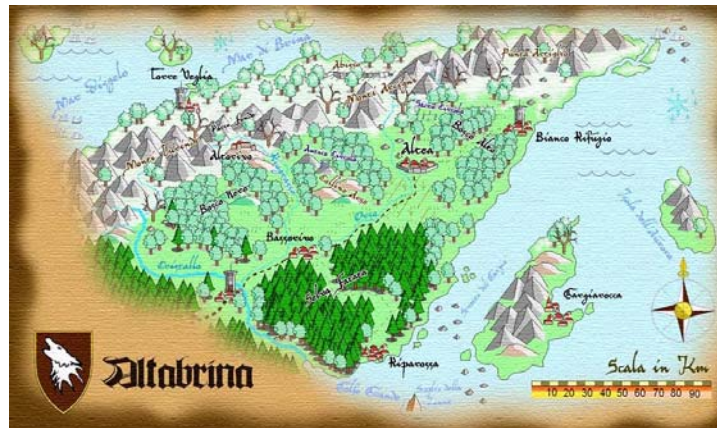




# Principato di Altabrina



Questa terra gelida e selvaggia, coperta da una spessa coltre di neve per gran parte dell'anno, si trova all'estremo nord delle Terre Spezzate ed è considerata dagli abitanti di gran parte delle regioni più a sud una terra senza guida. Ma i Principi e i loro migliori consiglieri sanno che non bisogna sottovalutare il fiero popolo di Altabrina. Quando il Consiglio dei Capiclan si riunisce al Sacro Circolo a nord di Altea e i tamburi di guerra fanno sentire la loro cupa musica, tutte le Terre Spezzate tremano al pensiero che i feroci guerrieri di Altabrina facciano risuonare i loro pesanti stivali a sud del Cristallo.

## Il Territorio

Altabrina si trova nel nord delle Terre Spezzate, la sua caratteristica forma a zanna ricurva fa sì che il suo unico confine con un altro Principato, Castelbruma, corra lungo il fiume **Cristallo** all'estremità ovest della regione. A ridosso della costa nord si estende la lunga catena montuosa che i brinnici sono soliti dividere in **Monti Turindi** dalla parte di Castelbruma e **Arcigni** verso **Punta Artiglio**. La maggior parte delle terre abitate di Altabrina si trovano lungo la **Valle dell'Orso**, un grande fiume che sgorga dai Monti Arcigni e confluisce nel Cristallo. Sui Turindi nasce invece il **Riograsso**, il fiume, a quanto si dice, più pescoso della regione. A nord, oltre la grande catena montuosa si estende una brulla e gelida pianura a margine della quale si apre un immenso crepaccio che si dice nasconda grotte piene di tesori e covi di esseri che è meglio non nominare. Le acque che lambiscono la costa settentrionale costituiscono il **Mar di Brina**, solito divenire una distesa ghiacciata durante gli inverni più rigidi. Nel Mar di Brina si trovano le **Isole del Nord**, terre gelide e disabitate, coperte di neve per la maggior parte dell'anno. Ad est, invece, all'imbocco del **Gran Golfo**, si trova la rocciosa **Isola di Gargiarocca** divisa dalla terraferma dal terribile **Stretto del Gargio**. Altabrina è famosa per le sue sterminate foreste, prima tra tutte la **Selva Fatata** che circonda il porto di Riparossa, ma vasti sono pure il **Bosco Nero**, a cavallo del fiume Cristallo e il **Bosco Alto** che lambisce Altea.

## Produzioni e Commerci

Altabrina è un terra ricca e poco sfruttata, forse proprio a causa di ciò che spontaneamente fornisce ai propri abitanti. Le sue foreste sono ricche di cacciagione, i suoi fiumi brulicano di pesce, come pure il mare che i brinnici solcano con passione a bordo di pescherecci o delle loro lunghe navi da guerra. Le montagne, specie gli Arcigni presso la sorgente del fiume Orso, sono ricche d'oro che si riversa nel fiume stesso e viene raccolto dai locali senza troppo sforzo. Che dire poi

delle magnifiche sequoie di Altea, alte decine di metri, esse sono gli alberi da legno più rinomati nelle terre spezzate poiché forniscono il ferrolegho che, resistente come il ferro, è il migliore materiale da costruzione per imbarcazioni che si trovi in circolazione. A parte l'esportazione del legno Altabrina non è propriamente una terra di commerci. Sia verso l'esterno che al proprio interno i mercati sono scarsi e i mercanti pochi e prevalentemente stranieri. Gli indigeni non amano scambiare oggetti e beni in generale, preferiscono razziarli o conquistarseli con la caccia. L'agricoltura non è un'attività diffusa, spaccarsi la schiena nel lavoro della terra è considerata un'occupazione disonorevole degna degli uomini delle terre calde e inadatta ad un vero Brinnico. Ciononostante, la terra è fertile e generosa e i pochi che, considerati deboli nell'ottica brinnica, si sono dedicati alla coltivazione hanno ottenuto grandi successi in questa attività; tanto che coloro che ad Altabrina si occupano più spesso di commerci sono quelli più in basso nella scala sociale.

Un discorso a parte vale per l'isola di Gargiarocca e l'omonima città che si trova nella sua baia più profonda. I Gargiari o "figli del Falco", come amano definirsi, sono pirati e razziatori indefessi, oltre che abili navigatori e pescatori. Solo da qualche anno hanno infatti accettato di percepire un tributo dalle navi di passaggio piuttosto che depredarle completamente. Solo a nord della grande catena montuosa, oltre il Passo dell'Aurora, si trova una terra desolata e infida. La stretta e gelida piana dove sorge il villaggio di Torre Veglia non è quasi coltivabile, solo i tuberi vi crescono e il clan dell'Orso Bianco vive di caccia e dei tributi degli altri clan, che riceve come ricompensa per la vigilanza che presta contro le scorrerie dei diavoli dei ghiacci, i Diurni.

A causa dello scarso sviluppo dei commerci brinnici, le strade di collegamento all'interno della regione raramente vengono battute e tenute in condizione di poter accogliere un gran flusso di carri. La stessa Strada del Re non arriva fino a queste terre, ma si ferma a Roccastrada per poi continuare nella **Via del Nord**, che prosegue fino alle città di Bassorivo ed Altea seguendo la Valle dell'Orso, e si insinua poi nel Bosco Alto fino a raggiungere Bianco Rifugio. Questa strada, pur essendo la principale via brinnica, trafficata e tenuta in buono stato dai Principi, è in realtà poco più di una mulattiera se paragonata alle grandi vie carovaniere del sud, specialmente nel suo ultimo tratto.

Da Torre Veglia a Bassorivo, seguendo il corso del Riograsso, si snoda la **Strada Nera**, mentre da Bassorivo a Riparossa, la via che attraversa la Selva Fatata è nota come **Strada Fronda**.

## **Le città Brinniche**

### **Altea** (4000 ab.)

Poco più di un grosso villaggio è l'unico insediamento di Altabrina cinto interamente da mura. Le case sono tutte in legno e, su un'altura, nel centro della cittadina, sorge la Grande Casa del Lupo, dimora dell'omonimo clan. Grazie alle pepite d'oro che si rinvergono nell'Orso e al commercio dell'ottimo legname dei boschi che circondano la capitale, Altea è un villaggio prospero le cui ricchezze avevano portato il clan del Lupo a divenire il clan dominante di Altabrina prima che il vittorioso Adriano dei Gastaldi concedesse al Clan del Falco il titolo di "Primo tra i Clan". Forte di tale titolo il Clan del Falco ha creato una propria corte ad Altea edificando una dimora per i propri membri. La convivenza sarebbe difficile e fonte di molte tensioni se il rispetto di cui gode il Principe Falcobrando non tenesse a bada i signori del Lupo. Altea è la città sacra per eccellenza ad Altabrina, poco a nord delle sue mura sorge il Sacro Circolo di pietre dove i Clan si riuniscono per prendere le decisioni che li riguarderanno tutti e per rinnovare le alleanze che li legano.

### **Bianco Rifugio** (900 ab.)

Nel villaggio di Bianco Rifugio si trova il luogo di raccolta del Clan del Gufo. Il villaggio è piccolo e la popolazione è composta per la maggior parte da pescatori. Le basse case di legno sono dominate da una tozza torre chiamata Corte degli Spiriti. Si tratta del principale ritrovo sciamanico della regione, è noto infatti che il clan del Gufo è quello che più si affida alle predizioni dei suoi sacerdoti per decidere del proprio futuro. Poco più a nord si trova un antico circolo sacro che, a quanto dicono gli sciamani, non fu costruito da mani umane; ma chi siano i reali artefici neanche ai

saggi è dato saperlo. Recentemente Bianco Rifugio è stata utilizzata come base per esplorare le montagne di Punta Artiglio in cerca di giacimenti minerari per ordine del Principe. Ma la maggior parte dei cercatori non sono più tornati e le ricerche sono state interrotte.

#### **Altorivo (650 ab.)**

Sulla cima della più alta delle Colline Arse si trova lo sparso insediamento che ospita la sede del Clan della Lince. Si tratta della tribù più riservata e selvaggia dell'intero Principato. I suoi membri vivono dei salmoni del Riograsso e della caccia sulle pendici dei monti Turindi. Nelle vicinanze di Altorivo si trova anche l'unico passo che consente di attraversare la catena montuosa a nord e raggiungere Torre Veglia. Solo quando i Cantori di Altabrina si riuniscono per la Festa del Ricordo, versione brinnica del Giorno della Rimembranza, il villaggio si anima e i cacciatori si recano in massa in paese per ascoltare i canti che raccontano vicende nuove e vecchie saghe; per la gioia di coloro che vogliono saper le novità del mondo, e di coloro che preferiscono sognare nel ricordo delle antiche battaglie.

#### **Bassorivo (1100 ab.)**

La Dimora del Clan del Cervo è la più prospera cittadina di Altabrina, le mandrie di bovini sono condotte al pascolo dai pastori del Clan e la pesca alla confluenza del Riograsso e dell'Orso è costantemente foriera di grandi provviste. La vicinanza col misterioso Bosco Nero non sembra inquietare i coraggiosi cacciatori della Tribù che spesso nelle loro spedizioni sconfinano oltre il Cristallo suscitando l'ira dei loro tetri vicini brumiani e l'ilarità dei temerari Figli del Cervo. La cittadina ospita anche un grande mercato all'aperto, all'incrocio della Via del Nord, della Strada Fronda che di lì porta a Riparossa e della Strada Nera diretta a nord. Questo è il luogo d'incontro dei cacciatori del Principato e dei mercanti del sud così temerari da abbandonare la strada del Re e spingersi in cerca di pelli più esotiche e pregiate di quelle di Castelbruma.

#### **Gargiarocca (1500 ab.)**

La rocciosa Isola della Gargiarocca è da tempi immemorabili una terra di pirati e razziatori. La selvaggia indole dei Gargiari li ha portati nel corso dei secoli a conferir alla loro isola una trista fama: baie rifugio di pirati si dice si alternino a secche che portano al naufragio i capitani più preparati. Grazie agli accordi stretti tra il Clan del Falco e la Corona, ora è diritto del porto di Gargiarocca percepire quei tributi che prima si prendeva con la forza.

#### **Torre Veglia (450 ab.)**

*“Finché la fiamma della veglia arde l'Orso non conoscerà il letargo, se la fiamma è spenta l'Orso dormirà in eterno.”* Nella gelida pianura a nord dei Turindi e degli Arcigni sorge il villaggio che prende il nome dall'alta Torre che domina il territorio circostante. E' la dimora del Clan dell'Orso ed è un piccolo insediamento che fornisce un centro organizzato e un piccolo mercato alla brulla e incolta regione circostante. La vera funzione della torre è la sorveglianza contro le scorrerie dei Diurni e la protezione del Passo Fondo, compiti per i quali il Clan riceve sostegno e tributi dalle altre tribù.

## **Riparossa** (700 ab.)

Nella larga baia davanti allo scoglio della Zanna, si distende il piccolo porto di Riparossa. Si tratta di un villaggio di pescatori e cacciatori immerso nella Selva Fatata. L'unica strada che la collega al resto di Altabrina si snoda per leghe e leghe all'interno della foresta e il Clan della Volpe combatte un'eterna battaglia contro la natura per tenerla aperta. Il porto concede al villaggio uno dei più forniti mercati del Principato e il bosco circostante è uno dei più ricchi di elementi grezzi erboristici della regione. Forse per questo i distillati di erbe e radici di Riparossa sono rinomati in tutto il nord delle Terre Spezzate, benché si dica che solo i figli del Clan della Volpe riescano a berne più di qualche bicchierino senza subirne l'altissimo grado alcolico.

## **Le Terre Selvagge**

Attorno ai villaggi che ospitano le Grandi Case dei Clan si estende la vera Altabrina. Foreste sconfinite ricoprono alture e pianori, piccoli insediamenti di cacciatori e pastori sono disseminati per il territorio. Solo le montagne, terre selvagge e inospitali per eccellenza, non conoscono l'eterno vagare dei Brinnici. Tra i picchi e le inaccessibili valli dei Turindi o dei monti Arcigni si annidano orchidi e altre creature più magiche e, forse, ancor più terribili.

Nella **pianura a nord**, dove la vita è una continua lotta e il freddo pungente s'insinua in ogni pertugio, solo i più forti guerrieri si spingono a est verso l'Abisso. Dal mare e dalla terra feroci creature d'ogni genere fanno strage dei viaggiatori impreparati, e smarrire l'orientamento in questa regione significa la morte certa.

Vicino al tratto più alto del Fiume Orso si trova il **Sacro Circolo**, il luogo dove avvengono le più importanti riunioni dei Capiclan. Si tratta altresì di un luogo magico che il popolo ha condito di superstizione e dove nessuno si avventurerebbe senza la compagnia di uno sciamano.

Nel **Bosco Alto** a nord di Altea e a ovest di Bianco Rifugio, si trova il legno migliore delle terre spezzate, il ferrolegno, ma strani accadimenti spaventano i boscaioli: alcuni di loro spariscono altri vengono ritrovati morti.

Sulle **Colline Arse**, subito a est del Riograsso, sorgeva un tempo l'antico Sacro Circolo di Altabrina, poi un terribile incendio avvenuto circa un secolo e mezzo or sono ha devastato le colline e distrutto il circolo. Da allora le magiche energie del circolo causano strani fenomeni nella zona e si dice che gli spiriti infestino la regione.

Sui **Monti Turindi** è nota la presenza di feroci tribù orchesche e nessuno vi si avventura se non per rischiare la vita e scommetterla in cambio di fortuna e gloria.

I boschi noti come **Selva Fatata** attorno a Riparossa e Bassorivo sono spesso teatro di strani avvenimenti. Come se non bastassero i lupi a terrorizzare gli abitanti, recenti sparizioni funestano la regione e interi gruppi di ricerca sono scomparsi.

Anche nel **Bosco Nero** tribù di orchidi hanno la loro casa e si contendono il terreno di caccia con i fieri guerrieri brinnici.

A nord di Bianco Rifugio, sulle pendici dei **Monti Arcigni** si trova un antico circolo di pietre d'incerta origine, e sui monti stessi in molti hanno perso la vita in spedizioni organizzate sperando di trovare l'oro sulle montagne.

## La Società Brinnica

Nelle terre spezzate c'è chi dubita che Altabrina sia davvero un unico Principato. I suoi abitanti, fieri e selvaggi paiono a chi li incontra uomini liberi e senza signori. Ma, nel corso dei secoli, coloro che ricordano la Storia hanno imparato a comprendere la forte coesione interna di questo popolo e a temerne il terribile slancio collettivo. Il territorio del Principato non è spartito tra potenti Nobili, ma diviso tra sette antichi Clan che custodiscono gelosamente le proprie zone di caccia e approvvigionamento. Il più influente e rispettato di questi è il "Primo tra i Clan" e, per ora, questa posizione è ricoperta dalla tribù dei Figli del Falco. I rapporti tra le Tribù sono mutevoli e non è raro che sfocino in scontri e contese. In genere però le periodiche riunioni dei Capi Clan bastano a dirimere tali diatribe, grazie anche all'opera degli sciamani dei Clan che sovente fungono da mediatori, sostenendo la necessità di coesione del popolo brinnico. I membri di un clan sono in genere sparsi per tutte le terre che gli appartengono e, se sono in grado di portare le armi sono chiamati "Guerrieri". I guerrieri di una tribù svolgono tutte le attività necessarie al sostentamento proprio e dei familiari, dalla caccia alla pesca, alla guerra ove necessario.

La coltivazione della terra non è considerata attività degna di chi può portare le armi, così esclusivamente gli uomini più deboli svolgono tale opera. Non esiste alcun tipo di organizzazione all'interno del Clan se non che l'individuo più rispettato ne è il Capo e gli altri membri importanti portano il titolo di Alfieri e hanno il dovere di mantenere la pace nella tribù. I Capi Clan sono sempre scelti all'interno delle famiglie più ricche, più forti e più in vista della tribù e non è raro che il figlio di un Capo divenga Capo a propria volta. E' compito degli anziani giudicare chi sarà la futura guida, e le parentele sono sempre tenute in considerazione nella scelta. Diversamente il titolo di Alfieri non è ereditario e bisogna conquistarselo con la ricchezza o le imprese compiute. Gli Alfieri, per rendere nota la propria posizione hanno il diritto di portare, dipinto sullo scudo o altrove, l'animale totem del proprio Clan, gli altri guerrieri ne possono portare esclusivamente delle parti come le corna, i denti, la pelle o le piume. E' noto infatti che ciascuna tribù prende il nome dal proprio totem ed è dalla conquista di Altabrina da parte delle popolazioni pitte che i Clan mantengono lo stesso animale come simbolo. Oltre al bisogno di cibo non vi sono molte altre necessità che richiedano di essere soddisfatte. Così del benessere spirituale e della cura delle ferite e delle malattie si occupano le medesime persone: gli Sciamani. D'altronde, da secoli, i sacerdoti dell'Antica Religione sono maestri della conoscenza delle erbe, oltre che ministri del culto. Ad Altabrina infatti l'adorazione degli Spiriti di Tutte le Cose mantiene intatta tutta la sua forza e i cuori dei suoi abitanti, in particolare quelli del Popolo dipinto, battono all'unisono con il respiro della madre terra.

Figure particolari sono pure i famosi Cantori delle Nevi, donne e uomini dotati del "Dono" di suscitare le più forti emozioni nel cuore degli uomini con il solo potere della voce. Essi svolgono la funzione di ricordare ai Brinnici, in assenza di qualsiasi documento scritto, il loro passato e di comunicargli le novità del mondo. Sono tra coloro che più frequentemente viaggiano per le Terre Spezzate e non è raro che conoscano anche qualche storia delle lontane terre del sud.

Per quel che riguarda l'abbigliamento, gli abitanti di Altabrina sono oggetto di scherno in tutte le terre calde per la loro abitudine di vestirsi di rozze pelli e pesanti stoffe grezze. Tale convinzione è alimentata dall'osservazione che, al sud, i Brinnici sono spesso poco vestiti a causa del caldo per loro opprimente. Monili ed orpelli sono spesso, secondo i costumi brinnici, ricavati da ossa, denti o corna di animali e creature selvagge o magiche, a volte arricchiti con semplici lavorazioni in oro. Molto diffusi sono inoltre gli amuleti portafortuna ricavati con pietre dure trovate sulle montagne e nel letto dei fiumi, o intagliati nel legno con motivi tribali, i talismani così ricavati vengono benedetti dagli sciamani e sono indossati dai guerrieri del Clan o regalati a donne e fanciulli quale simbolo di protezione. Indossare gioielli ed usare oggetti provenienti dal sud è quasi sempre indice di spacconeria ed arroganza, solo per un brinnico che abbia viaggiato a lungo o che si sia

conquistato tali doni da uno straniero questa usanza è accettabile. Perciò i Cantori delle Nevi più di ogni altro figlio di Altabrina sono soliti adornarsi o fare sfoggio di rarità esotiche.

Le feste brinniche sono una tradizione secolare onorata da tutti i Clan con canti, danze, musica e libagioni; le celebrazioni sono sempre di carattere religioso, ma per i figli di Altabrina devoti dell'Antico Culto festeggiare per intere notti i patti con gli spiriti significa anche e soprattutto divertirsi, mangiare prelibata selvaggina, bere forti distillati di erbe, bacche e radici, ed abbandonarsi alla musica dei Cantori o ai potenti effetti spirituali dei preparati sciamanici.

I Clan di Altabrina sono:

**I Figli del Falco.** Antichi abitanti dell'isola della Gargiarocca sono anche detti Gargiari e attualmente dividono le proprie forze tra la loro isola natale e la Capitale Altea. Il Clan si fregia, dall'ascesa dei Gastaldi al Trono del Sole, del titolo di Primo tra i Clan. L'orgoglio dei suoi membri è ben noto sulla terraferma, e i suoi guerrieri-navigatori sono tra i più temuti. Unica tra le tribù a possedere un motto, conferitole dal Re (*Vivat Rex*), non trova tra i suoi ranghi un solo guerriero che lo conosca. La vera forza del Clan risiede nella vasta e potente flotta che con base alla Gargiarocca incrocia in tutto il Gran Golfo e nei secoli ha consentito alla Tribù di giocare un importante ruolo politico.

**I Figli del Lupo.** Il territorio di questo numerosissimo Clan si estende a nord e a sud di Altea fino a lambire la costa. I Figli del Lupo vantano nella storia di Altabrina il maggior numero di eroi, si dice perfino che il mitologico Cane Rosso sia il loro primo progenitore. Attualmente la pazienza del Clan è messa a dura prova dalla forzata ospitalità che concedono, nella loro città, ai Gargiari. Tuttavia la saggezza del potente sciamano Falcobrando ispira rispetto anche agli orgogliosi Lupi e si dice che il suo solo sguardo possa ridurre alla ragione anche il più focoso dei guerrieri sia esso Umano, Pitto o un feroce Bruto.

**I Figli del Gufo.** Enigmatici ed eccentrici sono i membri di questa tribù che ha stabilito la sua dimora al di là del Bosco Alto. Pare che il patto stretto dagli antenati con lo spirito del gufo sia molto forte e oggi gli sciamani abbondano all'interno del Clan. Sogno del Clan è sempre stato quello di colonizzare Punta Artiglio e ultimamente si sono mossi in questa direzione anche se con scarso successo. Tra coloro che onorano il patto con lo spirito del Gufo si contano Uomini, Bruti e Pitti.

**I Figli dell'Orso.** Tra tutti i Clan questo è il più unito e coeso. Il loro sacro compito di proteggere Altabrina dalle scorrerie dei Diavoli dei Ghiacci è eterno e s'interromperà solo con la definitiva scomparsa dei Figli dell'Orso o dei Diurni. I Guerrieri del Clan sono i più feroci di tutto il Principato e si dice che possano dormire sulla gelida neve senza patire il freddo. Tra le fila del Clan non vi sono Pitti che sono restii, data la loro natura libera, a impegnarsi in una missione così stringente.

**I Figli della Lince.** I riservati e solitari Figli della Lince contano tra i loro ranghi quasi esclusivamente guerrieri del Popolo Dipinto. I membri di questo Clan sono quelli che più viaggiano e hanno viaggiato nelle Terre Spezzate e dunque i loro Cantori sono tra i più rinomati di Altabrina così come i loro guerrieri, che si aggirano solitari su tutto il territorio del Principato e spesso anche oltre i suoi confini. Anche le montagne a nord di Altorivo attraggono irresistibilmente le Linci e sovente qualche guerriero parte in esplorazione tra le vette, anche se non sempre ritorna.

**I Figli del Cervo.** L'ospitalità del Clan del Cervo è famosa e le immense libagioni che i più importanti membri della tribù sono soliti offrire sono ben note ad Altabrina. Questo è il Clan più

civilizzato, secondo i canoni delle terre calde, e alcuni dei suoi membri sanno perfino leggere e scrivere. Il controllo del più grande mercato a nord del Cristallo fa sì che la tribù del Cervo sia la più ricca degli antichi Clan, fatto al quale ha certamente contribuito la tradizionale attitudine pacifica dei suoi Capi. Non sorprendentemente i Figli del Cervo sono principalmente umani.

**I Figli della Volpe.** Scaltri e irrequieti come il loro animale totem, i membri di questo Clan appartengono in massima parte al popolo Pitto. Attorno alla dimora di Riparossa si estende la Selva Fatata, una fonte inesauribile di pericoli e avventure per i guerrieri del Clan e di erbe sconosciute e rare per gli abili sciamani. Nonostante la posizione sulla costa tra i Figli della Volpe non abbondano i navigatori e pochi di essi sono diventati dei pescatori, d'altronde la loro natura curiosa è molto più attratta dai boschi incantati che circondano le loro terre.

## Storia di Altabrina

Quando gli Elfi erano ancora una razza vitale e potente colonizzarono tutte le regioni più ricche e temperate delle Terre spezzate. Ma, mentre a sud giunsero sino ai margini del deserto, nel nord non si spinsero mai oltre la costa meridionale dell'attuale Castelbruma, lasciando ai Brutì le terre più inospitali ed estreme. Tra queste la vasta regione a Nord del fiume Cristallo vide per secoli una titanica e interminabile lotta tra le razze più feroci e astute del continente: i Brutì e i Diurni, o Diavoli dei ghiacci. Poi i Pitti si spinsero a nord nelle terre concesse loro dagli Elfi incontrarono i Brutì, e si allearono ad essi nella lotta contro i terribili ed enigmatici Diurni. Si sviluppò così una guerra spietata per scacciare le orrende creature dalla terra promessa. Ma nella lotta accanita e senza esito, i più forti guerrieri Pitti e Brutì non riuscivano a prevalere contro i demoni bianchi.

Fu allora che il giovane guerriero **Cane Rosso** strinse un patto con gli spiriti dei boschi: Cane Rosso e il suo clan avrebbero scacciato i Diavoli a nord dei Monti Arcigni con l'aiuto della magia degli spiriti dei boschi. Le sfuggenti entità silvane avrebbero infuso in loro il potere delle belve della foresta. Il patto fu siglato nel sangue e i guerrieri mutarono d'aspetto, diventando Lupi su due zampe, Orsi con sembianze umanoidi ed altri innumerevoli esseri ibridi. Forti di questo potere, questi eroi scacciarono i Diurni oltre le montagne e gli spiriti chiesero loro di restituire i Doni, poiché non è saggio per un semplice uomo vivere con sembianze ferine troppo a lungo. Ma i guerrieri anelavano alla vittoria totale e inseguirono i diavoli oltre le montagne, facendone immensa strage. Gettarono i loro nemici nell'abisso ed altri li cacciarono sin sul mare gelato oltre le Isole del nord. Poi quando tutti i diavoli furono respinti nella terra dove non sorge mai il sole i Guerrieri tornarono indietro felici di rivedere i loro parenti e compagni. Tuttavia quando giunsero ai loro villaggi i loro vecchi amici non li riconobbero e li scacciarono credendoli delle bestie selvagge e pericolose. Così i guerrieri si rifugiarono nel folto della foresta e chiesero aiuto agli spiriti. Le magiche creature risposero ai loro appelli e liberarono coloro che lo desideravano dalla forma animale. Alcune leggende raccontano però che Cane Rosso ed alcuni guerrieri non si siano mai liberati della pelle di animale che avevano indossato, e proteggano Altabrina dai Diavoli dei ghiacci per l'eternità.

Dall'arrivo dei Pitti le terre di Altabrina e Castelbruma vissero unite e in pace. Tribù di Pitti e di Brutì scorazzarono per secoli indisturbate nelle terre donate loro dagli Elfi. A Castelbruma risiedevano i **Clan del Cervo, della Volpe, dell'Orso e del Corvo**, nelle terre di Altabrina i **Figli del Lupo, del Falco, della Lince e del Gufo** vagavano liberamente per le sconfinite distese boschive. Poi un inverno gelido e terribile come mai se n'erano visti trasformò il mare ad ovest in una distesa di ghiaccio e un cataclisma peggiore della guerra coi Diurni si abbatté sulle terre del nord. Nerofiume, sciamano del clan del Corvo, vide in sogno uomini coperti di ferro sciamare a migliaia sulle coste brumiane conquistando e saccheggiando. Egli comunicò ai compagni la sua visione ed essi gli credettero e si armarono fiduciosi di respingere gli invasori. Sulla sponda dello

Zaffiro si accalcavano i guerrieri del clan e intonavano canti di guerra smaniosi di battersi. Solo gli sciamani tremavano presagendo l'orrore e l'oblio. Sulle masse fiduciose si abbatté un turbine di acciaio e morte, silenziosi guerrieri uscirono dalle nebbie e avanzarono incuranti delle frecce e delle lance, e massacrarono coloro che osarono resistere; chi cercò scampo nella fuga morì congelato nelle acque dello Zaffiro.

Negli anni che seguirono l'invasione proseguì spedita e molti Bruti si unirono alle schiere degli Uomini del Mare, il Clan dell'Orso e del Corvo che vivevano ad ovest dei Monti delle Nuvole furono sterminati e i Figli del Cervo e della Volpe si rifugiarono nelle terre dell'odierna Altabrina. L'arrivo di tali masse di profughi provocò uno spostamento ad est dei Clan. I Figli del Falco superarono il Gargio e si stabilirono sulla Gargiarocca, i Lupi spinsero il Clan del Gufo verso nord est e si stabilirono essi stessi ad Altea, lasciando alla Tribù del Cervo la bassa valle dell'Orso. Il Clan della Volpe vagò per anni nella Selva Fatata prima d'insediarsi a Riparossa. Mentre le terre calde erano sotto il giogo degli Uomini del Mare, Altabrina prosperava e cominciò ad accogliere nei suoi confini anche i nuovi arrivati che parevano ansiosi di conoscere ed espandersi in ogni dove. Sulla Gargiarocca i Brinnici impararono a costruire lunghe navi da guerra e a condurle per mare. Nei secoli che succedettero alla caduta di Altamar, Altabrina prosperò e, quando Alessandro Difensore degli Uomini mosse i primi passi verso la gloria, nessuno nell'estremo nord sapeva della sua esistenza.

Avvenne dunque nell'anno 361 che i sonni degli sciamani furono funestati da incubi di morte, e un vento gelido scese dal mar di Brina: dalle distese ghiacciate calarono i Diurni ricomparendo dopo un sonno di molti secoli. La gelida costa sul Mar di Brina cadde rapidamente nelle mani dei Diavoli dei Ghiacci e la marea bianca scavalcò le vette insensibile al gelo. Altorivo venne saccheggiata e alla confluenza del Riograsso e dell'Orso le tribù riunite affrontarono l'orda. Infuriò la battaglia per due notti e un giorno e all'alba del secondo giorno parve ai guerrieri brinnici che i Diavoli non dovessero finire mai. Poi quando l'immenso sciame dei Diurni prese ad avanzare per schiacciare definitivamente i difensori di Altabrina un raggio di sole fendette l'orda e questa tremò poiché un sole era sorto ad ovest. **Alessandro** alla testa dei suoi guerrieri piombò sui demoni e li travolse. La sola vista del Conquistatore soggiogò i Clan ed essi lo seguirono nella caccia che mise in fuga i Diurni alla volta del Mar di Brina.

Le tribù giurarono fedeltà ad Alessandro ed egli con la lungimiranza che lo contraddistinse sempre prese cento guerrieri da ogni Clan e ricreò i Figli dell'Orso ponendoli a nord delle montagne e affidandogli il sacro compito di proteggere Altabrina e tutte le Terre Spezzate dalla minaccia dei Diavoli dei Ghiacci. Si disse allora che lo splendido Alessandro eguagliasse la gloria di Cane Rosso, e che come lui avesse stretto un patto con gli spiriti perché concedessero al nuovo Clan dell'Orso la loro protezione.

Alla morte del Difensore degli Uomini Altabrina scivolò come il resto delle Terre Spezzate nei Secoli Bui, passò il tempo e le terre del nord vennero funestate da aspre guerre tra i Clan. L'infuriare delle lotte intestine per territori e predominio impedì ai brinnici di scorgere la minaccia che cresceva a sud. Nelle terre di Valleterna il culto della Tetrade acquistava forza e i potenti cavalieri-sacerdoti valniani accrescevano il loro numero. Quando infine Valleterna si mosse lo fece con rapidità e decisione, sconfisse i Brumiani sul campo e li scacciò ad ovest dei Monti delle Nuvole, poi volse il lo sguardo ad est. I Clan si accorsero del pericolo quando molti bruti fedeli del vecchio culto portarono la notizia delle persecuzioni perpetrate dai seguaci della Tetrade a Castelbruma. Sdegnati gli sciamani di Altabrina convocarono un grande consiglio di guerra e convinsero il popolo della necessità di affrontare i fanatici Valniani. Un grande esercito mosse a sud e affrontò la cavalleria valniana a sud del Cristallo. Mai scelta si rivelò peggiore, le tribù furono sconfitte dal loro stesso impeto e dalla loro folle disorganizzazione. Cercando di superarsi in valore i Clan si battevano ciascuno per proprio conto e ad uno ad uno furono facile preda degli uomini delle terre calde. Quando gli Sciamani videro ciò ammantarono di nebbia il campo di battaglia e

fecero ritirare i loro compagni. Quando i superstiti si riunirono decisero che i Clan avrebbero dovuto avere una guida più salda, così lo sciamano Ombrasera propose che uno di loro dovesse essere nominato Primo tra gli altri e così fu. Il Clan del Lupo, il più numeroso, fu insignito del Titolo di “Primo tra i Clan” e quando i Valniani tornarono Altabrina li respinse salvandosi dal giogo della Tetrade. I Figli del Lupo, forti della loro autorità, mantennero il Principato fedele alle proprie tradizioni e chiuso ai rapporti con le altre terre. I contatti con le terre calde si limitarono per lungo tempo alle razzie compiute a bordo delle agili navi dalla forma allungata, tipiche dei popoli del nord.

Ad Altabrina non ci sono mai stati molti cavalli, e probabilmente per questo la Peste Equina non ha fatto terribili stragi come nelle terre del sud. Sicuramente anche qui ci furono contagiati, ma non più di quanti ogni inverno muoiano di polmonite, per cui l'episodio non fece scalpore e non venne ricordato.

Con lo scemare del potere di Valleterna, nella vicina Castelbruma gli ambiziosi nobili di un tempo riconquistarono il potere e scacciarono i profeti del nuovo culto. Il Clan del Lupo si lasciò tentare dalle proposte di alleanza brumiane: la possibilità di ristabilire l'Antica e vera Religione convinse il clan più tradizionalista di Altabrina, e gli altri al seguito, a muovere guerra alle terre calde. I guerrieri del nord travolsero ogni resistenza e ottennero grandi bottini e molti di essi s'insediarono nelle terre del sud. Parve allora che stesse nascendo una nuova era e che l'Antico Culto dovesse nuovamente guidare le genti verso la saggezza. Ma il governo di Castelbruma era brutale e i Cantori delle Nevi presero a condannare le feroci repressioni dei fedeli della Tetrade nel nome dell'adorazione degli spiriti di tutte le cose. Passati cinquant'anni dalla presa di Dimora, soltanto il Clan del Lupo sosteneva ancora attivamente i Re del Nord. Tutte le altre tribù se ne erano tornate alle loro case, e solo i Figli del Falco e quelli del Lupo parevano ancora interessati alle vicende delle Terre Spezzate.

Quando i Gastaldi, forti di molte e varie alleanze, guidarono la ribellione, i nordici guerrieri abbandonarono le terre calde e fuggirono dietro Passo Tempesta. Sembrava che le Terre Spezzate dovessero rimanere divise, era impossibile ai Gastaldi forzare il passo e la flotta del Falco rendeva impossibile uno sbarco. Ma i Signori della Gargiarocca non avevano frequentato invano i porti di Corona del Re, e trattarono la resa di Altabrina col titolo di Principi e Capi del Primo tra i Clan. I Figli del Falco divennero dunque il Clan più potente di Altabrina e s'insediarono nelle mura della tradizionale casa del Lupo, la Capitale Altea.

La situazione di conflitto venutasi a creare a causa di questa intrusione sfociò anni dopo in una violenta ribellione: i Figli del Lupo insorsero in occasione di una visita di **Re Caio Magno dei Gastaldi** e le Guardie Reali con il beneplacito dell'allora Principe Ventogelo soffocarono la rivolta nel sangue. Da allora sono passati molti anni, ma il popolo brinnico non dimentica facilmente i torti subiti. L'attuale Capo del Primo tra i Clan, il **Principe Falcobrand** è d'indole ben diversa dal suo arrendevole predecessore, amato dal popolo e ispirato dagli spiriti nelle sue sagge decisioni. Appare quindi difficile stabilire chi appoggerebbero i suoi alfieri, se il Re o i figli della sua amata terra.

## Carriere

### Guerrieri del Clan

I Guerrieri del Clan formano l'ossatura delle tribù brinniche, essi cacciano per sé e per i propri compagni, si battono in guerra e fungono anche da esploratori. I loro punti di forza sono i colpi possenti e un'eccezionale resistenza fisica. La loro possanza fisica è leggendaria e le loro armi preferite sono l'ascia, lo spadone, l'ascia a due mani e la lancia. Sono guerrieri di grande mobilità, e come tali prediligono scudi piccoli e armature più leggere dei guerrieri delle terre calde. Tuttavia il fisico temprato e la naturale ferocia rendono i Guerrieri del Clan dei veri demoni in combattimento.



### Cantori delle Nevi



In una terra dove la scrittura semplicemente non esiste, la trasmissione del sapere è affidata a uomini e donne dotati di una memoria infallibile e della capacità di ammaliare i loro ascoltatori con il solo potere della voce. Essi sono i Cantori delle Nevi e il loro compito è viaggiare, conoscere e apprendere per poi raccontare ciò che hanno visto. Dalle loro labbra sgorgano suoni d'incredibile dolcezza e d'indicibile orrore capaci d'ingannare gli uomini e di confonderne le menti, suscitando furia, amore, compassione. I Cantori sono altresì uomini di mondo e spesso aggiungono alle proprie capacità di aedi quelle tipiche dei mercanti.

### Sciamani

Nelle gelide terre di Altabrina l'adorazione degli spiriti è guidata dagli Sciamani. Essi vedono più lontano degli altri uomini e la loro comunione con la natura è tale che essi possono ricorrere al diretto aiuto degli spiriti quando si trovano in difficoltà. I loro compiti all'interno dei Clan non si limitano tuttavia all'amministrazione del Culto, la cura dei feriti e il mantenimento del generale benessere della tribù sono anch'essi doveri dello Sciamano. Egli infatti si serve di erbe rare e preziose per la preparazione d'impacchi, infusi ed unguenti dai poteri davvero miracolosi.

