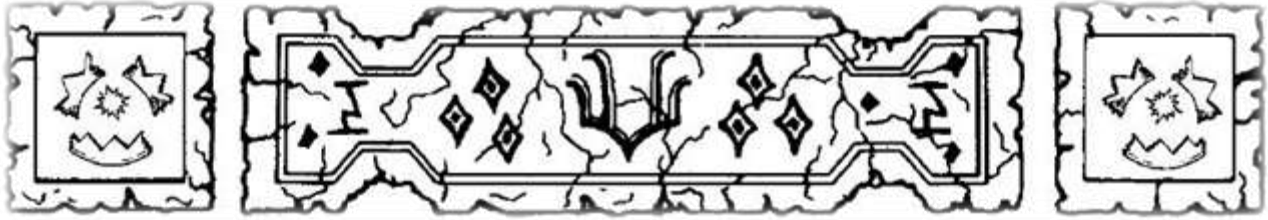


“La Saxtonia”

Modulo A1

Roberto Casalegno





Ecco le urla: ARRIVANO.
L'ascia è Signora.
Sono qui
Sono i Saxtoni

(Jean La Roche, bardo couron-
niano, incipit de La Chanson de
le Roi)

L'UOMO SAXTONE, LA NAZIONE IL CLAN

Guerriero spietato, amico sincero e amante appassionato: questo il ritratto di un Saxtone.

Questo popolo umano temibile non esita a sottoporre i suoi nemici alle più spietate torture, non si ritira di fronte alle più grandi fatiche: eppure, si commuove davanti alla magia di una cascata o alla bellezza di un'orchidea.

Il Saxtone racchiude tutto quello che di bello e di brutto, di misterioso e feroce c'è nella figura che noi definiamo "selvaggio", senza spesso avere riguardo per una cultura complessa e profonda.

I Saxtoni non hanno nessuna coscienza del loro essere nazione, sebbene abbiano chiare le differenze che sussistono tra il loro e gli altri popoli. Un saxtone si definirebbe semplicemente come un "Frei Mann", ossia un uomo libero.

I Saxtoni vivono nella regione meridionale del bosco di Almenion, tanto ad ovest quanto ad est del lago Lorellin e a sud del Reame Olorin. La natura magica della foresta, con il legno che non brucia, costringe talvolta i Saxtoni ad effettuare spedizioni ai margini della foresta incantata per raccogliere legna da ardere. Per un Saxtone, del resto, è ovvio che la legna non bruci, e quella che lo fa è una varietà assai strana.

Tutta la vita di un Saxtone ruota attorno a tre basilari concetti: individuo, tribù, clan.

Il Clan suscita sentimenti quanto più simili a quelli che gli individui di altre società provano per la nazione, senza che tuttavia si parli realmente di nazione. L'appartenere ad un clan significa portare le stesse insegne, discendere da un leggendario antenato comune, avere un repertorio originale di storie tradizioni e ballate, condividere un comune vincolo ideale che porta tutti i membri a schierarsi quasi sempre fianco a fianco in battaglia.

La famiglia non esiste presso i Saxtoni, sostituita interamente dalla tribù: il capotribù, le sue mogli, i suoi figli e le loro mogli e i loro figli, i suoi subordinati con le loro compagne: tutti formano un'unica grande famiglia, al cui interno



vige una rigorosa scala gerarchica ed una complessa stratificazione sociale che ha un solo criterio alla base: la forza ed il valore in battaglia.

Benché leale al proprio capo ed al proprio Clan, il Saxtone è assolutamente schietto e pressoché incorruttibile. Questo popolo ingenuo non dà valore al denaro, né ai metalli preziosi a meno che non siano lavorati in oggetti di indubbia bellezza. I Saxtoni sono un popolo nomade, poiché stare fermi significa “mettere radici”, divenire troppo simili ai vegetali che stanno fermi e non fanno nulla: in una parola, impigrirsi.

Quando vanno in guerra, i Saxtoni portano con sé tutto ciò che hanno, donne vecchi e bambini con gli utensili e le tende caricate a spalla in robusti zaini. Le armate Saxtoni, dietro alle linee dei guerrieri, hanno la forza esplosiva di un popolo intero che si mette in marcia, spesso travolgendo come un’onda di marea le difese strutturate dei suoi più “civili” vicini.

Il Saxtone è analfabeta ed odia tutto ciò che è artificiale ed ingannevole: persino addomesticare gli animali, a suo giudizio, è sintomo di mollezza ed il cavallo è considerato un vero e proprio mostro, oltre ad essere un indubbio segno di vigliaccheria per il guerriero che lo cavalca, poiché dimostra che il cavaliere teme il leale confronto coi piedi per terra.

I Dodici Clan

Come già accennato sopra, il Clan è l’unità fondamentale della società saxtone. Ogni Clan raccoglie tutte quelle tribù che ritengono di discendere da un antenato comune, uno dei famosi Dodici Giusti che scamparono alla distruzione del mondo voluta da Othan¹.

Ogni Clan ha un repertorio di ballate comuni, un particolare rito d’iniziazione per i giovani arrivati alla maggiore età², un particolare tipo di pittura facciale prima della battaglia ed un diverso urlo di guerra. Dalla divisione della socie-

¹ Othan è il dio dei Saxtoni. Secondo la leggenda – che ricalca la distruzione della Terra – decise di sterminare l’empia umanità, rea di non adorarlo più, ad eccezione di dodici giusti che si dimostrarono tali per le prove sovrumane da essi superate.

² È la cosiddetta *Jagerfest*, festa della maggiore età.

tà per Clan sono esentati soltanto i Druidi e i loro Ranger della Foresta (che non si curano più di simili classificazioni prettamente interne alla razza umana), nonché i Sacerdoti di Othan (la cui rigida e misteriosa struttura gerarchica è anzi l’unico vero collante nazionale dei Saxtoni).

Ogni tribù porta sempre con sé il totem del proprio clan, ovvero il teschio di un animale specifico. I nomi dei Clan prendono spunto dai teschi usati come stendardo. I dodici Clan sono i seguenti:

- Clan Orsoguo Assassino
- Clan Minotauro Blasfemo
- Clan Orco Razziatore
- Clan Coccodrillo Famelico
- Clan Lupo Predatore
- Clan Pegaso Alato
- Clan Goblin Montano
- Clan Falco Cacciatore
- Clan Demonio Alato
- Clan Grande Rettile (*)
- Clan Tritone Lacustre (*)
- Clan Spirito Nero (*)

Il Grande rettile

Il Grande Rettile è il più grande di tutti i Clan. Fondato da Olaf Ruthelfolk, il suo simbolo è il teschio di un allosauro³. Secondo la leggenda, infatti, Olaf ne uccise ben settantasette nel corso di una sola battaglia. La radura sacra di questo Clan, in realtà una vera e propria piana circondata dagli alberi, si trova a nord-ovest della Saxtonia, non lontano dalle pendici delle colline. Il Clan è in grado di mettere in campo più di tremila guerrieri, il che vuol dire che circa quindicimila persone vanno in marcia⁴. Le tribù del Grande Rettile godono nella foresta di Almenion di un prestigio indiscusso.

³ Gli allosauri ed altri rettili estinti sono forse stati reintrodotti in Almenion dagli Olorin, benché essi neghino.

⁴ Ricordiamo che i Saxtoni usano compiere delle vere e proprie migrazioni di massa quando vanno in battaglia, dunque si portano dietro tutto ciò che hanno compresi donne, vecchi e bambini.



Il Tritone lacustre

La particolarità di questo Clan consiste nel vivere sulle sponde del Lago Incantato⁵. Gli uomini del Tritone Lacustre sono i soli Saxtoni che sappiano navigare, tramite rudimentali canoe che solcano il Lago Incantato. Preferiscono essere pescatori piuttosto che guerrieri, ed hanno sporadici contatti coi Couronniani e con gli Elfi Cyriaquen.

Tuttavia la zona sud del Lago, perennemente avvolta dalle nebbie, è accuratamente evitata dagli Uomini del Clan. Chi si spinge troppo in là nelle nebbie, non torna più indietro. Qualche pescatore Saxtone è tornato dalla nebbia invecchiato di molti anni, per poi morire sulla barca o appena giunto a riva. I pochi che hanno avuto il tempo di parlare hanno riferito di un'isola verde, abitata da centinaia di donne e da una Bianca Dama senza tempo. La Strega del Lago, come la chiamano i Saxtoni, è vista con terrore dagli uomini del Clan.

Gli sciamani del Tritone Lacustre conoscono il segreto di respirare sott'acqua, e corre voce custodiscano grandi tesori sul fondo del lago: artefatti scomparsi dell'epoca delle Guerre dei Draghi, nonché cimeli elfici, draconici e non solo.

Lo Spirito Nero

Il Clan dello Spirito Nero vive nell'estremo sud – est del bosco di Almenion, al confine con la fetida palude trans-couronniana.

Più volte le abominevoli creature della palude hanno provato a penetrare il magico reame di Almenion, ma a fermarle ci sono sempre stati i Saxtoni dello Spirito Nero.

Dopo lo Jagerfest, ogni uomo del Clan giura lotta eterna al Male della palude. In collaborazione con i Sacerdoti di Othan, i lottatori dello Spirito Nero hanno sviluppato particolari poteri che li rendono Paladini dello Spirito Nero.

Il Clan dello Spirito Nero, unico tra i Dodici, ha abbandonato il nomadismo per costruire villaggi fortificati e rudimentali forti in legno. Hanno persino appreso l'agricoltura, insegnata loro da

⁵ Il Lorellin, come lo chiamano gli elfi. Secondo i Couronniani, li vive la loro dea, La Bianca Signora.

gli Olorin e praticata dalle donne per sfamare i loro consorti in lotta contro la Torre Oscura. La foresta è piena di trappole benedette atte ad annientare qualunque non morto. Il Clan è pertanto in assetto di guerra permanente, con tanto di Kunt ereditario: il potente Kunt dello Spirito Nero.

In termini di gioco, i Paladini dello Spirito rimangono pur sempre Saxtoni: non vanno a cavallo, dunque, e sono completamente analfabeti. In compenso, hanno una superiore conoscenza della foresta e dei suoi abitanti che si traduce in punti abilità e talenti extra che ricordano quelle dei Rangers.

Il Clan dello Spirito Nero non ha per simbolo nessun teschio, ma soltanto un lugubre vessillo con drappo nero. All'interno di questo Clan, le tribù sono state abolite.

SOCIETÀ E CULTURA SAXTONE

La tribù

I brani che seguono sono tratti dal Sulle tribù dei Barbari, dello storico edessiano Amelio Vitore Noto vissuto in Couronnia poco prima della Grande Invasione. Amelius Victor dedica tutto il libro settimo della sua opera ai Saxtoni, sostenendo che la loro cultura semplice e salda “rimarrà nei boschi di Almenion anche molto tempo dopo che noi ce ne saremo andati”. E aveva ragione.

L'uomo Saxtone

15 - Il tipico uomo Saxtone si definisce un guerriero, ma presso di noi sarebbe più che altro considerato un combattente barbaro⁶. 16 - Usa l'arco per cacciare, la spada – che considera un arma plebea - solo per estrema necessità di difesa e l'ascia, arma d'onore, per le battaglie e i duelli all'ultimo sangue.

17 - È analfabeta, devoto ad Othan, alla natura ed ai suoi antenati. Rispetta in maniera assoluta

⁶ Ed infatti, ai fini del gioco, i “guerrieri” Saxtoni appartengono alla classe dei Barbari



i dettami del suo capotribù, ma farà di testa sua con chiunque altro. È schietto e sincero, darebbe la vita per gli amici ma è spietato ed implacabile coi nemici. 18 - Le torture che egli infligge ai prigionieri catturati sono leggendarie, ed i legionari tremano al solo pensiero di dover affrontare i Saxtoni.

19 - L'uomo Saxtone odia qualsiasi tipo di restrizione alla propria libertà personale, e combatterebbe per difendere quella degli altri.

Amelius Victor Noto, de barbarorum Nationibus, liber VII 15 - 19

La descrizione di Vittore Noto non potrebbe essere più precisa. Non c'è nulla di significativo da aggiungere.

Il ruolo delle donne

22 - La donna Saxtone è un pilastro portante della società.

23 - La donna allestisce il campo, cerca la legna, cura i fuochi, cucina i cibi, concia le pelli e prepara le armi per gli uomini, accudisce i vecchi.

24 - Sebbene i Saxtoni abbiano una mentalità prettamente maschilista, che esclude il gentil sesso dal potere, le donne sono addestrate al combattimento con l'uso della spada come estrema risorsa qualora in battaglia il nemico aggiri i guerrieri e si avvicini ai bambini o ai vecchi.

25 - Le donne vengono spesso scambiate tra una tribù e l'altra come "merce", con vivace discussione sul "valore", cioè sulla bellezza, di una fanciulla. 26 - Tuttavia, non vengono trattate dai capotribù diversamente dagli altri sottoposti, ed esse godono di sostanziale libertà di parola nei confronti dei loro mariti.

27 - Una parola va spesa a proposito della loro bellezza: 28 - le migliori creature mai messe al mondo dalla razza umana. Seconde solo alle elfe, le ragazze Saxtoni vengono spesso scambiate per ninfe dagli incauti viaggiatori del bosco di Almenion.

Amelius Victor Noto, De barbarorum Nationibus, liber VII 22 - 28

L'educazione dei fanciulli

35 - I bambini della tribù vengono allevati collettivamente, mediante una educazione rigidissima basata esclusivamente sulla caccia e l'educazione fisica. Già al neonato vengono inflitti tagli e cicatrici, in modo che impari a sopportare il dolore senza urlare. Gli viene poi insegnato a correre per lunghe distanze, a mimetizzarsi nel bosco e a cacciare le prede. Il passo successivo è l'educazione all'uso della spada (quest'ultima viene insegnata anche alle bambine) e dell'ascia, l'arma dell'onore riservata ai guerrieri.⁷

36 - Raggiunta l'età di quindici anni, i giovani maschi in procinto di diventare guerrieri affrontano il rito dello Jagerfest, la festa della maggiore età. È una iniziazione crudele e feroce, che varia da clan a clan. Ho assistito al rito presso una tribù del Clan Orsogufò Assassino, ed esso si svolse così. Gli anziani presero il giovane Aspirante, gli raccolsero due lembi di pelle dietro ciascuna scapola e li tirarono il più possibile, quasi strappandogli la pelle di dosso. 37 - Poi, con un coltello, gli incisero dei profondi tagli alla base di questi lembi, tagli in cui fecero passare un bastone di legno. Il ragazzo doveva poi appoggiarvi sopra le braccia, e girare di corsa attorno alla tenda del capotribù fino a svenire per dissanguamento, il tutto senza un lamento. 38 - Se avesse superato la prova, sarebbe stato un uomo. Le ferite vennero poi curate dai chierici, nondimeno si trattò di una esperienza tremenda.

Amelius Victor Noto, De Barbarorum Nationibus, liber VII 35-38

⁷Sebbene i Saxtoni si definiscano guerrieri, in termini di gioco stiamo parlando di "barbari". La classe del Guerriero presuppone infatti un addestramento tecnico e formale che le tribù Saxtoni non conoscono.



Il duello Saxtone e la Prova di Othan

67 - Il modo in cui questo popolo primitivo regola la giustizia è uno dei suoi aspetti più caratteristici ed originali. Una giustizia organizzata non esiste, e tutti i confronti sono regolati dal duello e dalla cosiddetta "Prova di Othan".

68 - Innanzitutto, si va a guardare lo status sociale degli individui tra cui è sorto un contrasto: se è paritetico, ossia se vi è un dissidio tra eguali, si procede al duello. Il duello saxtone si combatte senza armatura e senza scarpe, in genere indossando solo un perizoma, secondo tre modalità distinte a discrezione dello sfidato. Il duello può essere combattuto a mani nude, con la spada o con l'ascia. Poiché l'ascia è la più nobile delle armi, con essa si regolano le faccende più serie.

69 - Il duello a mani nude è una lotta raramente mortale: il combattimento viene interrotto a discrezione del sacerdote di Othan che assiste alla lotta, il quale decreta il vincitore ed il vinto. Assai meno regolamentati e più cruenti sono i duelli con la spada (al primo sangue) o con l'ascia (all'ultimo sangue). Il Sacerdote di Othan assiste al tutto, invocando il dio poiché doni la vittoria al giusto e la sconfitta a chi è in torto.

70 - Indipendentemente da quale sia la modalità del duello, le mogli i figli e i subordinati del vinto passano sotto l'autorità del vincitore, anche se questi appartiene ad una tribù o clan differente. In questo modo tribù nascono, crescono, si scompongono o si fondono.

71 - Qualora invece il rango gerarchico tra i contendenti sia differente, il più alto nella scala ha automaticamente ragione. Qualora il subordinato insista nella contesa, si ha un vero e proprio reato: la tracotanza. 72 - Al pari di tutti gli altri reati (furti, omicidi, stupri), questo viene giudicato con la cosiddetta Prova di Othan. Il reo, dopo essere stato cosparso di unguenti infiammabili, sale sulla cima di una pira accesa, ed ivi rimane nel mezzo del falò per sessanta secondi. 73 - Se esce incolume, Othan lo ha giudicato innocente – oppure vincitore della contesa - . Altrimenti... pazienza.

Amelius Victor Noto, De barbarorum Nationibus, liber VII 67 – 73

Con una prova simile è inutile dire, come fa notare lo stesso Victor, che apparentemente la giustizia arresta i colpevoli sempre al primo colpo e che i superiori vincono tutte le contese. Eppure, ci sono casi in cui individui sono usciti incolumi dalle fiamme, ed hanno anzi proprio per questo acquisito grandi poteri presso i Saxtoni. Intervento divino di Othan?

Forse, e forse c'è dell'altro. Come fa notare Victor, fondamentale è la presenza del sacerdote di Othan, che invoca il dio affinché salvi il giusto e lasci morire il reo. Victor avanza l'ipotesi che, utilizzando incantesimi di resistenza al fuoco, i sacerdoti possano di nascosto influire su tutta la prova salvando chi vogliono e condannando gli altri. Questa, sostiene Victor, sarebbe una delle ragioni dell'immenso potere dei Sacerdoti di Othan: per delegittimare anche il più potente dei wanax, basterebbe farlo insultare dall'ultimo dei sudditi per poi far superare a questo la prova di Othan...

Ciononostante, nessun saxtone penserebbe mai a simili machiavellici piani che sono "il frutto della mente malata di un imperiale"⁸

I Weggart ed il Grande Weggart

Ogni Clan ha una radura sacra. Tutte le tribù sanno dove si trova questa radura, al cui centro svetta un Sacro Menir utilizzato dai Sacerdoti di Othan per i loro calcoli astronomici.

I Saxtoni non hanno costruito i Sacri Menir, e del resto neppure gli Elfi di Almenion non ne sanno molto, supponendo siano opera di una antica razza di giganti anteriore le Guerre dei Draghi e il loro arrivo in Almenion.

Del resto, al Saxtone comune non interessa il menir in sé né il suo utilizzo scientifico. Ciò che conta è che al centro di ognuno dei Dodici Menir c'è il simbolo di uno dei Dodici Clan.

Ogni anno, nel giorno dell'Equinozio di Primavera, i Saxtoni hanno il loro Weggart.

⁸ Come disse Elen Mezz'elfa, Wanax di Saxtonia.



Durante il Weggart, tutte le tribù, rintracciate e convocate dai Sacerdoti di Othan, si danno appuntamento nella Piana degli Antenati, ovvero la radura su cui sorge il Menir. Ogni tribù accende numerosi falò, ed un falò immenso viene acceso nel centro del Menir, ove arde per sette giorni e sette notti. Durante la notte dell'Equinozio si offrono numerosi sacrifici a Othan. Generalmente si tratta di animali o mostri catturati, ma le storie narrano nel passato anche di sacrifici umani o umanoidi, in periodi di particolare crisi.

La legna da ardere, poiché il legno di Almenion non brucia, viene spesso presa dai margini della foresta, ove si trovano alberi non influenzati dal manufatto degli Olorin ed in grado di bruciare normalmente. La legna da ardere è un bene molto ricercato presso i Saxtoni, dato che in Almenion è così rara!

Durante tutto il Weggart si eseguono canti, balli e scorre la birra a fiumi. I giovani sono liberi di accoppiarsi come meglio credono (evitando così il ristagno genetico in una stessa tribù) e si combinano anche veri e propri scambi permanenti di mogli o di uomini tra i vari capitribù.

I Saxtoni, generalmente dotati di stile di vita spartano, si lasciano insomma andare ad ogni genere di gozzoviglia. Durante il Weggart cade ogni regola, eccezion fatta il rispetto per la vita altrui, per il sacro e per il capotribù.

I Weggart sono anche l'unica occasione certa (non legata cioè ad incontri occasionali) di commercio fra le tribù.

Ai Weggart partecipano spesso delegati Olorin e mercanti Nani (sebbene i primi storcano il naso per la sfrenatezza cui assistono), al fine di vendere le proprie merci e comprare prodotti Saxtoni a basso costo, e di legna da ardere.

Ogni sei anni, anziché ognuno nella propria radura sacra, tutti i Clan si radunano sulle sponde del Lago Incantato, presso il Menir del Clan Tritone Lacustre, ed ivi celebrano il Grande Weggart o Uberweggart.

Ogni Uberweggart è una occasione speciale che rimane indelebilmente impressa nella mente di chiunque vi assista. Tutto ciò che avviene in un

normale Weggart avviene nell'Uberweggart moltiplicato per l'intera popolazione Saxtone!! Durante lo Uberweggart, uno speciale rito sacro obbliga tutte le tribù e i Clan in guerra a pacificarsi e a contrarre dei matrimoni tra loro in segno di riparazione.

MAGIA, RELIGIONE, NATURA

La Magia e il Culto della Natura

Veri maghi, in saxtonia, non esistono. Essendo un popolo di analfabeti, lo studio non è affatto coltivato, meno che meno lo studio magico. Gli Stregoni, al contrario, sono potenti e rispettati. Diversamente dai Sacerdoti, non hanno una struttura unitaria e mantengono il loro legame con la tribù. Ogni tribù ha il suo stregone, ma lo stregone è di fatto un uomo a sé. Egli è l'unico che non deve obbedire a nessuno, è libero di andare dove gli pare e quando gli pare, può rifiutare duelli e prove di Othan senza perdere l'onore. Non partecipa alla caccia, ma viene nutrito coi bocconi più succulenti e le migliori fanciulle. Del resto, se offeso, può sempre piantare in asso la propria tribù e lasciarla senza protezione magica!!

Anche il Druido gode di molta considerazione. I Saxtoni considerano la Natura un miracolo, ogni più piccolo fenomeno del mondo che li circonda è un inspiegabile evento soprannaturale, che li lascia affascinati e senza fiato. I Druidi sono i Sacerdoti della Natura, vagano per Almenion ed insegnano al popolo quanto la Madre Terra si prodighi di meraviglie per loro⁹. Talvolta, scelgono alcuni bambini per portarseli con sé nella foresta (è considerato un grande onore essere scelti). Se costoro si dimostreranno adatti per una vita della mente, diventeranno

⁹ Storicamente, il culto della natura nasce dalla magia del bosco di Almenion, mentre i Druidi sono un'importazione Ch'etica. Il culto della Natura, tuttavia, convive perfettamente ed anzi si integra alla perfezione con quello di Othan. Del resto, presso i Saxtoni i Druidi non hanno mai aspirato ad una posizione di potere, dunque non entrano in conflitto coi Sacerdoti di Othan.



Apprendisti e poi nuovi Druidi; altrimenti, se più adatti alla vita d'azione, serviranno i Druidi come Ranger della Foresta. Morto il Druido, i suoi Ranger saranno liberi. Molti continueranno il cammino nei boschi, altri torneranno al loro Clan nel corso di un Weggart, cercheranno di ottenere una donna in cambio dei propri servizi ad un capotribù e fonderanno con essa la propria famiglia.

Le Ballate di Almenion (musica bardica)

Il Bardo presso i Saxtoni è una figura quasi mitica. Non ha tribù e non ha Clan, ma quando arriva presso una comunità tutto si ferma e gente di ogni tipo va ad ascoltare ciò che egli ha da dire.

Nei Weggart bardi da tutto Almenion si esibiscono in canti d'ogni tipo, mentre le sfide dell'Uberweggart sono così famose da divenire oggetto di canzoni esse stesse.

Isaxtoni sono curiosi di ascoltare qualsiasi storia, anche se hanno una spiccata predilezione per l'epica eroica. Un gruppo di avventurieri che mirasse a farsi accettare da una tribù Santone, non potrebbe giocare carta migliore di un bardo con una nuova canzone!

Generalmente, le saghe Saxtoni sono gloriose rievocazioni delle gesta eroiche di un Kunt o un Wanax del passato. Le grandi composizioni hanno sempre un'aria malinconica, per la grandezza degli eroi che furono e non sono più. Il finale è spesso tragico: poiché ogni uomo, anche il più grande degli eroi, è destinato a morire. Le gesta guerresche sono le uniche che possano rendere immortale un Capo, ma è un'immortalità sfumata di tristezza per la grandezza perduta.

Gli eroi Saxtoni sono solitari e volubili, spietati e leali, vivono sentimenti puri ed intensi e passioni che stravolgono l'anima.

Il repertorio epico dei Saxtoni è ricchissimo, ed ogni Clan ha decine di ballate riguardanti i suoi antenati (nonché una canzone fondamentale che celebra le gesta del suo fondatore). Molte

sono anche le saghe comuni a tutti i Saxtoni, e tra queste tre spiccano per popolarità:

- La Canzone di *Olaf Ruthelfolk* è la più antica, e celebra le gesta del fondatore del Clan Grande Rettile. Narra di come egli sia stato scelto come uno dei Dodici Giusti da Othan in persona, e di come abbia dovuto affrontare numerose prove atte a testare il suo valore e il suo coraggio. La più grande impresa narrata è l'epica sfida con settantasette allosauri mandati da Othan: Olaf, solo, li abbatté tutti. Ebbe quindici figli, che fondarono il clan del Grande Rettile. Fu ucciso a tradimento da un'imboscata del perfido Re dei Draghi, ed i figli portarono il corpo del padre presso gli Elfi, ove fu eretta la pira funebre.¹⁰
- La Ballata di Elen. Graziosa e bellissima fanciulla mezz'elfa, figlia di un Re elfico ucciso a tradimento e di una donna Santone, fu portata in un villaggio da un misterioso sacerdote di Othan, che ordinò fosse allevata come un uomo. Divenuta adulta, fuggì dal suo villaggio perché tutti i guerrieri, nessuno escluso, si erano perdutamente innamorati di lei. La sua tribù rischiava la distruzione fratricida e lei preferì sacrificarsi affrontando la foresta e la morte certa. Catturata dal gigante Odihn, che voleva farne la sua sposa, si liberò, uccise il gigante e scappò da Almenion andando in giro per il mondo. Ebbe imprese gloriose e tornò cinquanta anni dopo, durante l'UberWeggart. Arrivò a cavallo di un pegaso. I vecchi che l'avevano vista da giovani la riconobbero, videro che non

¹⁰ Il mito dei Dodici giusti salvati da Othan, mentre il resto dell'umanità periva, riflette la venuta su Ambar dei Terrestri, e le stragi subite dal gruppo di Terrestri ad opera dei Draghi e degli Orchi. Pochi sopravvissero (anche se quasi certamente ben più di dodici).

Anche il finale, il ritiro presso gli olorin, è un eco del periodo in cui i Terrestri furono salvati dall'estinzione ad opera di questo popolo.



era cambiata e rimasero stupefatti. Ella tenne un'arringa ai Capi delle Tribù, predicò la necessità dell'unità, raccontò le proprie imprese e ne prospettò altre di ancora più gloriose per tutto il popolo Saxtone. Fu nominata Wanax di tutta la Saxtonia sull'onda dell'entusiasmo e condusse il popolo in guerra contro i malvagi Elfi ribelli per rivendicare il suo trono. Morì pugnalata da un infido mago nemico, pronunciando parole di benedizione per i guerrieri della sta.¹¹(leggere nota)

- Il Canto dell'Invasione narra le grandi gesta di Erik Blaklamehr, che condusse il suo popolo nella guerra contro la Couronnia. Il racconto si chiude con la gloriosa battaglia che lo vide affrontare il Re dei Cavalieri di Couronnia in persona. Rimasto solo a tenere il campo, morì soverchiato dal numero dei nemici, dopo essersi circondato dal muro dei cadaveri da lui uccisi¹².

La Natura Madre ed Othan

Othan, dio dei Saxtoni, è la divinità delle grandi battaglie alla luce del sole, tra le foreste o sull'erba verde delle praterie. È il dio della furia selvaggia, dei grandi banchetti e delle epiche ballate.

Baccio Possente, Ascia del Destino, Furia del Cielo, sono tutti nomi con cui i Saxtoni si riferi-

¹¹ La storia Olorin ci da un resoconto più realistico della vita di Elen. Il finale, in realtà, è assai diverso: vinta la guerra civile, Elen divenne Regina degli Elfi e visse presso di loro. L'abbandono fu un trauma per i Saxtoni, cosicché i bardi cominciarono a far girare una versione differente della storia: Elen in realtà era morta in battaglia, e la regina degli Elfi era un'altra omonima. La nuova versione piacque di più, venne ripetuta in lungo ed in largo nei Weggart e sostituì col tempo la verità storica.

¹² Quella, dopo oltre trent'anni, fu la battaglia decisiva tra i Cavalieri e i Saxtoni. Oltre a Blaklamehr, persero la vita circa sette guerrieri su dieci tra quelli che avevano partecipato all'invasione. Il Gran Maestro dei Cavalieri, a seguito della battaglia, fu nominato primo Re di Couronnia. Quella nazione, da allora, non dovette temere più alcuna minaccia da parte di un popolo umano.

scono ad Othan. I fedeli di Othan vedono la sua mano ovunque nelle loro vite.

I Saxtoni adorano Othan come loro esclusivo dio, e obbediscono ai suoi chierici senza esitare. I chierici sono anzi l'unico collante della nazione Santone, riuniti in una misteriosa fratellanza gerarchica dalle regole segrete.

Oltre ad Othan, un Saxtone rispetta sommatamente anche la Natura Madre, il cui culto è affidato ai Druidi. Sacrifici sono offerti anche a Lei ogni volta si debba intraprendere un'attività considerata "naturale" (sposarsi, migrare, mangiare, per il Clan dello Spirito Nero coltivare), ma Ella non è vista come una "persona" divina quanto piuttosto come il Tutto del mondo che ci circonda.

I Saxtoni ritengono che ogni entità animata o inanimata abbia il suo spirito, e dialogano spesso con le colline, i fiumi o le querce.¹³

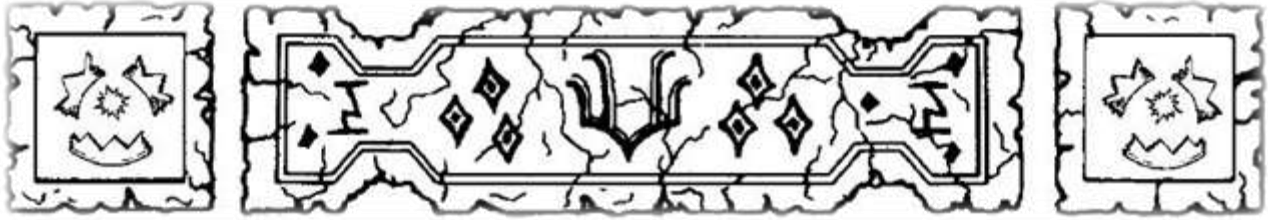
LA SAXTONIA E IL RESTO DEL MONDO

I Saxtoni sono un popolo non unificato, privi della concezione dello Stato nel senso civile del termine. Va da sé che non esistono ambasciate, e che le relazioni generali qui sotto descritte tra i Saxtoni e gli altri popoli sono solo indicative. Singole tribù possono avere linee di "politica estera" anche del tutto diverse.

I Regni dei Nani

I Saxtoni temono i Nani, soprattutto per via della credenza superstiziosa che collega gli abitanti del sottosuolo agli inferi. Ciononostante, sanno apprezzare le armature nanesche. Mercanti Nani partecipano dunque assai spesso ai Weggart, ove vengono accolti con cordialità, o per lo meno col rispetto che si deve ad un buon partner commerciale.

¹³ Ovviamente, è un dialogo a senso unico. Si tratta di preghiere o invocazioni a fine pratico, in cui non si riceve risposta. I Saxtoni sarebbero assai stupiti del contrario!



Sporadicamente, tribù che vivono ai piedi del Caracse combattono qualche scaramuccia con pattuglie di Nani, ma si tratta di episodi rari e circoscritti che non incrinano le relazioni generali.

Gli Elfi Olorin

I Saxtoni ammirano e quasi riveriscono un Olorin. Essi adorano la natura, ed invidiano pertanto il rapporto inimitabile che un Elfo Olorin ha con la foresta di Almenion. I druidi saxtoni sanno che sono gli Olorin a rendere incantato il bosco di Almenion, e si sforzano per promuovere i buoni rapporti tra le due razze. In particolare, i druidi si assicurano che vengano inviati doni ai feudatari Eugens in occasione delle festività, ed invitano delegati Olorin a tutti i Weggart dei Clan.

L'arrivo di un Olorin presso una tribù Saxtone è motivo di grande festa e giubilo.

Quest'amicizia è ulteriormente rafforzata dalla comune figura leggendaria di Elen, regina degli Olorin e unico Wanax di Saxtonia.

Couronnia

La Couronnia è il nemico naturale dei Saxtoni. Questa ostilità risale a secoli di guerre nei tempi andati, quando i Cavalieri non avevano ancora preso le redini del Regno.

Quando gli Edessiani fondarono la Provincia di Couronnia, compresero immediatamente le immense potenzialità del legno di Almenion. Iniziarono il disboscamento di massa, causando la reazione violenta e le scorrerie dei Saxtoni. I prodi guerrieri della foresta giurarono eterna ostilità ai molli ed infidi imperiali. Dal canto loro, gli Imperiali subirono una pesantissima sconfitta presso il lago Incantato, ove persero ben tre Legioni.

In seguito, durante la guerra civile dell'Impero, la Couronnia rimase senza protezione. I ricchi villaggi indifesi delle pianure erano un'occasione troppo ghiotta per l'affamato popolo Saxtone, che iniziò una migrazione di massa verso sud. Distrutti i pochi forti di frontiera, i Saxtoni per anni imperversarono in quelle terre, fino a quando a poco a poco crebbero

di numero i seguaci di un antichissimo ordine cavalleresco. I Cavalieri di Couronnia, così si facevano chiamare, ridiedero speranza alla popolazione, che accorse in massa sotto le loro bandiere e trovò il coraggio di prendere le armi. I Saxtoni furono massacrati e ricacciati nelle foreste, mentre quella guerra durata trent'anni segnò la nascita del Regno Cavalleresco di Couronnia.

Oggi, i Cavalieri considerano sleali le tattiche di guerra Saxtoni, basate sulla scorreria, e disprezzano la pratica di condurre con sé i deboli (donne e bambini) in battaglia. Dal canto loro, i Saxtoni definiscono vigliacchi coloro che, incapaci di dimostrare il loro valore in un leale duello nudi nella foresta, si proteggono con pesanti barriere d'acciaio, montano sopra strani mostri detti cavalli e scappano persino dentro inaccessibili costruzioni di pietra.

Due mentalità opposte, due mondi inconciliabili.

La trans-couronnia

I Saxtoni temono i non morti della trans-couronnia, conoscono l'esistenza di Larius Varro, Re dei Lich, e sanno indicare la strada per la Torre Oscura.

Il Clan Spirito Nero considera proprio sacro compito tenere il male della trans-Couronnia fuori da Almenion. Questo Clan è pertanto in assetto di guerra permanente, con tanto di Kunt ereditario. I Paladini dello Spirito Nero sono noti presso tutti i Popoli dell'Occidente.