

SEVEN SEAS

Ambientazione



Le Terre Libere di
NOHOKAI

INDICE

INTRODUZIONE	3
1.GEOGRAFIA	3
TERRITORIO	3
FAUNA E FLORA	4
POPOLAZIONE	4
2. STORIA	5
L'INCONTRO DI DUE POPOLI	5
LE TRE GUERRE CONTRO MELIDISSA	6
LA STRETTA PIRATA	7
LA "QUESTIONE BORGOROSSO"	8
3.SOCIETÀ E POLITICA	9
STRUTTURA DELLO STATO	9
LE CITTÀ E I LUOGHI DI INTERESSE	13
Nerisa	13
Toluca	14
Roatàn	14
Samaria: Cala Dorata	15
Borgorosso	16
La Rosa dei Teschi	16
ECONOMIA	16
La produzione del Rum	17
Le principali fonti di guadagno nelle Tre Sorelle	18
LE LEGGI	19
RAPPORTI CON LE ALTRE NAZIONI	21
ULTERIORI PERSONALITÀ NOTE DELLE TERRE LIBERE DI NOHOKAI	21
FESTE NAZIONALI:	26
RELIGIONE	27
4.ISTITUZIONI NAZIONALI	28
I MANGIACONTI	28
IL CONSORZIO	29
I BRAVI COMPAGNI	30
LA CONGREGA DEGLI SPIRITI	32
IL COLLEGIO DEI CURANDARI	33
I TANAMAN	35
5.LA MAGIA	36

LE TERRE LIBERE DI NOHOKAI

*“Fronteggia la tempesta
e quando il vento smette di soffiare
dalla tua parte, Aggiusta le vele.
È questo che fa un sopravvissuto.”*

Noto detto Nohokai

INTRODUZIONE

In principio ci fu l'esilio. Poi vennero la sofferenza e la morte. Poi un barlume di speranza, la forza di rialzarsi in piedi, il coraggio di fronteggiare il pericolo; venne la capacità di modellarsi al territorio inospitale, la sfrontatezza di stringere un patto con forze prima di allora sconosciute. E infine, quella che un tempo fu prigioniera, divenne dimora. I nemici divennero alleati, gli amici divennero Fratelli. E nacquero le terre libere di Nohokai.

1.GEOGRAFIA

TERRITORIO

Allontanandosi dal centro del mondo, navigando oltre le coste di Yantai e spingendosi al largo, verso il bordo, dopo qualche settimana di navigazione si giunge ad un arcipelago, composto da numerosi isolotti frastagliati dalle dimensioni variabili.

Al centro e ai due estremi dell'arcipelago ci sono tre isole, chiamate “le Sorelle”.

Un'antica poesia popolare di Nohokai, recita: “e si stagliarono davanti a noi le Tre Sorelle: la pelle bianca, gli occhi verdi. Riflettevano la loro figura nel blu del mare e salutavano il nostro ritorno, brillando al chiaror del mezzogiorno”.

Le isole più popolate sono, chiaramente, le Tre Sorelle. Sono le prime che si avvistano, arrivando dalle altre nazioni, e anche le più grandi in dimensione. L'isola situata al centro è l'isola di Roatàn, denominata così per l'omonima città principale, che è anche la capitale di Nohokai. Le altre due isole, che sono poste agli estremi dell'arcipelago, sono Toluca e Nerisa, anche loro denominate come le città più importanti situate sul loro territorio.

Numerose altre isole fanno da corona alle Tre Sorelle e sebbene non siano altrettanto densamente abitate, presentano sul loro territorio numerosi villaggi e cittadine di varie

dimensioni, per la maggior parte situate sulle coste, a causa della macchia boschiva selvaggia che impedisce all'urbanizzazione di espandersi troppo all'interno.

Il territorio della capitale Roatàn è prevalentemente piano, e la macchia boschiva più ridotta ha reso più facile una maggiore urbanizzazione, localizzata principalmente intorno ad un bacino idrico naturale, chiamato "Pozzo della Luna";

Toluca è invece quasi totalmente montuosa, la città omonima sorge infatti su di un pendio a strapiombo sul mare ed è famoso il suo faro che riesce ad illuminare la via ai naviganti anche sulla lunga distanza. La conformazione territoriale di Toluca è tale da aver generato numerose grotte naturali, all'interno delle quali si può trovare una serie di corsi d'acqua sotterranei;

infine Nerisa è chiamata così per ricordare il colore scuro, quasi nero, che assume l'isola guardandola dal mare, a causa delle sue fitte foreste. Nerisa è stata l'ultima delle Tre Sorelle ad essere urbanizzata e tutt'ora l'interno della sua foresta è interdetto agli esseri umani, poiché dimora di alcune tra le più antiche Dionee.

FAUNA E FLORA

La catalogazione di tutte le specie -animali e vegetali- di Nohokai è ancora fonte di studio per l'uomo: il microclima e la posizione geografica sono tanto particolari da rendere la flora e la fauna di Nohokai unica nel suo genere.

È forse proprio grazie a queste peculiarità climatiche che nei secoli si è sviluppata la razza delle dionee, indigena dell'arcipelago e poi diffusasi nel tempo anche nel resto delle nazioni. Di base possiamo dire che a Nohokai si possono trovare quasi tutte le specie animali e vegetali tipiche di un clima tropicale, con una abbondanza considerevole, dato che la macchia verde occupa gran parte del territorio. L'arcipelago è noto per l'abbondanza sia di piante velenose sia di erbe taumaturgiche, tale da essere nominato a volte "La serra sotto le stelle". Per quanto riguarda la fauna troviamo per lo più una grossa presenza di rettili e anfibi, così come volatili, piccoli primati e grossi carnivori come giaguari e puma. Considerevole è anche la presenza di numerose specie di aracnidi, alcuni di ragguardevoli dimensioni, seppur tendenzialmente schivi e mansueti.

POPOLAZIONE

La popolazione di Nohokai è costituita per la maggior parte da umani e dionee. Se le dionee si possono dire indigene dell'arcipelago, lo stesso non si può dire degli umani presenti. In origine giunti da Yantai, in seguito alla "grande purga", dopo secoli di lotta contro il territorio inospitale e gli attacchi delle dionee, che vedevano l'uomo come un invasore nel loro territorio (e più spesso come un lauto pasto su due gambe), riuscirono ad insediarsi definitivamente nel territorio dell'arcipelago. Ad oggi la popolazione si divide tra umani e dionee, che coabitano pacificamente tra loro, assieme ad una minore presenza di shibai ed eterei. La maggior parte

degli abitanti dell'arcipelago si riunisce nelle città principali, Roatàn, Toluca e Nerisa, anche se numerosi villaggi si possono incontrare lungo tutta la costa, al contrario delle foreste, che restano quasi completamente selvagge, poiché al loro interno c'è il luogo di nascita delle giovani Dionee e spesso quei luoghi sono visti come sacri per questa razza ed è estremamente pericoloso addentrarvisi, se si tiene alla propria salute. L'altro gruppo razziale più numeroso, oltre agli umani, è costituito dalle dionee. Esse attualmente vivono per la maggior parte mescolate agli umani, all'interno degli insediamenti o delle città, ma una piccola percentuale abita ancora nelle foreste di Nohokai, in stato semi selvaggio, principalmente attorno al centro delle foreste, dove risiedono le dionee antiche, e attorno ai luoghi di nascita delle giovani dionee. Questa è la ragione per cui, ancora oggi, è difficile addentrarsi all'interno della macchia boschiva di Nohokai senza rischiare la propria pelle.

2. STORIA

L'INCONTRO DI DUE POPOLI

La storia di Nohokai dovrebbe essere vista secondo due chiavi principali di lettura: quella delle dionee e quella degli umani.

Le dionee si sono evolute naturalmente fino ad essere la razza che vediamo oggi, e sono indigene dell'arcipelago.

Si sa poco della società delle dionee prima del trattato di pace con gli umani di Nohokai, tranne che erano divise in tribù, ed erano dotate di una tecnologia primitiva, vivevano di caccia e di ciò che la natura dava loro spontaneamente. Grazie ai loro numeri, alla magia garantita dai Loa e alla loro superiore conoscenza della giungla, non avevano nessun problema a liberarsi di quei pochi che giungevano fino alle spiagge di Nohokai, in genere esuli, pirati e a volte qualche avventuriero di Melidissa.

Data l'impossibilità di colonizzare le isole, dovuta in primo luogo all'ambiente ostile, le tre nazioni maggiori si limitarono a ignorarle, considerandole semplicemente l'ennesimo territorio ignoto e pericoloso, verso il bordo.

Yantai, la più vicina, le sfruttava come luogo in cui esiliare gli oppositori politici, poiché generalmente essi vi trovavano la morte, decimati dalle malattie e dal territorio inospitale.

Ed è qui che la storia di Nohokai prende il punto di vista degli umani: i primi umani a stanziarsi sull'arcipelago furono esuli di Yantai, banditi dalla loro nazione di appartenenza, in seguito alla "grande purga". Tra loro c'erano, anche se in misura minore, anche esponenti della razza degli shibai.

Allontanati dalla loro patria natale, gli esuli si arresero a vivere nell'arcipelago in pianta stabile, incontrando nel processo molti problemi: le uniche zone sicure erano le coste, dove potevano contare solo su un'agricoltura di sussistenza e in generale soffrivano di una forte carenza di risorse.

Sebbene provenissero da una grande civiltà, col tempo gli ex-esuli si adattarono a vivere in piccoli villaggi costieri, e svilupparono una loro cultura, dal forte impianto tribale. La giungla rimaneva territorio proibito, e alcuni gruppi isolati iniziarono a venerare dei misteriosi "spiriti", che a loro dire, si celavano nel folto della foresta, a cui offrivano sacrifici e tributi. Curioso, se pensiamo che questi spiriti non erano altro che le dionee, che divertite dalla cosa, non si preoccuparono di evidenziare l'errore ai nuovi arrivati.

In un clima di sopravvivenza stentata, di pericolo dato dalle dionee allora ostili, e di condizioni di vita precarie, gli abitanti di Nohokai rivolsero la loro supplica a chiunque fosse in ascolto e fosse in grado di aiutarli a sopravvivere. Sebbene la divinità in cui credevano, l'Astro, rimanesse sorda alle loro suppliche come in passato, qualcun altro rispose: i Loa.

Queste creature dall'enorme potere si palesarono ai più intraprendenti tra gli esuli, e proposero loro un patto, che diede alla popolazione di Nohokai un'arma in più per la loro sopravvivenza. Insegnarono loro la magia, in cambio di venerazione e di occasionali sacrifici.

Anche grazie al patto con i Loa, gli attacchi delle dionee divennero meno frequenti e ciò permise alla civiltà dei profughi di rinsaldarsi.

A quel punto gli abitanti di Nohokai decisero di riaffacciarsi al mondo, come una nuova nazione indipendente: piccole spedizioni si avventurarono all'esterno, nella speranza di commerciare i beni tipici dell'arcipelago, spezie ed erbe rare, e ottennero ben presto un successo clamoroso, attirando su di sé gli occhi di Melidissa, preoccupata di trovarsi davanti una rivale nel commercio.

LE TRE GUERRE CONTRO MELIDISSA

La nazione mercantile decise quindi di approfittare della debolezza degli isolani per aggredirli ed impossessarsi delle loro terre e dei loro commerci.

La popolazione di Nohokai reagì prontamente a questa prima invasione: i capi dei diversi villaggi si riunirono per affrontare la situazione, e decisero di difendersi con tecniche di guerriglia, celandosi nei nascondigli naturali che l'arcipelago offriva e lasciando che i pericoli delle isole e il clima inospitale mietessero vittime al posto loro. La tattica sul lungo periodo funzionò: Melidissa fu costretta a ritirarsi, e la notizia della vittoria fece rapidamente il giro del mondo: gente da tutte le nazioni decise di trasferirsi a Nohokai, per vivere libera dai legami della sua terra di origine e aiutare nella ricostruzione.

Grazie a questo, nei cinque anni successivi alla guerra, Nohokai conobbe un grandissimo sviluppo, economico e sociale: i villaggi si trasformarono in città, e alcuni coraggiosi iniziarono ad esplorare la giungla. L'unico a uscirne vivo fu l'esploratore Shibai Fa Xian, che riuscì a sopravvivere all'attacco delle dionee. Non è chiaro come, ma oltre a sopravvivere impressionò grandemente le dionee che incontrò. Dato che era rispettato (oltre che non commestibile), riuscì ad avviare una serie di trattative che sfociarono nell'uscita allo scoperto di questa razza indigena, appena in tempo per la seconda guerra di Nohokai: Melidissa, infatti, che non si era arresa alla prima sconfitta, tentò nuovamente un attacco. Le prime navi giunsero in vista della costa di Nohokai proprio mentre si concludevano le trattative tra i capi degli esuli e le dionee

più importanti. Le nuove alleate dimostrarono subito la propria abilità, attaccando con ferocia gli invasori, ignari di questo nuovo e inaspettato pericolo. Questo diede luogo ad una strage che fu nota nei secoli come “Il massacro della baia dell’Impiccato” perchè i melisiani catturati come prigionieri furono impiccati e issati su degli alti pali, di modo che il resto della flotta al largo potesse vederli, e il resto della spedizione di Melidissa fu costretta a fuggire, con la coda tra le gambe.

Questa ennesima vittoria portò un’ulteriore ondata di persone a Nohokai, che iniziò ad assumere l’aspetto che ha adesso: città e villaggi per metà eretti su palafitte che danno sul mare, metà sulla terraferma, abitati da un miscuglio variegato di razze e persone. Ma la storia di sangue dell’arcipelago non era destinata a concludersi così: Melidissa tentò un ultimo attacco, utilizzando un’arma terribile contro gli abitanti delle terre libere.

In seguito alla seconda disfatta, i melisiani erano riusciti a catturare alcune dionee e a portarle in patria per studiarle, giungendo a creare un esercito di dionee assoggettate al volere dei loro aguzzini. Questa manovra fu devastante per Nohokai, e la guerra che ne seguì venne in seguito ricordata come “La guerra dei Fratelli”.

La determinazione e lo spirito di sopravvivenza degli abitanti di Nohokai era però tale che nemmeno quest’arma valse a piegarli. Essi resistettero strenuamente per mesi, difendendo con le unghie e con i denti quelle isole inospitali e crudeli che con il tempo, però, avevano cominciato ad amare e a chiamare “casa”. Morirono a migliaia da entrambi gli schieramenti, la guerra sembrava destinata a durare in eterno e servì l’intervento congiunto di Yantai e Zuun, preoccupate che la pericolosa ascesa espansionistica di Melidissa potesse volgersi verso di loro, una volta conquistata Nohokai, per porre termine a questo sanguinoso conflitto. Melidissa fu costretta a ritirarsi per l’ultima volta, venne stipulata la pace tra le quattro nazioni e Nohokai fu da allora dichiarata libera e indipendente.

LA STRETTA PIRATA

In seguito alla terza guerra contro Melidissa, con la salita al potere dell’attuale Grande Sapa Ayana Pilar, la “sempre in fiore”, Nohokai godette di un lungo periodo di pace e prosperità. Una parentesi, tuttavia, destinata a chiudersi a causa di una delle piaghe più temute dei sette mari: la fratellanza pirata.

Negli ultimi quattro anni, Nohokai è stata vittima di innumerevoli attacchi pirata, che col tempo hanno fiaccato l’economia della nazione e il benessere degli abitanti delle Terre Libere.

Nohokai, da sempre, è stata la nazione che più di tutte ha dovuto difendersi dalle incursioni dei briganti del mare, ma mai fino a quel momento essi si erano spinti così tanto sulle sue coste.

Guidati per la maggior parte dal Pirata Egemone Merlot, a centinaia i pirati hanno imperversato negli ultimi anni sulle coste delle Tre Sorelle, assaltando mercantili, depredando le navi passeggeri e costringendo così l’economia dell’intera nazione in ginocchio.

Per Nohokai, una nazione che trae le sue più grandi ricchezze nel commercio delle sue primizie con le altre nazioni, ritrovarsi all’improvviso incapace di esportare i propri beni, è stato un colpo molto duro.

In molti si sono chiesti la ragione di questo particolare accanimento dei pirati (e di Merlot in testa) nei confronti delle Terre Libere, ma senza trovare risposta.

Oltre alla presenza quasi costante di navi nemiche lungo le tratte mercantili più trafficate, ciò che rende la morsa pirata più difficile da contrastare è il fatto che sembra che i pirati sappiano sempre in anticipo che navi transiteranno per una determinata rotta, che carico trasportano e quali protezioni hanno operato per il viaggio. Questo ha reso ancora più difficile per i Bravi Compagni difendere i mercantili da eventuali attacchi, o addirittura tentare di cogliere di sorpresa i pirati con incursioni mirate.

LA “QUESTIONE BORGOROSSO”

Con l'economia in grave crisi e l'incapacità dello stato di fronteggiare con efficacia la minaccia pirata, anche la credibilità della Grande Sapa ha iniziato a vacillare.

Un popolo sulla soglia della povertà è un popolo scontento, e a Nohokai un sovrano incapace di provvedere per i suoi sudditi è un sovrano che non vivrà ancora a lungo.

È in questo clima di malcontento e dissensi che la “questione Borgorosso” è divenuta l'emblema del malgoverno della Grande Sapa, secondo molti dei suoi sudditi.

Borgorosso è una piccola isola al largo delle Tre Sorelle, una delle tante dell'arcipelago di Nohokai, e nemmeno una delle più conosciute. Nonostante la sua scarsa importanza, tuttavia, è giunta alla ribalta nell'ultimo periodo a causa di strani e misteriosi episodi che la vedono protagonista:

Negli ultimi anni il villaggio di Borgorosso, un tempo sede di una nutrita comunità Nohokai, è stato vittima di quella che molti definirebbero “malasorte”.

Bersaglio di numerose incursioni pirata, che in tempi non ancora sospetti avevano fatto dell'isola il proprio bottino preferito, e successivamente teatro della diffusione di una strana e improvvisa “malattia” che ne decimò rapidamente la popolazione, il villaggio venne presto abbandonato e la popolazione umana, che da decenni conviveva in maniera pacifica con le dionee del luogo, lasciò l'isola per rifugiarsi sulle Tre Sorelle.

La malasorte, purtroppo, non si arrestò una volta partita la comunità di Borgorosso, ma cominciò ad infestare la tribù di dionee che viveva nella foresta sacra dell'entroterra.

Le dionee resistettero più degli abitanti del villaggio, ma alla fine anch'esse dovettero lasciare l'isola, trovando rifugio presso la Compagnia dei Sette Mari, nelle foreste vicino Cala Dorata, a Samaria.

Come se il declino e la rovina di ciò che una volta fu un ricco e fiorente insediamento non fossero sufficienti per muovere il malcontento popolare nei confronti di un sovrano che non aveva saputo far fronte alle difficoltà che colpivano il suo popolo, ciò che avvenne dopo segnò uno dei capitoli più oscuri della storia di Nohokai, dai tempi della sua fondazione:

La tribù di dionee, che aveva a malincuore lasciato la propria casa a Borgorosso, decise infine di tornare, incapace di restare a lungo lontana dalla foresta sacra.

Decisa a difendere la propria terra ad ogni costo, la tribù raggiunse infine la propria vecchia dimora, soltanto per renderla di lì a poco la propria tomba.

I racconti riportati rimangono ad oggi confusi, in molti dubitano che corrispondano al vero, ma ciò che si mormora è che ad aspettarli ci fosse un nutrito gruppo di pirati, che colpirono di sorpresa le dionee, massacrando una dopo l'altra.

Ma per quale ragione dei pirati si trovavano a Borgorosso, un'isola che ormai da tempo non aveva più attrattive né ricchezze?

A questa domanda, nessuno ha ancora dato risposta, ma la triste storia di Borgorosso assestò un duro colpo alla reputazione della Grande Sapa, che tutt'ora resta in equilibrio precario, tra la gloria e la marea.

3.SOCIETÀ E POLITICA

STRUTTURA DELLO STATO

Nohokai è forse, tra le nazioni, quella ad avere la più singolare forma di governo.

Innanzitutto è quanto di più vicino ci sia ad una democrazia.

Altro dato importante è che la struttura della nazione presenta la stessa impostazione di un singolo villaggio.

A Nohokai sono l'intraprendenza e il carisma le cose che hanno più valore. Queste doti ti rendono grande, stimato nella comunità e quindi, di regola, ti fanno fare carriera.

A Nohokai non comanda chi ha più soldi, o chi è di antico lignaggio: a Nohokai comanda chi riesce a guadagnarsi la fiducia e il rispetto dei suoi compagni, chi riesce con la propria iniziativa a sostenere sé stesso e la comunità, che diventa a tutti gli effetti la sua famiglia.

Si parte dunque dai piccoli villaggi, che sono costituiti generalmente da una famiglia allargata. Abbiamo quindi il capo villaggio, detto "Daddy" indipendentemente dal sesso, e i suoi consiglieri, generalmente una ristretta cerchia, formata da persone abili alle armi, o dalle doti curative, o ancora da maghi che hanno stretto legami con un Loa. Il villaggio si crea attorno al suo capo, che lo amministra come un patriarca fa con la sua famiglia.

I bambini vengono cresciuti in comunità, poiché considerati figli dell'intero villaggio. La giustizia viene sempre amministrata in pubblico, come un evento collettivo, poiché è fondamentale che tutti abbiano chiare le regole di convivenza e le conseguenze che accadono se esse non vengono rispettate.

All'interno delle comunità vige una fratellanza molto profonda, poiché la vita di tutti i giorni è condivisa con il resto del villaggio e ognuno, fin dalla nascita, impara ad operare in funzione del suo sostentamento. I ruoli all'interno del villaggio vengono assegnati in modo del tutto naturale, seguendo le affinità del singolo individuo, poiché è cosa ormai risaputa che non è il bene dell'individuo ad essere importante, quanto il bene di tutta la comunità: Se un individuo

agisce singolarmente, o per interesse personale, danneggia la comunità e quindi se stesso, in quanto parte di essa.

Questo concetto sembra essere piuttosto radicato all'interno della società di Nohokai, e funziona quasi sempre anche nei grandi numeri.

Quando un capo villaggio riesce a far prosperare la sua famiglia allargata, al punto da unire più famiglie sotto il suo controllo e quindi a diventare capo di cittadine più grandi o di un quartiere di una grande città, ecco che viene chiamato "Big Daddy". Il nome Big Daddy è un termine di cui nessuno conosce il significato, si dice che l'abbia usato per la prima volta uno dei più grandi capi del passato.

I Big Daddy, così come i capi villaggio, devono il loro potere al loro carisma e alla loro abilità nel saper sfruttare le risorse e le persone che a lui si affidano. Più unita è la sua famiglia, più egli diventa grande. Tradire il Big Daddy significa tradire la propria famiglia e ciò rappresenta il più abietto crimine immaginabile.

I Big Daddy formano un concilio chiamato il "Concilio dei Liberi", che viene riunito per discutere di problematiche inerenti alla nazione. Il concilio si riunisce due volte l'anno, salvo riunioni straordinarie, nella capitale.

In ciascuna delle tre città principali vi è un comandante detto Sapa, affiancato da dei consiglieri, di norma gli esponenti delle tre famiglie più importanti della città, spesso in lizza tra loro. Il Sapa ha una influenza tale da comandare una intera città costituita da più famiglie allargate, e quindi -di conseguenza- ha influenza anche sui molti capi minori. Diventare Sapa significa raggiungere la vetta più alta del potere, dopo il Capo dello Stato.

Quest'ultimo viene chiamato Grande Sapa, termine coniato dagli indigeni per indicare il "capo assoluto", la figura a cui tutti devono obbedienza e che a sua volta si impegna ad occuparsi della loro sopravvivenza e della loro felicità.

Il Grande Sapa viene scelto per acclamazione alla morte del predecessore. L'acclamazione è popolare, ed ha luogo sulla spiaggia di Roatàn, denominata "Laguna Cremisi".

L'elezione del Grande Sapa avviene in un modo molto singolare: i candidati al titolo, di solito i Sapa, ma spesso anche qualche ambizioso Big Daddy, sono tenuti ad organizzare una grande festa sulla spiaggia, per tutta la popolazione intervenuta all'elezione. Dopo giorni di libagioni e festeggiamenti i candidati si spostano in mare su delle strutture galleggianti, addobbate a festa ed alla popolazione viene chiesto, a turno, di acclamare l'uno o l'altro candidato. A seconda del fragore dell'acclamazione il giudice, ossia il Decano della Congrega degli Spiriti di Nohokai, determina chi si è guadagnato il favore del popolo e procede quindi alla nomina del Grande Sapa. La festa, dunque, continua per un'altra settimana, in onore del nuovo Capo.

Non sempre il Grande Sapa viene rinominato a causa della morte naturale del precedente. Anzi, molto spesso uno dei Sapa commette un colpo di stato, raccogliendo consensi e alleanze tra i Big Daddy e gli altri suoi pari, per spodestare il Grande Sapa in carica.

Quando questo colpo di stato riesce, seguono grandi festeggiamenti, che si coronano con l'esecuzione del Grande Sapa precedente. Se il colpo di stato fallisce, non c'è bisogno di spiegare

cosa succede a chi l'ha commesso e a coloro che lo hanno aiutato. Basti sapere che il nome "Laguna Cremisi" venne attribuito al golfo di Roatàn, in seguito ad un colpo di stato andato male, che costò la vita a centinaia di persone, le quali vennero giustiziate sulla spiaggia e il cui sangue tinse sabbia e mare per giorni e giorni.

Riassumendo in sintesi, la gerarchia sociale di Nohokai è così costituita:

- *Grande Sapa*
- *Sapa (1 per città principale)*
- *Big Daddy (capi di villaggi più grandi, cittadine, e capi dei quartieri delle città più grandi)*
- *Daddy (capi villaggio di piccole dimensioni)*
- *membro di una comunità*
- *schiaivo*

Gli esponenti di rilievo di una istituzione possono avere la stessa dignità di un Big Daddy, anche se non la stessa influenza politica.

Spesso i Big Daddy stringono alleanze o comunque radunano delle bande di combattenti, atte a proteggere la famiglia e a garantire forza contrattuale per l'ascesa al potere.

Le bande possono essere di varie dimensioni e hanno anch'esse la funzione di famiglia allargata. Sono come una grande fratellanza e giurano fedeltà al Big Daddy che stringe un accordo con loro.

È un accordo di reciprocità, come sempre, perciò se il Big Daddy non rispetta i termini, il capo della banda può sobillare una rivolta contro di lui ed eventualmente prenderne il posto, diventando Big Daddy a sua volta.

Una cosa, però, resta sempre uguale: non c'è un Big Daddy senza un gruppo di guerrieri.

E un gruppo di guerrieri, senza un mecenate, non ha una lunga vita. Le Bande sono poste a protezione dell'insediamento o della città, e a seconda dell'ampiezza del luogo da proteggere ci sono una o più bande, deputate a compiti diversi, stabiliti in accordo tra il Big Daddy e il capo della banda. Ogni banda ha una struttura a sé stante e una gerarchia interna che può variare da gruppo a gruppo. L'unico fattore comune è che c'è sempre un solo capo a cui fare riferimento, e che esso, come il Big Daddy, è una sorta di capofamiglia, stimato e seguito dai suoi sottoposti, non per il suo rango, ma per il suo valore.

L'attuale Grande Sapa è **Ayana Pilar**, la "Sempre In Fiore", una dionea nota per la sua bellezza e per la sua fierezza e coraggio, che fanno desistere anche i più audaci dallo sfidarla. Nel corso degli anni ha assunto una serie di appellativi sempre più numerosi, tanto che spesso occorre un banditore speciale che legga la lista dei suoi titoli, per annunciarne al popolo l'arrivo.

A capo della sicurezza della capitale, e guardia personale di Ayana Pilar, c'è invece il Sapa **Nahual Ixcan**, detto "la Serpe di Roatàn"; egli è famoso per aver raccolto attorno a lui una cerchia di guerrieri tra i più abili di tutta Nohokai. Negli anni si è fatto strada nella società per il valore del suo gruppo, legando a sé sempre più compagni d'arme spinti dal suo carisma e dal suo coraggio. Si è guadagnato il posto e il soprannome sventando un colpo di stato ai danni della Grande Sapa Ayana Pilar, organizzato dal suo predecessore. Attualmente, la sua cerchia di guerrieri e maghi, chiamata "il nido della Vipera" è la più importante tra le famiglie di Nohokai.

Si suppone sia un umano, anche se nessuno tranne la sua cerchia più ristretta lo ha mai visto in faccia.

Il Sapa di Toluca è invece **Isais Mezcal**, un umano che ha saputo scalare le vette della società, grazie alla sua grande abilità di oratore. Si è guadagnato il rispetto e l'amore della sua famiglia grazie al suo grande dono di saper animare i cuori di chi lo ascoltava. Sotto la sua guida la città di Toluca ha prosperato per dieci anni interi. È noto per aver fatto erigere una sorta di villa fortezza sulla cima più alta di Toluca, e sul tetto ha posto una sua statua gigantesca che si dice sia visibile fino a Roatàn, quando non c'è foschia nell'aria.

Infine il Sapa di Nerisa è un umano di nome **Lur Nurivan**, detto "Amico delle dionee". Come è noto, Nerisa vanta sul suo territorio una delle foreste più grandi di tutto l'arcipelago e al suo interno si trova il Santuario delle antiche dionee, un luogo tuttora interdetto agli umani. In quella foresta, sono ancora presenti delle piccole tribù di dionee allo stato selvaggio, che non si sono sottomesse del tutto alla pace stipulata con gli Umani, avvenuta molti anni prima, durante la guerra contro Melidissa. Lur Nurivan è stato colui che, agli albori della sua carriera, ha sfidato la sorte per contrattare una tregua con le tribù della foresta. Molte delle dionee selvagge sono rimaste impressionate dalla sua indole e hanno deciso in un secondo momento di seguirlo e tutt'ora fanno da intermediarie con le tribù della foresta. Gli umani di Nerisa, grati a Lur per aver rischiato la sua vita per la loro salvezza, lo hanno nominato Sapa. Ormai ha raggiunto la veneranda età di Settantacinque anni, una vita particolarmente longeva per un Big Daddy, soprattutto per un Umano che vive a Nerisa.

Per quanto riguarda i Big Daddy più influenti, di seguito l'elenco dei Big Daddy dei quartieri delle tre città principali:

BIG DADDY DI ROATAN

-*Cadmael Babajide (Umano)*: Governa il quartiere centrale di Roatàn, il "Quartiere della Seta", quartiere dei bordelli e delle sale da gioco. Ha un Magazzino mercantile di dimensioni considerevoli nella Baia dei Diamanti.

-*Horatio Navarro (Umano)*: Governa il quartiere Nord, detto anche il "Quartiere Della Seppia", nero dell'inchiostro dei calamai dei mangiaconti, e della fuliggine che esce dai camini delle fucine e delle botteghe artigiane. Possiede due magazzini Mercantili, nella Baia dei Diamanti.

-*Lukas Valente (Etereo, Naturalizzato della famiglia Valente)*: Governa il Quartiere Sud, detto "Calle Del Mare", la zona del porto, la Baia dei Diamanti. Gestisce il Magazzino Centrale del porto di Roatàn.

-*Tizoc Icatoani (Dionea, della tribù Icatoani)*: Governa il Quartiere Ovest, detto "La Grande Serra", dove sono concentrati i granai della Capitale, le distillerie e i mercati di prodotti ortofrutticoli. Possiede un magazzino mercantile nella Baia dei Diamanti.

-*Xialba Huracàn (Umana)*: Governa il Quartiere Est, detto "L'Arsenale", il quartiere dove vengono messe alla fonda le navi della nazione per il carenaggio e la manutenzione, e dove sorgono i più importanti cantieri navali della capitale.

BIG DADDY DI NERISA

-*Marlowe Grym (Umano)*: Governa La zona centrale di Nerisa e il Golfo delle Lacrime. È proprietario del principale Magazzino mercantile dell'isola, e socio contributore di numerose Taverne e bordelli della città.

-*Ek Chuah (Dionea)*: Governa il territorio più vasto di Nerisa, quello coperto di foresta. È l'unico in grado di trattare diplomaticamente con le Tribù di dionee dell'Isola.

-*Maytu (Etereo)*: Governa la zona ovest di Nerisa, l'area con le piantagioni di canna da zucchero. Possiede un magazzino mercantile di dimensioni considerevoli, e gestisce la tratta e il commercio di Rum di Nerisa.

BIG DADDY DI TOLUCA

- *Devan Jaqweshia (Umana)*: Governa l'area a Nord della città di Toluca, possiede una delle miniere più fruttifere dell'isola, ha un magazzino mercantile al porto di Toluca.

- *Llanzo Javriel (Umano)*: Governa la zona portuaria dell'Isola, possiede il Magazzino Centrale di Toluca, gestisce le tratte commerciali dell'impresa mineraria dell'isola.

LE CITTÀ E I LUOGHI DI INTERESSE

Le principali città di Nohokai sono tre, situate ognuna su una delle tre isole più grandi, chiamate “Le Tre Sorelle” poste all’incirca a triangolo: l’isola di Toluca è quella più spostata verso il bordo, Nerisa si trova quasi sulla stessa latitudine, ma dalla parte opposta, e nel mezzo, più spostata verso il centro del mondo, si trova Roatàn.

Nerisa

Quest’isola, denominata anche “L’oscura sorella”, per via del colore scuro della macchia boschiva, che dalla costa fa sembrare l’isola quasi nera, fu l’ultima ad essere colonizzata dagli esuli di Yantai.

Fin dal principio, le sue fitte foreste avevano suscitato grande apprensione nell’animo dei colonizzatori, e i pochi temerari che avevano osato addentrarvisi non avevano più fatto ritorno. Leggenda vuole che all’interno della foresta chiamata “Il Santuario” vi sia il luogo di riposo delle antiche dionee di Nohokai, e che ancora adesso gli esponenti di questa razza si trovino laggiù per far nascere nuove vite e continuare la loro stirpe, protette dallo sguardo saggio delle loro antenate.

Ciò che è certo, è che all’interno della sua macchia boschiva vivono ancora alcune tribù di dionee selvagge. Esse dimorano in villaggi costruiti sugli alberi, vivendo di caccia e dei frutti spontanei della vegetazione. Dove le fronde si diradano, sorgono i primi insediamenti umani, che si espandono fino alla costa. La città che prende il nome dall’ “oscura sorella”, tuttavia, non è situata sulla costa, ma nell’entroterra, in una radura della foresta sul letto del fiume Kahawai.

La presenza del fiume era vitale per i coloni, che sfidarono i pericoli della giungla, per creare questa città a ridosso del corso d'acqua, e al giorno d'oggi Nerisa appare molto simile ad uno degli insediamenti di dionee selvagge, che si possono scorgere nei boschi dell'isola: posta su palafitte sul fiume e proiettata verso l'alto, utilizzando la struttura resistente degli alberi secolari, Nerisa è una città fiorente e attiva, i cui abitanti hanno imparato a sfruttare l'ambiente boschivo per costruire e coltivare. La maggior parte dei commerci da e per Nerisa avvengono via fiume, dove la gente si sposta con piccole imbarcazioni a remi.

La notte giunge in fretta nel folto del bosco, perciò a Nerisa si è provveduto a realizzare un reticolo di illuminazioni su fili sospesi.

Tale pratica le è valsa il soprannome di "Città delle lucciole".

Toluca

Toluca, "la Grigia Sorella", è chiamata così per via della prevalenza di suolo roccioso e di catene montuose. Più della metà del territorio è composto da alture, e il suo picco più alto, il "Dente del Drago", è visibile a parecchi chilometri di distanza, con la parete rocciosa a strapiombo sul mare. A Toluca inizialmente gli insediamenti sono sorti sulle montagne, in maniera piuttosto sparsa. Non è raro vedere villaggi espandersi in verticale, con delle palafitte per tenere le abitazioni in equilibrio sulla roccia. Altri villaggi sono scavati letteralmente nei fianchi delle montagne, il che li rende strategicamente funzionali, in caso di attacco, poiché sono quasi invisibili se non a distanza ravvicinata. Toluca, la città principale dell'isola, sorge proprio sul "Dente del Drago", arroccandosi a spirale fino alla cima, su cui si trova la piazza principale e la dimora del Sapa. L'attuale Sapa ha fatto costruire un gigante di pietra che lo raffigura a braccia aperte rivolte verso il centro dell'isola, come ad abbracciare la sua città ed i suoi abitanti. C'è chi lo ritiene un megalomane, c'è chi invece guardando quella statua, visibile anche dalle altre isole vicine, si sente protetto e al sicuro.

Roatàn

L'isola di Roatàn viene chiamata "la Sorella Dorata", per molte ragioni.

La prima, forse la più immediata, è per via del colore della sabbia, così bianca da riflettere i raggi del sole e risplendere della sua luce. Secondariamente, il suo nomignolo le deriva dall'usanza degli abitanti dell'isola di addobbare le proprie case con suppellettili dai colori sgargianti, cristalli e specchi, e di dipingere le proprie case con tinte brillanti. Tutto questo colore e questo sfavillio da lontano fa sembrare l'isola come se fosse di oro puro.

Roatàn, oltre ad essere la città principale dell'omonima isola, è anche la capitale delle Terre Libere di Nohokai. La città è posta vicino alla costa, ed ha una estensione grande quasi quanto l'isola stessa, fatta eccezione per la parte boschiva, che resta tuttora semi disabitata, se non per alcune tribù di Dionee, che tuttavia vivono in pace e in armonia con gli altri abitanti dell'isola.

In origine gli insediamenti erano sparsi per tutto il territorio, piccoli villaggi che pian piano si unirono a formarne di più grandi, finché tutti si unirono a formare un'unica grande città.

Roatàn fu l'isola più abitata, fin dall'inizio. Fu lì che vennero abbandonati i primi esuli di Yantai e fu lì che l'impero per secoli scaricò oppositori politici. Essendo il più antico tra gli insediamenti dell'arcipelago, è anche il più ricco e il meglio organizzato. Roatàn non è dissimile dalle città principali delle altre nazioni, tranne che per il lato estetico. Non disponendo Nohokai di grandi materie prime, la città è stata costruita nei secoli con materiali di recupero, scarti, e resti di relitti che la corrente portava a riva. Gli abitanti di Roatàn sopperiscono alla povertà del materiale con la creatività della realizzazione, prendendo ciò che trovano e rendendolo funzionale, pratico, ma soprattutto colorato. Non è raro vedere abitazioni fatte a partire dallo scafo di una nave, con grandi portici fatti con vecchie vele, baldacchini realizzati con reti da pesca e alberi di nave. Tutto ciò che la corrente porta è una benedizione, e può avere nuova vita nelle mani di un abitante di Roatàn.

A proposito di edifici fatti con materiali di recupero, è degno di nota il Palazzo del Grande Sapa, che altro non è che un enorme galeone a quattro alberi, che affondò sulla costa di Nohokai secoli prima, ai tempi della prima guerra contro Melidissa. Il Galeone è stato tratto a secco e convertito ad abitazione, ed è talmente grande che si dice che attualmente il palazzo sia composto da quaranta stanze, disposte sui suoi quattro piani. Quello che un tempo era il cassero di poppa è stato convertito a balconata, su cui si affaccia una volta al mese il Grande Sapa per l'udienza alla città e dove siede insieme ai suoi consiglieri per fare da giudice nelle questioni di grave importanza.

Altra cosa peculiare è il fatto che la città non si estenda soltanto nell'entroterra, ma anche in mare, sulla costa. Il porto della "Baia dei Diamanti" sorge su un grosso insediamento eretto sull'acqua: centinaia di case costruite su una struttura a pali, fissata a fondo nel fondale sabbioso. Attualmente la "Baia dei Diamanti" è il porto più grande di Nohokai. Lì avvengono le maggiori contrattazioni mercantili tra le Terre Libere e le altre nazioni.

Samaria: Cala Dorata

Cala Dorata è l'Insediamento Nohokai sorto sull'isola di Samaria.

In origine Samaria era un'isola di competenza della Repubblica di Melidissa, in seguito poi ceduta dall'Oligarca Barazzutti all'allora Seconda Compagnia dei Sette Mari, affinché avessero una sede ove poter gestire i propri affari di comune accordo. L'isola, di modeste dimensioni, è stata quindi spartita dalle quattro delegazioni e Nohokai ha preso possesso della zona ad Est dell'isola, rinominandola Cala Dorata.

Il villaggio sorge nei pressi della baia, e gli abitanti sono per la maggior parte impiegati nella grande distilleria di Rum di proprietà del Daddy Zaccaria Bonhart o nella taverna del villaggio, "la Cagna assetata".

L'influenza del Daddy ha contribuito a plasmare Cala Dorata per com'è oggi, infatti degna di nota è la presenza della Serra dei Maestri Tanaman: una struttura composta da piante vive e pannelli in vetro che creano un'enorme cupola asimmetrica con varie propaggini sollevate da terra, dentro le cui vasche di coltura vengono coltivate decine di tipi di piante, prevalentemente ad uso alimentare. È forse il punto d'interesse più caratteristico dell'insediamento, e certamente quello più vissuto. Infatti il viavai di persone è costante, mentre la notte tutta la struttura emana una lieve fosforescenza rossa dovuta alla presenza di alcune particolari piante, che favoriscono la

crescita delle colture ed il lavoro notturno degli addetti. Tale luminescenza viene utilizzata anche da alcune navi per orientarsi nei pressi di Cala Dorata.

Borgorosso

In passato Borgorosso fu un fiorente villaggio sorto su un isolotto dell'arcipelago delle Tre Sorelle. Famoso per lo più per la produzione e il commercio del pregiato Rum "il Sangue del Sole", liquore commerciato largamente in tutti i sette mari, ora è noto soprattutto per il declino inaspettato e repentino che ha subito, e la "malasorte" che pare abbia colpito l'isola ed i suoi abitanti.

In seguito ai numerosi attacchi pirata, alla distruzione delle sue colture di canna da zucchero, che ha interrotto bruscamente la produzione del principale prodotto locale ed alla misteriosa epidemia che ha decimato rapidamente la sua popolazione, il villaggio di Borgorosso fu abbandonato e la popolazione si rifugiò sulle Tre Sorelle. Di recente anche la popolazione indigena di dionee, tornata sull'isola dopo averla temporaneamente lasciata per rifugiarsi a Cala Dorata, ha subito una tragica fine, trovando la morte per mano di ignoti assalitori, poco dopo aver rimesso piede a Borgorosso.

La Rosa dei Teschi

Vi è una piccola insenatura a Roatàn che è nota come "Rosa dei Teschi".

un lembo di terra coperto di sabbia, su cui sveltano decine e decine di bandiere piantate lì dai cacciatori di pirati, tornati vittoriosi dalla loro caccia.

La Rosa dei Teschi ha una fondazione recente: Si dice che in seguito ad una caccia particolarmente fortunata, il capitano dei Bravi Compagni Esteban Van Der Berg, già membro della Compagnia dei Sette Mari, abbia deciso di rinunciare a tenere come trofeo la bandiera pirata da lui conquistata, ma di piantarla invece sulla spiaggia, incoraggiando altri capitani a fare altrettanto, di modo che la Rosa dei Teschi diventasse un monito ad ogni pirata a non sfidare la collera di Nohokai.

La proposta trovò molti consensi e ben presto la Rosa Dei Teschi divenne il luogo deputato allo sfoggio dei trofei conquistati da tutti i cacciatori di pirati delle Terre Libere.

La fama della Rosa dei Teschi si è accresciuta man mano che la guerra contro i pirati diveniva più accesa: La caparbia e la fierezza del popolo Nohokai, che rifiuta di piegarsi davanti alla crudeltà del nemico, ha fatto sì che la gente delle Tre Sorelle eleggesse la Rosa dei Teschi a santuario della Memoria. Memoria di coloro che sono morti combattendo, memoria degli eroi che ogni giorno difendono Nohokai dalla minaccia pirata, memoria per ogni uomo donna e bambino delle Terre Libere di non rinunciare mai a combattere per la propria terra.

ECONOMIA

L'economia di base di Nohokai è strutturata nell'ottica culturale della sopravvivenza. Per secoli gli abitanti di Nohokai hanno letteralmente fatto tesoro di ciò che la natura e il territorio

fornivano loro spontaneamente. Una volta che gli insediamenti civilizzati si furono sviluppati nell'arcipelago, la popolazione cominciò lentamente a modellare il territorio secondo le proprie necessità, sebbene per la maggior parte resti tuttora incolto e selvaggio.

Gli abitanti di Nohokai si resero presto conto che molte piante, arbusti, e alberi da frutto che crescevano spontanei nel territorio erano coltivabili. Alcuni appezzamenti di territorio vennero quindi convertiti alla produzione agricola, principalmente di canna da zucchero (da cui si ricava il succo di canna da zucchero o la melassa, che vengono poi utilizzati per distillare il Rum), caffè, tabacco e frutti esotici.

La scelta di queste colture non è casuale: il clima tropicale dell'arcipelago lo rende particolarmente idoneo per la coltivazione di queste piante, difficilissime da trovare altrove.

La produzione del Rum

Il Rum è senz'ombra di dubbio il prodotto più esportato di Nohokai, e di conseguenza una delle fonti di guadagno più redditizie per gli abitanti delle Terre Libere.

Ci sono varie tipologie di Rum, nate dai diversi metodi di produzione. Ogni tipologia ha una peculiarità ed una fascia di prezzo differente, il che rende il Rum la bevanda alcolica per eccellenza dei Sette Mari.

Il Rum, indipendentemente dalla tipologia, viene distillato sempre allo stesso modo, tramite metodo di "distillazione discontinua". Quando i primi coloni da Yantai arrivarono nelle Tre Sorelle, portarono con loro molte conoscenze ed esperienze nella produzione della grappa di riso. Quando queste abilità vennero applicate al succo di canna da zucchero, il risultato fu il Rum. Un alambicco per distillare il Rum è costituito da tre parti: un bollitore, dove viene messa a bollire la miscela di succo di canna da zucchero, il condensatore, che consente di raffreddare i vapori provenienti dal bollitore, e il collo d'oca, che fa da collegamento tra il bollitore e il condensatore. ciò che si ottiene da questo processo, viene definito "distillato singolo," poiché passa attraverso il distillatore una volta sola. Se si vuole ottenere una gradazione più alta, come avviene nella maggior parte dei casi, il processo viene ripetuto, ottenendo quindi un "distillato doppio".

Come detto sopra, tutte le tipologie di Rum hanno in comune il processo di distillazione. I passaggi successivi, invece, dividono le varie tipologie di Rum che descriviamo qui sotto:

Rum Bianco: di certo il più economico, poiché richiede meno tempo dalla produzione al consumo. È però anche il meno pregiato, e dal sapore meno incisivo. Difatti, viene spesso usato per produrre un'altra bevanda molto comune nei sette mari, e soprattutto sulle navi: il Grog.

Rum Ambrato: leggermente più pregiato, anch'esso tra i più comuni, è invecchiato 18 mesi in botti di rovere. Questa tipologia di Rum è quella che si può trovare più spesso servita nelle taverne.

Rum Scuro: il primo tra le tipologie di Rum pregiati. Il colore scuro viene dato dall'invecchiamento in botte, che va in media dai 2 ai 4 anni. Ha un sapore molto più corposo e

complesso delle due precedenti tipologie, e spesso viene degustato nelle taverne più raffinate, o nelle più importanti case da gioco.

Rum Invecchiato: in questa tipologia vengono catalogati i Rum più pregiati. Sono Rum preparati tramite la miscelazione di raccolti di anni diversi e di differenti distillazioni in alambicco. Queste miscelazioni vengono effettuate nei barili dai maestri di cantina, e conservate fin dalla loro nascita in botti di Rovere, stivate poi in magazzini o sulle navi. Questo tipo di Rum è nato quasi per caso, sulle navi mercantili Nohokai. Essendo il Rum una componente fondamentale della “cultura” marinaresca, non poteva mai mancare su una nave, soprattutto se doveva compiere lunghe tratte. Per questo motivo, ogni volta che la nave faceva porto, le botti venivano rabboccate con Rum di diverse produzioni, generando un prodotto quasi unico, frutto del viaggio della nave stessa. Questa pratica è tutt’ora in auge sulle navi Nohokai, anche se i Rum invecchiati più pregiati sono ora frutto di un’attenta miscelazione, per nulla casuale come in origine.

Infine, di recente è nata una nuova tipologia atta a “nobilitare” i Rum più “poveri”. Si tratta del

Rum Speziato: questo tipo di Rum è prodotto con Rum bianco, misto a spezie (quali cannella, zenzero, cacao, etc.) , lasciato poi riposare per qualche mese. Questo regala al Rum una colorazione ambrata e un sapore caratteristico delle spezie di cui è composto.

Anche se attualmente il mercato di canna da zucchero, foglie di tabacco, Rum e caffè è una delle principali entrate economiche della nazione, ve ne sono molte altre degne di nota.

Le principali fonti di guadagno nelle Tre Sorelle

Dall’isola di Toluca, conosciuta per il suo territorio prevalentemente montuoso, proviene la maggior parte del materiale edile della nazione. Sebbene la pietra ricavata dalle montagne di Toluca venga utilizzata principalmente nel mercato interno della nazione, vi sono alcuni giacimenti minerali, specialmente di ferro, materiale molto utile nella produzione delle armi da fuoco, e quindi commerciato largamente con le altre nazioni.

Nell’isola di Nerisa, quasi completamente ricoperta da foreste vergini, si è sviluppato un piccolo, ma indispensabile commercio di componenti alchemiche rare. Come già detto, il clima di Nohokai è molto peculiare e altrettanto raro è ciò che si può trovare nel suo territorio. Vi sono erbe che si trovano soltanto nell’arcipelago, e sono fondamentali per la produzione di componenti alchemiche molto importanti. È per questa varietà di fauna spontanea che i Tanaman si sono affermati come una tra le istituzioni alchemiche più importanti di Tessalit, anche se con il grosso contraccolpo prodotto dal recente esaurirsi della Sakti-Re di Kalimnos, le repentine mutazioni biologiche delle piante e delle componenti alchemiche hanno segnato un punto di rottura significativo per la conoscenza Tanaman, e l’istituzione si è ritrovata (come molte altre nei sette mari) a dover praticamente ricominciare da capo con i suoi studi. Ciononostante, Nohokai resta uno dei luoghi più peculiari per diversità di specie vegetali di tutta Tessalit.

Ultima risorsa commerciale di Nohokai è il commercio di schiavi. La schiavitù non è diffusa a

Nohokai come a Melidissa e Yantai, ma è una parte integrante della società. A Nohokai si può divenire schiavi in molti modi, principalmente per crimini molto gravi, oppure per via della perdita del favore di una “famiglia” allargata, o anche temporaneamente per via dei debiti contratti con qualcuno. Gli schiavi a Nohokai vengono impiegati per i lavori di fatica, e spesso anche venduti all'estero, con un cospicuo guadagno.

Possiamo notare, dunque, che Nohokai è ricca di materie prime e beni di lusso, ma ciò che limita il suo guadagno è l'impossibilità di provvedere da sé all'esportazione. La mancanza di attrezzatura e di navi atte al trasporto mercantile di lunga tratta rende Nohokai di fatto dipendente dalle altre nazioni per poter commerciare all'estero. La drammatica situazione dei pirati non ha fatto altro che peggiorare questa condizione, il che ha contribuito sensibilmente a mettere in ginocchio l'economia nazionale.

L'importazione principale di Nohokai è costituita da merci lavorate. Spesso il commercio tra Nohokai e le altre nazioni è costituito non da uno scambio in denaro, ma da un baratto: materia prima in cambio di prodotto finito. In tal modo l'arcipelago ricava tutto il necessario per sostentarsi dignitosamente.

Per quanto riguarda l'economia interna dell'arcipelago, la maggior parte della popolazione stanziata si dedica all'agricoltura di sussistenza, alla raccolta dei frutti della foresta tropicale e alla cura di animali da allevamento. La maggior parte delle famiglie ha almeno un pollaio con qualche gallina, chi è più ricco può permettersi anche bovini, ovini e, in rari casi, anche cavalli. La pesca è molto diffusa e impegna buona parte della popolazione per gran parte dell'anno. Oltre alla pesca, gran parte della popolazione adulta si occupa della raccolta e del riutilizzo dei vari relitti che il mare restituisce. A Nohokai è assolutamente comune trovare imbarcazioni e strumenti costituiti da parti di altri oggetti provenienti da luoghi diversi del mondo. Gli artigiani di Nohokai sono diventati maestri nel creare oggetti perfettamente funzionanti da ciò che le rispettive controparti di altre nazioni riterrebbero solo immondizia. Tale arte ha valso alle genti di Nohokai il soprannome di “spazzini del mare”.

Gli oggetti così realizzati sono raramente commercializzati, ma esiste un mercato ristretto che foraggia le stranezze di eccentrici personaggi in giro per il mondo.

LE LEGGI

Nohokai è tuttora impostata su stampo tribale e le sue leggi seguono il medesimo schema. Vi sono poche, ma chiare leggi, fatte rispettare con durezza. Ogni altro crimine o diatriba viene risolto caso per caso, nei modi che diremo in seguito.

Le leggi di Nohokai sono raccolte in un documento chiamato semplicemente “La Rotta” e sono le seguenti:

Ruolo di potere: È il popolo che elegge il proprio portavoce. Così nel villaggio come nella grande città, un singolo appoggiato dalla popolazione ne fa da portavoce. Esso ha diritto di vita e di morte su ogni membro della comunità a lui affidata, si occupa di emettere la

sentenza finale per crimini minori, come per le colpe più gravi. Per crimini di maggiore entità, come il tradimento o l'omicidio, la sentenza viene emessa dal Rappresentante della comunità, ma può essere revocata se la maggioranza degli esponenti della comunità stessa si oppone pubblicamente alla decisione del suo rappresentante. La comunità può, a maggioranza, ritenere immeritevole il proprio rappresentante e destituirlo pubblicamente. Per quanto riguarda la destituzione di un Big Daddy, contrariamente a quanto sopra, deve essere ratificata dal Grande Sapa, prima di diventare definitiva.

Legame di comunità: Chiunque faccia parte di una comunità, grande e piccola che sia, si impegna a seguire le sue regole e ad agire nell'interesse della comunità stessa e secondo le direttive del suo rappresentante. Far parte di una comunità significa far parte di qualcosa di più grande del singolo, dove tutti sono portati a fare la loro parte. Il principio di Identità comunitaria è così importante che ogni nucleo di aggregazione adotta tradizionalmente un simbolo, che può essere un emblema od un oggetto fisico, che permetta ad essa ed i suoi affiliati di distinguersi e mostrare il legame che li unisce; questi simboli sono spesso sfoggiati con orgoglio dai membri che si avventurano all'esterno dei suoi confini. Per questo motivo, chiunque faccia parte di una comunità si impegna a non recare offesa al suo emblema e al suo nome. Chiunque si mostri ostile alla comunità a cui appartiene verrà giudicato indegno di farne parte e cacciato con infamia. Qualora un'altra comunità non accetti di accoglierlo entro un limite di tempo deciso dal rappresentante al momento dell'esilio, egli verrà considerato un Pària e quindi privato di ogni dignità e libertà e chiunque potrà trarlo in schiavitù.

Divisione dei beni: Le proprietà della comunità vengono amministrare dal rappresentante, che ne trattiene un decimo e divide i restanti nove decimi tra i membri della comunità in parti uguali. I membri della comunità più meritevoli, infermi o i più indigenti possono ricevere dei bonus a discrezione del rappresentante, se tale bonus non viene contestato dalla maggioranza della popolazione.

Furto ai danni della comunità o ai danni di una comunità alleata: Se un membro della comunità viene sorpreso a rubare ad un altro, gli verranno tagliate le orecchie o il naso, pubblicamente. Se viene scoperto a rubare una seconda volta, viene privato della sua dignità e reso schiavo.

Dispute nella comunità: In caso di una disputa tra membri della stessa comunità, il verdetto viene emesso dal Rappresentante, pubblicamente. In caso sia impossibile determinare chi dei contendenti abbia ragione, il Rappresentante indirà tra i due contendenti una disfida nel Cerchio dei Folli o, qualora il caso della disputa sia di particolare gravità, un duello. Nessuno dei contendenti potrà ritirare la sua partecipazione contro la volontà del Rappresentante. Le modalità di svolgimento della disfida o del duello saranno stabilite dal Rappresentante.

Omicidio: Chiunque uccida un membro della propria comunità dovrà risponderne in un pubblico processo. Se non riuscirà a dimostrare la presenza di una giusta causa per l'omicidio, verrà punito con la perdita della propria libertà e la resa in schiavitù. Se uno schiavo uccide il suo padrone, verrà punito con la morte per impiccagione.

Tradimento: Qualunque membro della comunità che agisca, volontariamente o involontariamente, contro la stessa, verrà condannato alla schiavitù. Il Rappresentante della comunità disporrà di lui a suo piacimento e valuterà l'eventualità di venderlo a terzi. Questa pena potrà essere commutata in esilio dalle Libere Terre in casi in cui il condannato si distingua o fosse precedentemente distinto per meriti eccezionali ed esclusivamente in seguito alla decisione del Grande Sapa.

Alto Tradimento: In caso sia il rappresentante della comunità a rendersi indegno della fiducia della comunità stessa, o si comporti in modo palesemente lesivo per essa, verrà accusato di Alto Tradimento e portato al cospetto del Grande Sapa, che vaglierà il caso. Se ritenuto colpevole, verrà punito con la morte per annegamento, seppellito a riva fino al collo, finché la marea non lo avrà sommerso. Analogamente un membro della comunità che si sia macchiato di particolari crimini efferati, e la cui pericolosità è troppo alta per essere lasciato in vita, subirà la stessa pena, invece della schiavitù.

RAPPORTI CON LE ALTRE NAZIONI

Nohokai ha faticato a lungo per rendersi indipendente e non è stato certo grazie a Melidissa che ci è riuscita. Le numerose guerre tra le due nazioni ne hanno inasprito i rapporti, tuttavia entrambe mantengono un rapporto cordiale, per necessità. Melidissa non può permettersi di perdere un bacino commerciale come Nohokai, le cui materie prime sono molto ambite, e Nohokai di rimando non può perdere l'aiuto di Melidissa nella distribuzione delle merci provenienti dall'arcipelago. Tuttavia, non è raro che scaramucce tra appartenenti alle due nazioni accadano al largo, lontano dagli occhi della madrepatria. Dopotutto, i vecchi rancori sono difficili da cancellare.

Se da un lato Yantai è il simbolo dell'oppressione, dall'altro senza di essa non ci sarebbe ora Nohokai. Questo contrasto rende il rapporto tra le due nazioni molto interessante. Di certo, i rapporti si sono distesi grandemente, quando Yantai venne in soccorso di Nohokai durante l'ultima guerra contro Melidissa. Questo gesto ha reso possibile un nuovo inizio tra le due nazioni. Sebbene siano diverse tra loro come il giorno e la notte, i rapporti sono per lo più distesi, anche se è evidente che non potranno mai conciliare del tutto la loro natura opposta. I rapporti con Zuun si possono dire in assoluto i migliori. Non solo quest'ultima ha soccorso Nohokai durante l'ultima guerra, ma non ha mai mostrato ostilità contro di essa, o tentativi di conquista. Nohokai accoglie di buon grado i missionari zuni, anche se fatica a comprendere la loro "rigidità" in ambito religioso, la loro fissazione per le gerarchie, e i loro tentativi tenaci di spiegare l'universo in chiave mistica.

ULTERIORI PERSONALITÀ NOTE DELLE TERRE LIBERE DI NOHOKAI

Oltre ai Big Daddy, ai Sapa e alla Grande Sapa, ci sono altre personalità di spicco degne di essere menzionate:

1. **Anansi:** L'Attuale Decana della Congrega degli Spiriti, un'eterea consacrata al Loa Morte. Governa la Congrega da quasi sessant'anni, si dice che nel suo passato abbia visto almeno due delle tre guerre contro Melidissa. È un'eterea antica e saggia, e gode di una grande influenza nelle Terre Libere. Di cosa facesse o chi fosse prima di entrare nella Congrega, nessuno sembra ricordarlo. Ama circondarsi di adepti e allievi, che seleziona con grande cura.
2. **Nerissa Grym:** Sorella minore del Big Daddy Marlowe Grym, Nerissa ha preso una strada opposta a quella del fratello, stringendo un legame col Barone, e diventando una strega. Per anni fratello e sorella hanno lavorato di concerto, portando la loro famiglia, anche detta "la fratellanza del teschio bianco" a prosperare e diventare influente a Nohokai. Con la rispettabilità e il potere di Nerissa al suo fianco, la Carriera di Big Daddy di Marlowe ha preso un'impennata considerevole, portandolo a ricoprire un ruolo di spicco nella società Nohokai relativamente in giovane età. Anche Nerissa ha avuto una carriera lampo all'interno della Congrega degli Spiriti, divenendo Anziana a soli venticinque anni. Con l'arrivo della Nave senza Nome e l'istituzione della spedizione ad oggi nota come "Compagnia dei Sette Mari", Nerissa Grym è stata una dei primi esponenti di spicco di Nohokai a credere nell'impresa, fino al punto di unirsi al gruppo di avventurieri e a venire nominata Ambasciatore di Nohokai all'interno della Compagnia. La strega non si è mai tirata indietro nel dispensare consigli agli aspiranti maghi Nohokai, aiutando diversi di loro nel percorso verso la Prova del Legame. Nerissa e il fratello hanno come tratto distintivo un tatuaggio raffigurante un teschio bianco sul volto, simbolo della loro Fratellanza.
3. **Nicola Di Fino:** Uno dei più illustri e conosciuti Maestri Tanaman, forse anche il più appariscente e mondano. Mentre molti dei suoi colleghi preferiscono agire con discrezione, sviluppando le loro ricerche nell'intimità delle loro serre, il Maestro Di Fino preferisce l'esperienza sul campo, e ciò gli ha portato negli anni, grandi vantaggi. Di Fino è stato uno dei primi a seguire la Compagnia dei Sette Mari nelle sue avventure, ed è stato l'unico Maestro Tanaman a scegliere un allievo all'interno della Compagnia stessa. Dotato di un'innata curiosità e spinto dalla sete della conoscenza, anche al punto da rischiare più volte la pelle, negli anni il suo vagabondare lo ha reso uno dei più noti ed ammirati Alchimisti dei Sette Mari. Di Fino non è uomo da indietreggiare davanti ad una richiesta d'aiuto, tuttavia bisogna sempre fare attenzione alla "cura" che il Tanaman potrebbe propinarvi: potrebbe avere effetti collaterali inaspettati.

SOCIETÀ E CULTURA

Abbiamo già intuito che la società di Nohokai è fondata sul carisma. Le comunità eleggono

democraticamente un proprio rappresentante, che non è tale per rango, per sangue, o per diritto divino. Egli altri non è che l'uomo o donna più carismatico e autorevole del luogo. L'arte di arringare le folle, la capacità di farsi seguire dagli altri, è questo che dà potere a Nohokai.

Il potere, poi, ha diverse forme. Può essere politico, militare, culturale.

Prendiamo ad esempio un Big Daddy qualunque. La sua capacità di convincere, di farsi ben volere, le sue arti organizzative e gestionali, non bastano per renderlo un capo. Egli avrà bisogno dell'aiuto di uomini d'arme, pronti a mettere le loro spade al suo servizio. Avrà bisogno di stregoni il cui legame con un Loa rende potente la loro alleanza e temibile l'aspirante Big Daddy. Senza l'appoggio di un gruppo armato, senza uno stregone dalla sua parte, non andrà molto lontano.

Ecco perché, dicevamo, esistono varie forme di potere, e per ognuna di esse, altrettante forme di organizzazione, ognuna costruita attorno ad una figura autorevole che ne detiene il comando.

La spinta sociale verso la spavalderia, l'esagerazione della propria figura in pubblico, unita allo stato di perenne incertezza e conflitto che hanno accompagnato la storia di Nohokai, hanno plasmato una società che celebra i piaceri della vita, l'ostentazione delle proprie capacità e delle proprie ricchezze in eccessi sconosciuti alle altre nazioni: nelle isole fioriscono alla luce del sole le locande, i bordelli e soprattutto le sale da gioco. Fintanto che le leggi vengono rispettate, pochi sono i limiti per chi voglia divertirsi.

Principe tra tutti i passatempi è senza dubbio il gioco d'azzardo, che mette alla prova il coraggio, l'abilità del giocatore e la sua fortuna. Tutte queste sono considerate doti indispensabili per il vero avventuriero e per chi ha la stoffa del capo: i rischi sono semplicemente un fattore della vita e bisogna essere pronti ad affrontarli sul mare e sui tavoli da gioco!

Il più noto e popolare tra i giochi d'azzardo Nohokai è "Roatàn", che deve il nome alla città che ne ha visto i natali. Questo semplice gioco, che richiede solo dei dadi a sei facce, è quindi facile da giocare anche in nave o in trasferta; più di classe sono considerati i giochi di carte, che utilizzano mazzi di vario tipo e i cui materiali sono naturalmente più fragili e preziosi. Spesso i disegni sulle carte vengono decorati da chi vuole ostentare la propria ricchezza al punto di diventare piccoli capolavori. Mazzi di questa fattura si trovano soprattutto in mano a chi vuol affrontare la carriera politica e agli stregoni.

La gran diffusione del gioco d'azzardo tra la popolazione ha nel tempo portato alla creazione di un sistema parallelo di scambi, mai ufficializzato ma rigorosamente rispettato da tutti i partecipanti: i Favori. Dopotutto, che gusto c'è a giocare se si è costretti a smettere quando finiscono i soldi?

Un Favore può avere praticamente qualsiasi forma: scambi di servizi, di merci, promesse a lungo termine, atti di proprietà e qualunque cosa su cui le persone interessate possano trovare un accordo. È visto come cattivo gusto stilare un contratto scritto quando si tratta un Favore, che è di solito del tutto verbale e richiede al massimo la presenza di uno o più testimoni. Rifiutarsi di saldare un Favore è un atto gravissimo che può portare anche all'accusa di pirateria, poiché solo un pirata tradirebbe così la fiducia di un membro della comunità.

Un altro aspetto tradizionale dell'arcipelago è la forte superstizione che contraddistingue i suoi abitanti. La superstizione è da intendersi in maniera ampia, come un senso di reverenza per tutto ciò che è "esoterico" e timore verso ciò che è "paradivino". Gli stregoni o in generale gli

usufruttori di magia a Nohokai sono visti con enorme rispetto, poiché occorre grande coraggio e forza d'animo per stringere un patto con il Loa che in cambio dona allo stregone la sua magia. Il timore reverenziale per queste creature dall'enorme potere è un'altra cosa che contraddistingue gli abitanti di Nohokai. I Loa sono coloro che hanno permesso agli esuli giunti sull'arcipelago di sopravvivere. È chiaro agli abitanti di Nohokai che i Loa non agiscono per bontà d'animo, ma per un guadagno personale, e perchè amano essere venerati da coloro che ritengono "inferiori". Gli abitanti dell'arcipelago sono ben consci di tutto ciò e accettano di buon grado la loro condizione ritenendo che rendere omaggio ai Loa non sia poi così male, rispetto ad una vita di stenti, consumata dalla fame e dalle malattie.

È considerato da tutti i Nohokai di buon auspicio fare un'offerta agli spiriti in occasione di eventi importanti, in preparazione di imprese rischiose e per aumentare le proprie probabilità di successo nella vita di ogni giorno. Il Loa cui rivolgere i propri doni va scelto attentamente in base a ciò che si spera di ottenere: è buona norma per esempio fare rituali in onore del Barone se si intende organizzare una grande festa per dare lustro al proprio nome, sperando che il Loa acconsenta a sussurrare le sue benedizioni all'orecchio dell'anfitrione nel momento culmine della festa. Gli innamorati infelici preferiranno volgere le loro preghiere alla Promessa Sposa o alla Bella Che Danza, chi attende la nascita di un figlio alla Madre o anche al Bambino, e così via per ogni momento della vita sulle isole.

In queste offerte rituali lo stregone della comunità ricopre un ruolo centrale, poiché solo chi ha stretto un vero e proprio patto coi Loa sarà in grado di stabilire con loro un contatto e portare a termine la cerimonia in modo corretto. Il noto temperamento mutevole degli spiriti rende troppo pericoloso cercare di ottenere il loro favore anche per piccole cose senza la presenza di un intermediario. Si dà inoltre per dato di fatto che gli stregoni siano in grado di consigliare meglio chi viene a cercare il loro aiuto su quali offerte e a quale Loa sia il caso di portare, in modo da essere certi che all'entità non sia recata offesa in alcun modo.

In caso di ricorrenze celebrative o momenti di grandi difficoltà succede spesso che l'intera comunità partecipi ad uno di questi rituali, che diventa un'occasione per festeggiare in grande stile e celebrare i propri legami anche in faccia alle peggiori avversità.

Per questo ed altri motivi uno stregone è tenuto in grande considerazione nella comunità, al punto che spesso il Big Daddy lo prende come consigliere personale. Perdere, invece, il favore di un Loa è estremamente pericoloso, non solo per gli effetti che può avere nell'immediato, ma anche per l'onta che tale perdita rappresenta per la comunità.

Essendo il popolo di Nohokai molto incline alla superstizione sono nate moltissime regole, proverbi e credenze che sono note a tutti e che tutti cercano di seguire pedissequamente, nella vita di ogni giorno.

Ad esempio è credenza comune che sia assolutamente di cattivo auspicio fischiare quando si è in mare, quale che sia l'imbarcazione su cui si è a bordo, poiché, pare faccia "impazzire i venti". Un'altra superstizione legata alla navigazione è quella di non riporre mai le scarpe con la suola verso l'alto, poiché ricordano una chiglia capovolta e favoriscono i naufragi.

Accendere un sigaro con una candela sembra porti alla morte di un marinaio. Inoltre, è consuetudine per chi intraprende la sua prima tratta in mare aperto, portare un orecchino d'oro all'orecchio, come porta fortuna. I più ragionevoli sono convinti che l'orecchino in sé non porti veramente fortuna, ma serva per il pagamento del funerale, in caso il marinaio che lo porta trovi la morte.

Indossare collane o monili fatti con i fagioli porta ricchezza e prosperità; uccidere un gabbiano è, infine, presagio di enorme sfortuna. Pare che quest'ultima superstizione derivi dall'epoca dell'esilio da Yantai.

Esistono moltissime altre superstizioni e credenze, di cui nessuno ricorda esattamente l'origine o la ragione per cui sono nate, ma che nessuno oserebbe contraddire.

Le leggi scritte a Nohokai sono ridotte a poche, ferme direttive. Per le incombenze di tutti i giorni, per i piccoli reati e per le piccole dispute, si decide di volta in volta, amministrando la giustizia secondo le tradizioni tramandate nel tempo dall'esperienza dei capi villaggio e dai Big Daddy delle varie epoche.

Una di queste usanze tradizionali è il cosiddetto "Cerchio dei Folli": ha nei secoli assunto molti nomi e molte varianti, ma questo è il più conosciuto e quello con cui da qualche anno ha ritrovato popolarità anche negli insediamenti portuali. A metà tra competizione e spettacolo, questa sfida tra due o (raramente) più contendenti nasce agli albori delle isole, nei primi disordinati periodi che seguirono la Grande Purga. Era a quei tempi molto frequente che tra le diverse tribù nascessero dei conflitti anche violenti per le poche risorse allora disponibili, ma la necessità di spargere meno sangue possibile diventò presto chiara a tutti gli interessati. Le battaglie furono sostituite da duelli tra campioni scelti e, man mano che lo spirito comunitario della Nazione rafforzava i legami delle isole, i duelli divennero sfide sempre più amichevoli. Ma non meno combattute.

Un Cerchio dei Folli ha bisogno degli sfidanti, di un moderatore super partes detto Circomastro e soprattutto del pubblico, che si dispone in cerchio a formare l'arena: al suo interno i contendenti prendono la parola a turno e fanno a gara per surclassarsi a vicenda grazie alla propria inventiva, alla propria presenza scenica e alla propria verve verbale; è il pubblico riunito a decretare per acclamazione il vincitore. La sfida si svolge tradizionalmente secondo una di due modalità:

- la "Scortesa", in cui l'obiettivo è smontare la figura dell'avversario tramite insulti tanto variopinti quanto articolati e fantasiosi, in cui l'unico taboo è insultare la comunità d'appartenenza;
- la "Favolata", dove si punta ad esaltare la propria figura millantando gesta e fanfaronate inarrivabili, in cui l'unica frase proibita è "non è vero";

Il ruolo del moderatore nel Cerchio è di controllare che gli sfidanti rispettino l'alternanza dei turni, non vengano alle mani e non infrangano le regole degli argomenti, pena l'immediata squalifica. Nei rari casi in cui il pubblico non favorisca nessuno degli sfidanti, al Circomastro spetta anche decretare il vincitore.

Vista a lungo come poco più di un passatempo tribale, oggi la tradizione del Cerchio dei Folli è tornata tanto alla ribalta da essere riconosciuta formalmente come mezzo di risoluzione delle contese legali, quando non ci sia necessità di arrivare direttamente a un duello. Per molti a Nohokai perdere la faccia è un rischio paragonabile ad essere feriti o uccisi, e il recente picco di attività pirata ha portato la popolazione a vedere di cattivo occhio i combattimenti interni alle isole. Dopotutto, armi e proiettili sono meglio spesi contro la piaga della pirateria!

Una sfida formale nel Cerchio vede un Rappresentante della comunità come Circomastro e segue strettamente le sue indicazioni; al contrario, quando la gara ha uno scopo più di spettacolo le regole sono a discrezione degli sfidanti e possono vedere mille possibili varianti.

Alcuni uomini e donne di spettacolo sono diventati noti affabulatori del Cerchio al punto da farsi sfidare appositamente da complici o da chi spera di innalzare il proprio nome battendoli in bravura. Questi casi vanno ovviamente a piegare lo scopo primo della gara, ma la gente chiude un occhio poiché si tratta sempre di un'occasione per divertirsi tutti insieme nello spirito delle isole.

La vita è vissuta in totale comunione, i nuovi nati vengono educati da tutta la comunità, perciò è facile tramandare le tradizioni oralmente. Sono note numerose "favole" e proverbi che analizzano vari aspetti della vita di tutti i giorni nell'arcipelago, ed essi sono conosciuti, bene o male, da tutti gli abitanti di Nohokai.

L'ignoranza delle tradizioni a Nohokai non è ammessa: proprio per via di questa quotidiana comunione di esistenze, è impossibile che un membro della comunità non sappia discernere ciò che è ammesso da ciò che costituisce un reato. Per questo motivo i trasgressori sono puniti duramente sia dalla legge, sia dall'opinione pubblica. Ciò non impedisce alle persone di trasgredire alle regole, questo è certo. Il trucco sta nel non farsi scoprire.

Assieme alla magia, alla superstizione e alla tradizione orale, un importante elemento tradizionale della vita quotidiana delle comunità furono in passato, le cosiddette "Bande" o "fratellanze": con questi termini si indicavano semplicemente le congregazioni di individui con simili attitudini e scopo comune. Potevano essere bande di guerrieri, bande di stregoni, bande di riciclatori, o anche bande composte da persone con diverse abilità, ma tutte accomunate da un unico intento.

Le bande gestivano quasi interamente ogni parte della vita quotidiana dell'arcipelago e non era raro che il Big Daddy locale si appoggiasse a bande di guerrieri per gestire la sicurezza della propria città o insediamento.

Successivamente l'organizzazione di queste Bande o Fratellanze divenne così ben strutturata da far nascere le prime istituzioni. Corporazioni come I Bravi Compagni, o i Tanaman, persino la Congrega degli spiriti fondano le loro radici nel fertile terreno delle bande. Ad oggi le istituzioni hanno via via sostituito il sistema delle Bande, andando ad accogliere sia gruppi di individui sia singoli con intenti comuni, mantenendo comunque un potere sociale molto forte, rafforzato dal senso d'identità che si crea in chi ne fa parte.

FESTE NAZIONALI:

Non essendoci vere e proprie ricorrenze religiose per gli abitanti di Nohokai, l'anno è scandito da alcune feste tradizionali, care al popolo dell'arcipelago per questioni più terrene e meno spirituali.

-La notte di Calpurnia: Questa festa è nata secoli or sono, per celebrare la Prima Guardia del Grande Sapa Tamati, Calpurnia, detta "la Grande". Si dice che fosse una donna di grande bellezza e fierezza ed una guerriera temibile. Pare che abbia tenuto l'assedio di Roatàn durante la seconda guerra contro Melidissa. In seguito ad un suo colpo di mano, i suoi guerrieri riuscirono a dare fuoco, nottetempo, a numerose navi della flotta di Melidissa, alla fonda poco lontana dalla costa. Si dice che il cielo si illuminò a giorno per

diverse ore, per via del fuoco che divampò forte dalle navi date alle fiamme. Questa ricorrenza cade la notte che intercorre tra l'ultimo giorno dell'anno e l'alba del primo, e viene festeggiata con grandi feste sulla spiaggia, dove gli abitanti dell'arcipelago spingono in mare piccole imbarcazioni in miniatura ornate di candele. Lo spettacolo di queste piccole luci che navigano nelle acque scure del mare ha dato alla festività il soprannome di "Notte del Mare di stelle".

- *Festa della semina*: Festività legata al giorno della semina dei campi di tabacco e caffè, più che una festa è una scusa per rendere il lavoro più allegro. Intere comunità interrompono le loro attività quotidiane per andare nei campi ad aiutare gli agricoltori con la semina, e al tramonto si radunano tutti nelle piazze a consumare un lauto pasto preparato da chi non ha preso parte al lavoro agricolo. È una festa molto amata, perché rinsalda lo spirito della comunità, e avviene il primo giorno di primavera.

- *Notte dei Doppî*: Avviene durante la notte tra il trentunesimo giorno del decimo mese e l'alba del primo giorno dell'undicesimo mese. Si celebra il patto con i Loa e la venuta della prosperità del popolo di Nohokai. La festa dura tutta la notte, in cui si accendono fuochi, si portano sacrifici simbolici e si danza vestiti di piume e stoffe colorate. I danzatori indossano maschere che coprono solo la metà destra o la metà sinistra del volto, e il legame tra l'uomo e il Loa che opera attraverso di lui; la comunione delle due nature che si alleano e interagiscono tra loro.

- *Festa della Nascita*: Una delle feste più giovani e più amate dal popolo di Nohokai, cade il nono giorno del dodicesimo mese. È una festa che si celebra in ogni angolo della nazione e ricorda la nascita di Ayana Pilar, la "Sempre in Fiore" Grande Sapa di Nohokai. Per il suo compleanno la Grande Sapa si mostra alla sua gente, ornata di fiori, e da inizio a quella che è la festa più estrosa di tutto il mondo conosciuto. Solitamente la festa dura due giorni, senza soste, quarantotto ore di musica, balli, cibo, Rum, e felicità. Da tutto il mondo vengono ad ammirare lo sfarzo e la sfrenatezza di questo evento, che non ha pari in nessun altro luogo.

RELIGIONE

Gli abitanti dell'arcipelago di Nohokai hanno una loro particolare concezione di "religione". Sebbene siano molto superstiziosi e rispettosi quasi fino alla venerazione nei confronti dei Loa, appaiono quasi disinteressati alla religione "ufficiale".

Credono nell'Astro, ma non osservano nessuna dottrina particolare. Per i Nohokai l'Astro, dopo aver creato il mondo, si è disinteressato completamente di esso e dei suoi abitanti. Possiamo dire, in un certo senso, che gli abitanti dell'arcipelago credono in una sorta di "abbandono" da parte della divinità, perciò non sentono il bisogno di rivolgersi ad essa nei momenti di tribolazione.

Coloro che abitano le Terre Libere di Nohokai sono fondamentalmente pragmatici ed abituati a reagire a ciò che incontrano sul loro cammino. Un dio sordo a loro non è di alcuna utilità. Meglio impiegare il proprio tempo a tentare di attirare il favore di un Loa, che in cambio dona un aiuto pratico, materiale, che soddisfa davvero i bisogni terreni. Sebbene il popolo di

Nohokai sia consapevole che i Loa sono spiriti e non delle divinità, arrivano quasi a venerarli come tali. Non è raro che ai Loa vengano fatti sacrifici più o meno simbolici, per propiziare un viaggio, una impresa o, semplicemente, per chiedere ricchezze o potere.

Non avendo una vera e propria istituzione religiosa nazionale, gli abitanti di Nohokai vedono negli stregoni una sorta di potere “mistico” oltre che magico. Lo stregone a volte prende il ruolo di “sacerdote”, quando si tratta di invocare il Loa per un sacrificio propiziatorio.

4. ISTITUZIONI NAZIONALI

Anche a Nohokai, come nel resto delle altre nazioni, sono presenti diverse organizzazioni che operano a livello nazionale, di seguito le più importanti.

I MANGIACONTI

È l'organizzazione che gestisce la macchina dello Stato Nohokai: è stata voluta dal Grande Sapa in persona per aiutarla a mantenere sotto controllo la tenuta e l'andamento della nazione. Tra i suoi ranghi si annoverano alcune delle menti più brillanti di tutto il paese, che spesso ricoprono il ruolo di legali, burocrati, economisti e consiglieri.

Ogni comunità conta almeno un Mangiaconti, il quale tiene sotto controllo l'economia, consiglia il Big Daddy in materia di legge e manda rapporti periodici alla capitale. Nelle comunità più numerose, il Mangiaconti può avvalersi dell'aiuto di segretari e agenti per raccogliere informazioni e svolgere compiti specifici.

I Mangiaconti sono l'emanazione stessa del potere del Grande Sapa presso le comunità e spesso vengono visti con sospetto e insofferenza dalla popolazione locale, fino ad attirare su di sé la superstizione della gente, che ritiene il solo passaggio di questi individui segno di grande sventura. Non è raro vedere i popolani sputare dietro di sé e fare gesti per scacciare la malasorte, in presenza di un mangiaconti, ovviamente senza farsi vedere. I mangiaconti cercano di evitare attenzioni indesiderate e clamori che potrebbero contrastare con il loro compito, ma non disdegnano l'aura di timore che si è creata nel tempo attorno a loro, e non è raro che ne approfittino, ove possibile.

Quando riescono a mantenere il proprio ruolo, esercitano una grande influenza sulle comunità in cui risiedono, fino a diventare delle vere e proprie eminenze grigie all'ombra degli inconsapevoli Big Daddy.

La struttura dei Mangiaconti è di stampo piramidale. Al vertice, per ogni città, c'è il *Primo Mangiaconti* e ve n'è uno per Roatàn, per Toluca e per Nerisa. I tre Primi Mangiaconti occupano un posto nel consiglio del Grande Sapa. Al di sotto del Primo Mangiaconti c'è il suo *Vice Mangiaconti*, il suo secondo in comando, che fa le veci del Primo Mangiaconti quando esso è impegnato in faccende per il Grande Sapa. Ancora più sotto vi sono i *Mangiaconti di Quartiere*,

che operano in un singolo quartiere delle città più grandi, al cui vertice si trova il *Mangiaconti Capo di Quartiere*.

Sotto i Mangiaconti di Quartiere c'è la stragrande maggioranza degli appartenenti all'istituzione: i *Mangiaconti*. Una volta ammesso nell'istituzione un Mangiaconti può venire inviato dove occorre, senza avere una pertinenza specifica, o venire assegnato ad un villaggio od insediamento specifico, per il quale farà da raccordo burocratico con la città di riferimento. Se il vertice è composto da un numero ben definito di cariche, andando verso la base della piramide non c'è un limite al numero di mangiaconti possibili. Questo perché, per quanto piccola sia una comunità, prima o poi un Mangiaconti verrà sempre a ficcare il naso, o meglio, la penna.

A capo dell'organizzazione dei Mangiaconti di Roatàn c'è *Nohoa Val*. Attualmente, il suo vice è la dionea *Rakta*, tuttavia sembra che nell'ultimo anno tra i due non corra buon sangue.

A Capo dell'organizzazione di Toluca c'è *Rafael de Nogares*, il suo vice è lo shibai *Hang Fe*, Yan'ti naturalizzato Nohokai.

A Capo dell'organizzazione di Nerisa c'è la Dionea *Luz*, la cui vice è *Ahuízotl Dal Vale*.

IL CONSORZIO

Nato dall'unione delle ciurme mercantili del paese, il Consorzio è la più grande confederazione commerciale di Nohokai.

Essa si occupa della raccolta, dell'utilizzo, dello smistamento e della vendita di praticamente tutto ciò che circola a Nohokai.

Chiunque voglia fare commercio degno di questo nome deve passare dal Consorzio, diventarne membro e scolarne la gerarchia.

Qualsiasi commerciante può divenire membro del Consorzio, sia chi ha alle spalle una compagnia commerciale, sia chi si imbarca nell'impresa in solitaria.

Come primo passo, occorre fare richiesta d'ingresso al Consorzio. Uno o più membri del Consorzio stesso si prodigheranno per analizzare le potenzialità economiche e commerciali del candidato e sottoporlo alla prova. La prova d'ingresso al Consorzio è strettamente secretata, e nessuno al di fuori del Consorzio stesso è a conoscenza delle sue modalità. Questo ha sempre creato una sorta di alone di mistero intorno a questa istituzione, come spesso accade a Nohokai. Nessuno del Consorzio ha pensato a contraddire queste voci, poichè da sole hanno portato una notevole pubblicità all'istituzione stessa, negli anni.

Una volta superata la prova, il candidato entra a far parte integrante del Consorzio, con il rango di *Apranti*.

La maggior parte dei piccoli commercianti e mercanti preferiscono non risalire oltre la catena, limitandosi a mantenere un ruolo marginale all'interno del Consorzio.

Tale ruolo garantisce al mercante protezione e aiuto negli investimenti, dando però in cambio pochi obblighi e una discreta libertà di movimento.

L'unica clausola è che l'Apranti sarà a disposizione del Consorzio, qualora l'organizzazione richieda i suoi servizi commerciali.

Al di sopra degli Apranti si collocano i **Komesyal**.

I Komesyal sono solitamente i capi di corporazioni più numerose, o compagnie mercantili di un certo livello. Di solito i Big Daddy si avvalgono delle abilità economiche dei Komesyal, al punto che a volte spingono per far nominare Komesyal uno dei loro. Questo è un modo per i Big Daddy di tenere un piede nel consorzio, e per il Consorzio di avere influenza anche nella struttura politica nazionale. Non tutti i Big Daddy accettano di buon grado questa situazione, ma il Consorzio sa che il suo ruolo è indispensabile. Infatti, quando gli alimenti e gli altri beni di prima necessità cominciano a scarseggiare spesso è proprio la tribù a destituire il Big Daddy riottoso per uno più compiacente; e il Consorzio ha il potere di gestire questi beni e quindi, di fatto, detiene l'effimero potere dei Big Daddy nelle proprie mani.

Sopra i Komesyal si giunge ad uno dei ranghi più elevati del consorzio, quello dei **Manadiè**.

I Manadiè sono soltanto 9, tre per ogni città principale di Nohokai, e vengono eletti tra i membri più influenti del Consorzio. I Manadiè si occupano di gestire tutta la struttura burocratica e sociale del Consorzio stesso, gestiscono il flusso di denaro e di beni che va e viene dal consorzio, per riferire al vertice della piramide, ossia al **Consiglio dei Tre**.

Ogni membro del Consiglio dei Tre viene eletto a vita tra i Manadiè, e al voto partecipa tutto il consorzio, fatto salvo per gli Apranti.

Ogni **Konsèye** (così vengono chiamati gli appartenenti al Consiglio dei Tre) risiede in una delle tre principali città di Nohokai, e solitamente affianca il Sapa nelle questioni commerciali riguardanti il proprio territorio.

Tutto questo potere potrebbe destare sospetti di corruzione, d'altra parte il Consorzio è estremamente efficiente e motivato al proprio interno. Le gerarchie sono inflessibili di fronte alla malversazione e alla mala gestione interna. Non ci sono registrazioni di processi a membri del Consorzio per abusi riguardanti il proprio mandato, perché tali processi non sono mai stati tenuti. Nei (rari) casi in cui la notizia di un possibile crimine all'interno del Consorzio trapelasse, il sospettato semplicemente scomparirebbe e dopo qualche tempo i familiari riceverebbero un lauto indennizzo e la vita continuerebbe come prima.

I BRAVI COMPAGNI

Sono molti i motivi per cui a Nohokai non esiste un vero e proprio esercito regolare: perché ricorderebbe troppo gli eserciti da cui sono fuggiti i primi coloni, perché la tentazione di impossessarsene esacerberebbe i già turbolenti rapporti tra i Big Daddy o perché costerebbe semplicemente troppo, nel corso della storia i Grandi Sapa hanno sempre rigettato ogni proposta in tal senso.

Per tale motivo, la difesa delle comunità è sempre stata lasciata nelle mani di bande di civili, tenute insieme dal carisma dei Capitani.

Questi gruppi, un tempo divisi, hanno finito per stringere accordi e alleanze e ora sono confluiti in una grande confederazione di armati, chiamati semplicemente i Bravi Compagni. Ogni banda dei Bravi Compagni ha una peculiare organizzazione interna, così come stili di combattimento e arte bellica preferita.

Comune a tutte è lo spirito di corpo che vige nel gruppo, tanto che gli armati si considerano fratelli di sangue e si sacrificano volentieri gli uni per gli altri; questo, unito al generale sprezzo del pericolo, rende una banda dei Bravi Compagni un avversario temibile e letale.

L'aumento ininterrotto degli attacchi pirata negli ultimi anni ha aggiunto sia prestigio che lavoro al carico dei Compagni: un'impennata nei reclutamenti, nelle battaglie, nelle responsabilità assunte. E se pur ora le bande possono far valere di più la loro voce, i Sapa hanno ritenuto necessario chiedere a loro un'organizzazione più definita e controllata, per evitare che alcune brutte vicende si possano ripetere.

Inoltre, è diventato evidente come i pirati non si muovano esclusivamente per mare, e come diversi dei volenterosi nuovi combattenti non avessero gran pratica di vita su una nave: i Bravi Compagni perciò si organizzano attualmente in due forze armate. In entrambe chi capeggia una banda è detto genericamente Capitano, ma il termine preciso cambia con la giurisdizione.

I **Compagni di Strada** contano al loro interno le bande che si occupano della difesa delle vie di comunicazione terrestri e di combattere le infiltrazioni cittadine da parte dei pirati. I membri di solito sono dei locali, pratici del territorio e che conoscono bene gli abitanti dei villaggi che pattugliano. Occasionalmente intervengono anche in caso di crimini contro la comunità, ma questo è un ambito in cui la precedenza è sempre data agli uomini dei Daddy. I Compagni di Strada raccolgono la maggior parte delle nuove reclute, fornendo loro un addestramento basilico. Succede che i più promettenti tra loro vengano instradati verso l'addestramento nautico e le bande di mare, ma non bisogna pensare alle bande di strada come una truppa di second'ordine. I Capitani delle bande di stanza nelle tre isole maggiori dell'arcipelago sono detti **Marescialli**, spesso considerati come punti di riferimento anche per le forze degli isolotti circostanti. Se un'isola presenta diversi insediamenti, ad ognuno di essi è assegnata una *Truppa* guidata da un **Capotruppa**; tutti i Capitruppa rispondono al Capitano della banda.

Il Maresciallo di Roatàn, è l'Etereo *Taipàn*.

Il Maresciallo di Toluca è *Vea Alcantar*.

Il Maresciallo di Nerisa è una dionea di nome *Asper*.

I **Compagni di Mare** pattugliano le vie marine che attraversano l'arcipelago. Il Capitano di una di queste bande ha il titolo aggiuntivo di **Almirante**; il nome è stato aggiunto ufficialmente per evitare di generare confusione. Una di queste bande avrà sempre un solo Almirante, ma potrebbe comprendere al proprio interno più di un capitano di vascello. Ciascuna banda di mare ha infatti almeno una nave di proprietà sotto al proprio controllo, perciò diventarne il capo non è alla portata di tutti i membri dei Bravi Compagni. Tra le due forze, quella dei Compagni di Mare è considerata quella più potente per via del territorio e delle risorse che coinvolge. Per questo motivo agli Almiranti delle bande più importanti è associata una figura piuttosto controversa: l'**Ojo**. L'Ojo è colui che ha il compito di fare rapporto regolare ai Sapa sulle attività della banda assegnata e agisce come una sorta di supervisore. Un Ojo viene selezionato tra i membri più esperti e stimati dell'intera organizzazione dei Bravi Compagni, e trasferito dalla

banda di appartenenza a quella per cui dovrà svolgere il ruolo per un periodo che si aggira in media attorno a un anno. L'autorità dell'Ojo è seconda a quella dell'Almirante, ma se questi dovesse risultare in qualche modo compromesso è prassi che l'Ojo prenda temporaneamente il comando della banda.

Se da una parte la figura dell'Ojo è impopolare per via della sorveglianza di cui è responsabile, dall'altra il far venire in contatto tra loro vari membri di un sistema altamente frammentato come quello dei Compagni ha anche lo scopo di aumentare il cameratismo al suo interno.

Poste queste regole generali, la gerarchia presente sotto a un Capitano varia da banda a banda, mantenendo comunque la solita struttura: Capitano-Ufficiali-Marinai Semplici. I Capitani delle tre bande più influenti dell'arcipelago vanno ad occupare il seggio di **Capitano della Guardia** di una delle tre città più importanti; questa figura si affianca al Maresciallo.

Il Capitano della Guardia di Roatàn è *Janira Aguilar*, detta "Sette Emmezzo"

Il Capitano della Guardia di Nerisa è *Learco Azevedo*

Il Capitano della Guardia di Toluca, è lo *Shibai Rièl*.

Infine, il Grande Sapa nomina la Banda che andrà ad assumere il ruolo di **Guardia Scelta** del Grande Sapa, mentre il Capitano va ad occupare l'incarico di **Prima Guardia** del Grande Sapa in persona. Per questo titolo vengono espressamente favorite le bande dei Compagni di Strada, anche se la scelta finale non è mai scontata.

Attualmente, la carica di Prima Guardia è occupata dal Sapa di Roatàn, *Nahual Ixcán*, detto "la Serpe di Roatàn". Un tempo Guardia Scelta, in seguito alla sua nomina a Sapa, ha rinunciato ad andare per mare, e così anche i suoi più fedeli compagni, che passando da Compagni di Mare a Compagni di Strada, rinominarono la banda "il Nido della Serpe".

LA CONGREGA DEGLI SPIRITI

A Nohokai conoscenza, misticismo e magia sono una cosa sola, su cui regnano i capricciosi ed enigmatici Loa e i loro seguaci eletti, gli stregoni della Congrega degli Spiriti, la più antica istituzione di Nohokai. Loro sede è la Torre degli Spiriti, una costruzione che si innalza nel folto della foresta di Roatàn: si dice che raggiungerla sia quasi impossibile per chiunque non sia un Adepto o non riceva la guida di uno di essi.

La Congrega è presente da sempre, sicuramente da prima dell'arrivo degli umani, ed è certo che svolse un ruolo determinante nelle guerre che portarono alla nascita della nazione indipendente di Nohokai. In cambio, la Congrega ha mantenuto una sostanziale indipendenza dal potere del Grande Sapa e dei Big Daddy ed è tuttora riverita e temuta.

Entrare a far parte di questa istituzione non è semplice, anche per chi ha già stretto il proprio legame coi Loa: il potere che essa dà è alla portata solo dei maghi più promettenti, che sia per le abilità mostrate o per quelle che intuiscono gli Anziani della Torre.

Si dice che chiunque abbia le potenzialità per diventare membro della Congrega venga contattato da un Anziano, che provvede a sottoporre il candidato alle prove per vagliarne le capacità fisiche e mentali.

Se il candidato fallisce viene rimandato alla tribù in pace, sotto il giuramento solenne di non rivelare mai, per alcuna ragione, la natura delle prove sostenute; è singolare, ma in tutta la storia di Nohokai sembra che nessuno abbia mai infranto il giuramento.

Se il candidato ha successo, egli lascerà la sua famiglia per passare un primo periodo di addestramento nella Congrega, il cui tempo varia da Adepto ad Adepto. Spesso, coloro che entrano nella Torre sono quasi irriconoscibili per indole ed aspetto, quando finalmente ne escono. Non c'è da stupirsi che molti padri e madri Nohokai preghino perché i propri figli falliscano le prove della Congrega, visto che superarle significherebbe perderli per i Loa: infatti agli stregoni membri è proibito ereditare le proprietà di famiglia, per timore che troppo potere vada in mano alla Torre. Sebbene agli Adepti sia concesso viaggiare ed anche avere attività esterne che non vadano in conflitto coi loro obblighi verso la Torre, la loro vita viene legata indissolubilmente a oneri ed onori che il titolo porta con sé. È, come molti doni degli spiriti, un dono a due facce.

Rifiutare assistenza a un membro della Congrega è considerato una mossa altamente irrispettosa (per non dire stupida) in tutta Nohokai; è dato per scontato che uno Stregone in viaggio riceva ospitalità gratuita in qualunque villaggio si fermi.

I membri della Congrega degli Spiriti sono spesso chiamati a ricoprire ruoli di consiglio presso i Big Daddy di tutta la nazione, tale è il rispetto per la loro conoscenza e relazione con i Loa.

Un Big Daddy che non abbia al suo fianco uno stregone della Congrega degli Spiriti che lo sostenga, difficilmente farà strada.

A capo della Congrega siede l'**Alto Stregone**, anche detto **Decano** dagli Adepti. Questa carica decide il corso di tutte le attività portate avanti dai maghi della Torre e fornisce come punto di riferimento anche per gli Adepti che svolgono il proprio ruolo di consiglieri nei villaggi dell'arcipelago. La gerarchia al di sotto dell'Alto Stregone è un mistero per la maggior parte dei non affiliati: si sa solamente che essa può cambiare radicalmente anche nel giro di pochi giorni a seconda di chi tra i maghi salga e scenda nel proprio prestigio. Ciò rende gli Adepti molto attivi nei loro sforzi per primeggiare tra i propri pari e mantenersi degni agli occhi dei Loa. Per alcuni può significare una vita sul filo del rasoio, ma molti Stregoni nella storia hanno sfruttato questa scalata per arrivare a prosperità e conoscenze inimmaginate.

L'attuale Alto Stregone è l'eterea *Anansi*.

Gli sviluppi degli anni recenti legati all'esaurimento della Sakti-Re di Kalimnos hanno portato notevoli cambiamenti anche nella magia di Nohokai. Con essa la Congrega degli Spiriti sembra aver adottato un nuovo atteggiamento verso il mondo esterno: sia la Decana che gli Adepti hanno iniziato a prendere più contatti che mai con i maghi delle altre Nazioni, offrendo la propria collaborazione per condividere vecchie conoscenze e studiare nuovi fenomeni.

Lungi dall'agire per puro disinteresse, la Congrega sembra determinata a cavalcare l'onda per rendere la magia Nohokai un punto di riferimento mondiale per gli studiosi delle arti mistiche.

IL COLLEGIO DEI CURANDARI

Lo stravolgimento delle leggi dell'Alchimia seguito allo scoppio della Sakti-Re ha portato la necessità di una nuova organizzazione attiva a livello nazionale per lo studio e la pratica delle arti mediche. Il Collegio dei Curandari si propone ora di raccogliere tutti coloro che vogliono dedicarsi alla ricerca di nuove tecniche e ricette medicinali, e diffondere alla popolazione le nuove scoperte nel campo. Essendo di formazione recente questo gruppo è molto eterogeneo al proprio interno: vi si possono trovare sia medici da campo che giovani sperimentatori che guaritori sciamanici. I Curandari sono al momento la meno potente e accreditata delle organizzazioni attive a Nohokai, e al suo interno convivono molte correnti di pensiero diverse. Gli appartenenti si distinguono in due branche a seconda del campo di specializzazione.

Gli **Ossari** sono esperti nelle arti della chirurgia, della cura delle ferite e dei traumi, delle amputazioni e dello sviluppo di protesi. Qui si trovano le menti maggiormente dedite alla sperimentazione nel Collegio, data la scarsità di tradizioni Nohokai sul tema di interventi e suture: alcuni criticano i loro metodi come freddi e più attenti al processo che al paziente, certo è che la dedizione non manca loro. La sede degli Ossari è una vecchia villa riadattata sull'isola di Nerisa, dove sono conservati i materiali e gli strumenti per le procedure più delicate e innovative. Nonostante le proteste dei medici, i cittadini l'hanno soprannominata Villa Spaccaossa.

Gli **Yerbari** si specializzano nello studio e la cura delle malattie, oltre che nello sviluppo dei cataplasmi medicinali. Diversi membri sono noti per i loro contatti coi Tanaman, e nonostante poche delle vecchie regole siano ancora in piedi gli Yerbari rappresentano la corrente più tradizionalista del Collegio. Molti tra loro infatti cercano attivamente di recuperare e sperimentare antiche conoscenze fin dal folto delle giungle, nella speranza di trarne nuovi spunti. Diversamente dagli Ossari questi medici non hanno una sede singola, ma diversi piccoli distaccamenti sulle isole principali dell'Arcipelago, detti Aruserie. Tra queste sedi c'è un costante scambio di personale e informazioni per raccogliere quanti più dati aggiornati possibile.

Sia Ossari che Yerbari seguono la stessa gerarchia nel Collegio, divisa in tre gradi. Per avanzare al suo interno è fondamentale provare le proprie capacità presentando scoperte valide e innovative.

Al vertice siedono i **Doccar**, che comprendono i quattro membri fondatori del Collegio e si occupano di coordinare il lavoro e le informazioni che arrivano dai membri di grado inferiore, oltre che di portare avanti le proprie ricerche. Alcuni tra questi assumono il ruolo di Tutori. Sotto i Doccar lavorano i **Findar**, ognuno assegnato alla guida di un Tutore. Per diventare Findar occorre presentare ai Tutori un progetto di ricerca medica, e impegnarsi a portarlo avanti fino ad ottenerne dei risultati tangibili. Soltanto le scoperte più innovative garantiscono il conseguimento finale del titolo di Doccar, quelle minori vengono di solito valutate a lungo prima del verdetto; spesso finiscono con l'essere premiate solo se l'autore ne ha fatto un numero consistente. Per la loro occupazione i Findar sono i membri del Collegio che più di frequente si possono incontrare lontano dall'Arcipelago.

Il grado più basso nel Collegio è quello dei **Baggar**, ovvero medici di qualunque specialità che non si occupano attivamente di ricerca nel loro esercizio. Ricevono comunque l'accreditamento del Collegio e vengono tenuti aggiornati sullo stato delle scoperte nel campo. Rappresentano l'indispensabile forza lavoro della medicina Nohokai, e comprendono tra i loro ranghi anche membri non sanitari come i messaggeri, i responsabili delle forniture per le sedi, gli ingegneri coinvolti nello sviluppo delle protesi.

Tra i tre gradi la differenza più concreta è nel prestigio, e con esso la libertà d'azione nei propri studi. L'istituzione del Collegio ha ricevuto l'approvazione della Grande Sapa e può fornire un basico stipendio ai propri affiliati, ma spesso per le spese più alte essi si rivolgono a finanziatori esterni.

I quattro Doccar sono suddivisi nei due ambiti di lavoro.

I doccar degli Ossari sono:

Aleja Ozuna, un'umana originaria di Toluca

Yaziel Nevàres, di Roatàn.

I due Doccar degli Yerbari, invece, sono:

Oxalis, una dionea di Nerisa

Diego Guzmàn, Umano originario di Roatàn

I TANAMAN

I Tanaman un tempo erano i guaritori, ma soprattutto gli erboristi, di Nohokai. Custodivano i segreti delle erbe, che coltivavano nei recessi più profondi della giungla, ed erano in grado di distillarne le proprietà. Sebbene fosse una delle istituzioni più antiche di Nohokai, al punto da rivaleggiare con la Congrega degli Spiriti, e sebbene i tuoi adepti possedessero conoscenze secolari sull'uso delle erbe a scopi taumaturgici, con i drastici cambiamenti che la distruzione della Sakti-Re di Kalimnos ha portato, i Tanaman hanno dovuto, come molti altri a Tessalit, reinventarsi.

Perse le loro conoscenze di guaritori, hanno quindi cercato di focalizzarsi sull'Opera Alchemica, la loro prima branca di studio per eccellenza.

Erboristi, Distillatori e Pozionisti, i Tanaman sono famosi in tutta Tessalit per essere tra i più esperti conoscitori e sperimentatori di quest'effimera arte.

Per la popolazione di Nohokai le loro capacità sconfinano nel sovrannaturale, e sono avvolti da un'aura di mistero superata solo da quella degli stregoni.

Da secoli i Tanaman custodiscono il loro sapere all'interno di Serre/laboratori eretti nel folto delle foreste di Nohokai. L'incredibile varietà e peculiarità delle piante e delle erbe indigene di Nohokai sono terreno fertile per l'arte alchemica, che i Tanaman da secoli studiano per carpirne i segreti più sbalorditivi.

La gerarchia interna dei Tanaman non è forse articolata come quella di altre istituzioni, ma la loro natura non necessita di una struttura troppo rigida.

Alla base ci sono gli **Allievi apprendisti**. Coloro che hanno iniziato il loro percorso di iniziazione, ma non sono ancora a tutti gli effetti, membri della congregazione dei Tanaman.

Una volta superata la prova, gli Apprendisti diventano **Allievi**, e vengono affidati stabilmente ad un Maestro Tanaman che porterà avanti la loro istruzione. Quando l'Allievo avrà conseguito abbastanza conoscenze dell'arte alchemica, potrà fregiarsi del titolo di **Allievo Anziano** e potrà quindi prendere sotto di sé un Allievo Apprendista da preparare per affrontare la prova. L'ultimo rango della catena è quello di **Maestro Tanaman**. Questo titolo viene conseguito quando ormai l'Allievo Anziano è giunto al termine del percorso di apprendimento, per cominciare quindi quello di Ricerca, che andrà avanti fino alla sua morte.

L'istituzione è governata dal **Collegio dei Maestri**, una cerchia ristretta di Maestri di vecchio corso, dalla grande saggezza e sapienza, che si occupa di gestire l'istituzione per intero. Gli appartenenti al Collegio dei Maestri sono visti con grande rispetto dagli altri Maestri e dagli Allievi, e vengono spesso interpellati anche dalla Grande Sapa in persona, in caso di bisogno.

Proprio perché i Tanaman sono una delle istituzioni più antiche di Nohokai, come spesso accade nelle terre libere al suo interno vi è una forte componente di fratellanza. Diventare un Tanaman significa entrare a far parte di una congregazione antica, e impararne i segreti più nascosti. Le conoscenze trasmesse agli Allievi sono tali per cui è fondamentale il rapporto di fiducia tra Allievo e Maestro, e quando questo viene a mancare non è raro scoprire che l'Allievo è misteriosamente scomparso nel nulla.

Data la natura riservata e schiva della maggior parte dei maestri Tanaman, non vi sono nomi particolarmente noti che siano giunti alla ribalta della storia. Forse uno dei più conosciuti è il Maestro *Nicola Di Fino*, poiché da anni si accompagna alla Compagnia dei Sette Mari nelle sue avventure.

Del Concilio dei Maestri, soltanto un nome è stato menzionato di frequente. Quello della Dionea *Oleander*, che si mormora sia uno dei consiglieri della Grande Sapa.

5.LA MAGIA

I maghi di Nohokai ottengono i loro poteri stringendo un patto con potenti spiriti detti Loa. Evocare un Loa e convincerlo a stringere un legame con un mortale è qualcosa di estremamente difficile, e non va affatto preso alla leggera. Sebbene i Loa non si possano definire effettivamente "malvagi" sono volubili ed estremamente orgogliosi, e non concedono i loro poteri con leggerezza. Spesso l'aspirante mago dovrà darsi da fare per incuriosire il Loa al punto tale da persuaderlo a donargli il suo favore e talvolta questa contrattazione può portare a risultati disastrosi.

Per questo motivo, agli occhi della popolazione locale, i maghi sono figure contemporaneamente rispettate e temute, dato che sono in grado di parlare con gli spiriti, farsi rispettare da loro e operare una potente magia in loro nome.

I maghi più meritevoli (o semplicemente i più ambiziosi), sono raccolti in un unico circolo, la Congrega degli Spiriti.

La Congrega è un luogo mistico, ammantato di mistero, ma anche fuori dalle sue spesse mura appare evidente che al suo interno non manchino certo le rivalità, che talvolta rispecchiano quelle tra i rispettivi Loa, di natura capricciosi e facili alla competizione.

Per ottenere capacità magiche, ogni aspirante stregone deve scegliere un Loa e invocarlo con un rito i cui dettagli variano a seconda dello spirito. Generalmente si tratta di portare offerte gradite al Loa che si desidera richiamare. Una volta attirata l'attenzione del Loa, l'aspirante deve convincerlo, con un misto di adulazioni e dialettica a diventare il suo protettore. Offerte scadenti o un comportamento offensivo nei confronti dello spirito scatenano la sua ira, ma mostrarsi eccessivamente adulatori è visto come segno di debolezza: in questi casi in genere lo spirito accetta di dare la propria protezione, ma considera l'incantatore poco più di un giocattolo. Trovare il giusto equilibrio tra asservimento e superbia, mantenere alta la curiosità e l'interesse del Loa, è ciò che porta l'aspirante a raggiungere il successo. Attuato il legame, il simbolo dell'unione tra lo spirito e il mortale sarà un contratto, firmato col sangue.

Ulteriori dettagli sulla magia di Nohokai sono disponibili nel tomo "Magia".