulla fattoria, sul villaggio, sul monastero o addirittura sulla città, colpendo con violenza e velocità, depredano tutto quel che si può trasportare, animali, beni preziosi, cibo, donne, fuggono prima che la resistenza possa essere organizzata, e rapidamente tornano verso nord.

La religione dei Nordri

Si tratta di un popolo molto superstizioso, i cui culti sono essenzialmente di tipo animista.

Tra le divinità maggiori, senza dubbio quella che riveste il ruolo più importante è il Dio della Guerra e dell'Astuzia, Uthan, Dio Guerriero che accompagna i Nordri in battaglia, a cavallo di un Wyrm. Per un Nordro la vergogna maggiore è la paura: chi si arrende, o anche solo mostra codardia, condanna la sua anima ed è causa di maledizione (oltre che d'indicibile vergogna) per tutto il Clan.

Altre divinità di rilievo sono Otthar, Dio del fuoco e del sole; Thrur, Dio del Tuono e dell'Inverno, protettore dei contadini; Frej, Dio del Mare e delle Tempeste, protettore dei viaggiatori.

I culti, in ogni caso, raramente sono organizzati, ma piuttosto spontanei. In onore degli dei sono costruiti dei piccoli tempietti di legno, nei pressi dei villaggi, su isole disabitate, in radure considerate magiche, su alte scogliere, la cui custodia è affidata ai Druidi.

Personalità Nordre di rilievo

Famiglia Reale

- **Re Malkson di Skoffin**, nato nel 462
- **Hilga**, sua prima moglie, 462-496
- **Gudrid**, sua seconda moglie, 482
- **Gunnar**, figlio, 481
- **Bjorn**, figlio, 484
- **Thorvald**, figlio, 489
- **Sighvat**, figlio, 491
- **Fridegeir**, figlio, 494
- **Leif**, figlio, 498
- **Ingi**, figlio, 500
- **Thorbrand**, figlio, 503
- **Thorgunna**, figlia, 484
- **Astrid**, figlia, 487
- **Katla**, figlia, 496
- **Gyda**, figlia, 503
- **Grimhild**, figlia, 506

Consiglio del Re

- **Einar**, Saggio di Malkson
- **Ofeig**, Druido di Skoffin
- **Runolf**, fratello minore di Re Malkson
- **Thorgest "Naso di Ferro"**, Comandante della Guardia del Re

Knath (Capiscorrerie) di maggiore influenza

- **Sigwulf di Redmark**, sposo di Thorgunna figlia di Malkson
- **Gudmund di Thorevar**
- **Starkad di Grynwald**, sposo di Astrid figlia di Malkson
- **Bodvar di Hornmark**
- **Valgardson di Esenir**
- **Olav di Elyssa**
- **Ulf Sanguemarcio**
- **Knut l'Albino**

Voci correlate

- **Ambasceria Deliota presso il Re Nordro Malkson**