Meistwode luogo

LUOGO	
Tipo:	foresta
Dettagli:	inesplorato/a, magico/a, leggendario/a
Popolazione:	sconosciuta

Nota anche come Bosco delle Nebbie, questa gigantesca foresta si estende su gran parte del territorio del Ducato di Surok, dalle rive del Valkner fino al Ducato di Amer di cui per un lungo tratto costituisce il confine settentrionale. Le dimensioni colossali, le tetre brume in cui è avvolta per buona parte dell'anno, la stupefacente invasività della sua vegetazione sono da sempre causa di ancestrali timori per le popolazioni che vivono ai margini dell'immensa selva. Tradizioni assai diverse da regione a regione e persino da villaggio a villaggio raccontano di bestie leggendarie, di spiriti inquieti, di folletti crudeli e bizzarri, di eretici dissennati che dai loro anfratti rivolgerebbero inni blasfemi a Dei senza nome. Alcune di queste superstizioni risalgono all'Era dei Khan, altre sono debitrici di rielaborazioni turniane, altre ancora sono di diffusione ben più recente; tutte, ad ogni modo, concordano su un punto. Guai a lasciare i sentieri battuti, guai ad attardarsi sulla via del ritorno: il Meistwode non ha pietà di chi osa sfidarlo.La quasi totalità del Bosco delle Nebbie è nominalmente soggetta all'autorità di August Brecht, Rettore del Collegio dell'Arcana Sapienza e dal 512 Marchese di Meistwode. A costui, con il sostegno dell'autorità secolare e di quella ecclesiastica, è affidato il compito di determinare se ed in quale misura il Bosco delle Nebbie dia ricetto ai nemici della Fede e di porre fine ai loro oscuri traffici.

Pronuncia

Sebbene "maistvod" sia quella comunemente adottata nel dialetto di Surok, ad Amer e a Greyhaven è altrettanto diffusa la più familiare pronuncia "miestvud", ed in questo senso è da spiegarsi la storpiatura di questo nome nelle fonti scritte non surokite.

Cenni geografici

La fascia settentrionale

La regione del Meistwode che lambisce le Contee di Garak, Farsund, Ammerung, e Surok è certamente quella che ha risentito in misura maggiore della presenza dell'uomo. Nel corso dei secoli infatti è stata intrapresa una massiccia opera di disboscamento, dapprima per strappare alla foresta spazi necessari all'agricoltura e in seguito per sostenere la domanda sempre crescente di legname da parte dei cantieri navali di Surok e di Halden; a partire dal 513, con le flotte mercantili e militari decimate dall'assalto nordro-elsenorita, l'attività dei boscaioli è cresciuta esponenzialmente. Su disposizione di August Brecht e con il coinvolgimento diretto dei Conti di Farsund ed Ammerung nonché del Tempio della Sentinella Notturna e di quello del Valore Inesausto, nel 512 è stata tracciata una rete di sentieri che pare si inoltri per centinaia di miglia nel cuore della selva. Diversi presidi permanenti si occupano della manutenzione e del pattugliamento di questa delicata via di comunicazione. Questi due fattori hanno reso la vita assai più difficile alle numerose bande di briganti che il Bosco delle Nebbie da sempre ha ospitato, ed è con sollievo che si può infine registrare una significativa diminuzione delle loro scorrerie lungo la Via del Fiume.

Le paludi di Lagash

Si tratta della regione più interna del Meistwode, in epoche remote abitata dagli Hanigalbat, uno degli Antichi Popoli di Sarakon. Questa inospitale e sinistra distesa di acquitrini giace all'interno di un anello di formazioni montuose e collinari che include i Tumuli Grigi a nord e a sud il Massiccio di Ab-Al-Rut. Lagash , un tempo una terra prospera e fertile, ora è ridotta ad un inferno desolato e insalubre, infestato da canne aguzze come lance, ripugnanti ninfee color bile e nugoli di insetti dall'implacabile voracità. Ben altre però sono le insidie che attendono l'incauto viaggiatore: sprofondato in abissi tenebrosi il Lloigor scorre e si contorce senza posa, vegliato da legioni dei suoi Abomini.

I Tumuli Grigi

Alla base di queste colline perennemente avvolte dalla nebbia si trova l'accampamento principale della spedizione di Brecht. I Tumuli variano per dimensione e struttura, alcuni sono poco più che macigni semi-sepolti nel terreno, altri si elevano per decine ed a volte centinaia di metri, e sulle loro pareti si aprono numerosi ingressi artificiali. Sulla base dei ritrovamenti fatti al loro interno si ritiene che siano stati impiegati dagli Hanigalbat essenzialmente come luogo di sepoltura e di venerazione degli antenati.

Kor-Kal-Lhom

"Il Maestoso" nell'antica lingua Nanica, rappresenta l'invalicabile confine meridionale delle Paludi di Lagash. Fino al

primo giorno di Maggio del 517 si presentava all'osservatore come una muraglia di pietra scura e frastagliata, pressoché spoglia di vegetazione. In seguito ad eventi accennati nel corso della cronaca L'assedio di Nur-Had-Dun uno spaventoso cataclisma ha modificato per sempre la sua fisionomia. Attualmente l'area immediatamente circostante a ciò che resta del massiccio è sconvolta da fenomeni climatici bizzarri quanto misteriosi: dopo quella che può ricordare un'improvvisa e inspiegabile glaciazione, alla morsa del gelo si alternano con frequenza crescente periodi di gran caldo, in concomitanza dei quali dalle vicine paludi si elevano colonne di putridi vapori. Inutile dire che queste anomalie hanno avuto conseguenze devastanti per la vegetazione e la fauna locali, e che Kor-Kal-Lhom ora più che mai si erge a vedetta solitaria su una landa di morte.

La fascia meridionale

E' la propaggine più selvaggia e incontaminata del Bosco delle Nebbie. In assenza dello sfruttamento intensivo messo in atto più a nord, l'antica indomabile foresta non sembra disposta a cedere all'aggressione dell'uomo ed anzi, nei luoghi più poveri e disorganizzati pare addirittura che stia lentamente avanzando. Sia come sia, anche a queste latitudini il Meistwode conserva la sua fama sinistra: accanto agli antichi baluardi eretti dai Nani dei tempi antichi, ancora ben visibili ai margini della foresta, spuntano tuttora palizzate e torrette che le popolazioni locali hanno costruito per tenere lontane le belve. Pare infatti che sul finire del 516 diversi villaggi di confine abbiano lamentato l'apparizione di bestie dall'aspetto terrificante, rese forse deformi da un morbo sconosciuto.

Miti e Leggende

Altri insediamenti e comunità druidiche

Brutti incontri