Il Regno di Alkmaar ambientazione

Il **Regno Santo di Alkmaar** è un'ambientazione di stampo *low-fantasy* medioevale dalle atmosfere gotiche. I territori di un vasto continente simile all'Europa sono suddivisi in una serie di feudi più o meno sviluppati e caratterizzati da un cupo oscurantismo religioso.

Ideato per la Campagna di Havel, il **Regno Santo di Alkmaar** è stato successivamente utilizzato come ambientazione di riferimento per la Campagna di Tepesti, nota anche come Il Volo del Corvo.

Le Antiche Pagine di Alkmaar

In attesa del loro inserimento all'interno della *Cyclopedia*, alcune informazioni sull'Ambientazione del Regno di Alkmaar possono essere recuperate consultando le Antiche Pagine dedicate a Tepesti e le Antiche Pagine dedicate al Regno di Alkmaar e alla Campagna di Havel.

La Marca di Havel

Teatro della campagna omonima, la Marca di Havel è situata in una zona piuttosto decentrata del Regno Santo di Alkmaar. Un tempo costituiva un regno indipendente, poi fu conquistato, circa 400 anni or sono, e adesso è in piena decadenza.

Geografia e Storia

La città più importante della Marca è Havel, in una zona agricola piuttosto centrale, sul fiume Isen.
Altre città importanti sono:

- Zagan, sede cardinalizia, alla foce del fiume Lyss.
- Horn, diventata importante perchè porto da cui partono le truppe del Regno dirette alla Guerra in Terra Barbara, contro gli Infedeli.
- Hellendoorn, alla foce del fiume Odra.

Il territorio è freddo, brumoso, avvolto spesso dalla nebbia, d'inverno ammantato di neve, i boschi sono fitti e scuri, le montagne disabitate e irte. Le vie di comunicazione tra una città e l'altra sono piuttosto scadenti, l'unica strada importante è quella che congiunge Havel, attraverso al Passo Scuro, al resto del Regno Santo, e dall'altra parte fino a Zagan, e al mare. Per il resto ci sono sentieri e poche malmesse strade lungo il corso deifiumi principali. In alcuni tratti rimangono vestigia delle vecchie pavimentazioni ormai decadute. Per il resto i sentieri sono molto faticosi, impervi e ripidi tra le colline e i monti, difficili da seguire nei boschi, e spesso acquitrinosi nelle zone pianeggianti non abitate.

Non esistono stazioni di posta nè servizi di corrieri, e le comunicazioni tra una città e l'altra sono lunghe e difficoltose.Visualizza la mappa della Marca di Havel.

Popolazione e risorse

La popolazione della Marca di Havel è abbastanza scarsa e concentrata nelle città e negli altri luoghi più protetti, in villaggi fortificati e monasteri, o nelle campagne pianeggianti più centrali o lungo costa. Gran parte del territorio è lasciato disabitato, perchè considerato meno sicuro. Le campagne centrali e lungo la costa sono coltivate. Dalle montagne sono estratti minerali, che vengono poi lavorati nelle città più a valle.
La moneta del Regno è la Piastra, esistono piastre di stagno, rame, bronzo, argento e oro, ma la gente comune è abituata a vedere solo quelle di stagno, rame e bronzo. Nelle campagne non è infrequente anche il ricorso al baratto, anche se il denaro viene sempre bene accolto. Nelle città principali esistono Banche, gestite dall'Ordine dei Cavalieri, il cui utilizzo è però riservato a gente altolocata e ricca, sia per la conservazione del denaro che per il suo trasferimento al di là del Mare, nelle poche Colonie su Memedir.
La popolazione è per gran parte analfabeta, e la cultura viene diffusa soltanto dalle istituzioni religiose, che sono potenti sia in città che fuori. La gente è molto devota.
Le conoscenze geografiche della popolazione sono scarsissime, visto che è molto raro che qualcuno abbandoni il villaggio natale per trasferirsi. Gli spostamenti sono limitati, e solo nelle città sulla costa ci sono traffici commerciali di una certa entità, ricambio di persone e contatti con altre culture.
La società è mediamente maschilista, nel senso che di solito le donne se ne stanno a casa e sono sottoposte prima al padre, poi al marito, anche se ovviamente ci possono essere delle eccezioni.

Religione

Il Dio, unico e benevolo, è il forte Eos, che troneggia dal suo Dominio celeste e vigila sull'Umanità.
Il Male è rappresentato dai Demòni, creature nefaste che secondo la leggenda calpestavano le terre emerse seminando terrore e distruzione, figli del Maligno.
Eos si serve dei suoi Santi, uomini coraggiosi a lui votati, per combattere le emanazioni dei Demòni sulla terra.
I Santi della leggenda sono di solito dei grandi combattenti, guerrieri coraggiosi che difendono i deboli contro le insidie

del Maligno. Sono pochi i Santi benefattori, i santi pacifici e guaritori, nella cultura popolare di Havel. Gran parte dei Santi sono passati alla storia per gesta guerresche.
Eos è un Dio severo e che vuole grande dedizione da parte dei suoi fedeli, in cambio dona forza e coraggio davanti all'oscurità.
Tutti sono fedeli di Eos, e tutti quindi sono tenuti a sottostare al codice morale da questi imposto, che prevede onestà, morigeratezza nei piaceri, fedeltà coniugale, onestà, rifiuto della violenza contro i deboli, e tutta una serie di altre belle cose simili. La popolazione della Marca di Havel avverte generalmente forte il senso del peccato anche vive in una contraddizione marcata: da un lato religiosità e rinuncia ai piaceri, dall'altra diffusione estrema di usanze peccaminose, soprattutto nella città.
I religiosi possono essere di vario tipo:

- sacerdoti (che appartengono ad una gerarchia che li vede sottoposti a vescovi e a cardinali, su base territoriale, fanno voto di castità perpetuo)
- cavalieri (molto simili ai sacerdoti, anche loro dipendono dal vescovo, vanno in guerra e fanno missioni per la chiesa, fanno voto di obbedienza e di castità, a tempo, poi quando se ne sciolgono di solito mettono su famiglia)
- i monaci e le monache (ritirati in monasteri, che possono essere anche molto potenti a livello politico, tramandano e controllano la cultura e sono nodi economici importanti, fanno voto di castità, povertà e obbedienza ai loro superiori, che dipendono a loro volta dal Vescovo; il voto è perpetuo, ma finchè sono nel noviziato è revocabile senza conseguenze gravi)
- i diaconi (stanno soprattutto nelle città, sono molti che dipendono dalla chiesa, e che possono svolgere alcune mansioni sacerdotali, pur rimanendo formalmente laici

Oltre ai religiosi inquadrati negli ordini ufficiali, il diffuso misticismo fa sì che circolino molti Mendicanti, monaci erranti che vivono di elemosina e che curano i malati, e di Eremiti, ritiratisi dal mondo fin nei luoghi più impervi.
Ovviamente non sono visti di buon occhio dalla Chiesa ufficiale. Le preghiere sono tutte nella lingua morta, il Soter, conosciuto soltanto dai religiosi e dai più colti; la gente comune sa a memoria molte preghiere, che recita in modo approssimativo e scorretto, senza comprenderne il significato.

Le guerre sante

Al di là del mare c'è una terra, chiamata Memedir (così la pronunciano le persone di Havel), dove vivono uomini malvagi e violenti, adoratori dei Demòni, che rinnegano l'Unico e Vero Eos. Hanno la pelle scura e sono fortissimi e spietati. Si dice che utilizzino stregonerie in guerra e che divorino i bambini e le vergini.
I malvagi pirati provenienti da Memedir ogni tanto fanno razzie sulle coste della Marca, uccidendo e massacrando senza pietà.
(I più scettici aggiungono anche che le navi Memedirine infastidiscono i traffici commerciali del Regno Santo di Alkmaar, mentre le terre di Memedir sono molto ricche di metalli preziosi e di spezie di grande valore; sarebbe molto proficuo stabilire delle colonie stabili in terra di Memedir, anche se è difficile)
Per combattere gli Infedeli, ormai da cinquant'anni a questa parte vengono indette, di tanto in tanto, delle Guerre Sante, che hanno risultati altalenanti, alternando successi a sconfitte. In cinquant'anni, e dopo migliaia di morti, la situazione è più o meno rimasta invariata.

Superstizioni e cultura popolare

La gente generalmente crede a un sacco di cose, in particolare agli elfi dei boschi e ai nani dei monti, ai draghi delle grandi caverne, i demoni e i fantasmi in giro di notte, i maghi (ogni tanto qualcuno, sospetto, viene mandato al rogo), e un sacco di emanazioni del Male in giro per il mondo.
Visto che il territorio è impervio e ostile, si presta molto al fiorire di leggende di ogni tipo, alimentate dal comportamento di briganti e altra gentaglia diseredata e sparsa per le terre più selvagge.
Fioriscono gli affari dei veggenti e dei cartomanti, che, sebbene condannati dalla Chiesa, riscontrano consensi tra la povera gente, e sono diffuse tradizioni pagane di fiere goliardiche e immorali, che fanno inorridire e insieme tentano maledettamente i devoti di Eos. Le diaboliche sensualità accompagnano di solito le carovane itineranti di artisti, ma in generale tutte le città hanno in loro il seme della corruzione morale.

I Gitani nel Regno Santo di Alkmaar

Introduzione

Con il nome "gitani" si intendono, tra la gente del Regno Santo di Alkmaar, molte cose diverse.
Nella sua accezione più ampia i "gitani" sono tutti i viaggiatori, i vagabondi, gli artisti girovaghi, gli zingari, i nomadi e anche i diseredati e gli esuli. Tutte le carovane di persone che non sottostanno alle rigide convenzioni sociali del Regno Santo sono etichettate, dal popolo di Alkmaar, con il termine spregiativo di "gitani".
La gente comune, rinchiusa nei suoi pregiudizi verso tutto quel che c'è di imprevedibile e sconosciuto, teme i vagabondi e i gitani, e su di essi tramanda numerose dicerie e leggende.

I "veri" gitani

I veri "gitani" sono una popolazione nomade che proviene dalle terre oggi occupate dal Ducato di Breatnach, nell'est del Regno Santo di Alkmaar. Perseguitati e cacciati ai tempi del Re Frühjahr, Signore di Breatnach, circa 650 anni or sono, si sono sparsi per i vari regni, che in seguito sono stati unificati nel Regno Santo di Alkmaar.
Nonostante siano trascorsi tanti secoli dalla diaspora, i gitani non si sono integrati con le popolazioni stanziali, mantenendo il loro carattere nomade e indipendente. Anche i tratti somatici, molto marcati, sono rimasti incontaminati, segno delle poche unioni tra gitani e genti stabili del regno. Fisicamente i gitani sono di carnagione scura, capelli neri e folti, occhi grandi, intensi, spesso neri e raramente di un verde splendente. Sono alti e slanciati, con bocche grandi e nasi dritti, lineamenti marcati e sensuali.
Gli abiti tradizionali dei gitani sono di colori scuri e vivaci, nero, rosso porpora, giallo dorato, azzurro splendente e verde acqua, ampie gonne per le donne, camicie ricamate e gilet di seta per gli uomini.
Tradizionalmente le donne gitane portano gioielli di metallo lucente, orecchini, braccialetti e collane, con ciondoli che raffigurano strani simboli portafortuna.

La cultura gitana

I gitani vivono in carrozzoni, decoratissimi e dai colori vivaci, viaggiano in carovane di molte famiglie insieme, senza stanziarsi per più di qualche settimana in alcun luogo.
Le fonti di sostentamento dei gitani sono di diverso tipo: da un lato l'artigianato, la preparazione delle stoffe e dei merletti, pregiati e molto ricercati tra i benestanti del Regno Santo, e la lavorazione dei metalli, del rame in particolare; dall'altro la musica, la cartomanzia, le pozioni d'amore e la guarigione dei malati.
I gitani infatti, oltre ad essere abili artigiani, sono noti per il loro talento musicale, la capacità teatrale, e i loro poteri magici (veri o presunti che siano). Le carovane di gitani, quando arrivano in un centro abitato, portano con loro la musica, le storie di paesi lontani, recite e rappresentazioni teatrali. Tra le tende che sono alzate c'è sempre qualche mago, che legge il futuro e prepara filtri d'amore, cura i malati e porta la fortuna ai bambini appena nati.
Le donne gitane sono educate sin da piccole alla danza e al canto, recitano sul palcoscenico insieme agli uomini, e con il loro abbigliamento variopinto e i loro modi aggraziati e audaci, popolano i sogni più segreti degli uomini del Regno Santo che hanno avuto la sorte di vederle.

La religione e la magia dei gitani

I gitani non sono devoti di Eos.
Credono che Eos esista, ma lo considerano un dio freddo e distante, estraneo alla Natura e alle cose belle della vita. Un dio guerresco, orgoglioso e permaloso, spesso crudele e ottuso. I Gitani ritengono che Eos non meriti la vita degli uomini, non meriti sacrifici o lacrime.
Eos è un dio egoista, mentre è la Natura l'unica vera Grande Madre, benigna, calda ed accogliente.
I Gitani vivono tra le ombre della Grande Madre, rifuggendo la luce accecante e cieca di Eos o le tenebre dei suoi nemici. Non è nella guerra eterna tra titani che si annida il cuore della la vita, ma tra le radici umide degli alberi, nel sangue caldo di una persona vicina, nel riflesso tremolante delle acque di un torrente, tra il canto degli uccelli e le fragranze di erbe aromatiche.
E' la religione della Grande Madre quella a cui attingono i gitani per i loro infusi, i loro incantesimi, per le storie e tutte le tradizioni.
I gitani conoscono le erbe, gli animali, sanno trovare nella Natura la sorgente che placa ogni bisogno, ogni desiderio.
I gitani credono che la vita non finisca con la morte del corpo, ma che l'anima si fonda nuovamente con la Grande Madre e torni a lei in un abbraccio perpetuo.

Il pregiudizio

La gente "per bene", le persone di chiesa, i religiosi, e anche parte del popolo, temono e disprezzano i gitani. Sono degli eretici, dei ciarlatani, sordidi tentatori; le donne sono tutte delle prostitute, seducono con le loro grazie la gente e la corrompono, trascinando nel peccato uomini rispettabili, trasformandoli in schiavi della carne e delle passioni.
La musica gitana, coi suoi ritmi vorticosi e intensi, annebbia le menti, così come i filtri e le pozioni, i profumi che confondono e che trascinano verso il peccato.
Conviene girare al largo da questa gente, per non rischiare di incorrere nell'ira di Eos. E quando una carovana si ferma nel proprio villaggio è bene sprangare porte e finestre, si dice che gli odori magici e le note morbose penetrino da ogni pertugio e si insinuino per confondere anche i cuori più puri. Alcuni sostengono che i gitani rapiscano i bambini appena nati e ne facciano dono alle fate, con le quali hanno fatto un patto per avere in cambio i poteri magici e l'eterna giovinezza.
La Chiesa non perseguita direttamente i gitani, anche se lo ha fatto in passato. L'ultima persecuzione risale al 520, furono uccisi più di trecento gitani, sterminate intere famiglie.
I gitani sono considerati dei peccatori ai margini della società, reietti, vanno evitati e isolati, talvolta sono scacciati da alcuni paesi.
Raramente qualche gitana viene arsa sul rogo perché accusata di stregoneria. L'ultima è stata la famosa Kendra, bruciata viva a Zagan nell'inverno del 621. Aveva solo 14 anni ed era madre di un bambino: la sua esecuzione destò molto scandalo, per la giovane età della vittima e per la tenerezza suscitata dalla presenza del suo figlioletto, oggi chiuso in un convento.

Il Catechismo di Eos

Introduzione

Eos è l'Aurora. E' la Luce del sole che accarezza con le sue dita di rosa il cielo notturno, cancellandone l'oscurità.
Il simbolo di Eos, la Nascenza, rappresenta la Terra, l'Uomo e il Sole che sorge. L'Uomo è la linea che unisce la Terra al Sole. L'Uomo è la linea retta che prosegue nell'Ombra, dipinta dal Sole ai suoi piedi.

In origine vi era il Nulla, che godeva del proprio silenzio e della infinita solitudine.
Ma ecco che dal cuore dell'oscurità si sprigionò una sottile Luce, pallida e rosata, che lentamente si fece spazio nel Nulla, popolandolo coi suoi colori. Era la luce di Eos, che aleggiava per gli universi, modellando tutte le cose.
Eos dette vita ai mondi, li popolò, li fece belli e felici. E più diventava grande e più il suo chiarore era caldo e forte, smagliante e deciso.

Ma proprio alle spalle di quel chiarore nasceva l'Ombra. E più la luce di Eos diventava intensa, tanto più cupa e minacciosa si faceva l'Ombra.
E l'Ombra ebbe un nome, e a sua volta, in segreto, lontano dal raggio vigile e caldo di Eos, prese a modellare le sue creature.
Eos vide che dalla sua potenza era nata l'Ombra, e da essa i Demòni. E fu la guerra.

Mentre i suoi figli più pavidi, guidati dal Crepuscolo, gli consigliavano di placare il fulgore del suo raggio, per indebolire al contempo l'Ombra, Eos Sovrano scelse di combattere.
Mai avrebbe tollerato un mondo senza luce, anche se la luce implica l'ombra. Ed Eos decise che sarebbe sorto un giorno in cui lo splendore del suo raggio non avrebbe più perdonato ombra alcuna, e tutto sarebbe stato lucente. Fino a quel giorno non ci sarebbe stata pace.

Dottrina

Eos esige dai suoi fedeli la giustizia, il coraggio e la determinazione. Eos è la luce dell'Aurora che squarcia le tenebre, e combatte ogni infamia, ogni mondura.
L'Ombra sa essere insinuante, indaga i recessi più corruttibili e delicati dell'animo umano, popola le fessure della terra con i suoi mostri, e invade le fessure dell'anima con i suoi peccati.
Ogni debolezza e lascivia proviene dall'Ombra.

Per questo Eos comanda di non lasciarsi andare ai piaceri, di non indugiare nel godimento del cibo, dei sensi, del gioco o del riso. Di non abbandonarsi al facile conforto del pianto. Di non perdersi nel possesso dei beni materiali, nè di lasciarsi sopraffare dalla brama di ricchezza o di potere.

La spada, il silenzio, l'ostinato sacrificio dei Santi, la vigilanza. Queste sono le virtù benedette da Eos.
La ricerca della Sapienza è riservata a pochi, i molti devono saper vivere per Eos senza indugiare nelle domande, che facilmente sarebbero colmate dalle false risposte del Male.
La vita del fedele di Eos è abnegazione, annullamento di se stesso nella totale adesione alla guerra contro l'Ombra. E' ubbedienza, disciplina, morigeratezza.

Preghiere e riti santi

Le preghiere di Eos sono recitate in lingua Soter, così come tutte le celebrazioni rituali in Suo onore.
Sebbene la gran parte della popolazione non comprenda il significato di tali invocazioni, la partecipazione è sempre intensa.

Il Rito principale della giornata, il Risveglio, avviene poco prima dell'alba: con esso si ringrazia Eos per aver oltrepassato indenni la cupa notte, e si domanda il coraggio di affrontare valorosamente una nuova giornata.
A metà giornata si usa recitare una Lode, nel momento in cui l'Ombra è più piccola, in celebrazione della potenza di Eos, come auspicio del giorno in cui vi sarà soltanto Luce.
Infine a sera, al crepuscolo, c'è il Saluto, breve preghiera che si recita al calar del sole, in cui si invoca la Potenza di Eos per resistere alle tentazioni dell'Oscurità, alle seduzioni del Male.

Tutte queste preghiere possono durare pochi minuti, se recitate silenziosamente o in piccoli gruppi di fedeli, o anche durare un'ora e oltre, quando celebrate solennemente nelle Chiese: ciò avviene ogni Quinto Giorno, consacrato ad Eos, in tutte le Chiese; spesso anche gli altri giorni, soprattutto nelle città più grandi e popolose.

Accanto ai riti principali di ogni giorno, esistono molte preghiere legate a particolari situazioni: preghiere di guerra, in cui si domanda ad Eos di guidare la spada contro l'ingiustizia, di tenere salda la mano davanti al pericolo, di non vacillare sull'orlo della morte; preghiere di ringraziamento; invocazioni di aiuto contro il male, contro la tentazione; venerazione dei Santi, del loro Buon Esempio; promesse e voti.

Nozioni di base sulla lingua Soter

Introduzione

L'antica lingua Soter era parlata correntemente nei territori della Marca di Havel e in tutto il Regno Santo di Alkmaar circa 500 anni or sono, mentre oggi viene studiata e conosciuta solo da poche persone, i dotti e i religiosi.
La sua conoscenza è tuttavia di grande importanza perchè il Soter, pur non parlato correntemente, rimane la lingua ufficiale della Chiesa di Eos. In Soter sono tutte le preghiere e i riti santi, così come i trattati di teologia e altri fondamentali volumi. Gli uomini dotti del Regno sovente parlano in Soter tra di loro, e con studiosi provenienti da Paesi lontani.
Il Soter nella sua forma più diffusa e conosciuta non è però il più puro e originario: infatti con il passare del tempo i suoi caratteri originali, complessi e magnifici, adatti a incisioni murarie e opere d'arte, sono stati sostituiti con l'alfabeto corrente. Ormai da oltre 300 anni le iscrizioni in Soter non esibiscono l'originaria forma, mentre gli antichi caratteri possono ancora essere ammirati in sculture, opere d'arte e antiche iscrizioni.

Rudimenti di grammatica

La lingua Soter ha una struttura inflessa: ha infatti parti del discorso variabili, i verbi sono soggetti a coniugazione, mentre i nomi, pur non essendo soggetti essi stessi a una declinazione, sono seguiti o preceduti da particelle che adempiono alla funzione della declinazione, e cioè indicano i vari casi.
La costruzione della frase è simile a quella attuale, generalmente il soggetto precede il verbo, a cui seguono i complementi. Tuttavia sono frequenti variazioni in questo semplice schema, che non rappresenta una regola vincolante. Generalmente aggettivi e complementi precedono i nomi a cui si riferiscono. La proposizione interrogativa ha la stessa forma di quella affermativa, con la sola aggiunta della particella finale VA.
Mancano il genere, il numero, e gli articoli. Il verbo viene utilizzato alla forma impersonale.

Proposizioni dei casi e dei modi

- **-GAH**: nominativo, è la preposizione del tema del discorso, viene utilizzata per il soggetto e talvolta per altri elementi importanti della frase
- **-DE**: vocativo
- **UM**: complemento di specificazione, dall'uso molto ampio, impiegato anche per complemento di mezzo, strumento
- **NO-**: prefisso riflessivo
- **IL-**: prefisso plurale
- **MIT**: complemento di luogo, anche figurato
- **E-**: davanti a un verbo, introduce il tempo passato

Riconoscere le parole

Non è semplice riconoscere i vocaboli *Soter*, in quanto le regole di desinenza non sono fisse. Tuttavia possono essere utili indicazioni le seguenti:

- I vocaboli che terminano in -ch sono di solito verbi (es. *Ammich*, dimenticare; *Ferch*, torturare; *Naach*, esclamare; *Wiesch*, respirare)
- I vocaboli che terminano in -chte sono generalmente sostantivi derivati dai verbi (es. *Ammichte*, dimenticanza; *Naachte*, esclamazione; *Wiesche*, respiro)
- I vocaboli che terminano in -e spesso sono aggettivi (es. *Mee*, mio; *Fondue*, pallido; *Uhgge*, difficile)

I sostantivi e gli avverbi che non derivano da verbi possono avere terminazioni molto diverse tra loro (es. Morgen, mattino; Khros, mondo; Warche, nebbia; Yqe, qui; Loch, mai più)

E' inoltre disponibile un piccolo Vocabolario di Soter con i termini più in uso.

Il Voivodato di Tepesti

Geografia

Ai margini orientali del Ducato di Breatnach, separato del resto del Regno Santo di Alkmaar dall'impenetrabile catena montuosa degli Aradi, si estende il dominio del Voivoda di Tepesti. E' un territorio vasto e selvaggio, le cui poche pianure coltivabili sono incassate tra aspri massicci montuosi e antiche, interminabili foreste.

Visualizza la mappa del Voivodato di Tepesti.

Confini

Il Voivodato è delimitato a nord dalla Foresta di Kumanovi, a nord est dal Massiccio del Tirgu, ad est dalla Grande Foresta Vatrava, mentre l'invalicabile muraglia naturale degli Aradi abbraccia Tepesti da nord ovest a sud est.

Due sono le vie conosciute per attraversare gli Aradi: a occidente il Passo di Vallaki, unica via di comunicazione con il Ducato di Breatnach; a Oriente il Passo di Svalich, che porta nelle desolate e misteriose lande dei Vatravi.

Conformazione del Territorio e Clima

Il territorio di Tepesti è inospitale e inadatto all'agricoltura. Fatta eccezione per le poche pianure fertili, il paesaggio è dominato da colline boscose, da gigantesche foreste e da aspre montagne.
Due massicci montuosi dominano la regione centrale di Tepesti, i Monti Radom e i Monti Mircea, separati dalla Foresta di Leskovac e dalla piana di Tergoviste. Ad est, a metà strada tra le prime vette degli Aradi Orientali e la foresta di Farcau, si erge il monte più alto di Tepesti, il Vladeasa.
Le grandi foreste di Tepesti, tra cui spiccano la Foresta Kumanovi a Nord, la Grande Foresta Vatrava a Est e la Foresta di Leskovac nel cuore del Voivodato, si estendono senza soluzione di continuità per decine, a volte centinaia di miglia. Secondo latitudine e altitudine si alternano boschi decidui di querce e faggi a boschi misti di salici, betulle e larici, a boschi di abeti neri.
Il clima è particolarmente rigido, con inverni gelidi ed estati intiepidite da un pallido sole. Curiosamente la stagione che sembra avere maggior durata a Tepesti è l'autunno, che di solito inizia a metà agosto e cede il posto ai rigori invernali intorno a metà dicembre.

Fiumi e Laghi

Il fiume più lungo di Tepesti è la Zlatijata, che nasce negli Aradi Orientali dal Monte Vallaki, e scorre attraverso il Voivodato per confluire nel Lago Krusevac e perdersi nel Bosco di Monor.
Gli affluenti della Zlatijata sono il Fiume Vermiglio, che prende il nome dalle caratteristiche argille rosse del suo letto, con sorgente sul Monte Zlatibor, e l'Olt, che nasce dal Monte Vacau.
Negli Aradi nord occidentali trova la sua sorgente il Varna, il cui braccio più lungo scende a sudest attraverso la piana di Basorab per disperdersi nelle vaste Paludi di Jeverzi.
Dal Massiccio del Tirgu, nel nordest di Tepesti, nasce il Tirgiza, le cui acque alimentano i due grandi laghi della piana di Tergoviste, il Becej e l'Ulteniza.

Insediamenti e Fortificazioni

La maggioranza della popolazione del Voivodato è concentrata nei pochi centri urbani che sorgono in prossimità delle pianure coltivabili e relativi contadi; il resto vive in piccoli villaggi in collina o in montagna, in condizione di sostanziale isolamento.

Cumerna

La città più antica e popolosa è Cumerna, situata ai piedi degli Aradi lungo il corso della Zlatijata, al margine occidentale della Piana Zlatijatevich.Cinta da mura imponenti, Cumerna fu fondata nel 154 R.S. come insediamento fortificato a protezione del Passo di Vallaki. Successivamente, con la scoperta di consistenti giacimenti di ferro sugli Aradi, essa divenne il primo centro per la lavorazione dei metalli del Voivodato, e i suoi armaioli godono tuttora di insuperato prestigio. Tra gli edifici degni di maggior nota spiccano il Maniero degli Zarovan, antica e potente famiglia di boiardi, e le rovine della Cattedrale di Eos, il cui sagrato da oltre quattro secoli ospita le esecuzioni capitali.

Tebreniza

Tebreniza è sita nella pianura a nord dei Boschi di Iezerul, lungo il corso della Zlatijata. Seconda per antichità a Cumerna, fu fondata nel 160 per assicurare all'esercito del Voivoda un avamposto nella porzione sud orientale della regione. Da Tebreniza parte la Via dei Dragoni, la lunga strada che costeggia il lago Krusevac e il Bosco di Monor per giungere al principale confine militare del Voivodato, il Passo di Svalich. La principale risorsa di Tebreniza è la coltivazione dei cereali.
A ridosso della porta orientale si erge la Schlau Draculi, imponente fortezza dell'Ordine del Dragone; il Maniero degli Ilianovich domina la piazza centrale della città.

Basorab

Basorab, fondata nel 272, sorge sul braccio sud occidentale del Varna, sulle colline che da oriente dominano la vasta Piana di Tergoviste. Edificata in prossimità della vasta Foresta di Kumanovi, Basorab è rinomata nel Voivodato per i suoi artigiani del legno; lo stesso dicasi per i tessitori di lana, la cui attività gode della grande abbondanza di pascoli sui colli oltre la riva occidentale del Varna. Particolarmente suggestiva è l'edicola di San Venceslao, eremita vissuto alla fine del quarto secolo, sulla via di Tergoviste, a cui la tradizione attribuisce un potere taumaturgico; sui colli a nord della città è arroccato l'antico Castello di Lev, residenza dei boiardi della famiglia Madrigorj.

Tergoviste

Tergoviste fu fondata intorno al 180 RS nel cuore dell'omonima Piana, a sud dei Monti Mircea, e tra le città del Voivodato è quella economicamente più attiva, in parte per la felice collocazione geografica che favorisce l'agricoltura e la raccolta di legname, in parte per l'abbondanza di giacimenti d'argento sui Monti Mircea. Tergoviste è l'unica città del Voivodato a non essere governata da un boiardo. Congiure, sobillazioni popolari ed esecuzioni sommarie sono state per decenni le armi della guerra fratricida tra aristocratici per l'acquisizione dei benefici sulle risorse produttive più redditizie, fino a che, nel 573 il penultimo Voivoda, Nicolaj III, esasperato dalla corruzione e dall'avidità della nobilità di Tergoviste, ordinò

l'esecuzione tramite impalamento di tutti i membri della casata Gorajev, infanti compresi, e istituì come principale organo di governo un'Assemblea delle Corporazioni, presieduta dal Borgomastro, sotto la vigilanza e la protezione dell'Ordine del Dragone.
Il Maniero Gorajev giace tuttora in rovina sulla collina che sovrasta le mura meridionali della città, e si mormora che nelle notti di luna nuova gli spiriti dei suoi antichi occupanti si aggirino sugli spalti diroccati, gettando avidi sguardi sul dominio che fu loro strappato.

Sdenka

Sdenka è situata al margine orientale della Piana di Tergoviste, sulla sponda sud del Lago Ulteniza. Fu fondata nel 175 come accampamento e luogo di ristoro per le truppe dirette alla Rocca di Grau. Dalle spiagge dell'Ulteniza si estraggono le sabbie e i detriti finissimi che i mastri artigiani di Sdenka trasformano in vetro. La struttura della città risente molto delle sue origini militari: Sdenka è circondata da alte mura merlate, munite di torri; le tre porte della città sono protette da ampi barbacani, e il Castello dei Vruchoj prospiciente il lago è un corpo unico con la cinta difensiva.

Il Monastero di Morfenzi

Donato alla Chiesa di Eos da Vladimir I nel 162, come pio tributo per la felice conclusione della grande campagna di conquista, il monastero di Morfenzi è abbarbicato sulle ripide colline a mezza via tra Cumerna e Tebreniza. Inizialmente il monastero fu concepito come centro per il conforto spirituale dei missionari di Bretnach giunti per convertire le popolazioni pagane sottomesse dal Voivoda. In seguito alla congiura del 208 l'atteggiamento del Voivoda nei confronti del clero si è radicalmente modificato: il monastero di Morfenzi ha sostituito la Cattedrale di Tepesti come sede patriarcale, di fatto diventando luogo di confino dell'autorità religiosa. Le attività principali del monastero sono l'erudizione teologica del clero, la conservazione dei testi sacri, la cura degli infermi e l'ospitalità ai diseredati. I monaci provvedono in prima persona al proprio sostentamento coltivando i territori circostanti; in particolare dalle uve dei vigneti che circondano il monastero si ricava l'Elleboro, vino celebre in tutta Tepesti con l'irriverente soprannome di "Lacrima del Patriarca".

La Rocca di Svalich

Eretta nel 157 a difesa del confine sud orientale, la Rocca di Svalich è la fortificazione più imponente di tutta Tepesti. Da cinque secoli il suo sistema di maschi e ridotte costituisce il principale baluardo del Regno Santo di Alkmaar dalle invasioni dei feroci Vatravi. Nel decennio tra il 157 e il 168 è stata la residenza del Voivoda, per poi diventare il quartier generale e dell'Ordine del Dragone successivamente all'edificazione del Volo del Corvo. Per secoli sugli spalti del maschio centrale della Rocca hanno prestato giuramento i Cavalieri Ordinati al momento dell'investitura.

La Rocca di Grau

La Rocca di Grau fu edificata nel 159 tra le colline rocciose ad ovest del Bosco di Grau per fronteggiare la controffensiva dei Vatravi attraverso la Grande Foresta. Seconda per dimensioni soltanto alla Rocca di Svalich, essa ospita un Capitolo dell'Ordine del Dragone che si dedica incessantemente al pattugliamento del confine nord orientale, e presso cui è tradizione che avvenga l'addestramento degli Scudieri e dei Novizi dell'Ordine. La Via degli Armati collega la Rocca alla porta nord orientale di Sdenka.

Il Volo del Corvo

L'avita dimora della dinastia dei Rablamov, Voivodi di Tepesti, sorge sul Volo del Corvo, un impervio sperone di roccia che domina la Gola del Fiume Vermiglio al margine sud occidentale dei Radom. Secondo una leggenda vecchia di cinque secoli fu da questo picco che Ilyana, la bellissima vergine gitana di cui Vladimir I si era invaghito, si lanciò nelle acque del Fiume Vermiglio per sfuggire alle crudeli attenzioni del Voivoda. Ed egli, forse rinsavito di fronte a tanto orrore,o forse impazzito per il rimorso, decise di non voler abbandonare mai più quei luoghi, e stabilì che sulla vetta del Picco del Corvo sarebbe sorta la sua ultima dimora. Lungi dal sembrare il castello di un principe, il Volo del Corvo appare invece come un eremo austero,dalla severità quasi monastica. Dal 168 ad oggi i discendenti della dinastia Rablamov hanno vissuto confinati sul Volo del Corvo; soltanto il Maestro dell'Ordine del Dragone ha il privilegio di poter visitare il Voivoda. Centinaia di metri più in basso, all'inizio del tortuoso sentiero che conduce fino al castello, sorge un piccolo fortilizio. Qui viene versato il Tributo di Sangue da chi è chiamato ad adempiere l'osveta, secondo l'antico costume della faida prescritto dal Kanun: anche causa di questa usanza secolare la leggenda vuole che chiunque si avvicini al Volo del Corvo tanto da distinguerne i cupi cancelli sia destinato a morire di lì a poco.

Vie di Comunicazione

Tepesti è isolata dal resto del Regno Santo: il Passo di Vallaki, unica via che conduce ad ovest attraverso gli Aradi è talmente impervio che solo i gitani osano affrontarla; in dai tempi della conquista, i Voivodi hanno mantenuto una grande autonomia rispetto al Ducato di Breatnach, di cui pure sono formalmente vassalli. D'altro canto a Breatnach non sono mai interessate le lande selvagge ed inospitali ad ovest degli Aradi, ne' per lo sfruttamento del territorio ne' per le magre prospettive commerciali: fino a che un vatravo non tornerà a varcare il Passo di Vallaki, lo sguardo del Duca sarà rivolto altrove.
Le città del voivodato sono collegate tra di loro attraverso un'unica rotta che gira attorno ai Radom, alla Foresta di Leskovac e alla palude di Jeverzi. La strada maestra è in terra battuta e riposa su una massicciata di pietra abbastanza ampia da permettere il passaggio di due carri affiancati;di dimensioni più modeste, la Via dei Dragoni e la Via degli

Armati collegano le fortezze di Svalich e Grau rispettivamente alle città di Tebreniza e Sdenka. In pianura sulla strada maestra si affacciano innumerevoli vialetti che conducono ai campi e alle corti; i villaggi arroccati in collina e in montagna sono pressoché tagliati fuori da qualunque forma di collegamento stradale, e vi si accede tramite tortuosi sentieri e vecchie piste che si perdono nella boscaglia.

Altri Insediamenti

Le boscose colline di Tepesti ospitano villaggi di pastori, boscaioli e cacciatori, la cui vita scorre secondo le norme tradizionali del Kanun, i dettami del culto di Eos e le superstizioni di origine gitana.
I villaggi più grandi di solito sono dominati dalla torre del boiardo locale; gli altri si sviluppano intorno ad una chiesa o a una cappella di Eos.

Lungo gli impervi sentieri che conducono ai villaggi di tanto in tanto sorgono torrette dall'aspetto lugubre e spartano, illuminate solo da minute feritoie. Sono le Torri del Rifugio, l'unico luogo in cui un tepestano coinvolto nell'osveta può trovare ristoro senza temere per la propria vita.

A volte, girovagando tra i colli capita di avvistare torri e fortilizi abbandonati, un tempo appartenuti a boiardi caduti in disgrazia. E' bene evitare di avvicinarsi troppo, poiché è probabile che queste rovine siano divenute un covo di briganti. Allo stesso modo nel folto dei boschi ci si può imbattere in antichi altari pagani, eretti prima della venuta del Voivoda. Si dice che i gitani prediligano questi luoghi per officiare i loro riti più segreti e misteriosi.

Storia

Prima della Fondazione

Fino alla metà del secondo secolo R.S. la regione compresa tra gli Aradi e la Foresta Vatrava rimase pressoché priva di insediamenti umani permanenti. Gli altari pagani in rovina che di tanto in tanto si incontrano nel cuore dei boschi sono l'unica testimonianza che lasciarono di sé i primi abitatori di Tepesti.
In queste terre trovarono riparo numerose tribù gitane durante la persecuzione messa in atto da Frujahr, Signore di Breatnach, prima della fondazione del Regno Santo; essi perpetuarono la tradizionale esistenza nomadica per difendersi dalle razzie dei bellicosi predoni vatravi, con cui pure vantavano comunanza di antenati.

I Vatravi, il cui dominio si estende nelle steppe oltre gli Aradi sud orientali, consideravano la regione di Tepesti una riserva di caccia in cui riparare durante le carestie e gli inverni più rigidi. Alla fine del primo secolo dalla fondazione del Regno Santo, una piccola tribù di cacciatori si avventurò oltre al passo di Vallaki in cerca di cibo. Grande fu la loro meraviglia quando, superate le aspre vette degli Aradi occidentali, essi si trovarono innanzi alle fertili pianure di Breatnach, e videro per la prima volta città fortificate brulicanti di uomini. Non si trattennero a lungo; sarebbero tornati dieci anni più tardi, assieme a diverse migliaia di guerrieri.

Nel 114 R.S. Olag I, Duca di Breatnach, si trova ad affrontare per la prima volta un'orda vatrava. La guerra fu lunga e sanguinosa, e trascorsero tre anni prima che le agili schiere di arcieri a cavallo e fanti leggeri provenute da oriente fossero ricacciate oltre gli Aradi. L'esercito di Olag era giunto allo stremo, diverse città saccheggiate, innumerevoli villaggi sterminati.
Negli anni seguenti i confini orientali di Breatnach furono fortificati, le città ricostruite, l'esercito rinnovato. La minaccia sembrava esser stata respinta, e per decenni si pensò che i Vatravi, memori della sconfitta subita, non avrebbero mai più varcato i monti.
Ma nel 152, alla testa di un'armata ancor più numerosa di quella che quasi quarant'anni prima aveva tentato l'invasione, il Kahn Nomrog Um-Balabar guida nuovamente i Vatravi oltre gli Aradi. Le opere di fortificazione erette da Olag I si rivelarono estremamente preziose per il figlio Lev I, che riuscì una volta ancora ad arginare la furia degli invasori.
Un giovane Capitano dei Cavalieri di Eos, Vladimir Rablamov, proveniente dai ranghi della piccola nobiltà dell'est di Breatnach, si distinse per audacia e capacità di comando per tutta la durata del conflitto, terrorizzando i nemici con efferate dimostrazioni di forza e brutalità.
Una volta respinti i Vatravi al di là dei monti, egli, ancora ansioso di procurar battaglia, chiese al Duca di poter varcare gli Aradi con i suoi cavalieri, per lanciarsi all'inseguimento del nemico.
Lev, riconoscendo in questo giovane ardimentoso le qualità del condottiero, non solo gli concesse l'armata che aveva richiesto, ma gli promise i benefici feudali sulle terre che avesse eventualmente conquistato. Un vassallo di questa tempra, pensava il Duca, avrebbe garantito a Breatnach un confine orientale definitivamente pacificato; o, nella peggiore delle ipotesi sarebbe stato un ostacolo ulteriore al ritorno dell'orda, ritardandola abbastanza a lungo da permettere un ulteriore irrobustimento delle fortificazioni di Olag.

Il Primo Voivoda

Ad accompagnarlo nell'impresa il Capitano volle solo giovani Cavalieri di Eos ancora celibi, affinché non fossero lasciate vedove e orfani. Inoltre il pensiero di donne e fanciulli rimasti ad attendere il loro ritorno avrebbe infiacchito l'audacia dei suoi uomini di fronte al pericolo.
Non era mai accaduto che un esercito del Regno Santo di Alkmaar si spingesse oltre gli Aradi Occidentali.

L'attraversamento dei monti fu lungo e difficile, i Cavalieri al seguito di Vladimir non potevano competere con l'agilità e la padronanza del territorio dei nomadi orientali. Quando l'armata di Breatnach riuscì finalmente a varcare, nell'autunno del 154, il Passo di Vallaki, decine di cavalieri erano caduti nelle imboscate della retroguardia vatrava.
Il grosso dell'orda di Nomrog Um-Balabar si era accampato al margine orientale della Piana dello Zlatijata, poche miglia a nord del Monte Vacau. La disfatta aveva fiaccato il morale dei guerrieri e intaccato la fedeltà di numerosi capi tribù, e quando il giovane Rablamov infine portò i suoi Cavalieri a dare l'assalto al campo nemico, si trovò di fronte un esercito decimato dalle defezioni.
Tuttavia i vatravi fedeli al Kahn resistettero con estrema ferocia: molti cavalieri trovarono la morte in quell'umida distesa di erica. Avanzando tra i ranghi, Vladimir incitava i suoi alla battaglia, egli stesso ingaggiando il nemico a viso aperto. Fu proprio Nomrog a pararglisi d'innanzi.
Il Signore dei Vatravi aveva perduto il cavallo ed era rimasto isolato; tuttavia nessun cavaliere osava avvicinarsi, per timore della gigantesca lama ricurva che egli faceva roteare al di sopra del capo. La leggenda vuole che combattesse cinto da una pelle di lupo color della neve, e che il suo stesso volto avesse tratti di bestia.
Fedele agli obblighi del codice cavalleresco, e impaziente di versare altro sangue, il Capitano di Breatnach smontò dal destriero e lo affrontò in duello.
Lo scontro fu così lungo che entrambi i condottieri, le armi infrante e gli scudi spezzati, presero ad avvinghiarsi l'uno all'altro come bestie feroci, in preda alla furia. Il Cavaliere di Eos prevalse sul mostro vatravo: Nomrog Um-Balabar però strangolato. Ciò che accadde in seguito viene tramandato ancora dai mastri cantori che di villaggio in villaggio riportano l'eco dei tempi che furono. Forse eccitato alla follia dall'impresa compiuta o forse per piegare come l'indole dei barbari che non accennavano alla resa, Vladimir Rablamov brandì il falcione spezzato dello sconfitto, gli troncò di netto la testa, e presala tra le mani come una coppa, si abbeverò dal suo collo incurante della battaglia che tutt'intorno infuriava.
A quella vista, i vatravi che combattevano nelle immediate vicinanze gettarono le armi in preda allo sgomento, e a poco a poco ogni resistenza fu vinta.

L'armata vittoriosa ripiegò ad ovest lungo il corso della Zlatijata e per difendersi dai rigori dell'inverno ormai prossimo Vladimir ordinò l'allestimento di un grande campo ai piedi degli Aradi; Kuhmern nella lingua di Breatnach è il termine che designa gli accampamenti permanenti; divenne poi Cumerna nell'idioma tepestano.
Negli anni a seguire le tribù vatrave rimaste nel territorio di Tepesti furono gradualmente sottomesse, mentre i gitani, memori delle persecuzioni di Frujahr, rimanevano nascosti nel folto delle foreste.
Nella primavera del 155 una staffetta di cavalieri fu spedita oltre il Passo di Vallaki per riferire a Lev I il felice esito della campagna.
Impressionato dai risultati conseguiti, il Duca di Breatnach mantenne fede alla promessa: Vladimir Rablamov fu nominato Waffe Vogt, (sovrintendente militare) delle terre selvagge ad ovest degli Aradi; esse presero il nome di Tzefeshte Khrosgah, che in antico Soter significa "luogo aspro".

La Colonizzazione

I Cavalieri fecero ritorno a Cumerna, con al seguito famiglie di coloni di Breatnach e sacerdoti di Eos. Iniziò l'edificazione vera e propria della prima città del Tzefeshte Khrosgah e alla presenza del Vogt fu posata la prima pietra della Cattedrale che oggi giace in rovina.
Tra il 155 e il 159 furono completate le fortificazioni della Rocca di Grau, presidio indispensabile per arginare le scorrerie dei vatravi non ancora pacificati nel nord est del paese, e di Svalich, a difesa del principale valico degli Aradi sud orientali; nella pianura a nord del Bosco di Iezerul fondata la Kuhmern Tevrenicht, in seguito conosciuta come Tebreniza.
Un anno più tardi le tribù vatrave superstiti piegarono definitivamente il capo, e accettarono l'autorità di Vladimir Rablamov. Molti di essi presero a storpiare Waffe Vogt in Vojvode, quasi fosse l'incarnazione del loro terribile Spirito guerriero, e ben presto la confusione tra il titolo conferito dal Duca di Breatnach e quello proprio del culto vatravo si diffuse tra i barbari sottomessi.
Il Vogt fu compiaciuto del timoroso rispetto che quei guerrieri feroci e indomabili iniziavano a nutrire, e non fece nulla per scoraggiarne gli atti di venerazione. "Lo Spirito di cui costoro parlano non è che Eos possente, e attraverso me e i miei discendenti essi impareranno le vie della giusta fede" soleva ripetere al Patriarca (titolo che anticamente la tradizione ecclesiastica attribuiva al primo vescovo in una terra pagana convertita) Mikhail, che si mostrava incerto e preoccupato da quell'identificazione pagana.
E anzi, proprio a fugare i dubbi dell'alto prelato, nel 162 Vladimir ordinò la costruzione di un monastero tra le fertili colline a ovest del Bosco di Iezerul. Um Morgen Faichtegah "splendore del mattino" fu il nome che scelse per quel luogo di preghiera e meditazione. Nel corso dei secoli "um morgen faichtegah" si contrasse in Morfenzi con il progressivo imbastardimento della lingua.
Riunì poi i suoi Cavalieri alla Rocca di Svalich e sulla sommità del maschio centrale, alla presenza del Patriarca, istituì l'Ordine del Dragone. Fino al 208 R.F il Dragone sarebbe stato un ordine minore del cavalierato di Eos, gerarchicamente sottoposto al Vogt di cui assumeva lo stemma araldico.

I Vatravi avevano imparato a temere il rampante mostro vermiglio più di quanto avrebbero mai fatto con la Nascenza; e Vladimir pretendeva da ciascuno dei suoi sudditi, non importa se fedele o pagano, la medesima devozione. Anche a

costo di modificare l'iconografia del potere per rendersi meglio riconoscibile agli stessi infedeli.
Nonostante la sua ferocia in battaglia e la determinazione dispotica nell'esercitare il potere, Vladimir si dimostrò lungimirante, favorendo in ogni modo l'integrazione dei barbari sottomessi con i coloni di Breatnach. Permise e incoraggiò i matrimoni misti, e molti dei suoi cavalieri presero in sposa una femmina vatrava.

Nel 167, durante una battuta di caccia nel Bosco di Monor, il Vogt si imbattè in un accampamento di gitani. La leggenda vuole che egli sia sostato per diversi giorni presso quella gente pacifica e schiva che per più di un decennio era riuscita a nascondergli la propria presenza, e che si fosse invaghito di una giovane danzatrice di nome Ilyana. Ciò che accadde in seguito è materia di racconti e ballate. Non è certo che ella gli sia davvero sfuggita per settimane attraverso valli e montagne, per poi lanciarsi dal Picco del Corvo nelle acque turbinose del Fiume Vermiglio.
Sta di fatto che l'anno seguente, nel luogo in cui stando alle storie dei mastri cantori si sarebbe consumata la tragedia di Ilyana, furono poste le fondamenta del Volo del Corvo. I pochi che conoscono la melodiosa lingua dei gitani affermano che anticamente il nome Ilyana significasse proprio "Ali di Corvo".

Che si voglia o meno riporre fiducia nelle leggende, l'atteggiamento di Vladimir nei confronti dei gitani fu di estrema tolleranza. Per scongiurare la recrudescenza delle persecuzioni che li avevano fatti fuggire da Breatnach quasi due secoli prima, egli stabilì pene severissime per chiunque avesse maltrattato, depredato o ucciso un gitano.
L'amicizia dei Voivodi con i gitani è rimasta salda attraverso i secoli: non capita troppo di rado che le pittoresche carovane di nomadi provenienti da ovest devino dalla strada per Basorab e si inerpichino verso il Volo del Corvo, dove si dice che essi trovino ospitalità in cambio di notizie fresche su ciò che avviene al di là degli Aradi.

Seguirono decenni di pace e prosperità: la Khumern Sdenche (poi Sdenka), sorta come luogo di rifornimento per i Cavalieri stanziati sulla Rocca di Grau, fu l'ultima grande opera militare del secondo secolo R.F. Nella fertile pianura che divide i Monti Mircea dalla foresta di Leskovac venne costruita Terchvizt (oggi nota come Tergoviste) per dare anche al nord del paese un polo economico quale stava diventando Cumerna a sud ovest.
A molti Cavalieri del Dragone furono concessi benefici sulle terre ormai pacificate, il compito di amministrare la giustizia in nome del Vogt: nacque la casta dei Voyarsch (Boiardi).

Nel 178 il Vogt prese in moglie la figlia del suo luogotenente più fidato, Cathrina Zarovan. Metà del sangue di lei era vatravo, e il matrimonio fu considerato un'abile manovra politica per consolidare la fedeltà dei barbari senza per questo rinnegare le ascendenze di Breatnach.

Nicholaj Rablamov e il ritorno dei Vartravi

Ella morì di parto sei anni più tardi nelle cupe sale del Volo del Corvo dopo aver dato alla luce un maschio, Nicholaj.
Quale erede delle terre che il padre aveva sanguinosamente conquistate, Nicholaj fu cresciuto ed educato in modo severo e marziale da Vladimir, affinché potesse succedergli nel modo più degno.
Il fanciullo sembrava mancare delle virtù guerriere, e seppure tentasse in ogni modo di compiacere l'austero genitore, non sarebbe mai stato in grado di ripeterne le gesta.
Forse gli anni tra le pesanti mura del Volo del Corvo, forse l'assenza di una figura materna, contribuirono a renderlo un giovane timido e malinconico. E il disprezzo che col trascorrere degli anni il padre ormai anziano andava nutrendo nei suoi confronti non lo aiutarono di certo. Fu costretto a prender moglie a soli quindici anni.
Con ogni probabilità il Vogt riponeva le sue speranze in un nipote più forte e capace, e pur rassegnandosi all'idea che dopo la sua morte Tepesti sarebbe rimasta in mano ad un imbelle, confidava che il successore di Nicholaj avrebbe potuto rimediare agli sfaceli del padre. Ma bisognava agire in fretta, la futura speranza di Tepesti sarebbe dovuta essere concepita il prima possibile: da est cominciavano a giungere notizie di incursioni vatrave sul margine della Grande Foresta.

Egli scelse come nuora una bellissima giovane vatrava, nipote di uno dei più feroci capi tribù che aveva combattuto a fianco di Nomrog nel 154, e figlia del Boiardo Lev Ilianovistzche di Tevrenicht. Il suo nome era Amilja; le nozze furono celebrate nel 199.
Quell'unione non sarebbe durata a lungo.
L'anno seguente, con l'anziano Vogt confinato nel suo letto in preda ad una febbre maligna, l'orda vatrava fece ritorno a Tepesti. Un esercito ben più numeroso di quello che mezzo secolo prima aveva tentato la seconda invasione di Breatnach prese d'assedio la Rocca di Svalich, mentre a nord centinaia di guerrieri iniziarono a sciamare attraverso le cupe distese della Grande Foresta.

I Vatravi si lanciarono incessantemente contro le fortificazioni di Svalich incuranti per le perdite subite, e l'assedio si rivelò tanto breve quanto sanguinoso. Al prezzo di migliaia di morti la Rocca fu conquistata nel giro di due mesi, e i cavalieri superstiti, guidati da Josif Zarovan, Maestro dell'Ordine del Dragone, ripiegarono su Tebreniza. Nicholaj, abbandonato prematuramente il talamo nuziale, era accorso con uno squadrone di Cavalieri a presidiare la Rocca di Grau.
Contrariamente alle paure del padre, seppur giovanissimo egli seppe onorare la tradizione guerriera delle sue opposte

ascendenze.
Incapace di condurre i suoi con l'autorità, egli sopperì con l'esempio, e mentre anche Tebreniza cadeva in mano al nemico, riuscì a togliere l'assedio da Grau e a mandare in rotta i vatravi che erano penetrati nel nord del paese e ora minacciavano la Kuhmern Sdenche . Ricongiuntosi con gli assediati di Sdenka e successivamente con Josif Zarovan e i sopravvissuti di Tebreniza, partì all'inseguimento del grosso dell'armata vatrava, che senza incontrare altri ostacoli si stava inoltrando nel cuore della regione. Lo scontro avvenne lungo il corso del Fiume Vermiglio, ai piedi del Picco del Corvo; qui il Kahn Urgamal Um-Balabar, figlio di Nomrog, era venuto a vendicare l'affronto subito quasi mezzo secolo prima.

E in verità trovò soddisfazione: il fato volle che i figli ripetessero il duello dei padri. Nicholaj, seppure distintosi nei mesi di guerra per tempra e valore, non poté competere col suo avversario, un veterano indurito dai rigori della steppa e da innumerevoli battaglie. Cadde, e del suo corpo fu fatto scempio. Tutto sembrava perduto. Non è chiaro quanto la ricostruzione di ciò che avvenne in seguito sia fedele ai fatti o più probabilmente una rielaborazione agiografica. Il Vogt che discese dal Volo del Corvo assieme agli irriducibili barbari della sua guardia personale non sembrava affatto un vecchio logorato dalla malattia. Vladimir si fece strada attraverso il campo di battaglia brandendo il falcione che un tempo era appartenuto a Nomrog, riforgiato dai mastri armaioli di Cumerna. Bastò quella vista per gettare nel panico molti dei vatravi invasori.
Presto si trovò a fronteggiare il Kahn, nei pressi del corpo martoriato di suo figlio. Urgamal non ebbe scampo, la pesante lama avita che forse era giunto a reclamare si abbattè sul suo collo e gli recise il capo di netto.

Come cinquanta anni prima, il "vojvode" Rablamov si abbeverò dal cranio spiccato del condottiero nemico, e il suo gesto di inumano trionfo ridestò le speranze dei combattenti tepestani. L'esito della battaglia si era capovolto.
La sortita del Vogt si trasformò in una vera e propria controffensiva, ed entro la fine dell'anno le ultime retroguardie vatrave sparirono oltre gli Aradi Orientali.

La Congiura di Mikhail II

Amilja portava in grembo un figlio, concepito presumibilmente prima che Nicholaj partisse per Grau. Ella rimase al Volo del Corvo ad accudire l'anziano suocero, che seppur aveva miracolosamente recuperato la salute, sembrava sprofondato in un una cupa malinconia, e non sopportava la vista di nessuno.
Negli anni successivi le stravaganze del Vogt alimentarono insicurezze e sospetti.
Tra i boiardi cominciavano ad accendersi rivalità sui benefici feudali più redditizi, incoraggiate dalla crescente sfiducia nella capacità di controllo di un vecchio logorato dagli anni e dai lutti, divenuto ormai debole e schivo. La Chiesa di Eos d'altro canto guardava con sfavore all'eccessiva tolleranza che il Vogt aveva dimostrato nei confronti dei culti pagani, e al fatto che avesse scelto degli infedeli irriducibili come propria guardia personale: nella sua superbia, Vladimir Rablamov aveva abbandonato l'umiltà della Giusta Fede, e si lasciava allettare dall'empia venerazione di cui i Vatravi sottomessi lo facevano oggetto.
Stando alle cronache, nel 208 R.F. il Patriarca Mikhail II riuscì a comporre i conflitti di numerosi boiardi e ad ordire un complotto ai danni del Waffe Vogt. L'opinione comune era che Josif Zarovan, da sempre il luogotenente più fidato di Vladimir, e unico dei boiardi ad avere accesso al Volo del Corvo, stesse manipolando il suo antico signore. Non era forse vero che lo stesso Josif era divenuto il precettore del piccolo Vladimir II?
Bisognava agire, e agire presto, prima che il prossimo Waffe Vogt di Tepesti fosse divenuto un burattino in mano agli Zarovan.

La Chiesa cominciò a predicare apertamente contro Vladimir, dipingendolo come un apostata che aveva strappato dal suo petto la Nascenza per sostituirla con un mostro pagano, un empio che pretendeva di essere adorato come un Dio; nel corso di molti sermoni si suggeriva che la sua miracolosa guarigione non fosse altro che il frutto di uno scellerato commercio coi Demòni, che avesse combattuto con disumana ferocia non per servire Eos ma per appagare il proprio diabolico desiderio di sangue, e che mentre il figlio si sacrificava per difendere la patria dall'invasore vatravo egli si fosse abbandonato a fornicazioni incestuose con la nuora.

A seguito degli sforzi congiunti della Chiesa e dei numerosi boiardi che temevano di veder minacciati i propri privilegi dall'ambizione degli Zarovan, nell'autunno del 208 il Volo del Corvo fu preso d'assalto dai Dragoni fedeli a Mikhail II; contestualmente una seconda formazione di Cavalieri attaccò il maniero degli Zarovan a Cumerna.
Il Giorno della Congiura è esso stesso diventato, nel corso dei secoli, fonte di racconti e leggende: secondo la tradizione più nota, il cielo plumbeo fu attraversato da un arcobaleno dai colori pallidi e malsani, e in molti lo videro a distanza di decine di miglia, dalla Foresta di Kumanovi al Bosco di Monor, dal Monte Zlatibor al Massiccio del Tirgu.

Di coloro che tentarono di espugnare il Volo del Corvo, nessuno tornò indietro vivo.
Anche la presa del maniero degli Zarovan si rivelò un'impresa tutt'altro che semplice.
Andrej Zarovan, figlio maggiore di Josif, non era rimasto immobile ad aspettare che la morsa dei congiurati lo chiudesse in trappola, ma aveva pagato a peso d'oro certi intriganti, capi popolo, e anziani delle corporazioni dei mestieri perché sobillassero la cittadinanza contro gli aggressori.

Le strade di Cumerna si trasformarono in un campo di battaglia, e i Dragoni rinnegati, circondati dagli uomini di Zarovan e dalla folla aizzata contro di loro, furono costretti alla resa.

Si racconta che lo stesso Andrej, alla testa dei suoi fedelissimi, avrebbe di lì a poco fatto irruzione nella Cattedrale e trascinato il Patriarca per le vesti fin sul sagrato, per farlo impalare insieme agli altri traditori.
All'indomani del fallimento della congiura Vladimir Rablamov ruppe il silenzio in cui si era ritirato per quasi un decennio.
Giunse a Cumerna e qui, sul sagrato della cattedrale divenuto il patibolo dei cospiratori, proclamò se stesso e la sua stirpe Voivodi di Tepesti, rivendicando con ferocia l'autonomia del proprio potere da qualunque vincolo nei confronti della Chiesa di Eos.
Ingiunse inoltre che nessun tepestano avrebbe più messo piede nella Cattedrale, e ordinò che questa, un tempo simbolo dell'amicizia tra il Voivoda e l'autorità ecclesiastica , fosse lasciata cadere in rovina nel corso dei secoli. Promise che mai più un Patriarca avrebbe avuto modo di complottare, e che a questo scopo i successori di Mikhail II avrebbero condotto una vita di preghiera e contemplazione nel monastero di Morfenzi.
Inoltre, l'Ordine del Dragone avrebbe risposto al Voivoda, e al Voivoda soltanto.
A nessuno più sarebbe stato consentito di portare armi in nome di una Chiesa che si era rivelata essere un covo di serpi; nessun boiardo avrebbe nascosto dietro al simbolo dei Rablamov la propria avidità.

Gli Zarovan, che avevano dato prova di incrollabile lealtà al legittimo sovrano di Tepesti, sarebbero stata l'unica famiglia ad avere il privilegio feudale su Cumerna, e allo stesso tempo i primogeniti maschi di questa stirpe avrebbero avuto diritto al titolo di Maestri dell'Ordine del Dragone per nascita, fino alla fine dei tempi.

Al proclama del Voivoda seguì un periodo di epurazioni, molti caddero in disgrazia per non aver opposto apertamente la Congiura, molti vennero impalati per presunte implicazioni con essa.
Nell'inverno del 210 fu dato l'annuncio che Vladimir Rablamov, Primo Voivoda di Tepesti, era spirato nella quiete austera del Volo del Corvo.

Organizzazione Politica

Il Voivoda

Il Tzefeshte Khrosgah, ora Tepesti, è l'estrema provincia orientale del Regno Santo di Alkmaar.
Il Voivoda (un tempo Waffe Vogt, sovrintendente militare) esercita il proprio potere in perfetta autonomia rispetto al Duca di Breatnach, cui pure è formalmente vassallo, e i collegamenti tra il ducato e il voivodato sono così difficoltosi e malsicuri da rendere Tepesti praticamente inaccessibile, scongiurando di fatto le ingerenze ducali.
Il titolo di Voivoda viene trasmesso per successione dinastica al primogenito maschio della casata dei Rablamov, fin dalla sua istituzione nel 208. L'attuale Voivoda di Tepesti è Vladimir IX, subentrato a Nicholaj VIII nel 627.
Il Voivoda è la suprema autorità politica e militare di Tepesti: tuttavia è una tradizione ormai consolidata che i Rablamov conducano un'esistenza austera e appartata nel Volo del Corvo, il castello fatto edificare da Vladimir I su un picco a sud del Monte Zlatibor nel 168. L'unico referente politico ammesso al Volo Del Corvo è lo Starosta degli Zarovan, gli antichi signori di Cumerna, attraverso cui il Voivoda manovra il temuto Ordine Cavalleresco del Dragone; in realtà negli ambienti nobiliari più smaliziati prevale un'ipotesi diversa, ovvero che da secoli gli Zarovan si siano impadroniti del potere,e che tengano i Rablamov segregati al Volo del Corvo con la forza e la manipolazione.

I Boiardi

Ad esercitare un controllo diretto sul territorio sono i Boiardi, vassalli del Voivoda con diritto a benefici feudali ereditari.
Anticamente i Boiardi erano membri dell'Ordine del Dragone, ma dopo la Congiura del
208 non fu più permesso ad un Cavaliere di possedere una terra e una rocca. Sebbene tutte le famiglie di Boiardi abbiano eguale dignità di titolo, le disparità di fatto sono enormi: i pochi che si contendono il dominio delle città e delle pianure fertili sono ricchissimi e influenti, quelli che invece hanno benefici su terre poco produttive e decentrate sono poco più che signorotti di campagna, spesso in lotta fra loro per la conquista di magre risorse, e a volte costretti al brigantaggio.

In Città

Il potere politico nelle città di Tepesti è in mano allo Starosta, eletto su base settennale dagli anziani delle famiglie dei Boiardi che sovrintendono ai contadi. Dietro all'elezione dello Starosta si nascondono spesso accordi economici, compravendite di voti, oculate pianificazioni matrimoniali; nelle situazioni più delicate si dice che gli spregiudicati notabili della città non si facciano scrupoli a ricorrere alla sedizione, al ricatto, e all'assassinio.
Lo Starosta amministra la giustizia, legifera, mantiene l'ordine pubblico, stabilisce le imposte, impone la calmierazione dei prezzi.
In tempo di guerra sovrintende alla difesa della città. Allo Starosta risponde il Kapitan, comandante della milizia cittadina, solitamente scelto tra i propri luogotenenti. Le guardie della milizia assolvono tanto al compito di connestabili quanto a quello di soldati.
E' di fronte allo Starosta che vengono discusse le cause civili; nel giudizio egli è coadiuvato da un collegio di Dottori della

Legge. La giurisdizione penale è normalmente delegata al Kapitan. I processi sono rapidi, le punizioni spietate. La detenzione nelle carceri è prevista solo per il lasso di tempo che va dalla cattura alla confessione: le pene inflitte ai condannati sono quasi esclusivamente di natura corporale, e a seconda della gravità del reato comprendono il marchio, la fustigazione, la menomazione, la decapitazione, il rogo e il palo. Per i reati più gravi è anche prevista la confisca dei beni ai danni della famiglia del condannato. Dietro pagamento di una sostanziosa ammenda la pena può venir commutata in bando perpetuo dalla città.

Fuori Città

I Boiardi che dispongono di benefici feudali su territori selvaggi estendono il proprio dominio su un numero variabile di piccoli insediamenti. Di proprietà del Boiardo sono la terra, l'acqua, i boschi e la fauna. Le prerogative del Boiardo rispecchiano in tutto e per tutto quelle dello Starosta; tuttavia l'attenzione del Boiardo resta focalizzata sui centri produttivi più importanti del proprio feudo, trascurando i villaggi più distanti e meno collegati.
Ciascun villaggio, dal più prossimo alla Rocca del Boiardo al più remoto, dispone di uno Zolnjer.
Gli Zolnjeri sono capi villaggio con il diritto di portare armi e armature. In caso di guerra essi sono chiamati a servire il proprio Boiardo; in tempo di pace essi assicurano la difesa del villaggio dai briganti e mantengono l'ordine pubblico.
Il Kanun, che la tradizione attribuisce a Vladimir II, è l'antico codice che regolamenta i rapporti tra i villici e attraverso cui vengono composte le liti. Esso è particolarmente vincolante nei villaggi tagliati fuori dalla giurisdizione del boiardo, ma il suo utilizzo è divenuto sempre più diffuso col passare dei secoli, ed oggi interessa la quasi totalità dei piccoli insediamenti di Tepesti.
Numerosi Dottori della Legge girano di villaggio in villaggio interpretando il Kanun a beneficio delle parti coinvolte in una disputa.
I più saggi tra questi sono delle vere e proprie celebrità, e a tal punto il loro giudizio è tenuto in gran conto che molti litiganti sono disposti ad attendere per mesi pur di poterli interpellare.
E' costume che il Dottore della Legge proponga diverse soluzioni alle parti in causa, attenendosi alle massime del Kanun. Qualora una composizione pacifica si riveli impossibile, il Kanun prescrive che la lite si risolva nel sangue secondo l'osveta, una faida dai rituali complessi che spesso si protrae per diverse generazioni.