

THE
WITCHER[®]
LA RESTAURAZIONE



EPILOGO
LA SECONDA ADUNATA

UN LARP DI **TERRE SPEZZATE**
25-27 APRILE 2025, CASTELLO DI PADERNA (PIACENZA)

WWW.GRV.IT/WITCHER

La Grigia Primavera | 1315

Fu così che, mentre il grigio manto della Nebbia avvolgeva il timido inizio di una primavera senza grazia, la Seconda Adunata del Nuovo Ordine ebbe fine.

Il **Visconte Bronislaw Konarski** venne assassinato a tradimento mentre si trovava in visita a **Kaer Arnaghad**. Il cadavere del Signore di Dillingen fu trovato di fianco al fossato della fortezza. Qualcuno, senza apparente ragione, aveva lasciato sul corpo un piccolo ritratto di **Vernon Roche**, un tempo protettore di Temeria.

La morte del Visconte scatenò una lotta per la successione. Sulla marca di Dillingen avevano infatti pretese sia il fratello di Bronislaw, **Bogdan**, che il suo capitano delle guardie, **Jaroslaw**. Come tutti sanno, Dillingen è una marca povera e martoriata, ma importante dal punto di vista strategico: nei suoi confini si trova infatti il Ponte di Kernow, l'unico guardo sullo Yaruga nella parte occidentale delle Marche di Confine. Considerando questo valore strategico, è sicuro che anche le tre potenze abbiano cercato, in segreto, di trarre più guadagno possibile da questo scontro di successione.

Tuttavia, la lotta per la successione di Dillingen non si trasformò mai in una battaglia perché, la seconda notte dell'Adunata, Jaroslaw scomparve misteriosamente, lasciando Bogdan Konarski come unico pretendente. Senza perdere tempo, Bogdan si proclamò visconte e nominò gli strighi della **Banda della Catena** come **Margravi di Dillingen**.

Mentre tutto questo accadeva, il **Principe Corley di Maribor** e il **Cavaliere Nero di Cintra**, decisero di risolvere i loro screzi con una grande **disfida**. I due nobili avevano infatti perso un grande numero di armati sul **Ponte di Kernow**, in circostanze misteriose, e ognuno chiedeva all'altra riparazione. La disfida fu alla fine vinta dal Principe di Maribor e dai mercenari da lui reclutati, e Corley ebbe così il privilegio di scegliere chi avrebbe dovuto pronunciare giudizio sul suo contenzioso con il Cavaliere Nero. Fu così deciso che il **Principe Corley** avrebbe, per un anno, **goduto dei diritti di passaggio sul Ponte di Kernow e riscosso le relative gabelle**, mentre il **Cavaliere Nero si sarebbe impegnato a far addestrare nuovi miliziani per la marca**. La Banda della Catena, in qualità di Margravio, cercò l'appoggio dei **Regni del Nord** per stabilizzare la marca. Aiuto senza dubbio indispensabile, dato che senza le tasse raccolte sul Ponte e con molti giovani uomini partiti per addestrarsi ad Ortogor sarà molto difficile risollevarle le sorti di Dillingen.

L'ordine ristabilito a Dillingen non servì tuttavia a disperdere la presenza della **Nebbia**. La fredda e grigia coltre, infatti, era ormai arrivata a lambire completamente **Dillingen**, **Hochebuz** e persino il villaggio di **Acquafredda**, poco a nord di Kaer Arnaghad.

Dall'ormai due volte maledetto villaggio di Acquafredda, oltre ai contadini in fuga, arrivò anche **Ralf Duneb**, il suo borgomastro. Forse sentendosi nuovamente tradito dagli strighi che avrebbero dovuto proteggere la sua gente, forse seguendo ordini di un oscuro

mandante, Ralf chiamò a Kaer Arnaghad gli spiriti inquieti di coloro che morirono durante il massacro di Acquafredda, perché, consumassero la loro vendetta. Le urla dei morti e il potere della Nebbia furono tali che, per il tempo di un tramonto, i mercenari del Nuovo Ordine persero il senno e ingaggiarono fra loro uno scontro fratricida, che solo per benvolere della sorte non ebbe conseguenze disastrose.

Infine, come ultimo presagio di sventura, quando ormai la Seconda Adunata stava volgendo al termine, nelle rovine dietro a Kaer Arnaghad uno stregone solitario, **Serse**, chiaramente impazzito a causa della sua stessa magia nera, dichiarò guerra all'intero Nuovo Ordine per riavere indietro una misteriosa **stela** legata alle nebbie. Poiché, da sempre, ad inutili parole i mercenari preferiscono il canto dell'acciaio, lo stregone fu sgozzato senza troppe cerimonie e, solo quando fu ormai privo di collo, interrogato. Come spesso accade, il cadavere dello stregone non rispose ad alcuna domanda, preferendo iniziare una dignitosa decomposizione, indifferente alle lamentele degli strighi. Qualunque segreto Serse conoscesse, ormai riposava nella tomba con lui.

Alla fine della Seconda Adunata sembrò quindi che **la misteriosa avanzata della Nebbia** sarebbe rimasta senza spiegazione e che non ci fosse più modo di far ritirare il grigio sudario da Dillingen, Hochebuz e Acquafredda.

Tuttavia, pochi giorni dopo, con sorpresa di tutta la sua gente, il nuovo Visconte di Dillingen, Bogdan Konarski, fece recapitare a Kaer Arnaghad e all'accademia di Oxenfurt una **lettera** che sembrava contenere la soluzione a tutti questi misteri.

Nella lettera Bogdan spiegava infatti che Serse era un pericoloso stregone proveniente da Zerrikania e che, in combutta con il malvagio Jaroslaw, aveva compiuto un empio rituale per richiamare la nebbia verso Dillingen. Lo stregone intendeva infatti trasformare la marca in un luogo oscuro e dannato, una sorta di piccola Cintra, dove poter condurre in pace i suoi esperimenti. L'avanzata della Nebbia verso Hochebuz e Acquafredda era solo un effetto collaterale di questo folle progetto. Secondo Bogdan, Serse era in possesso di **una stela in grado di proteggerlo dall'avanzata della Nebbia**, stela che lo stregone intendeva usare per creare un luogo sicuro al centro di Dillingen, da cui poter osservare e **manipolare la Nebbia** senza subire **la vendetta dei morti**. Tuttavia, la stela fu sottratta a Serse e portata a Kaer Arnaghad, anche se nella sua lettera Bogdan non spiega mai da chi e come. Una cosa su cui Bogdan si è invece soffermato è che, secondo le sue conoscenze, **la stela avrebbe potuto essere usata per liberare dalla Nebbia uno dei luoghi** in cui il rito di Serse la aveva innaturalmente chiamata, ovvero Dillingen, Hochebuz oppure Acquafredda. Tuttavia, e Bogdan nella sua lettera è molto specifico su questo, qualche maledetto mercenario aveva deciso di distruggerla, condannando ad un'esistenza misera quei villaggi e quelle campagne.

Nessuno sa quanto ci sia di vero nella lettera di Bogdan, anzi, pare che alcuni abitanti di Dillingen che ancora, in segreto, rimpiangono lo scomparso Jaroslaw abbiano commentato lo scritto del loro nuovo visconte con delle parole simili a: *falso viscido pezzo di merda*.

Quale che sia la verità, la Nebbia continua ad avvolgere Acquafredda, Dillingen e Hochebuz. Chi può dire se si ritirerà alla prossima primavera?

La Volpe e il Traditore | 1315

Le Marche di Confine sono un luogo severo. Senza un Re o un Imperatore ad imporre una legge comune, solo **pochissime e antiche consuetudini sono rispettate da tutti**, senza eccezioni. La più sacra di queste consuetudini riguarda **l'ospitalità e la responsabilità**. Se un signore o un uomo d'onore si trova nella vostra casa e viene ucciso, **la sua morte è vostra responsabilità**. Non importa se non siete stati voi a vibrare il colpo. Non avete saputo garantire la sua sicurezza. Per questo è vostro dovere dimostrare che sapete prendervi le vostre responsabilità, che sapete pagare lo scotto per la vostra leggerezza, che sapete offrire giusta soddisfazione alla famiglia del morto. In questi casi, è costume che **il padrone della casa in cui è stato ammazzato l'ospite, punisca uno dei suoi servi o dei suoi uomini**. Se il morto è un signore o un uomo d'onore, l'unica punizione accettabile è la morte. E' importante capire che questo non si fa per punire un assassino, questo si fa per offrire le vostre scuse come padroni di casa. Per prendervi la vostra responsabilità. Non solo. Se un signore viene ammazzato in casa vostra e voi tagliate la testa all'ultimo dei servi, questa è un'offesa gravissima. State dicendo che quel nobile signore valeva quanto l'ultimo dei vostri servi. No. Se volete essere rispettati, dovrete mandare a morte qualcuno che abbia pari valore.

Questa è la legge delle Marche di Confine. Semplice e diretta.

Il visconte **Bronislaw Konarski** era stato ucciso a Kaer Arnaghad. I padroni di casa, ovvero i **Capitani dell'Ordine**, cioè il Patto del Giglio, la Corte dei Corvi e la Brigata Eclissi, avrebbero avuto il diritto e il dovere di trovare qualcuno da ammazzare come compensazione. Una scelta semplice. Diretta.

E così sembrò a tutti. **Wojciech**, strigo delle Volpi Stonate, Araldo dell'Ordine e discepolo del Grifone, fu impiccato a mezzogiorno, quando nessuna ombra sfugge allo sguardo del sole, mentre **Eilan Aep Ardal**, legato imperiale, osservava incredula le proteste della folla. Come potevano quei mercenari non capire la necessità dell'impiccagione? Fino a tal punto fuori dall'Impero il rispetto per la più antica legge era sprofondato nel fango?

Il sole iniziò a calare e il cadavere di Wojciech fu spostato per essere gettato nella **fossa comune**, come si confà a criminali e traditori. Mentre il feretro passava, in molti sentirono urla di rabbia e bestemmie a mezza voce, la preghiera più diffusa nelle Marche di Confine. In molti piangevano. Le donne, soprattutto. Wojciech, ladro come tutte le Volpi, aveva rubato più di un cuore.



Infine, il sole si ritirò nel mare, lasciando che la notte venisse in soccorso di briganti, cospiratori e giustizieri. Mentre un gruppo di strighi dai volti incappucciati scendeva verso la fossa comune, per trafugare il cadavere di **Wojciech**, una figura solitaria si aggirava tra l'accampamento in cerca di risposte. Era **Eilan aep Ardal**, ancora scossa dalla tentata sedizione di qualche ora prima. Gli strighi del Nuovo Ordine non potevano essere così stupidi da non capire la necessità di quella impiccagione. Da ignorarne le conseguenze. Doveva esserci una spiegazione.

Ascoltando, non vista, i discorsi degli Strighi, tentando di ricostruire gli avvenimenti, il legato imperiale giunse ad una conclusione: il Nuovo Ordine era stato ingannato. **Drnagarnir Tuiserach**, emissario delle isole Skellige, aveva mentito e manipolato i mercenari, facendogli credere prima che la giustizia delle Potenze volesse qualcosa di diverso da loro, poi che il compito di farla rispettare non fosse dei Capitani ma di altri, a volte dei Siniscalchi, a volte delle Guardie. Intenzionalmente, **Drangarnir** aveva destabilizzato il Nuovo Ordine. Ma per quale motivo? **Eilan** andrò subito ad incontrarlo, prima che se ne andasse da Kaer Arnaghad. Mandò a chiamare i **siniscalchi** dell'ordine, ma non attese il loro arrivo. Trovò Drangarnir che discuteva insieme a **Wesley Forthrite**, l'ambasciatore dei Regni del Nord. Il legato imperiale affrontò Drangarnir, chiedendo spiegazioni. Per tutta risposta, il guerriero delle Skellige si scagliò contro Eilan, con la daga in pugno, colpendola al ventre per poi darsi alla fuga. Wesley si allontanò, come se niente fosse successo. Ignavo, o forse complice.

Eilan aep Ardal. legato imperiale. sarebbe sicuramente morta se sul posto non fossero arrivati, finalmente, i siniscalchi, che dopo alcuni istanti di indecisione le prestarono aiuto e la condussero in infermeria. Nessuno può dire cosa pensò ciascun siniscalco in quel momento. Forse alcuni volevano genuinamente aiutare Eilan, mentre altri volevano farlo solo per convenienza. Altri magari avrebbero preferito finire il lavoro e strozzarla, ma non vollero esporsi. In ogni caso, una cosa era evidente: Drangarnir era un traditore. Aveva cercato di alimentare le tensioni delle Marche di Confine e di creare numerosi incidenti diplomatici. In quel momento nessuno sapeva darsi una spiegazione, ma il motivo fu evidente poche settimane dopo, quando nelle isole Skellige scoppiò una **guerra civile** e Drangarnir era alla testa degli usurpatori.

L'alba successiva, appena riuscì a muoversi dal letto, Eilan fece in modo che il cadavere di Wojciech, trafugato da mani poi non tanto misteriose, fosse portato nel cimitero del Kaer e sepolto con i giusti onori. Mentre la salma veniva coperta con la stessa terra che ospitava i resti del grande Arnaghad, Eilan promise nuove e migliori leggi per il Nuovo Ordine, a costo di condurre una crociata personale contro i politicanti delle Tre Potenze.



Di Maiali, di Scrofe e di Streghe | 1315

I **Randagi di Spalla**, briganti che da tempo funestavano la marca di Porto Rosso, attaccarono in forze **Kaer Arnaghad** proprio in occasione della Seconda Adunata. Il piano del **Maiale**, il capo dei Randagi, era abbastanza semplice: compiere un gesto eclatante per estendere la sua influenza nel mondo criminale, arrivando a minacciare il **Sindacato**, la misteriosa organizzazione che riunisce le maggiori bande di grassatori e barattieri del Continente. Con sé il brigante aveva portato due luogotenenti: il **Cinghiale** e la **Scrofa**. Tuttavia, nonostante gli sforzi dei tre ungulati fuorilegge, i loro sogni di gloria fallirono miseramente. Tutti e tre furono uccisi e i loro cadaveri, con la spietata ironia di cui solo il destino è capace, gettati in pasto ai porci senza troppe cerimonie.

I Randagi di Spalla rimasti a Porto Rosso si sono rifugiati sui monti, ma è molto probabile che presto si organizzeranno per colpire di nuovo: come si è scoperto questa banda non è composta da semplici briganti ma da veterani dell'ultima guerra e mercenari sbandati.

Mevyn di Lyria, signore di Porto Rosso, ha nominato gli strighi delle **Code Mozze** come Maragravi della sua marca, sperando di utilizzarli per arginare il pericolo rappresentato dai Randagi, anche forti del sostegno del **Cavaliere Nero di Cintra**. A quanto pare, in molti non sono stati felici di questa scelta: le voci sulle affiliazioni criminali delle Code Mozze sono decisamente insistenti e tanti temono di aver barattato il giogo di feroci criminali con quello, ancora più pericoloso, di astuti criminali.

Se mandare a morte banditi e gettare i loro corpi a cani o maiali non è nulla di insolito nelle Marche di Confine, quello che accadde a causa della **Scrofa** invece è senza dubbio un prodigio nefasto.

La donna dei Randagi di Spalla era infatti una **strega**. Una concubina del male mandata dal buio a seminare discordia e raccogliere gramigna. Secondo i racconti, la Scrofa possedeva un talismano in grado di imbrigliare la volontà dei mostri ed è per questo che alcuni giurano di aver visto degli orribili vodnik combattere al fianco dei Randagi in molte occasioni. Dopo che la Scrofa fu catturata e la sua vera natura resa evidente, per qualche motivo non fu ammazzata subito, ma qualche sciagurato Strigo la liberò dai suoi ceppi e lasciò che quella puttana del demonio pronunciasse parole proibite nel circolo runico, parole che richiamarono, per fortuna brevemente, un terribile **Leshen** dal cuore di tenebra delle selve fino alle porte di Khar Arnaghad. Dopo questo evento la Scrofa fu uccisa, con colpevole ritardo.

Il rito blasfemo della Scrofa non è l'unica manifestazione di magia nera e di malefici di cui si ha avuto notizia durante questa Seconda Adunata. Anzi. Ad ascoltare le voci pare che a Kaer Arnaghad si fossero radunati i peggiori stregoni di tutto il continente.

C'è chi giura di aver visto una cerimonia di **evocazione demoniaca**, dove dallo zolfo e dalle fiamme sorse un incubo rosso di carne e malvagità, mentre altri raccontano con terrore del ritorno delle Tre Megere, terrificanti spiriti maligni del Velen che, secondo le leggende, furono uccise da Geralt di Rivia in persona.

Come se non bastasse, un **Circolo di Druidi** è stato accolto a **Dillingen** dalla **Banda della Catena** e ha ottenuto la protezione della **Scuola del Grifone**. I contadini della marca del Kaer temono che questo possa essere il preludio al ritorno degli antichi riti di sangue di cui tanto parlano le leggende dei loro nonni.

Non c'è da stupirsi quindi se **Re Radovid VI** soprannominato "**Il Santo**", dopo aver ricevuto un rapporto da parte dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante, abbia inviato a Kaer Arnaghad, in occasione dell'ultimo giorno della Seconda Adunata, proprio uno dei suoi temuti inquisitori. Dopo quanto successo nessuno avrebbe potuto negare al sovrano questa libertà, nemmeno il legato dell'Impero o l'ambasciatore delle isole Skellige.

Fu così che l'Inquisizione, per fare luce su quanto accaduto e con il benestare di ogni altra potenza, trascinò lo strigo **Dragomir**, dei Cavalieri della Loggia, in ceppi verso **Tretogor**, dove sarebbe stato interrogato per un anno.

Questo non fu però l'unico operato dell'Inquisizione. Quando la Seconda Adunata finì, infatti, gli Inquisitori si misero in viaggio verso Redania insieme a **Sir Wesley Forthrite**, ambasciatore dei Regni del Nord, e, appena furono usciti dalle Marche di Confine, arrestarono il cavaliere, accusato di non aver fatto parola dei numerosi atti di stregoneria a cui aveva assistito e, soprattutto, di aver infangato il suo onore giacendo con un'ergastolana della Banda della Catena, una striga di facili costumi chiamata semplicemente **XI**, come il numero della cella che occupava nella fetida Tretogor.

Re Radovid, a quanto pare, ha dato ordine di rinchiudere **Forthrite** in quella stessa cella.

La Prova delle Erbe | 1315

Mentre fuori dalle mura di Kaer Arnaghad venivano compiuti i più turpi malefici, nelle sue antiche aule gli studiosi della scuola del Grifone e della Manticora cercavano di riportare alla luce il più prezioso tra i segreti: **la prova delle erbe**. O qualcosa di molto simile.

Il primo giorno dell'Adunata, infatti, un alchimista di nome **Idann**, si era presentato alle porte del Kaer portando con sé un prezioso reagente, un'ampolla contenente il **sangue di uno strigo dei tempi antichi**. Idann era convinto che, grazie ad esso, sarebbe stato possibile creare, mischiando alchimia e magia rituale, una pozione in grado di rendere i mercenari del Nuovo Ordine più simili ai loro predecessori. Non si trattava della vera e

propria **prova delle erbe** ma di un modo per rendere ancora più efficace il Rito del 1309, rendendo chi avrebbe bevuto la pozione di un passo più vicino ad essere un vero Strigo.

La pozione che, grazie alle intuizioni di Grifoni e Manticore alla fine Idann riuscì a creare non era forse la vera prova delle erbe, ma, senza dubbio, ne condivideva la pericolosità. In **cinque** si fecero avanti, disposti ad immolarsi per il futuro del Nuovo Ordine. In cinque bevvero il liquido vermiglio che allo stesso tempo prometteva nuova vita e morte certa. I loro nomi saranno presto incisi nelle mura del Kaer, perché le ingiurie del tempo non possano disperderne la memoria. I loro nomi saranno narrati in ogni cronaca, compresa questa nostra umile opera. Per sempre si ricordino quindi:

Casimir delle Code Mozze

Marth Röeman dell'Ordine della Rosa Bianca

Sol'Rac dei Cavalieri della Loggia

Neeves dei Raminghi di Temeria

Mereg Nev dell'Ordine della Rosa Bianca

Dopo aver assunto la pozione, tutti loro morirono tra atroci sofferenze. Tutti, ad eccezione di **Mereg Nev**, che dopo essere scivolato in un sonno simile alla morte si ridestò all'improvviso, sentendosi cambiato.

L'esperimento aveva avuto successo.

Nei giorni successivi Idann, che in cambio dei suoi servigi era stato accolto come maestro alchimista all'interno di Kaer Arnaghad, con qualche protesta da parte di **Regis**, riuscì a spiegare cosa era successo.

La **Quintessenza del Sangue**, il nome dato alla pozione, aveva in effetti reso Merag Nev più simile agli strighi di un tempo. O, meglio, aveva permesso al guerriero di iniziare ad addestrarsi per imparare e una delle **Vie Superiori** che fino ad ora nessuno era stato in grado di padroneggiare. Probabilmente il potere della pozione si sarebbe esaurito alla fine dell'addestramento.

Idann spiegò anche che la pozione poteva essere **replicata utilizzando una grande quantità di reagenti rari e preziosi**, tanto difficili da reperire che, credibilmente, ogni Scuola avrebbe potuto crearne **una o due all'anno**, per fare in modo che un pari numero di suoi strighi potessero essere addestrati nelle Vie Superiori.

Sempre secondo Idann questo limite può essere aggirato trovando del raro e prezioso Sangue di Strigo, che permetterebbe di creare nuove Quintessenze del Sangue senza dover dilapidare le risorse delle cinque scuole. Una Quintessenza per ogni fiala di sangue.



Infine, Idann spiegò che anche queste nuove pozioni sarebbero state molto pericolose. Forse non come il primo esperimento, ma che chiunque avesse subito l'ordalia per apprendere le Vie Superiori avrebbe **rischiato di morire**.

Il Nuovo Ordine non aveva forse trovato la perduta prova delle erbe ma ci si era **avvicinato di un passo**.

I venti del **C**ontinente | 1315

Senza preoccuparsi delle misere questioni del Nuovo Ordine, la Storia del Continente, quella di cui scrivono le più illustri cronache, continuò il suo ineluttabile incedere.

Durante l'estate del 1315, nei Regni del Nord l'egemonia di **Redania**, da tempo evidente a tutti ma di cui era proibito parlare nelle corti, venne ufficializzata. **Re Radovid VI**, detto "il Santo", fu riconosciuto come primo tra pari, **Re tra i Re** e condottiero indiscusso dell'intero Nord. Insieme all'influenza del sovrano crebbe anche quella del **Fuoco Eterno**, tanto che, dopo la rimozione di **Wesely Forthrite**, come nuovo ambasciatore dei Regni del Nord fu nominato proprio il **Grande Inquisitore Michelis**. Tra tutti i regni solo **Kaedwen** mostrò qualche segno di malcontento, che fu però subito messo a tacere. Secondo molti, Re Radovid riuscì ad ufficializzare la sua posizione di dominio anche grazie alle notizie giunte da sud e in particolare dalle Marche di Confine: del resto, intorno a chi radunarsi in un momento in cui oscuri riti vengono compiuti per invocare forze demoniache, in cui le Tre Megere ritornano dalla foresta e gli stessi strighi che dovrebbero combattere il buio sembrano votati più alla blasfemia che al loro dovere?

Nelle selvagge isole **Skellige**, invece, la successione allo Jarl di un piccolo villaggio fu la scintilla che fece scoppiare, come spesso accade tra quelle genti ferali, l'ennesima faida tra i clan. Lo Jarl **Otrygg an Hindar**, un capo minore legato al clan **Tordarroch**, aveva infatti inviato i suoi due figli, Trem e Jes, proprio a Kaer Arnaghad, perché il Nuovo Ordine lo aiutasse a scegliere chi fosse degno di sostituirlo come jarl. Gli strighi dell'**Orso** presero particolarmente a cuore la questione dei due ragazzi e decise che l'onore di succedere a Otrygg sarebbe spettato alla fiera **Jes**.

Questa era evidentemente l'occasione che il traditore **Drangarnir Tuirseach** stava aspettando. Dopo la sua fuga da Kaer Arnaghad, infatti, Drangarnir convinse Trem ad impossessarsi del villaggio e ad uccidere Jes, in modo da avere alleati per il suo vero piano: deporre Re Ansgar an Craite e portare il suo clan alla gloria. Ebbe così inizio una faida che vide i clan **Tuirseach** e **Tordarroch** opporsi al resto delle Skellige.

Trem riuscì, grazie agli uomini di Drangarnir, ad impossessarsi del villaggio e a uccidere suo padre Otrygg, ma Jes riuscì a fuggire. Non sapendo di chi potersi fidare nelle sue terre, Jes decise di tornare a Kar Arnaghad dove fu di nuovo accolta e protetta dalla scuola



dell'Orso. In cambio lo jarl in esilio offrì alla scuola, una volta che avrebbe ripreso le sue terre, tutto il supporto che le Skellige avrebbero potuto fornirle.

Per quanto riguarda le terre di Nilfgaard, invece, pare che strane notizie riguardo **Carwin Erin Dyffriyn aep Dheran, il Cavaliere Nero di Cintra**, raggiunsero suo figlio **Ronan aep Carwin**, uno stimato comandante dell'esercito imperiale. Le notizie dicevano che Carwin aveva **gettato alle ortiche il suo onore**, coprendosi di ridicolo in preda ai deliri del vino e **facendo promesse che non avrebbe potuto mantenere**. Secondo molti, fu proprio a causa di quest'ultimo fatto che Ronan decise di agire. In particolare pare che il comandante fosse risentito per alcune promesse impossibili da mantenere che il padre aveva fatto ai nobili **Erranti del Lago**, una compagnia mercenaria sul cui onore immacolato Ronan aveva udito solo lodi.

Quindi, poiché **secondo l'Antico Codice le colpe dei padri devono ricadere sui figli**, Ronan abbandonò il suo rango di comandante e si diresse ad Ortagor, per affrontare suo padre. Nessuno sa di preciso cosa accadde tra i due ma, quando infine sorse l'alba, Ronan fu visto spogliare suo padre delle sue armi e della sua armatura, condannandola ad un esilio inglorioso.

Per quanto riguarda Ronan, invece, egli indossò l'elmo brunito che fu di Carwyn e divenne il nuovo signore di Ortagor. Giurò che non sarebbe tornato a Nilfgaard e che avrebbe portato su di sé il titolo di Cavaliere Nero fino a quando non fosse riuscito a ristabilire il buon nome della sua famiglia. Così comanda l'Antico Codice.

Infine, tutti dovettero prendere atto che nel Continente il potere non era appannaggio solo delle Tre Potenze, con i loro enormi territori e i loro grandi eserciti, ma che altre due organizzazioni, dall'ombra, potevano influire sulla Storia. Una di queste, ovviamente, era la **Loggia delle Maghe** mentre l'altra, ancora più nascosta, il temuto **Sindacato**, un consorzio di criminali nato a Novigrad ma ora in grado di agire ovunque.

A quanto pare, la pace tra le varie bande di briganti e contrabbandieri che compongono questo sindacato era garantita da **Selina Dijkstra**. Tuttavia, secondo le voci di taverna, Selina avrebbe perso ogni prestigio nel Sindacato dopo **essere stata accoltellata a Kaer Arnaghad**. Nei vicoli si dice che da allora non si sia fatta vedere quasi da nessuno e i pochi che giurano di averla incontrata dicono che indossi sempre un cappuccio sul volto per nascondere delle bende purulente. Allo stesso modo, c'è chi sussurra che, per qualche motivo, Selina non abbia voluto cercare vendetta contro i suoi aggressori, né rivelare i loro nomi. Che abbiano stretto **un qualche tipo di accordo?**

A causa della caduta di Selina, pare che uno scontro tra le organizzazioni del Sindacato per sostituirla sia ormai quasi inevitabile. In tutto questo, rimane l'incognita di cosa faranno **i Randagi di Spalla**, ora che il Maiale è morto, si riavvicineranno al Sindacato o approfitteranno della sua debolezza per continuare la loro guerra?



Le Scuole e le nuove alleanze | 1315

Mentre i diversi poteri che avevano controllo sul Continente e sulle Marche di Confine diventavano sempre più evidenti a tutti, le Scuole del Nuovo Ordine non persero occasione di legarsi a nuovi e generosi patroni, nella speranza di aumentare il proprio prestigio e le proprie possibilità di restaurare i segreti degli antichi Strighi.

La Scuola del Lupo venne accusata da **Wesely Forthrite** di aver lasciato che il noto assassino, **Ivar il Rosso**, si aggirasse indisturbato per **Kaer Arnaghad**. Tuttavia, nonostante queste accuse, pare che **Ivar abbia tagliato i suoi rapporti con la Scuola del Lupo**, preferendo la compagnia dei discepoli dell'**Orso**. Consci delle loro mancanze e sempre fedeli alla parola data, gli Strighi del lupo, come da accordi, inviarono sei di loro verso i Regni del Nord, perché potessero ripagare con le loro azioni i debiti contratti dalla Scuola e, si dice, per ripagare antichi torti commessi da **Geralt di Rivia** in persona. I loro nomi erano, **Eleuterius Kamiński** dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante, **Liska**, per le Volpi Stonate, **Dervan Sistra Styn aep Mehd**, della Brigata Eclissi, **Dindrane Beurivière**, dama degli Erranti del Lago, **Merik Voyen e Jovik il Gallo Nero**, per il Patto del Giglio.

I sei si avviarono verso Redania, come da accordi, ignari però che, nel frattempo, **Re Radovid VI** aveva condannato **Wesely Forthrite** ad essere rinchiuso nelle prigioni di Tretogor. Tuttavia, prima che il cavaliere arrivasse alla sua galera, fu liberato da alcuni armati di Kaedwen, che, in un atto di ribellione verso il Re, decisero di schierarsi dalla parte del loro signore feudale.

Wesely Forthrite, ora libero, decise di vendicarsi per prima cosa degli strighi che avevano mandato in fumo ogni suo piano. Attese l'arrivo del contingente della Scuola del Lupo nel posto convenuto e, quando fu il momento, diede ai suoi uomini l'ordine di attaccare. Gli Strighi del Lupo sarebbero sicuramente periti se in quel momento non fossero giunti in soccorso gli armati di Re Radovid VI, guidati dal sovrano in persona.

Il Re di Redania mise in fuga Wesely, che si diede alla macchia assieme ai suoi armigeri ormai divenuti briganti, e, impressionato dal senso dell'onore degli strighi del Lupo, **annullò ogni loro debito verso Redania**. Tranne il debito d'onore per la vita salva, ovviamente. Il Re disse che avrebbe mandato dei messi presso la scuola, per discutere il futuro. Inoltre, Re Radovid fece sapere che era sua intenzione iniziare un **pellegrinaggio a piedi nudi per tutti i Regni del Nord**, pellegrinaggio che avrebbe voluto concludere a Kaer Arnaghad, nel cuore delle Marche di Confine, **in occasione della prossima Adunata del Nuovo Ordine**. Una cosa è certa: la scuola del Lupo ha un disperato bisogno di un amico potente come Re Radovid, non avendo grandi risorse o altri patroni influenti e avendo perso anche Ivar il Rosso. Ma gli strighi del Lupo vorranno davvero legarsi al Re Santo?

Come sempre, quasi tutte le azioni compiute dall'elusiva **Scuola del Gatto** non entrano nelle cronache, poiché di solito avvengono nelle ombre dei boschi o tra i drappi dei postriboli. Tuttavia è evidente che le tensioni nel Sindacato, dai cui finanziamenti il Gatto dipendeva, non potranno avere effetti positivi. Secondo alcune voci il **Re dei Mendicanti** si starebbe spostando da Novigrad verso Kaer Arnaghad, ma nessuno, tranne forse i Gatti, è



al corrente del motivo. Una cosa invece evidente a tutti è che il Sindacato non ha più bisogno di nascondersi: del resto, in una terra senza legge come le Marche di Confine collaborare con dei criminali danneggia solo il proprio onore, ma nessuna guardia verrà mai a bussarti alla porta. Forse è più semplice considerare questo Sindacato come la quinta forza sullo scacchiere del Continente.

La **Scuola del Grifone** si è invece trovata a dover affrontare un momento difficile. Durante l'adunata, infatti, qualcuno riuscì a rubare il pericoloso **Liber Tenebrarum** che Francesca Findabair, l'orgogliosa duchessa di Dol Blathanna, aveva affidato a loro. Tuttavia, invece che una punizione, da Francesca arrivarono notizie di un aiuto insperato. La **Loggia delle Maghe**, giunta alla conclusione che ormai il Nuovo Ordine non poteva essere semplicemente ignorata, intendeva aiutare l'unica scuola di cui aveva una qualche forma di rispetto, ovvero il Grifone, a recuperare il Liber e a sorvegliare gli accadimenti magici all'interno del Kaer. E' probabile che questo aiuto sia arrivato anche in cambio di alcuni appunti segreti sottratti a Emiel Regis Rehellec Terzieff-Godefroy.

Come già detto la **Scuola dell'Orso** ha accolto l'esule Jarl Jes an Hindar, ricevendo promesse di aiuto dalle isole Skellige, una volta che la faida contro Drangarnir sarà conclusa. Inoltre, sotto gli occhi di tutti, **Hrotgar an Craite**, Capitano dei Bastardi di Ferro, ha combattuto contro il famigerato **Ivar il Rosso**, convincendolo con il suo valore a diventare Maestro per la Scuola dell'Orso.

Infine, sembra che nulla sia accaduto alla **Scuola della Manticora**, a parte la perdita degli appunti di Regis. Qualsiasi altro segreto le Manticore custodissero è ancora al sicuro e nemmeno gli inviati dell'Inquisizione sono riusciti a fare luce su alcuni misteri. Tuttavia, pare che, dopo aver visto le altre scuole legarsi sempre di più a potenti patroni, e soprattutto dopo aver appreso che la Loggia intende appoggiare direttamente il Grifone, **Regis sia partito verso la capitale di Nilfgaard**, per trovare in terra imperiale aiuti e finanziamenti.

La Legge dell'Ordine | 1315

Dopo gli avvenimenti della Seconda Adunata, appare evidente che la Legge dell'Ordine non sia stata fatta rispettare e che **il disordine e l'anarchia siano più vicini di quanto sembrino**. Ancora grata ai Siniscalchi per averle salvato la vita, Eilan aep Ardal in persona ha giurato di impegnarsi perché **la Legge sia al servizio dell'Ordine** e non il contrario.

Per prima cosa, per mettere a tacere qualsiasi accusa e per far sì che le Tre Potenze siano più ben disposte verso eventuali mancanze future dell'Ordine, Eilan ha ottenuto che ogni anno gli strighi, divisi nelle squadre di **coscritti**, compiano missione per contro delle Tre Potenze.

Successivamente, **è stato tolto ai Martelli di Goran il privilegio di occuparsi delle Scuole.** Essi saranno ora semplicemente i servitori del Kaer, dedicati a compiti molto più umili. Le Scuole dovranno trovare dei patroni influenti che possano garantire per loro, come Maestro Regis o il capitano Gwendal de la Tour.

Le attività degli **Ufficiali dell'Ordine**, ovvero Tesorieri, Araldi, Guardie, Siniscalchi e Camerlenghi, dopo il tradimento di Drangarnir, non saranno più affare degli ambasciatori ma dei patroni delle cinque scuole.

Le **incursioni notturne**, fino ad ora vietate ma praticate da tutti, non saranno più appannaggio di contrabbandieri e gente di malaffare ma regolate dall'Ordine.

Eilan ha promesso che, entro l'autunno, l'Ordine riceverà la sua nuova e definitiva Legge.

Voci dalle Marche di Confine | 1315

Mentre il Nuovo Ordine si dava una nuova struttura, nei mesi seguenti alla Seconda Adunata, dalle Marche di Confine arrivano, come di consueto, un gran numero di voci, dicerie e pettegolezzi.

Il **Patto del Giglio** ha rivendicato il rapimento delle **Marchesa Ivanka di Cleves**, consegnata a **Ves Roche**, comandante delle **Bande Blu**.

Pere che il **Principe di Maribor** abbia dato fondo alle sue già esigue finanze per assicurarsi la vittoria nella disfida contro il Cavaliere Nero e che le sue terre siano sull'orlo della bancarotta. Forse è per questo che è stato visto molte volte dirigersi in visita a Vizima, dalla **Regina Anais la Valette**.

In molti riferiscono di aver visto **armigeri posseduti** in ogni parte delle Marche di Confine. Alcuni indossavano il verde di Maribor e altri il nero di Ortagor. Qualsiasi maleficio avesse colto gli armati sul Ponte di Kernow non è stato spezzato.

Durante la Seconda Adunata più di uno strigo giura di aver visto membri della Scuola della Vipera aggirarsi all'interno di Kaer Arnaghad.

E' sentimento comune che la **Banda della Catena porti sfortuna**: in tanti giurano di aver visto ogni sorta di maleficio accadere all'interno del loro accampamento.

Mostri irti di spine infestano la **Marca dei Corvi** e pare siano aiutati e accompagnati da braccianti, mendicanti e altri sventurati.

In tutto il resto delle Marche di Confine **le rivolte contadine** iniziate dal misterioso Klaudius si sono rivelate un fuoco di paglia. Con qualche impiccagione e la giusta dose di bastonate i signori sono riusciti a riportare l'ordine.

Sulla grande **Gazzarra** organizzata al Kaer circola ogni sorta di voce, ma in molti celebrano l'eleganza degli **Erranti del Lago** e gli spettacoli della **Banda dell'Ortica**.

Il villaggio di **Zavada**, che aveva subito gravi danni a causa delle tempeste, è stato completamente ricostruito. Inoltre, i **Raminghi di Temeria** sono stati nominati **Sceriffi** di Zavada per un anno.

Alcuni giurano di aver visto una donna identica a **Yelena**, la guerrieri del Patto del Giglio rapita tanti anni fa dal Mostro di Maribor, aggirarsi nelle selve intorno a Kaer Arnaghad, con il corpo avvolto da spine.

Il Circolo | 1315

Tesorieri e Siniscalchi decisero di investire alcune corone per inviare coloni a ricostruire Acquafredda. La spedizione avrebbe dovuto essere guidata da **Marek Veis** e **Balac Entreri** e il villaggio avrebbe dovuto essere amministrato dai **Mastini di Vivaldi**. Tuttavia, quando la prima spedizione arrivò ad Acquafredda, si rese conto di quanto fosse disperata la situazione: il villaggio era ancora completamente avvolto dalla Nebbia, poiché nulla era stato fatto per purificarlo. Il rancore presente nelle strade di Acquafredda, il villaggio due volte maledetto, si fece ben presto tangibile, e neri spettri sorsero dalla bruma per scacciare i coloni.

Il villaggio di Acquafredda, per la seconda volta, era caduto, e con esso un quarto delle terre amministrato da Kaer Arnaghad.

Tuttavia, questa potrebbe non essere la fine della storia del villaggio due volte maledetto. Da Dillingen, infatti, alcuni Druidi del **Circolo delle Spine** che li ha trovato rifugio, forti delle promesse di patronato pronunciate dalla **Scuola del Grifone**, e dalla protezione offerta dalla **Banda della Catena**, hanno iniziato ad attraversare lo Yaruga, secondo alcuni diretti proprio al perduto villaggio di Acquafredda.

Se queste sono solo semplici sospetti o forse inquietanti visioni del futuro potremo dirlo solo dopo il prossimo episodio di **The Witcher - La Restaurazione**, intitolato **UNA CORONA DI SPINE**

THE
WITCHER
LA RESTAURAZIONE