

«Le campane non suonavano più e nessuno piangeva. L'unica cosa che si faceva era aspettare la morte, chi, ormai pazzo, guardando fisso nel vuoto, chi sgranando il rosario, altri abbandonandosi ai vizi peggiori. Molti dicevano: "È la fine del mondo!". »

Ma la fine del mondo non venne, sebbene la peste imperversasse su tutta l'Europa da almeno cinque anni: di sicuro se finì un mondo, fu solo perché uno nuovo iniziasse ad esistere.

La notte fra il 31 dicembre e il 1° di gennaio dell'Anno del Signore 1353, in tutti i cieli del mondo conosciuto si scatenò una tempesta di folgori dorate; nessun rombo, nessun boato, nessuno schianto di tuono ma solo un susseguirsi continuo di bagliori dorati che illuminarono a giorno la volta celeste. Dall'anno 1347 ormai la Peste Nera, la Grande Morte, seminava lutti e tragedie dalla Spagna alla Turchia, dalla Trinacria alle fredde terre del nord; quella tempesta di luci fu osservata con tremore dai sopravvissuti, come l'ultimo segno prima della fine ineluttabile e del giudizio dell'umanità. Ma al mattino successivo non pareva cambiato nulla: o almeno così si pensò, finché i malati gravi non cominciarono a riprendere le forze e i bubboni della peste a ricomporsi sulle carni dei poveri infelici che attendevano la morte, senza più speranza. Ben presto si diffuse la notizia che la peste stava davvero scomparendo; i moribondi, per grazia di Dio, riacquistavano precocemente le forze e si rimettevano in piedi, guariti. Grandi furono le feste e i canti di lode al cielo; la misteriosa tempesta di luci non era stata mandata per disfare e distruggere ma per sanare la terra martoriata dal più temibile morbo che l'avesse mai infettata.

Ma ben presto si scoprì che assieme alla portentosa guarigione, qualcosa d'altro era stato portato dalla stupefacente notte di folgori dorate. Pochi mesi dopo, infatti, iniziarono gli avvistamenti. Strane creature si intravedevano al limitare dei boschi; di casa in casa, di borgo in borgo si ripetevano storie di genti misteriose che ora abitavano monti e foreste, deserti e laghi. Sui cieli di Cordoba, fu visto chiaramente passare a volo radente, un enorme serpente alato, che fece subito pensare al drago mostruoso dell'Apocalisse dell'apostolo Giovanni. Le genti tedesche iniziarono a raccontare di grossi uomini dalla pelle color del fango, dotati di denti aguzzi e affilati, come gli ogre delle antiche leggende; radunati in gruppi armati terrorizzavano cacciatori e boscaioli e già costruivano villaggi tutti loro nella Foresta Nera. Nelle valli ladine, nell'Alta Italia, i pastori del Fanes dicevano che re Laurino era tornato ad abitare la città sotterranea della montagna, con il suo popolo di nani, forgiatori di spade e minatori abilissimi. Dai mari del nord giungevano allarmanti notizie di mostri marini che ingoiavano intere navi in un boccone; mentre nel regno di Francia intere cittadine, spopolate a causa della peste, erano ora abitate da stranieri dalla pelle tutta coperta di pelo e dal volto simile a quello dei felini. Si susseguivano voci di avvistamenti straordinari, di mostri che sembravano partoriti direttamente dalle antiche leggende e superstizioni di un tempo. Per non parlare dei portenti e delle magie! A detta di alcuni mercanti lucchesi un ragazzo di Marsiglia creava vampate di fuoco con lo schiocco delle dita: il vescovo di Tolosa aveva disposto lo studio approfondito di un frate della sua diocesi che riusciva a sollevare pesanti macigni, solo guardandoli. Il mondo sembrava impazzito tutto d'un colpo; trasformato da cimitero pestifero a luogo misterioso e nuovo per coloro che lo avevano sempre abitato.

E PLURIBUS UNUM

Dalla Notte delle Luci del 1° gennaio 1353, il mondo è cambiato. Sono passati tre anni, ma i mostri, i portenti, le creature delle leggende e delle fiabe che inizialmente erano oggetto di sporadici avvistamenti, ora sembrano essere entrati di buon diritto nella nostra realtà, decisi ad abitarla e a rimanervi. Il mondo conosciuto ha perso un terzo della sua popolazione a causa della Peste Nera; città spopolate, generazioni falcidiate dal morbo, comunicazioni interrotte, antiche strade lasciate all'incuria, e ancora, come se non bastasse, razzie, carestia, miseria. Dopo quella notte miracolosa il mondo ha tirato un sospiro di sollievo, ma ha scoperto anche che i vuoti lasciati dal morbo della peste sono stati colmati da misteriosi nuovi venuti. Ma qualcuno non si è lasciato cogliere impreparato: un ordine antico che si fa chiamare Confraternita e che è guidato da un misterioso Maestro, sembra essere pronto a

fronteggiare la situazione. La Confraternita studia da secoli ogni tipo di umano sapere; l'astronomia, la magia, le scienze naturali, la filosofia, la teologia, il folclore antico. Essa raduna uomini e donne capaci e intelligenti, di ogni razza, lingua e cultura: individui talentuosi ed addestrati, pronti anche a combattere, se necessario, per assicurare all'umanità un futuro sereno e pacifico. Si dice che il loro Maestro sia l'uomo più intelligente del suo tempo, altri lo reputano vecchio di almeno quattro secoli. La Confraternita raduna guerrieri, sacerdoti, studiosi, filosofi, spie, strateghi, medici, maghi; il suo motto è "e pluribus unum" dal molteplice, uno. Dai frammenti di conoscenza sparsi nel mondo, la possibilità di trovare un unico disegno di armonia per l'umanità. I Confratelli non sono molti, ma tutti hanno qualità e doti uniche nel loro genere; il loro simbolo è un quadrato, inscritto in un cerchio; la realtà terrena (i quattro punti cardinali, i quattro elementi) inscritta nella perfezione della mente divina. Portano spesso questo simbolo inciso su anelli, medaglioni o altri oggetti ed è il loro unico segno distintivo. La sua struttura è molto semplice, vi sono quattro Province, rette ognuna da un Guardiano: le quattro sedi sono Mont Saint-Michel, Firenze, Praga e Londra. I Guardiani sono gli unici a comunicare direttamente col Maestro. Oltre a queste sedi principali e segrete, la Confraternita ha una fitta rete di rifugi, basi secondarie, contatti e collaboratori. Ogni collaboratore conosce quel tanto che gli basta per svolgere la sua mansione. L'unità di azione sul campo della Confraternita si chiama Compagine; i giocatori, con i loro personaggi, andranno proprio a comporre una Compagine. Questo gruppo scelto viene convocato dal Guardiano o da qualche suo fidato assistente ogni volta che c'è una missione da assolvere. Gli obiettivi di una normale missione di una Compagine sono solitamente tre: proteggere, conoscere, debellare. In certe missioni più complesse, anche tutti e tre questi obiettivi possono essere presenti.

Proteggere gli innocenti è una priorità e un punto di onore della Confraternita; prima di ogni tesoro, di qualsiasi tipo, viene il rispetto per il debole e l'innocente. Questa direttiva può implicare di proteggere dei poveri contadini da una creatura delle leggende, o anche evitare il linciaggio di un elfo nel medesimo villaggio di poveri contadini. Proteggere significa anche custodire e trarre in salvo conoscenze e oggetti di valore per la missione della Confraternita; una pergamena contenente un incantesimo curativo, che potrebbe salvare decine di persone dalle febbri malariche in Romagna, potrebbe essere un esempio validissimo. Allo stesso modo è di vitale importanza, per la Confraternita, preservare i tesori della scienza e dell'arte del mondo: quindi riportare al sicuro una preziosa reliquia trafugata da una banda di goblin o recuperare un codice di medicina islamica dalla biblioteca di Bologna, occupata da un mostruoso minotauro, sono anche questi doveri imprescindibili per una Compagine. Passiamo al **Conoscere**. Il sapere è là fuori, in un mondo ancora più ostile e misterioso di quello precedente alla Peste Nera e alla Notte delle Luci; è necessario ottenere nuove informazioni, ripristinare antichi sentieri caduti in disuso, riattivare relazioni diplomatiche e culturali. La vostra Compagine forse potrebbe essere impiegata in Germania, per addentrarsi nelle foreste abitate dagli ogre, con lo scopo di imparare la loro lingua e cultura; oppure potrebbe essere inviata al monastero di Vallombrosa, in Toscana, dove uno speziale di grande valore sta mettendo a punto un nuovo antidoto contro il veleno di vipera. Per la Confraternita nessuna conoscenza è inutile; ricorda, "e pluribus unum", dai molti frammenti del reale il significato ultimo delle cose, per il bene dell'umanità. Infine la Compagine sarà chiamata a **Debellare**. Prima di spiegare cosa significa sappi questo; la Confraternita disapprova severamente l'uso di qualsiasi tortura, efferatezza o crudeltà: ogni Confratello, anche il più micidiale spadaccino (e ve ne sono diversi nella Confraternita), sa che la forza è da usarsi solo in difesa dei deboli o come extrema ratio. L'unica eccezione è concepita proprio quando una Compagine deve Debellare una minaccia grave; in questi casi l'unica soluzione che si profila è quella di combattere e distruggere. Un troll che stermina da solo interi villaggi deve essere fermato: un individuo nel quale si manifesti il dono dell'utilizzo della magia, ed impazzisca a tal punto da usarla per creare catastrofi, stragi, epidemie o malvagità simili, deve essere fermato anche con la forza. In questi casi si può persino soprassedere sull'obbligo di riportare, nei rifugi della Confraternita, oggetti e informazioni di carattere scientifico e accademico. Quando una Compagine è chiamata a Debellare, sa già che si profilerà una situazione tragica e difficile da gestire.

I NEMICI DELLA CONFRATERNITA

I nemici più agguerriti della Confraternita sono i Templari del Secondo Tempio: essi rappresentano i resti di una parte dell'ormai disciolto Ordine Templare. Non hanno nessun simbolo che li contraddistingua, nessun quartier generale (almeno apparentemente). Essi interpretano il sigillo dei Poveri Compagni d'armi in maniera tutta loro; i due cavalieri su un solo cavallo non sono, per loro, il segno della dualità del Templare (monaco e guerriero insieme) ma della realtà. Due mondi collidono, un solo cavallo li porta. Da questa inquietante interpretazione, molti studiosi della Confraternita hanno dedotto che i Templari aspettavano da tempo la Notte delle Luci: se essa manifestò l'apertura di uno o più portali affacciati su mondi sconosciuti, è molto probabile che i Templari del Secondo Tempio avessero già dato, in passato, una sbirciata in quei mondi lontani. La loro prontezza nel reagire all'evento, ha fatto persino avanzare l'ipotesi che siano stati loro ad aprire quelle porte arcane. Nessuno per adesso sa quale sia il loro preciso scopo: di sicuro essi conoscono la Confraternita e la combattono in ogni modo. Il loro approccio alla conoscenza e alle creature leggendarie giunte nel nostro mondo è diametralmente opposto a quello dei Confratelli: sono violenti, cinici, non esitano a sacrificare chiunque per assicurarsi oggetti e informazioni che accrescano il loro potere e la loro forza militare. A cosa sia finalizzato, in ultima istanza, questo loro operato, nessuno lo sa. Nota bene che essi non rappresentano l'ordine Templare nella sua interezza. Alcuni membri del Secondo Tempio vengono direttamente dalle fila della Confraternita: sono ex Confratelli o Consorelle cacciati perché hanno infranto il codice di comportamento dell'ordine, o che se ne sono andati di loro spontanea volontà, ritenendo i metodi della Confraternita inefficaci ed eccessivamente compassionevoli. Non mancano, infine nemici all'interno delle corti di tutta Europa. Giovanni II, re di Francia, ad esempio, pare informato dell'esistenza dei Confratelli e non vuole ritrovarsi, come il suo predecessore Filippo il Bello, a doversi occupare dell'ennesimo ordine cavalleresco slegato da qualsiasi controllo politico e religioso.

DI PORTENTI E MAGIE

La comparsa della magia nel nostro mondo, ha subito creato scompiglio e miriadi di opinionini al riguardo. Molti teologi, dottori e filosofi naturali la ritengono una aberrazione; una fonte di corruzione per il cuore umano da tenere bene alla larga. In realtà coloro che la utilizzano sono ancora pochi; essa è una prerogativa delle creature leggendarie, in particolar modo degli elfi, stanziatisi soprattutto in Inghilterra. E' indubbio, però, che diversi esseri umani, dalla Notte delle Luci, hanno scoperto questa capacità latente in sé stessi. Le autorità politiche e religiose non si sono ancora espresse con chiarezza; sono spaventate dalla novità e al contempo affascinate dalle possibilità che la magia comporta. Gli ordini di frati minori, in generale, non la ritengono un male in sé; come ogni cosa, dicono, dipende dalla buona o dalla cattiva coscienza di chi la usa. Tra i monaci benedettini vi è più sospetto: così come negli ambienti vicini alla corona francese. Alcuni maligni dicono che a motivo di questa titubanza sta il fatto che lo stesso papa Urbano VI abbia scoperto di poter utilizzare la magia: se fosse vero, la situazione si complicherebbe ulteriormente. La Confraternita usa la magia e accoglie molto incantatori tra le sue fila: come per l'uso della forza, non ne tollera un utilizzo crudele o finalizzato all'imbroglio, al lucro e alla sopraffazione.

Molti sono i misteri, le trame e le cospirazioni nel mondo riemerso dalla Peste Nera e dalla Notte delle Luci. In Inghilterra, si dice che gli elfi abbiano stabilito un'alleanza con la corona, e che insieme stiano preparando un'offensiva contro il re di Francia in Bretagna e Linguadoca: la Provincia di Londra della Confraternita, per altro, non fornisce notizie da diversi mesi e questo è molto strano. Sulle coste del Marocco, spie della Confraternita, dicono di aver visto cantieri nei quali si costruiscono navi che si librano in aria, con l'aiuto di strani spiriti evocati da umanoidi alati, simili ad angeli. Il mondo è cambiato e la Confraternita è chiamata alla prova più ardua da quando è stata creata. Arcana Tempora currunt! La vostra Compagine è pronta ad affrontarli?