



Principato di Valleterna



Il Territorio

La grande **Pianura Scarlatta**, ricoperta di foreste e campi coltivati, è il cuore storico e geografico di Valleterna. A nord il Principato confina con Castelbruma attraverso **Passo Tempesta**, e si affaccia sul **Golfo Grande**. A sud, lo stretto del **Cimento** lo separa da Neenuvar; ad ovest si affaccia sul **Mar Vespero**, benchè la grande **Foresta di Oltrespina**, ad occidente della grande catena montuosa che attraversa le Terre Spezzate, non sia civilizzata nè davvero abitata. Ad est, il **Riotorto** separa Valleterna da Corona del Re. Il fiume **Scarlatto**, che da' il nome alla pianura, sorge a nordovest dai monti della **Spina** e, dopo aver seguito la Strada del Re per un lungo tratto, devia verso sud per accogliere le acque del **Luppolo** e infine sfociare nel **Mar Bianco**. Tra il fiume e le montagne della Spina si trova la **Foresta Rossa**; ad ovest dello Scarlatto si estende invece la **Foresta Stregata**. Non c'è molto da dire sulla misteriosa Foresta di Oltrespina, in cui pochi Valniani si sono inoltrati, e da cui molti meno hanno fatto ritorno. Si sa che è tagliata da nord a sud dal fiume **Rongomiante** e dall'omonimo lago.

Produzione e Commerci

La Pianura Scarlatta è da sempre il segreto della prosperità di Valleterna. Il suolo ricco e fertile, irrigato da frequenti piogge autunnali e primaverili e dal fiume Scarlatto, permette una buona resa agricola e due raccolti annuali. In primavera si raccolgono ceci ed ogni genere di fagioli, in autunno cereali, soprattutto grano. Nei vasti pascoli, nell'antichità ricchi di cavalli, si allevano pecore e buoi, ma la carne più diffusa è quella del maiale, che può pascolare nei boschi senza sottrarre terreni alla coltivazione. Valleterna esporta regolarmente i molti frutti della ricca terra, soprattutto nel confinante Principato di Corona del Re, e per questo si è guadagnata l'appellativo di "Granaio dei Re". La Pianura Scarlatta è disseminata di innumerevoli fattorie e piccoli villaggi, ed è tradizionalmente divisa in diverse zone, sotto il controllo di altrettante famiglie nobili: il Monfioretano, il Vestese, lo Scirocchese, Centrovale superiore e Centrovale Marino.

Per quanto riguarda l'artigianato, sarti, gioiellieri, pellettieri e scalpellini valniani sono molto apprezzati in tutte le Terre Spezzate per la qualità delle materie prime e l'eleganza della lavorazione, ma sono soprattutto i cuochi a godere di un'ottima reputazione negli altri Principati.

Naturalmente a Valleterna si caccia, ma più per diletto che per sostentamento. Le foreste, sfruttate troppo intensamente e troppo a lungo, non sono ricche di grandi prede come quelle di Castelbruma o di Altabrina, e comunque difficilmente la selvaggina potrebbe nutrire una popolazione numerosa come quella valniana. Così l'attività venatoria è appannaggio quasi esclusivo dei nobili, che la

praticano come forma di esercizio fisico e militare. Anche la pesca, benchè sia importante a Castamante e Albaridia, ha una diffusione marginale nel Principato se paragonata alla coltivazione e all'allevamento. La costa meridionale del Golfo Grande non è pescosa come quella Brumiana o Brinnica, e i valniani non sono mai stati grandi navigatori, nè particolarmente a proprio agio sul mare. Per questo motivo sono in qualche misura esclusi dal grande commercio navale che unisce il nord e il sud delle Terre Spezzate, ma compensano via terra, esportando lana, stoffe tinte e abiti finiti, pelle e cuoio ed altri prodotti artigianali, oltre al frumento, e importando pellicce dal nord e spezie dal sud. In particolare Porta Scirocco è da secoli un centro commerciale verso Corona del Re, Venalia e Meridia.

Valleterna è attraversata da nord a sudest dalla **Strada del Re**, da cui si diramano due strade battute e trafficate, dirette ai due mari: la **Via del Golfo** che unisce Castrum Fidei e Albaridia, e la **Strada del Glorioso**, così nominata in onore del Profeta della Tetrade, che da Vesta conduce a Monfiore e Castamante.

Città di Valleterna

Vesta. (7000 ab.)

Il gioiello del nord e capitale di Valleterna, si narra sia tanto magnifica da non poter essere dimenticata da chi ne ha percorso le vie anche una sola volta. La ricchezza artistica ed urbana che contraddistingue Vesta risale al lontano e glorioso fasto di un tempo, riflesso del periodo di suprema egemonia del suo popolo. A nord viene abbracciata dalle verdi fronde della foresta Stregata, mentre verso sud domina con lo sguardo l'intera pianura Scarlatta. L'immediata prossimità del fiume Scarlatta ne assicura costantemente le risorse idriche, separandola inoltre dalla foresta Rossa e dai Monti della Spina.

Le grigie mura della "Grassa", la prima delle due cinte murarie di Vesta, iniziano nel fossato largo circa 30 piedi che costeggia l'intera città. Il ponte levatoio, in solida quercia, è l'unico punto d'ingresso per il pellegrino.

Poco distante dalla sorella maggiore si erge imponente il secondo baluardo di Vesta, la cosiddetta "Magra". Più alta della sorella, è interamente percorribile grazie agli estesi camminamenti; merlature e torricelle offrono un sicuro riparo ai prodi tiratori valniani. La seconda porta non viene chiusa se non in caso di guerra, solo dopo che tutta la popolazione si è rifugiata al suo interno. Lo spazio presente tra queste due *signore* ospita le abitazioni dei meno agiati. Coloro che non possono permettersi un focolare nel nucleo cittadino sono costretti a vivere in piccole case prevalentemente di legno, nella zona malfamata e tendenzialmente povera della città in cui spiccano alcune taverne di poco prestigio e alcuni magazzini di deposito degli artigiani cittadini.

Il vero splendore della capitale si palesa sulla soglia delle mura interne ed è qui che palpita il cuore di Valleterna. Le strutture, indipendentemente dal fatto che siano sontuosi palazzi o botteghe di artigiani, sono fabbricate in pietra calcarea e robusti legnami. All'interno del nucleo di Vesta non esistono tetti ricoperti di paglia, questi vengono realizzati con tegole di argilla, fatto che assicura ai Vestesi una discreta protezione in caso di incendio.

Interamente lastricata con blocchi di pietra serena, la capitale è tagliata a croce da quattro viali maestri che riproducono i punti cardinali, essi portano i nomi dei venti a cui sono associati, il viale della Tramontana si contrappone a quello del Mezzogiorno, mentre il viale di Levante a quello di Ponente. Codesti vengono collegati tra di loro da una miriade di vie secondarie che descrivono un disegno ad arco. I viali dividono la città in quattro rioni ed ognuno possiede una propria piazza ed una chiesa della Tetrade, qui vengono tenuti i mercati settimanali dove è possibile reperire le pregiate mercanzie dei paesi stranieri. Anticamente questi rioni possedevano il nome della Corporazione artigiana più influente che risiedeva nel territorio, ne era un esempio il rione degli Orefici. In seguito questa tradizione è stata soppiantata ed ogni rione ha ricevuto il nome di un glorioso cavaliere che ivi aveva i propri natali. Questi uomini gloriosi sono quattro antichi campioni

del Torneo della Rosa ed i rioni a loro dedicati sono: il rione Brandelio, il rione Morante, il rione Lodegano, ed il rione Escanore.

Se Vesta è un gioiello, la Grande Cattedrale situata al suo centro ne è indubbiamente la gemma più preziosa. La sua costruzione ha richiesto oltre un secolo, e l'importazione di materiali da ogni angolo delle Terre Spezzate. La facciata frontale è serrata fra due alte torri e l'intera struttura ha un preminente sviluppo verticale, in essa cambia il rapporto tra larghezza ed altezza, accentuando il senso di elevazione. All'interno lo spazio non è più a misura d'uomo, è come se ogni sua parte fosse un elogio agli Dei e alla loro grandezza. Guglie e pinnacoli ne adornano l'esterno, ed intere pareti laterali sono sostituite da grandi vetrate colorate. La luce filtrando attraverso il vetro penetra nella Cattedrale creando una varietà cromatica che muta a seconda dell'ora e della stagione. Di fronte alla Cattedrale sorge la piazza principale di Vesta, luogo di continuo transito e nodo cruciale della nobile società Valniana.

Al confine nord della città sorge imponente il castello della famiglia regnante. Al suo interno vi è una corte che ospita il Santuario dell'Illuminato, una piccola cappella in cui riposano i defunti della famiglia reale. Fu in questo luogo che Alessandro depose la prima pietra da cui sarebbe nata Vesta.

Si mormora che sovente il Principe Edoardo vi si rechi in preghiera, forse per ascoltare il consiglio dei suoi antenati, o forse per la sacralità che alberga in queste rocce. Adiacente al castello si trova il Palazzo di Giustizia, principale organo burocratico della società Valniana.

Poco fuori dalle mura cittadine, tra la strada del re e il limitare della Foresta Stregata, si estende il Campo della Rosa, l'area in cui da secoli, ogni anno, si tiene il grandioso Torneo della Rosa. Qui trovano posto le arene, gli spalti e i numerosi padiglioni dei partecipanti, ed hanno luogo gli scontri tra i migliori cavalieri delle Terre Spezzate. Si dice che il Principe di Valleterna, per onorare la trazione del torneo e celebrare la Tetrade, partecipi alla sfida solo una volta ogni quattro anno.

Monfiore. (1500 ab.)

Situata al centro della Pianura Scarlatta, questa città trae il suo sostentamento prevalentemente dall'agricoltura e dall'allevamento. La zona circostante Monfiore è particolarmente fertile grazie al nodo congiunto formato dallo Scarlatto e dal suo affluente, il Luppolo. Grazie alla sua posizione geografica vanta una discreta importanza come nodo commerciale tra Neenuvar e Valleterna.

La città di Monfiore da secoli si contende con Vesta il primato artistico. La sua creazione risale al periodo del dominio Elfico, rendendolo uno dei primi insediamenti urbani di Valleterna. In quei tempi lontani il suo nome era Moinalfrin, e la paterna mano che la costruì risalta tuttora nel suo splendido carattere. Con l'arrivo degli Uomini del Mare l'architettura dei due popoli si fuse perfettamente, in un connubio di eleganza e leggerezza impareggiabile. A differenza delle città elfiche, a Monfiore non si è cercato di preservare completamente la purezza dell'ambiente. Ma indipendentemente da ciò l'atmosfera che si respira nelle sue strade è pervasa dalla cultura degli antichi elfi. Il buon vino, la musica soave e le arti in generale vengono apprezzati e ricercati dai suoi abitanti. Le mura che la proteggono non sono neanche lontanamente solide come quelle della capitale ed invero poco adatte a sostenere un qualsiasi assedio nemico. Lo stile che la denota è il principale richiamo per il popolo degli Eredi. Portatori di una conoscenza antica in ambito artigianale seppero, anche in questo caso, integrare le loro doti con quelle degli Uomini del Mare. La fabbricazione di armi di pregevole fattura è il segreto di Monfiore, ed i suoi Artefici sono motivo d'invidia per le città straniere. Si dice che un arco fabbricato a Monfiore possa trapassare la più impenetrabile delle armature brumiane; inutile dire quanto poco gli abitanti di Castelbruma condividano questa visione.

Porta Scirocco. (1500 ab.)

Situata nel meridione di Valleterna, la città è lambita dalle acque del secondo fiume che attraversa il principato, il Riotorto. A nord-est di questo centro vi è la Foresta Stregata, mentre a sud lo sguardo si spinge oltre la pianura Scarlatta fino alle rive del Mar Bianco.

Il nome che le fu dato ha origine dalla calda brezza proveniente dal Mar d'Alba e dalle terre del sud, che si insinua attraverso le fondamenta e ne riscalda le vie. La fondazione risale anch'essa all'epoca del dominio Elfico; pur essendo antica al pari di Monfiore, delle sue nobili origini nulla è arrivato intatto ai giorni nostri. Durante le sanguinose guerre tra Castelbruma e Valleterna la città venne rasa al suolo, per essere poi ricostruita completamente in seguito, tanto che oggi non vi sono che poche rovine a testimoniare la storia.

Le leggende narrano che un giorno una fanciulla giunta da terre lontane, si sia avvicinata alle rovine ed accortasi della devastazione abbia versato lacrime di profonda tristezza; si dice che le gocce cadendo a terra abbiano fatto crescere un albero colmo di frutti. La leggenda vuole che da questo episodio derivi la ricchezza del terreno, poiché quella dama era una delle ultime elfe rimaste. Indipendentemente dalla leggenda, è fuori di dubbio che il suolo di Porta Scirocco sia davvero molto fertile e produttivo.

Inizialmente il centro fiorì come grande mercato agricolo, per poi espandersi, grazie alla privilegiata posizione geografica di cui gode, in un rinomato centro di commerci. Nodo cruciale nel continuo via vai che percorre la Strada del Re, la città collega la rotta commerciale tra le terre del nord e quelle del sud. Frutti e verdure di ogni sorta vengono scambiati con le pregiate spezie provenienti dal Principato di Meridia. Armi di splendida foggia vengono importate dalle altre città di Valleterna e vendute a peso d'oro ai mercanti giunti dal mare.

Albaridia. (1000 ab.)

Questa città portuale, situata a nord di Porta Scirocco, si affaccia sul Grande Golfo. A poche leghe di distanza, in direzione sud-ovest, si trova la Foresta Stregata. Albaridia è collegata, tramite una strada in terra battuta, alla fortezza di Castrum Fidei.

Di origine relativamente giovane rispetto alle altre città del principato, è stata fondata durante il dominio di Vesta, e godendo del vantaggio di essere l'unico vero approdo valniano ha beneficiato della costruzione di un considerevole porto e di numerose navi. La piccola baia di Albaridia, sul Golfo Grande, è moderatamente pescosa e permette ai locali di sostentarsi e di rifornire Castrum Fidei di pesce sottosale per le scorte della fortezza. Una buona parte del pescato giornaliero, opportunamente salato, finisce anche sui banchi dei mercati di Porta Scirocco e Vesta, costituendo una risorsa alimentare alla portata delle tasche popolari.

Concepita con l'ambizioso progetto di trasformarla nel più grande porto del Nord, Albaridia non è riuscita a decollare in questo intento. I Valniani non hanno mai avuto fama di grandi navigatori, e questo non ha certo influito positivamente sul commercio marittimo, inoltre i mercantili diretti verso i vicini porti di Vento e Riparossa vengono regolarmente saccheggianti durante il tragitto dai temibili pirati che infestano il Golfo Grande. Pare comunque che la situazione attuale stia cambiando; l'accorto Principe Edoardo, profondamente contrariato da queste perdite, progetta investimenti per il cantiere portuale. Attualmente sono in costruzione fortificazioni per la guarnigione e la capitaneria, e ai vecchi moli se ne stanno affiancando di nuovi in grado di ospitare una piccola flotta militare voluta per scortare le navi mercantili nelle loro rotte.

Castamante. (500 ab.)

Situata nell'estremo sud di Valleterna, questa piccola cittadina è riparata a nord dalle pendici dei Monti della Spina, e circondata ad ovest dalla rigogliosa la Foresta d'Oltrespina, al cui limitare si estendono verdi pascoli sfruttati per l'allevamento ovino. A sud la città si affaccia sulle acque del Mar Bianco.

Negli ultimi cinquant'anni, incentivato dalla rinascita dei commerci, il borgo si è trasformato in un piccolo centro portuale. La pesca, pur costituendo una risorsa sfruttabile, non è la principale fonte di sostentamento. Dato che le acque del Mar Bianco sono piuttosto placide, gli abitanti di Castamante hanno preferito indirizzarsi verso il commercio marittimo. La stretta prossimità al

Principato di Neenuvar ha reso la città il punto di attracco per le navi mercantili di Rilnieren, e in particolare il vino di produzione elfica è ricercato in tutta Valleterna.

Pur essendo un piccolo centro urbano, abitato da gente umile e modesta, Castamante è nota in tutta le Terre Spezzate per aver dato i natali al Glorioso Profeta della Tetrade. Pur non essendo fortificata, la città ospita costantemente un distaccamento dell'esercito valniano che si occupa di difendere il borgo ma, soprattutto, i Santuari locali meta di molti pellegrinaggi. Luoghi di culto per i fedeli bisognosi di alimentare la propria passione religiosa, questi santuari sono piccoli templi che vantano una caratteristica unica: sulle mura di ogni chiesa è incisa una parte della storia del profeta Castamante. Le gesta del Primo Paladino di Valleterna vengono narrate per intero, accompagnate da raffigurazioni pittoriche di pregevole fattura.

Castrum Fidei. (500 ab.)

Conosciuto anche come “il Baluardo”, Castrum Fidei è situata nell'estremo nord di Valleterna, e circondata dalla catena dei Monti della Spina. Snodo fondamentale sul crocevia della Strada del Re, collega i Valniani con il Principato di Castelbruma. Questa fortezza non ha pressoché alcuna produzione, e non vi sono abitazioni al di fuori delle possenti mura. Dei pochi abitanti che popolano il castello, il numero maggiore è costituito da combattenti dell'esercito valniano. Le risorse alimentari, o di qualsiasi altro tipo, giungono periodicamente dalla Capitale e dal porto di Albaridia, per poi essere immediatamente immagazzinate nelle ampie cantine situate sotto al livello del terreno.

Castrum Fidei venne eretta, durante le molte guerre dei secoli bui, come difesa contro le forze di Castelbruma. La fortezza rappresenta la massima espressione dell'architettura Valniana in ambito militare; la cinta muraria che la difende è tanto larga da essere percorribile da tre uomini armati contemporaneamente, e dislocati nella corte interna vi sono tre pozzi disposti in modo da poter estinguere un eventuale incendio, ovunque esso sia. Nei magazzini sono inoltre stipate scorte alimentari tali da permettere di resistere, in caso di assedio, per un periodo indeterminato. Ma si dice che il vero punto di forza bellico della fortezza rimanga celato all'interno delle sue spesse mura, e che solo gli uomini più fidati del principe siano a parte di tale segreto.

In tempo di pace Castrum Fidei viene utilizzata come campo militare per l'addestramento delle truppe valniane. Il Principe Edoardo ha stabilito che ogni sei mesi una guarnigione di 300 soldati venga inviata alla fortezza per sostituire quella precedente. In questo modo, gran parte degli uomini d'arme valniani riceve il severo addestramento impartito al castello.

Le Terre Selvagge

La grande catena montuosa della **Spina** attraversa Valleterna da nord a sud. Non è considerata propriamente una zona selvaggia, ma l'assenza di passi e strade sicure rende le pendici dei monti un luogo quasi disabitato, soprattutto d'inverno. Cacciatori e pastori frequentano le sue valli, ma stanno ben attenti ai Malignomi che vivono nelle profondità della roccia e agli Orchi, che non sono nuovi a incursioni e scorrerie in queste zone. Ci sono anche dicerie secondo cui pellegrini e saltimbanchi stranieri, con i loro carrozzoni, sarebbero stati avvistati tra le montagne, ma vengono attribuite al vino e all'aria d'alta quota, due flagelli che troppo spesso danno alla testa ai pochi abitanti di queste regioni.

La **Foresta Stregata**, estesa e lussureggiante, è una fonte indispensabile di legname, frutta secca e selvaggina, nonché luogo ideale per il pascolo dei maiali. I suoi margini sono infatti molto frequentati, ma ogni contadino sa che non è raccomandabile spingersi per più di cinque leghe al suo interno. Si sentono spesso strane storie di fantasmi, sparizioni e morti che camminano, e una

leggenda dice addirittura che ci sarebbe una città maledetta al centro della foresta, più antica degli Uomini del Mare.

A occidente dello Scarlatto, stretta tra il fiume e i monti, si trova la più piccola **Foresta Rossa**, in cui da molto tempo trovano rifugio gruppi di Goblin, vigliacchi e inoffensivi. Non sono note leggende né particolari pericoli legati a questa foresta, ricca di frutti come la sua sorella maggiore. Si sa invece per certo che un alcuni anni orsono una tribù di Orchi scese dalle montagne per stabilirsi da qualche parte nel fitto del bosco, forse costruendo addirittura un villaggio. Questo ha reso il passaggio e lo sfruttamento della foresta sempre più rischiosi, e i villici del Vestese aspettano con impazienza che il Principe Edoardo o un gruppo di Cavalieri ardimentosi si decida finalmente a fare piazza pulita.

La **Foresta di Oltrespina** è un luogo ormai completamente disabitato, che solo sulle carte appartiene ai domini del Principe. Belve feroci e creature selvagge da sempre infestano questi boschi impenetrabili, e dopo la triste vicenda di Ser Rongomante e di sua figlia, nessuno ha più cercato di bonificarli. Secondo una leggenda, le acque del lago nascondono il tesoro perduto degli antichi Re degli Elfi, e regolarmente uomini abbastanza coraggiosi o folli partono alla sua ricerca. I più fortunati non riescono ad attraversare la foresta e tornano indietro a mani vuote. Cosa sia degli altri, non è dato saperlo.

All'estrema propaggine occidentale di Valleterna si trova **l'Isola dello Sperone**, brulla e disabitata. Si tratta di un luogo inospitale e privo di interesse, circondato da correnti capricciose e scogliere che ne fanno un vero spauracchio per i marinai. Le navi infatti aggirano l'isola, tenendosene accuratamente alla larga, e soprattutto evitano lo stretto di mare che la divide dalla terraferma, non navigabile a causa dei bassi fondali rocciosi.

Società valniana

Si dice che il popolo valniano abbia ereditato la fierezza dagli Uomini del Mare, e appreso l'eleganza dagli Elfi; si dice anche, ma a voce più bassa, che il valore di un Paladino valniano sia superato solo dalla sua vanità. Ormai il Dominio di Vesta ha avuto fine da più di cento anni, ma Valleterna non ha smesso di considerarsi un modello di nobiltà morale e di sangue, modello che sorprendentemente gli altri Principati non sembrano avere intenzione di seguire. I valniani, troppo abituati agli antichi fasti, vivono nel ricordo di una gloria passata, che ormai non esiste più e difficilmente ritornerà.

Forse è per questa nascosta insoddisfazione che l'orgoglio valniano si spinge talvolta fino alla superbia e all'intolleranza. In generale i valniani non si fidano dei forestieri, mal sopportano le altre razze e considerano infedeli tutti coloro che non seguono la Tetrade, nonostante siano costretti a tollerarne la presenza negli altri Principati per non infrangere la Pace del Re.

A Valleterna il Culto Tetradico non è solo questione di fede, ma anche di patriottismo: condividere gli stessi principi e le stesse cerimonie religiose è motivo di unità del Principato e di coesione per i suoi membri. In effetti, governo e religione sono una cosa sola: fin dai tempi di Castamante i padroni della terra sono stati anche guide spirituali, e viceversa. I Baroni valniani con terre vengono chiamati Vescovi, e i Cavalieri al loro servizio sono Paladini ispirati e sostenuti dal potere della fede. Il Principe Edoardo è anche Arcivescovo di Vesta, dotato di pieni poteri nella gestione dell'Ecclesia all'interno dei suoi domini in virtù di una licenza speciale del Tetrarca, che sostanzialmente concede al Principe diritti ecclesiastici pari a quelli nobiliari concessigli dal Re. Per la verità è noto che, mentre i rapporti tra Valleterna e Corona del Re sono di cordiale vicinato, quelli

tra gli ecclesiastici valniani e coronensi sono di reciproca indifferenza o addirittura di astio. Il Tetrarca e tutti coloro che appartengono "all'Ecclesia straniera" sono infatti considerati deboli e corrotti, e i sacerdoti valniani agiscono in piena autonomia, rispondendo soltanto al Principe. L'identità tra stato e chiesa non deve far pensare che tutti i sacerdoti siano nobili, anzi, la maggior parte hanno sangue plebeo e non vengono per questo discriminati nella carriera ecclesiastica, salvo per l'impossibilità di raggiungere il rango vescovile, riservato ai nobili di nascita. I sacerdoti non nobili servono quindi come uomini di lettere e studiosi, o portano il credo Tetradico e l'aiuto di Sidereo a chi ne ha più bisogno.

Non stupisce che nel "Granaio dei Re" sia fondamentale il ruolo della terra coltivata, il tesoro più prezioso dei valniani. I nobili sono, e sono sempre stati, grandi proprietari terrieri, e hanno fondano le loro ricchezze sul lavoro dei contadini, tradizionalmente considerati operosi e instancabili, nonchè i più stimati tra tutti i plebei. Valleterna ha però superato la tradizionale diffidenza degli Uomini del Mare per i mercanti: chi commercia affronta con fatica viaggi pericolosi, per portare i frutti della terra o del lavoro altrui laddove servono agli uomini, e va quindi riconosciuta la sua importanza e utilità. L'usura non è invece accettata sotto nessuna forma, ed è anzi sacrilega: l'usuraio senza lavorare lucra sullo scorrere del tempo, rubando qualcosa che appartiene unicamente agli dèi.

I nobili valniani sono sempre orgogliosi, talvolta al punto di essere attaccabrighe. Tra di essi le dispute territoriali e d'onore sono frequenti, e senza indugio vengono risolte con la guerra e il duello. La vendetta per torti passati, o la semplice ricerca della gloria per la propria casata, sono altri frequenti motivi di scontro. E' importante notare, però, che questi conflitti pur essendo numerosi sono ristretti nel tempo e nello spazio, e gli stessi Cavalieri che in primavera si affrontano sul campo di battaglia, l'inverno successivo mangeranno insieme allo stesso banchetto. Nessuno inoltre si sognerebbe di muovere guerra al Principe o di tradire i propri compatrioti, e sono pochi anche i Cavalieri che si ribellano al proprio Vescovo. La maggior parte delle contese avviene tra i Cavalieri medesimi, che in questo modo si mettono in luce e si contendono il favore del Vescovo o del Principe.

Si farebbe torto alla nobiltà valniana non considerando le nobili e utili azioni che compie ogni giorno. Vescovi e Cavalieri da secoli proteggono il popolo dalle incursioni degli odiati Brumiani e di tutti gli altri barbari, che provengano da nord o da sud, e dai molti pericoli celati nelle fitte foreste. Amministrano in modo severo ma quasi sempre equo la giustizia, sono riconoscenti verso chi gli è fedele, e caritatevoli con chi ne ha più bisogno. Le magnificenti cattedrali e i numerosissimi templi che si trovano a Valleterna, ma anche gli ospedali e i lazzaretti, i canali che irrigano la Pianura Scarlatta e i moli del porto di Albaridia, sono il retaggio della generosa nobiltà che li ha fatti costruire durante i tempi d'oro del Dominio di Vesta. Anche oggi che simili fasti sono di più difficile realizzazione, i nobili sono solerti a mantenere le strade principali ben battute e libere da pericoli, e in generale sono ben voluti presso buona parte della popolazione. I valniani di qualunque censo sono consapevoli del loro ruolo nel disegno degli dèi e nella società, rispettano chi sta più in alto, e sono orgogliosi di portare a termine il loro compito il meglio possibile.

Tutti i valniani aspirano ad essere gentiluomini, e la maggior parte si ritengono tali. E' considerato un gentiluomo chi tiene alto il proprio onore e rispetta la parola data. L'onorabilità si valuta anche delle apparenze, che non bisogna sottovalutare. Il gentiluomo rispetta l'etichetta e si comporta sempre in modo appropriato, con educazione e raffinatezza; tutto ciò è per lui anche una forma d'arte e soprattutto un esercizio spirituale, che fortifica lo spirito e lo sorregge nel suo cammino verso Sidereo. L'eleganza è quindi una virtù da coltivare come il coraggio o la devozione, e da pretendere in un consesso di gentiluomini. I valniani sono molto cerimoniosi e sempre attenti a presentarsi o rivolgersi a ciascuno con l'appellativo o il titolo esatto, in conformità al suo lignaggio,

e esigono la stessa accortezza da parte degli altri. Nel dubbio, meglio tacere che compiere una scortesia.

Che si tratti di un banchetto o di un comune pranzo, i valniani attribuiscono grande importanza ai pasti, poichè vi si può apprezzare sia la piacevole compagnia di parenti e ospiti, sia il buon cibo e il buon vino. Conoscere la buona cucina è quasi un dovere morale per i valniani, che vi si applicano con entusiasmo non appena se lo possono permettere. Un pasto di un certo livello viene servito in maniera quasi rituale, rispettando la corretta sequenza delle pietanze e ricercando una buona alternanza di sapori, nonchè un vino appropriato ad ogni portata. Su questo punto i valniani sono molto esigenti, ma non di strette vedute, e non disdegnano sapori e pietanze stranieri, se sono stati cucinati ad arte. Un gentiluomo, così come apprezza con orgoglio i tipici frutti della sua terra, lodandone la superiorità, sarà lieto di far sfoggio ai suoi ospiti di costose spezie esotiche, e del gusto con cui ha saputo selezionarle.

Nessun banchetto è tanto grandioso quanto quelli che si tengono ogni anno durante il Torneo della Rosa, anzi, tutti i tornei importanti sono anche occasione di banchetti per i nobili e feste sfrenate per il popolo. I valniani naturalmente apprezzano moltissimo i tornei, e ne svolgono di continuo, in tutte le città, e quindi nei villaggi, finchè si trovano armi e combattenti. Probabilmente ogni anno si svolgono più tornei nella sola Valleterna che in tutto il resto delle Terre Spezzate. In questi raduni festosi contendenti da ogni dove possono far mostra di coraggio e abilità, e il popolino può godere delle abbondanti briciole dei banchetti. Anche durante la celebrazione della gazzarra e della festa dei folli solitamente si svolgono tornei, in modo da giustificare agli occhi degli dèi e del clero la baldoria e gli eccessi tipici di questi festeggiamenti, che altrimenti mal si sposerebbero con l'etica valniana.

Le famiglie vescovili di Valleterna sono:

Castamanti. Costoro sono i fieri discendenti di Castamante, Sommo Profeta della Tetrade. L'albero genealogico della casata prende inizio dall'unione del Profeta con Clarina dei Sestesi, figlia del Devoto Vinfredo. L'attuale capofamiglia, il giovane Principe di Valleterna, Edoardo II, governa su Vesta col titolo di Arcivescovo.

Considerati dal popolo come Illuminati, sono detentori di un carisma ultraterreno. Campioni coraggiosi e comandanti predestinati, si battono senza riserve in difesa dei meno fortunati. La gente mormora che tutti i membri di questa famiglia ricevano la Benedizione di Castamante e ne siano protetti e guidati a vita. Seguendo la via del loro progenitore, i Castamanti dedicano i loro anni alla contemplazione della fede, divenendo sapienti custodi e profeti del Culto Tetradico. I maschi fin da piccoli ricevono un severo addestramento militare, venendo inviati come scudieri al servizio di un'altra casata nobile. Tutto ciò ha lo scopo di insegnare loro che la strada per essere gloriosi condottieri non è dovuta soltanto al diritto di nascita; ad esso debbono necessariamente accompagnarsi dure prove ed un umile percorso di crescita. La linea di discendenza è sempre stata di razza umana, anche se in tempi antichi vi sono stati alcuni Castamanti eredi, molto rari seppur presenti.

Il motto dei Castamanti è: "*A Deo victoria*", il loro stemma è la rosa d'oro su scudo bipartito rosso e bianco.

Sestesi. Questa antica e decaduta dinastia di nobili trae le proprie origini dal periodo del Dominio del Sole, quando Alessandro il Merida scelse Sesto da Nassilia come Principe di Valleterna. Pur avendo regnato per anni la casata non ha mai goduto di grossa fortuna, tanto che oggi i membri di questa famiglia si ritrovano ad essere privi di terre proprie.

Il più rinomato esponente dei Sestesi è stato certamente il Devoto Vinfredo, che morì suicidandosi per espiare le proprie colpe di fronte a Castamante. Nonostante il rilievo del gesto, e la benevolenza del Profeta della Tetrade nei confronti dei figli di Vinfredo, la casata perse interamente i propri domini senza mai recuperarli in futuro.

I Sestesi risiedono tuttora a Vesta dove godono della protezione dei Castamanti, con cui sono imparentati. La linea di discendenza ha continuato per secoli ad essere umana senza mai avere legami con altre razze. La famiglia dei Sestesi, i cui membri tendono ad aver buona memoria dei fatti passati, non ha mai perdonato alla Casata dei Dulcamara le faide avute nel corso della storia. I loro rapporti continuano ad essere ostili così come erano quelli con i Moranti in seguito al doloroso tradimento avvenuto durante la Guerra delle Quattro Battaglie del 646. Oggi questa famiglia vive nel rancore, attendendo speranzosa il momento in cui si vedrà restituita l'antica fortuna.

Il motto dei Sestesi è: "*Acta Non Verba*", il loro stemma sono sei piccole rose d'argento su campo bianco.

Ludovici. Costoro sono i legittimi Vescovi di Monfiore. La casata ebbe inizio durante i secoli bui, periodo in cui servivano i Moranti come alfieri. Quando Castamante era in lotta contro i Sestesi per il dominio di Valleterna, il lungimirante Arturo Ludovici giurò fedeltà a Vesta. Che sia stato atto di vera fede o dettata dalla necessità, questa scelta permise loro di divenire Baroni di Monfiore e signori delle terre circostanti.

Molti dei membri di questa famiglia sono stati grandi Artefici, forgiatori di armi e armature tra le più splendide del Principato. Tale maestria affonda le radici nella linea di discendenza dei Ludovici, che ha sempre annoverato sia umani che eredi all'interno della casata. L'attuale signore di Monfiore, il Vescovo Arturo III dei Ludovici, è un uomo profondamente fedele al culto Tetradico e in ottimi rapporti con la famiglia principesca.

Il motto dei Ludovici è: "*Fide et armis*", il loro stemma sono i petali di una rosa bianca su campo rosso.

Dulcamara. Questa famiglia è forse la più antica del territorio di Valleterna. Le sue origini risalgono ad un periodo precedente quello della venuta di Alessandro. Addirittura i membri della casata fanno risalire la propria discendenza con l'arrivo degli Uomini del Mare. Inizialmente il loro potere era esteso all'intero territorio di Valleterna, dato che il Duca Godvino Dulcamara amministrava per conto del Re.

Oggigiorno l'anziano Goffredo Dulcamara è il Vescovo di Porta Scirocco. Egli governa con mano inflessibile sul proprio territorio seguendo alla lettera i dettami della Tetrade. Ogni membro della famiglia viene indirizzato verso la via del sacerdozio, Goffredo non ammette riserve in merito.

La casata dei Dulcamara è tuttora in pessimi rapporti con quella dei Sestesi, e Goffredo non perde attimo per ricordare loro chi abbia conservato il potere e chi lo abbia perduto nel tempo.

Il motto dei Dulcamara è: "*Justus, fortis, patiens*", il loro stemma è un fiore di dulcamara su scudo bipartito rosso e bianco in linea verticale.

Nardovino. Questa famiglia di recente ascesa in precedenza possedeva il cavalierato di Albaridia. In seguito alla presa di potere dei Gastaldi a Corona del Re, il principe Edoardo I, decise di nominare i Nardovino Baroni di Albaridia.

La linea di discendenza della famiglia è sempre stata principalmente di stirpe umana con pochissimi eredi nel corso degli anni. Brandello II dei Nardovino, attuale Vescovo di Albaridia, è un rinomato combattente, abilissimo nell'uso della spada. Come lui i discendenti di questa famiglia hanno spesso vantato una discreta abilità in ambito militare, anche come strateghi.

Il motto dei Nardovino è: "*Vincit omnia virtus*", il loro stemma è l'uomo d'arme in campo rosso.

Falchieri. Il Vescovo Aldebrando Falchieri governa su tutto il territorio del Vestese. Questa zona di Valleterna in pratica comprende le campagne per 15 leghe a sud e ad est di Vesta. La carica di

Barone del Vestese venne istituita, non molti or sono, dalla famiglia dei Castamanti. Questa nomina ha lo scopo di amministrare questi terreni per conto della famiglia Principesca.

La giovanissima casata dei Falchieri governa con saggezza e benevolenza la zona affidatale. I suoi membri sono indubbiamente fedeli al volere dei Castamanti, poiché perfettamente consci che solo grazie a costoro hanno potuto godere di un tale privilegio.

Il motto dei Falchieri è: “Pro jure et populo”, il loro stemma è piccola rosa d’oro su scudo quadripartito rosso e bianco.

Le famiglie di cavalieri sono:

Valiante. Gloriosa famiglia di cavalieri, i Valiante amministrano la fortezza di Castrum Fidei di generazione in generazione per conto di Vesta. L’attuale signore del castello è il cavaliere Carleone Valiante, primo del suo nome. Zelante fedele del Culto, egli ha passato la vita, come tutti i suoi predecessori, con l’intento di rendere invincibili le truppe Valniane. Seguendo ciecamente il volere del principe Edoardo II, egli esercita con mano ferma il potere all’interno della fortezza. L’addestramento severissimo a cui sottopone i nuovi ospiti di Castrum Fidei è considerato, scherzosamente, una sorta di flagello per le nuove leve. La dinastia dei Valiante è di stirpe umana ed i suoi appartenenti sono stati alcuni tra i migliori armati del regno.

Il motto dei Valiante è: “*Nemo me impune lacessit*”, il loro stemma è una fortezza grigia su campo rosso.

Della Malva. La famiglia amministra, in modo scrupoloso, la cittadina di Castamante per conto del Vescovo di Monfiore. Profondi studiosi della Tetrade, i Della Malva sono fieri di governare sulla patria del loro eroe. La casata negli anni ha annoverato grandi artisti, oltre che sacerdoti, e vanta la paternità di alcune delle meravigliose opere pittoriche per cui Castamante è rinomata. Raramente un Della Malva ha impugnato le armi nel corso della storia, la guerra per loro non possiede alcuno scopo virtuoso; l’unico effetto da essa prodotto è la distruzione delle opere erette a gloria degli Dei.

Il motto dei Della Malva è: “*In scientia veritas in arte honestas*”, il loro stemma è il simbolo Tetradico dorato su campo bianco.

Leondoro. I cavalieri del Monfioretano amministrano le campagne per 15 leghe a nord e ad est di Monfiore, per conto del Vescovo della città. I Leondoro sono da sempre grandi amanti della caccia, vissuta come una vera e propria tradizione all’interno della casata. La loro discendenza è principalmente erede, anche se nella storia vi sono state saltuarie unioni con la razza umana.

Il motto dei Leondoro è: “*Callide et honeste*”, il loro stemma è una freccia su scudo tripartito rosso e bianco.

Rosaspina. Cavalieri dello Scirocchese, pur essendo un’antica dinastia, i Rosaspina non sono mai saliti veramente al potere, rimanendo relegati al rango di vassalli di altre famiglie. Gli uomini d’arme della casata sono stati grandi paladini nella storia di Valleterna, in passato addirittura campioni del Torneo della Rosa. La discendenza è esclusivamente umana. Attualmente i Rosaspina amministrano le campagne ad ovest di Porta Scirocco per conto del Vescovo, una striscia di terra larga 10 leghe e lunga almeno 40 lungo Strada del Re.

Il motto dei Rosaspina è: “*In virtute posita vera felicitas*”, il loro stemma è una rosa blu su campo rosso.

Malabadia. Vassallata ai Castamanti, la dinastia dei Malabadia amministra la terra denominata Centrovale Superiore. Inizialmente Centrovale era denominata la parte centrale della Pianura Scarlatta che a sud si spinge fino al mare, ed era interamente governata dai Della Rovere. In seguito ad una disputa ereditaria avvenuta oltre 300 anni fa, la terra fu divisa in due, Centrovale Superiore

ed Inferiore. In seguito la zona a sud prese il nome di Centrovale Marino. Pur essendo questi luoghi, ed i loro abitanti, del tutto simili nei modi e nel carattere, continuano a provare, per ottuso campanilismo, sentimenti di rivalità a distanza di secoli. La discendenza dei Malabadia è sia umana che erede.

Il motto dei Malabadia è: “Mens conscia recti”, il loro stemma è un calice d’argento su scudo quadripartito rosso e nero.

Della Rovere. I membri di questa famiglia sono fedeli vassalli dei Sestesi di Vesta. Per loro mandato amministrano le terre di Centrovale Marino. La vecchia dinastia dei Della Rovere non ha mai gradito la perdita di una parte delle proprie terre. Nonostante questo, come i Malabadia, anche i Cavalieri di Centrovale Marino tenta costantemente di placare gli screzi che spesso avvengono con i cugini del nord. Una nota di rilievo sulla famiglia è quella di aver avuto, tra i propri avi, l’unica campionessa donna che vi sia mai stata nel Torneo della Rosa, Angelica della Rovere.

Il motto dei Della Rovere è: “*Deus meum solamen*”, il loro stendardo è un arbusto d’argento su campo bipartito bianco e giallo.

Storia di Valleterna

Al tempo dei Re della Primavera Valleterna era la parte più settentrionale del regno degli Elfi, che si spingeva fino alla città Elen Eressea, di cui oggi restano solo rovine abbandonate nella parte meridionale di Castelbruma. Gli Antichi vissero in pace nelle fertili pianure valniane per innumerevoli generazioni, addomesticando i primi cavalli e costruendo diverse città. Le odierne Monfiore e Porta Scirocco furono fondate proprio in questi anni, come pure, secondo la leggenda, la città perduta di Arborea, nella Foresta Stregata. I Brutti, vera spina nel fianco degli Elfi, vennero spinti a nord ed a ovest, nella Foresta di Oltrespina, fino a scomparire del tutto da Valleterna.

I primi umani a popolare questa terra furono i Pitti, a partire dal V secolo prima dell’Incoronazione, mentre gli Uomini della Sabbia non si spinsero mai così a nord se non per commerciare. I Pitti divennero in breve tempo più numerosi degli Elfi, finchè neppure la fertile Pianura Scarlatta fu in grado di sfamarli tutti. Per questo motivo il Re degli Elfi fece loro dono del selvaggio nord, e molti Pitti si trasferirono nelle attuali Castelbruma ed Altabrina. A Valleterna non rimase alcuna traccia del loro passaggio.

Durante l’inarrestabile discesa dei conquistatori giunti dal nord, Valleterna fu il teatro di alcune delle più cruente battaglie. Dopo essere stati sconfitti nella distruzione di Elen Eressea, sette anni prima dell’Incoronazione, gli Elfi fuggiaschi si radunarono a sud del Passo Tempesta. Erano guidati da Eruannon, giovane e fiero figlio del signore di Elen Eressea, ucciso negli scontri. Il nobile Elfo avrebbe potuto condurre il suo popolo in salvo oltre le montagne, o cercare rifugio nella Foresta Stregata, ma dimostrò più fierezza che prudenza. Accecato dall’orgoglio, ordinò una disperata resistenza sulle sponde del fiume: fu un vero massacro. Le frecce degli elfi si conficcavano, innocue, nelle pesanti corazze degli Uomini del Mare, che ad ogni possente colpo d’ascia sfondavano un elmo o un cranio. Dice la leggenda che il sangue versato dalle centinaia e centinaia di Elfi caduti giunse ad arrossare le acque del fiume, che per questo venne chiamato Scarlatta o Fiume Rosso.

Senza più trovare significativa opposizione, gli Uomini del Mare consolidarono il loro dominio, e in un paio d’anni giunsero a conquistare Moinalfirin, nel frattempo abbandonata dagli Elfi, riparati ad Rilmeren. Così Moinalfirin venne conquistata integra, e divenne la città più importante e la capitale della regione; ancora oggi sopravvivono palazzi e statue costruiti dagli Elfi. Viceversa nessun cronista dell’epoca, nè posteriore, parla di Arborea, per cui i sapienti ritengono che questa

città leggendaria non sia mai esistita, o più probabilmente, che si tratti della più settentrionale Elen Eressea.

Nelle generazioni successive, gli uomini popolarono la Pianura Scarlatta, costruendo innumerevoli fattorie e villaggi, disboscandola e coltivandola più di quanto i Re della Primavera non avessero mai fatto. Già alla fine del primo secolo dopo l'Incoronazione nella zona di Vesta sorgeva un fiorente villaggio; tra il secondo e il terzo secolo Porta Scirocco divenne un discreto nodo commerciale tra il nord e il sud del Dominio del Mare.

I contatti con gli Elfi prima, e gli Eredi poi, furono numerosi grazie alla vicinanza di Rìlmeren, nella confinante Neenuvar. Fu proprio in questi anni che gli antichi valniani iniziarono a prendere forma e coscienza di sé, mitigando la brutale determinazione degli Uomini del Mare con l'eleganza e il rispetto per i frutti della terra tipici della cultura elfica. Sconfitti e sterminati sul campo di battaglia, gli Elfi sopravvissero influenzando profondamente lo sviluppo della società e dello stile di vita valniani. Lontana dai bagordi e dai vizi di Dimora o del lontano sud, e tuttavia fertile e ricca, Valleterna in questi anni era una terra tranquilla e benestante, pilastro fondamentale del Dominio del Mare per il grano coltivato e i cavalli allevati.

Con il passare delle generazioni i Re del Mare divennero sempre più ingordi di tributi, e sempre meno benvenuti nelle province, soprattutto nella rigogliosa Valleterna che non apprezzava di essere ricordata solo come Granaio dei Re. Già nel 342 Cavalieri e piccoli Baroni tentarono una rivolta, subito soffocata nel sangue da **Godvino Dulcamara**, il crudele Duca che da Porta Scirocco amministrava Valleterna per conto del Re. Ma la fine del giogo dei Re del Mare era solo stata rimandata.

Una ventina d'anni più tardi sbarcò alla foce del Fiume Rosso **il Difensore degli Uomini, Alessandro** da Meridia, accompagnato da un centinaio dei suoi migliori combattenti. L'esercito di Alessandro già da diversi mesi teneva sotto assedio Dimora, ma le possenti mura sembravano respingere ogni attacco, ed era tempo di cercare nuove vie per conquistare la capitale. I valniani avevano sentito molto parlare del giovane generale merida, giusto e coraggioso, in lotta contro gli avidi Re di Dimora. Non stupisce quindi che venne accolto a Monfiore come un ospite di riguardo, e furono concessi vitto e alloggio ai suoi armati. Alessandro affascinò profondamente i Valniani, tanto i nobili quanto soprattutto gli operosi contadini ed artigiani, che già lo acclamavano come liberatore. Per l'Ecclesia Tetrica Alessandro sarà considerato un Devoto, inconsapevolmente benedetto e illuminato da Siderè affinché portasse pace e giustizia tra gli uomini. Secondo la tradizione fu lui a porre la prima pietra di Vesta, in un luogo sacro indicatogli in sogno dagli dèi; in realtà Vesta era già un prosperoso villaggio, mentre è certo che fu proprio il generale merida a costruire le Case della Misericordia, il famoso ospedale che diventerà poi la Grande Cattedrale di Vesta, il più colossale e glorioso tempio di tutte le Terre Spezzate.

Alessandro strinse vantaggiosi accordi con i **Moranti signori di Monfiore**, promettendo loro terre, titoli e il dominio su Porta Scirocco, ed ottenne l'appoggio dei loro armigeri e di molti uomini delle campagne. Alla testa di questo nuovo esercito assediò Godvino nella sua città e la conquistò rapidamente. Comandò egli stesso che il vile Duca e tutti i suoi eredi fossero immediatamente messi a morte, ma pietosamente impedì che la città subisse saccheggi e violenze, e la consegnò ai Moranti. Contrariamente a quanto questi si aspettavano, però, stabilì la capitale di Valleterna a Vesta, e prese personalmente il controllo di tutto il territorio. L'anno seguente, dopo aver consolidato il suo potere, affidò Valleterna ad un suo fidato luogotenente, Sesto da Nassilia, e mosse verso Dimora con un nuovo esercito. La grande e antica città, ancora sotto assedio, venne attaccata dalla flotta niviana; stretta tra tre fuochi, non poté far altro che cedere le armi.

Sesto da Nassilia divenne Principe di Valleterna e diede inizio alla sfortunata casata dei Sestesi; lui e suo figlio governarono in modo giusto e saggio, cinsero di mura Vesta, e costruirono la prima vera città portuale della regione, Albaridia. Dopo la morte di Alessandro, però, un discendente dei Dulcamara vantò diritti su Valleterna, con l'appoggio di alcune influenti famiglie di Porta Scirocco. Ebbero così inizio i Secoli Bui...

Il nipote del luogotenente di Alessandro, il giovane Ottavio dei Sestesi, durante una battuta di caccia cadde vittima di un'imboscata ordita dai Dulcamara. Tutta la sua guardia venne sterminata, come pure alcune dame ed i loro servitori, in attesa nelle vicinanze del ritorno di Ottavio. Secondo un'altra versione sarebbe stato il loro sangue innocente a tingere le rive dello Scarlato. Questo barbaro omicidio diede inizio a una faida secolare tra le due famiglie, che tuttora non sono in buoni rapporti. Lo zio del Principe raccolse i Cavalieri fedeli e, con l'alleanza dei signori di Monfiore, mosse guerra contro Porta Scirocco, ma venne sconfitto ed ucciso sul campo. Il suo unico erede aveva allora pochi mesi, e prima di compiere l'anno di vita venne depresso dal trono dai Dulcamara, che piegarono Vesta. Quello del **Re Bambino** del 431 fu solo il primo degli innumerevoli conflitti che afflissero Valleterna durante i Secoli Bui, in cui i Dulcamara di Porta Scirocco, i Sestesi di Vesta ed i Moranti di Monfiore costruirono incerte alleanze e si alternarono il titolo di Principe. Vale la pena ricordare la **Disfida della Rocca** del 520, in cui Branno Moranti sconfisse e uccise Rinfredo Dulcamara sotto le mura di Vesta; la sanguinosa **Guerra delle Quattro Battaglie** del 646, in cui le armate dei Sestesi impegnarono contemporaneamente in quattro luoghi diversi i Moranti traditori, i Leondoro, i Dulcamara e una compagnia di mercenari al loro servizio, solo per perdere tutte le battaglie ed il trono; e la famigerata **Notte delle Gole Tagliate** del 683, in cui i Sestesi fecero strage della cavalleria pesante dei Moranti, sorpresa nel sonno.

Anche i primi scontri con i Brumiani risalgono a questo periodo: tutte le famiglie al potere dovettero subire frequenti scorrerie, solo in parte frenate dalla guarnigione stabilita dai Sestesi nel luogo in cui sorgerà un giorno Castrum Fidei.

Nella seconda metà del VII secolo a Valleterna nacque e si diffuse la staffa, che permise ai guerrieri a cavallo di reggere meglio l'impatto con le file nemiche e di caricare lancia in resta con un'efficacia mai raggiunta prima. Uno dopo l'altro tutti i nobili del principato dotarono i loro cavalli del nuovo strumento, e fornirono i cavalieri di armamenti sempre migliori, dando origine alla cavalleria pesante, uno strumento di guerra invincibile per l'epoca. I Moranti non si ripresero più dalla Notte delle Gole Tagliate, e non potendo mantenere il passo con le altre famiglie furono costretti a giurare fedeltà ai Sestesi e tirare avanti nella loro ombra.

Nel 712 in un piccolo villaggio dirimpetto a Rilmeren nacque **Castamante, il Profeta della Tetrade**, colui che sarebbe stato ricordato come il Glorioso, il Primo Paladino, il Re canuto, il Campione del Perfettissimo. Era il figlio del signorotto locale e possedeva ogni dote: alto e bello, grande oratore, guerriero indomito, ottimo cavallerizzo. Grazie al suo carisma formò un gruppo di seguaci con i quali andò a cercare, e trovare, gloria. A 22 anni depose i deboli Moranti diventando Barone di Monfiore; a 25 con l'aiuto del suo braccio destro **Leonello l'Impavido**, un plebeo, assoggettò senza fatica i signorotti minori e conquistò tutta Centrovale, arrivando a controllare mezza Pianura Scarlatta. L'anno successivo, reso imprudente dai facili successi, tentò l'assedio di Vesta, ma la disparità di forze era troppo grande. Venne sconfitto e imprigionato nelle segrete dei Sestesi, mentre Leonello e molti dei suoi seguaci morirono.

Per molto tempo non si sentì più parlare di lui, si diceva anzi che fosse morto. Erano ormai trascorsi dieci anni quando un misterioso vagabondo, dal volto ancora giovane ma bianco di capelli, prese ad aggirarsi per tutta Valleterna, visitando una città dopo l'altra, curando gli infermi con il semplice tocco delle mani, e confortando i disperati. In poche stagioni "il canuto" divenne un personaggio famoso, di cui chiacchieravano i bambini nelle stalle e le dame nelle corti. Il vagabondo non si limitò a compiere miracoli, ma iniziò a diffondere un nuovo culto e una nuova visione del mondo, ispirata a principi di pace universale, moderazione e giustizia.

Nel 750 la Tetrade contava ormai numerosi seguaci, quando il misterioso sant'uomo si fece riconoscere come Castamante, per diritto divino signore di Monfiore e Tetrarca delle Terre Spezzate. La sua popolarità crebbe e la sua nuova religione si diffuse presso il popolo, incurante

delle accuse di Vinfredo dei Sestesi che non si capacitava di come avesse potuto fuggire dalle segrete.

Frattanto i Brumiani, più aggressivi del solito, si spingevano in frequenti scorrerie oltre il Passo Tempesta, minacciando gravemente la guarnigione a nord di Vesta. Castamante riprese le armi, e rapidamente si trovò circondato da un nuovo esercito di seguaci, che sotto la sua guida respinsero i Brumiani e posarono le prime pietre di Castrum Fidei. Tornato a Vesta, venne accolto come un eroe, e Vinfredo capì che non avrebbe potuto ignorarlo nè tantomeno liberarsene facilmente. Gli diede così mandato di riunificare Valleterna, impresa in cui il Profeta si prodigò fino al 756, arrivando a conquistare tutto il Principato tranne i domini dei Dulcamara. I Ludovici, una famiglia minore di alfieri dei Moranti, giurarono fedeltà a Vesta divenendo Baroni di Monfiore. Ma i Sestesi ancora temevano Castamante e lo invidiavano per i suoi successi. Lo accusarono di tradimento, ma insieme ai suoi fedeli si aprì la strada con la forza e si ritirò a Porta Scirocco, dove i Dulcamara convertitisi al Culto della Tetrade lo accolsero come maestro e condottiero. I Nardovino, Cavalieri di Albaridia, abbandonarono Vinfredo per unirsi al Glorioso e ingrossare le fila del suo esercito.

Tuttavia Vesta era ancora ben difesa, e Castamante non era più un ragazzo avventato. Sapendo che il credo Tetradico si era diffuso a Corona del Re, l'anno successivo riorganizzò l'esercito e mosse su Dimora, in quegli anni lacerata da conflitti interni e mal difesa. Forte della leggendaria cavalleria pesante valniana, dell'aiuto di Siderò e dell'appoggio della nobile famiglia coronense dei Vermigliani, conquistò facilmente la più grande città delle Terre Spezzate. Era la primavera del 758, e i Secoli Bui si avviavano al termine.

Mentre consolidava il dominio sulla parte settentrionale di Corona del Re, gli giunse notizia che Vinfredo dei Sestesi aveva abbracciato la Tetrade ed era ansioso di riparare ai torti commessi rendendogli omaggio. I seguaci lo scongiurarono dal credere a queste parole, ma egli non volle sentire ragioni: affidata Dimora ai fedeli Vermigliani, fece rapidamente ritorno a Vesta. Il Campione del Perfettissimo sapeva in cuor suo che la conversione di Vinfredo era sincera, e difatti nella capitale, dinanzi al popolo riunito, il Barone gli cedette le armi e le chiavi della città, pregandolo di accettarlo come vassallo. Castamante accolse con grazia la sua richiesta, e lo benedisse nel nome di Siderò, ma poi gli disse: "Molte colpe gravano sulla tua anima, uccisore d'innocenti. Ti sei opposto al mio dominio, hai approfittato del mio aiuto, e mi hai tradito, ma io non ti porto rancore. Se davvero vuoi seguire la via della rettitudine, sai però che il tuo dovere è espiare i misfatti che hai commesso". Il Barone allora fece preparare una grande pira, baciò la mano del Profeta, e si gettò nelle fiamme. Passerà alla storia come il **Devoto Vinfredo**, uno dei primi insieme al Devoto Leonello, l'Impavido, a cui venne tributato questo grande onore. Castamante prese in moglie la sua prima figlia, Clarina, e sedette sul trono di Vesta dando inizio alla **Casata dei Castamanti**, mentre permise agli eredi maschi di Vinfredo di rimanere a Vesta e di portare avanti la loro nobile stirpe, che tuttora sopravvive, antica e decaduta.

Il Primo Paladino si proclamò Tetrarca delle Terre Spezzate, e trascorse diversi anni a consolidare il suo potere su Valleterna e su Corona del Re, che controllava fino a Dimora. Dicono i cronisti che Castamante, pur cinquantenne, fosse forte e bello come un trentenne, e che se non fosse stato per i capelli completamente bianchi chiunque lo avrebbe ritenuto un giovane.

Il Re canuto fece allevare, con grandissima spesa e sacrificio per le casse della corona, migliaia e migliaia di cavalli da guerra, e altrettante armi e armature, in grande sovrannumero rispetto alle esigenze delle sue armate. Anche i suoi seguaci più vicini non capirono questa decisione, e cercarono di scongiurarlo; ma la nuova religione era ormai il culto dominante, e nessuno sembrava in grado di opporsi alla sua gloria, brillante come la luce di un nuovo sole. Infine, Castamante chiamò nuovamente a raccolta l'esercito, e forte di millecinquecento cavalieri e forse diecimila cavalli, partì alla conquista del sud. La parte meridionale di Corona del Re cadde senza riuscire ad opporre una significativa resistenza, e i Venali, insofferenti del dominio merida, si arresero senza porre condizioni. Anzi, ad ogni nuova città conquistata il suo esercito si faceva più forte, perchè

dalla plebe giovani, vecchi e padri di famiglia si univano all'esercito del Glorioso, ingrossando le fila della sua cavalleria pesante. Anche molti nobili gli resero omaggio e presero a combattere al suo fianco.

Nel 769 il suo dominio si estendeva da Venalia a Valleterna, e il suo esercito vantava oltre novemila uomini, quasi tutti cavalieri pesanti, senz'altro il più potente che mai si vedrà nelle Terre Spezzate. Castamante era Tetrarca di fatto e non solo di nome, i Secoli Bui erano finiti.

Tuttavia il Primo Paladino aveva ancora da fare per difendere i suoi sudditi. Due anni più tardi, con Meridia ormai in ginocchio, giunse notizia che Castelbruma stava attaccando da nord. Approfittando della lontananza di molti armati valniani, i D'Urso avevano preso d'assedio Castrum Fidei, la cui resistenza non poteva durare a lungo senza rinforzi. Castamante partì immediatamente insieme a cinquecento dei suoi cavalieri più veloci, e secondo le cronache coprì in soli sedici giorni le centinaia e centinaia di leghe che separano Venalia da Valleterna. Uomini e cavalli arrivarono allo stremo, ma miracolosamente ancora in tempo per spezzare l'assedio: i Brumiani in rotta vennero cacciati e inseguiti fino a Forte Guardiano. La cavalleria valniana tentò di assediarli a sua volta, ma la fortezza che mai cadde era impossibile da conquistare senza pianificazione e macchine da guerra adatte, così dopo pochi giorni di sanguinosi scontri fecero ritorno a Valleterna.

Da quel giorno Castamante non lasciò più Vesta, nuova capitale di tutte le Terre Spezzate, e dedicò il resto della sua vita a consolidare il suo potere e a diffondere la nuova fede. Fece erigere cattedrali e scuole di teologia, e ufficializzò il feudalesimo valniano, secondo cui il popolano rende omaggio al nobile, che a sua volta lo rende al Tetrarca, "vassallo di Siderò". Tanto il Tetrarca quanto i nobili erano guide spirituali oltre che temporali, e in questi anni i baroni valniani assunsero il titolo di Vescovi.

Nel 795, all'età di 83 anni eppure ancora forte e giovanile d'aspetto, Castamante si spense nel sonno. Il suo villaggio natale prese il suo nome per onorarlo, e tutte le Terre Spezzate sempre gli furono riconoscenti per aver riportato la pace e la legge agli uomini.

I successori di Castamante rafforzarono il dominio su Venalia e Meridia ed imposero a Neenuvar un pesante tributo: per cento anni i migliori fabbri neenuvaren avrebbero prestato servizio a Vesta, insegnando ai valniani gli antichi segreti della forgia elfica. Anche grazie alle nuove armi i D'Urso di Castelbruma vennero travolti e spinti oltre le montagne; per salvare il trono e la vita finsero di convertirsi alla Tetrade, e giurarono fedeltà ai Castamanti. Gli Eredi giunti da Neenuvar si stabilirono principalmente a Monfiore, la più vicina agli Elfi di tutte le città di Valleterna.

Altabrina presentò maggiori difficoltà, poichè i suoi abitanti sembravano refrattari al nuovo culto, e pare anzi che i sacerdoti inviati al nord a fare proselitismo venissero rispediti a Valleterna sotto forma di collane d'ossa. Costretti ad agire con la forza per tenere a bada i pericolosi barbari, le armate di Rodolfo Castamanti si spinsero nel gelido nord e inflissero dure sconfitte ai clan brinnici, costringendoli a fuggire nelle foreste. Ma negli anni successivi i barbari si riorganizzarono, e approfittando dell'ostilità del clima e della superiore conoscenza del territorio, colpirono duramente i valniani con vili azioni di guerriglia. Alla fine i valniani, stanchi di combattere per una terra gelida e selvaggia, la abbandonarono al suo destino.

Merita una menzione il peculiare metodo di successione adottato dai valniani, che sopravvive ancora oggi. Il Tetrarca è innanzitutto il capo dell'Ecclesia, e viene eletto liberamente dai Vescovi – Baroni di Valleterna, che di fatto lo scelsero sempre tra i parenti del Tetrarca precedente. I Castamanti restarono quindi sempre al potere, forti del loro sacro retaggio e della credenza secondo cui tutti i discendenti del Profeta avessero miracolosi poteri di guarigione.

Nella seconda metà del decimo secolo la più grave sciagura di tutti i tempi si abbattè su Valleterna. Numerose epidemie si diffusero a Corona del Re e a Venalia, colpendo moltissimi cavalli e uccidendone forse un terzo. Ma non fu nulla paragonato alla grande Peste Equina del 973-983, il "Decennio Nero", che partì proprio da Valleterna per poi diffondersi in tutte le Terre

Spezzate. I cavalli si ammalavano e morivano in poche settimane, sufficienti però a spargere il contagio, possibile anche prima della comparsa dei primi sintomi. Nel 977 più di metà dei cavalli erano morti, quando la peste iniziò a colpire anche gli uomini, scatenando il panico più completo. Moltissimi furono contagiati e morirono, e si iniziò a guardare ogni cavallo con sospetto e timore. Nel 979 il Tetrarca emanò un editto in cui ordinava di bruciare tutti i cavalli presenti, se ne veniva trovato uno ammalato nell'allevamento o nella stalla. Il rogo dei cavalli si trasformò in una vera e propria psicosi, l'unica speranza per il popolo straziato di sfuggire alla terribile epidemia, e ogni cavallo era considerato a rischio di contagio. Nel corso del Decennio Nero morirono forse metà degli abitanti; dal canto loro i cavalli sparirono completamente. Valleterna, privata della cavalleria, perse il vantaggio militare che l'aveva portata alla gloria, ma mantenne ancora per qualche generazione il suo dominio. Ancora oggi il cavallo nelle Terre Spezzate è simbolo di morte e di sventura.

L'irrequieta provincia brumiana non aveva mai abbracciato completamente la nuova fede, nè smesso di dare grattacapi ai Tetrarchi. Soprattutto i feroci bruti organizzavano continue rivolte, mettendo a repentaglio la pace del regno e la vita degli uomini onesti. La situazione si fece via via più grave finchè nel 1120 le truppe del Tetrarca Detrico furono costrette a ritirarsi a oriente dei passi montani, perdendo di fatto il controllo della metà occidentale di Castelbruma. I malvagi D'Urso si poterono così riorganizzare, e forti dell'alleanza dei feroci barbari del nord, fecero strage dei soldati valniani cacciandoli a sud. Ma ancora non era abbastanza; il potere di Vesta faceva gola a molti, e i falsi alleati di Neenuvar si unirono ai nemici di sempre per spartirsi il bottino, come avvoltoi su un destriero morente.

Nel 1122 Valleterna venne attaccata contemporaneamente da nord e da sudovest, e le altre province non la difesero come ci si sarebbe aspettato. Il dominio di Vesta capitolò, e **Detrico, il Renascosto**, fu costretto alla clandestinità. Il Culto della Tetrade venne bandito, e chi lo praticava messo a morte; molti altri Vescovi e Cavalieri valniani dovettero seguire l'esempio del loro comandante e cercare rifugio nelle campagne. Per i valniani fu un periodo terribile, e ancor più delle persecuzioni li colpì scoprire che un anno di battaglie era bastato a far crollare la loro secolare supremazia, e che l'era dorata di Valleterna stava finendo.

Il dominio brumiano, lacerato dalle divisioni interne e osteggiato dal popolo, in grande maggioranza fedele della Tetrade, non riuscì a imporsi nè a mantenere il controllo molto a lungo. Alcuni Vescovi furono costretti a fingere di rinnegare i voti presi, ma già negli anni trenta del secolo scorso religiosi e nobili valniani fecero ritorno nelle città, protetti da una clandestinità solo apparente, e dal segreto appoggio dei popolani. Negli altri principati del centro e del sud accaddero fenomeni simili, e l'Ecclesia rinascendo dal basso tornò a fiorire, sebbene fosse ormai un'istituzione esclusivamente religiosa e non più condizionata da Valleterna.

Dopo cinquant'anni di incerto dominio brumiano, i mai domi valniani aspettavano solo l'occasione migliore per rialzare la testa. L'occasione si presentò con il volto di Adriano Gastaldi, un nobile coronense di antico lignaggio convinto che fosse giunto il suo momento di sedere sul Trono del Sole. I Gastaldi presero accordi con i venali, e garantirono all'Ecclesia valniana tributi equi e libertà religiosa per ottenere anche l'appoggio di Valleterna. Mentre a Dimora i brumiani venivano rovesciati, l'Ecclesia metteva in atto una rivolta accuratamente preparata. La notte del Passaggio del 1174, in tutte le città valniane duchi, cavalieri e funzionari brumiani vennero catturati nel sonno, o facilmente sopraffatti nella confusione dei festeggiamenti. Gli armati fedeli a Castelbruma vennero sbaragliati, alcuni caddero difendendo i loro signori ma la maggior parte semplicemente si diede alla fuga. Il giorno successivo Edoardo Castamanti, il nuovo Principe, apparve in piazza a Vesta e sotto le acclamazioni della folla proclamò la liberazione di Valleterna. Il culto della Tetrade divenne l'unico credo ammesso entro i confini valniani, le antiche famiglie ritornarono al potere, e tutti gli invasori brumiani prigionieri il giorno stesso vennero bruciati insieme in un enorme rogo.

Per contro Valleterna non era più il centro delle Terre Spezzate, e aveva perso anche il controllo dell'Ecclesia, che si ricostituì a Dimora come organizzazione esclusivamente religiosa. Il nuovo Tetrarca, Ottavio da Porta Scirocco, venne eletto nel corso di un grande sinodo noto come Primo Concilio Tetradico a cui parteciparono uomini di fede provenienti da tutti i Principati, e si trattò di un plebeo, il che suscitò grande scandalo presso i valniani.

I Castamanti dovettero rinunciare alle loro pretese reali, e giurare fedeltà alla nuova Corona. Nonostante i cattivi rapporti con quei Principati dove il vecchio Culto degli Spiriti è ancora forte, Altabrina, Castelbruma e Neenuvar, negli ultimi decenni i Castamanti sono stati fedeli vassalli dei Gastaldi, e pronti ad aiutarli in ogni modo nell'interesse del regno. Oggi il Principe di Valleterna è Edoardo II, detto il Magnifico, nipote del liberatore del 1174.

Secondo alcuni i tempi gloriosi sono finiti per Valleterna, secondo altri la fierezza valniana non si è mai spenta, ma soltanto adattata al nuovo ordine per portare avanti i valori di sempre.

Carriere

Custodi della Fede

Nella terra che diede i natali a Castamante e all'Ecclesia Tetradica, la fede è ancora forte più che mai, e molti uomini e donne votano la propria esistenza ai quattro dèi. I sacerdoti di Valleterna fanno voto di morigeratezza, ma possono sposarsi ed avere figli; anzi, non è raro che appartengano a una stirpe nobile. Con le loro accorate preghiere benedicono le armi dei valniani prima delle battaglie, o li fortificano nello spirito e nel corpo quando le circostanze lo richiedono; sono tradizionalmente consiglieri o guide spirituali e temporali della comunità. Sapienti e studiosi, conoscono spesso l'arte della medicina e le lettere.



Artefici



Molte delle conoscenze degli Uomini del Mare si sono ormai diffuse, e qualunque maniscalco delle Terre Spezzate sa lavorare il ferro. Gli Eredi giunti a Valleterna, per contro, sono stati gli unici ad applicare al nuovo metallo gli antichi segreti elfici della lavorazione del bronzo. Benchè molte tecniche fossero ormai andate perdute per sempre, e gli Artefici non possano competere con le armi più possenti e brutali del nord, sono famosi per numerosi manufatti che nessun altro sembra in grado di replicare. Tra di essi spiccano armature di cuoio robuste come l'acciaio, ed armature d'acciaio leggere come cuoio; armi consacrate ed archi e frecce di superba lavorazione.

Paladini

Questi individui costituiscono il prodotto del connubio tra la fede religiosa e l'arte bellica. Devoti servitori della fede, trascorrono la loro vita nell'intenso addestramento militare accompagnato dalla preghiera e dagli studi sul culto della Tetrade. Capaci di concentrare nelle proprie mani i poteri offerti dagli dei, sono in grado offrire benedizione ai propri compagni d'arme.

Eccellenti spadaccini, sono soliti utilizzare pesanti armature d'acciaio come protezione, dato che comunque non inficiano i loro poteri sacerdotali. Costoro compongono i reparti d'élite dell'esercito Valniano, e spesso alcuni tra i migliori vengono selezionati per condurre le truppe in battaglia.

