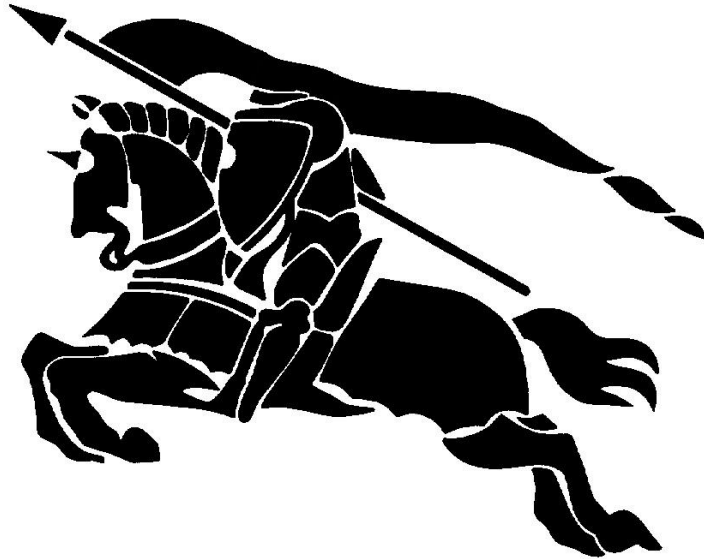


ORDINE DEL CAVALIERE SENZA TESTA.



STORIA

Estratto dal discorso della fondatrice, Kalana, in occasione del terzo anniversario dell'ordine, in presenza di truppe, civile ed ospiti.

In data odierna, 3 anni fa', ben due villaggi vennero spazzati via totalmente dall'avidità delle creature che oggi combattiamo.

Un osceno esperimento: questo non era altro per quei demoni. Usarono il cerchio, che oggi noi usiamo per difenderci, per incanalare la loro energia sul villaggio e i suoi abitanti venivano usati come ospiti per le larve dei futuri demoni che sarebbero sorti.

Un gruppo di quattro avventurieri composto da me, Rurik, Toshiro e Nortak.

Provammo a risolvere il problema, ma i demoni che tramavano erano piu' avanti rispetto a noi e istigarono l'odio fra questo villaggio e quello vicino degli elfi. Una faida si avviò nell'odio e nella morte, causando la distruzione e la morte di tutti gli elfi. Nella nostra impotenza, nonostante salvammo il maggior numero di abitanti, li vedemmo morire tutti per i demoni che ospitavano mentre tentavano la fuga.

Distrutti e sconsolati, tornammo sulle sponde del fiume dove si trovava il cadavere del cavaliere senza testa: apparente nemico, in realtà unico vero amico di tutta la gente. Gli restituimmo la testa che i demoni gli avevano sottratto e gli comunicai personalmente del nostro atroce fallimento: tutti erano morti, nulla si era salvato.

Fu' allora che assistemmo ad un unico evento: lo spirito del cavaliere ci concesse un potente artefatto, ottenuto donando la propria anima, unico tesoro rimastogli, al dio dei giusti a cui era votato. Quell'artefatto, dall'unico uso e pagato con la vita eterna del cavaliere, riporto' alla vita buona parte di questo villaggio e quello degli elfi.

Questo è il terzo anno in cui ci riuniamo e diciamo grazie a quel paladino degli indifesi, incompreso dai piu', che diede tutto e provo' a combattere per la sua terra anche senza la sua testa, consigliando chi poteva comprenderlo.

Quest'anno siamo ancora qui riuniti a dirgli grazie del dono, e mostrargli che anche se lui non esiste piu', noi siamo qui e stiamo facendo come fece lui per noi: donare corpo e anima alla sicurezza dei cittadini indifesi, proteggendoli da forze che nemmeno possono lontanamente concepire.

Da allora il villaggio si è espanso, si è organizzato e ha stabilito fonti di reddito per alimentare le operazioni fondando un villaggio, spingendo il commercio e rendendo sicure le strade.

ORGANIZZAZIONE

SEDE: OZEIN

Capi

Il comando dell'organizzazione è delegato ai tre rappresentanti delle tre principali sezioni che la compongono: Civile, Informativo e Militare. In pratica, pero', è Kalana che propone buona parte dei progetti e operazioni, sconfinando a volte l'atuorità di Rurik e Toshiro e viene ripresa spesso giustamente.

- Kalana (responsabile del reparto civile)
Compiti: Gestione delle risorse, finanze, diplomazia e relazioni.
- Toshiro (responsabile del reparto informazioni)
Compiti: Gestione della rete di informatori e spie. Avendo pochi uomini l'ordine, necessita disperatamente di gestire bene i soldati. Avere informazioni è quindi di vitale importanza
- Rurik (responsabile del reparto militare)
Compiti: Combattere le minacce di qualunque ordine o origine, garantire la sicurezza di Ozein e dei civili che richiedono asilo.

Reparto militare
Responsabile: Rurik

Comandante del reparto militare in assenza di Rurik:

Comandante Furyk, umano (guerriero 2/warblade4)

Reparto elfico

- 8 esploratori elfi (Ranger 1)
- 2 sergenti elfi (Ranger 3, Ladro 2/Ranger 2)
- Yellis, elfa, (Stregona 6), capitano del reparto

Reparto di Ozein

- 43 guardie umane (Guerriero 1)
- 6 Sergenti umani (Guerriero 3)
- Giovane Burrows (figlio del capovillaggio), umano (Guerriero 5/Tempesta 1), capitano del reparto di Ozein

Reparto delle guardie di Heironeous

- 17 guardie umane (14 Guerriero 2, 3 Paladino 2)
- 2 Sergenti umani (Guerriero 2/Paladino 2)
- Kvator, tenente in capo delle guardie, (Paladino 5)

Reparto informazioni
Responsabile: Toshio

- 12 vagabondi (Ladro 1), addestrati da Toshio
- 9 cantori di strada (Bardo 1), addestrati da Kalana

Reparto civile
Responsabile: Kalana

- 84 abitanti di Ozein (7 nani, 8 mezz'elfi, 69 umani), dediti a reperimento di materie prime, costruzioni e commercio. Di questi 8 fabbri+apprendisti, 14 falegnami, 45 agricoltori/allevatori
- 11 abitanti elfi, dediti alla caccia
- Serara, umana (druida 6) erborista e curatrice del villaggio.
- Altri 34 tra elfi ed umani non coinvolti in alcuna attività (bambini, vecchi, eccetera)

Totale abitanti di Ozein: 233

EQUIPAGGIAMENTO E ADDESTRAMENTI SPECIFICI

Visti i numeri scarsi e le minacce piu' adatte a potenti avventurieri piu' che reclute e soldati qualunque, l'enfasi a cui tiene l'ordine è puntare alla sopravvivenza dei soldati. Per questo motivo sono equipaggiati ed addestrati pesantemente, molto piu' di una guardia normale.

Soldati di prima linea -----

- *Armatura a Bande*
- *Scudo torre*
- *Lance corte di ferro freddo (3)*
- *Arma ad una mano (a scelta)*
- *Arma secondaria (a scelta tra: contundente, leggera o d'argento)*
- *Pugnale dell'ordine*

L'ordine tiene parecchio alla sicurezza dei suoi combattenti e sfrutta le alte difese ed il lavoro di squadra per sopravvivere alle peggiori oscenità degli abissi. Si addestrano tutti quanti a difendersi a vicenda ed aiutarsi

(Si addestrano tutti i soldati al talento Shield Wall)

Soldati di seconda linea (tiratori)----

- *Arco lungo composito (adeguato)*
- *Giacco di maglia*
- *Frecce: 20 normali, 10 ferro freddo, 10 argento.*
- *Arma ad una mano (a scelta)*
- *Pugnale dell'ordine*

Essendo tiratori quasi tutti elfi, semplicemente l'ordine delega loro cosa vogliono e addestrano.

Ad ogni abitante di Ozein-----

- *Pugnale dell'ordine*

L'ordine inoltre dispone di un grande numero di lance corte di ferro freddo e scudi a disposizione di ogni singolo abitante nel caso terribile di un attacco. Oltre a cio', l'ordine dispone delle seguenti scorte.

- *45 Cavalli pesanti da guerra*
- *Scorte abbondanti di frecce di ferro freddo e argento.*
- *Scorte abbondanti di lance di ferro freddo.*

Le unità da combattimento sono comandate ognuna da un sergente almeno. Ad ogni unità viene assegnata una tenda ed i rifornimenti per gli uomini.

TRADIZIONI E CERIMONIE

Anniversario

Ogni anno, nell'anniversario della resurrezione di alcuni abitanti e della nascita dell'ordine si organizza una enorme festa in cui si festeggia, si ricorda chi ha dato la vita ed in loro onore si festeggia la vita che riusciamo a vivere grazie a loro.

Per tradizione ormai Kalana canta una canzone dedicata al cavaliere senza testa.

Funerale

Ogni abitante ha con sé un pugnale. Il pugnale ha inciso alla base della lama il simbolo dell'ordine. Visto che affrontando demoni, diavoli e ogni genere di schifezza è facile che i cadaveri siano poco... composti, per evitare ai parenti e cari di vedere le persone a loro care ridotte a brandelli, sciolte o deformate, si è deciso per la cremazione.

Non solo: sui resti durante la cremazione viene apposto il pugnale dell'ordine, bruciando con le stesse fiamme di cui brucia il corpo.

L'anima va in paradiso, le ceneri dei resti vengono sparse, ma il pugnale temprato dal fuoco della pira e cosperso delle ceneri del soldato viene rimesso nel suo fodero e riconsegnato alla famiglia.

Questo come tangibile ricordo dell'impegno a combattere dei cari, per ricordare alle famiglie che l'impegno per mantenere il bene al mondo non è mai finito e che lo spirito guerriero del soldato rimane vicino ai suoi familiari che ha protetto prima, e che ispirerà e proteggerà in futuro come spirito.

Compiti

L'ordine si impone dapprima come ultima linea di difesa verso una minaccia che nessuno, se non gli ordini piu' grandi e gli avventurieri, sono in grado di affrontare: Demoni, Diavoli e affini. Gli extraplanari sono creature potenti verso la quale una forza non specializzata ed addestrata spesso nulla puo'. Ma questo non compone l'unico compito.

1) Prima linea contro esterni Malvagi

Armi di ferro freddo, argento, armature ed addestramenti appositi non sono a disposizione di tutti. Pure i villaggi maggiori e delle piccole città non sono preparati a volte ad affrontare una inverosimile minaccia demoniaca o diabolica. Non per questo pero' è una minaccia irrilevante, anzi: è capace di spazzare via interi villaggi, come gia' successo. L'ordine ha una potente forza armata principalmente per poter rispondere a queste minacce tempestivamente.

2) Affrontare Mostri

Per quanto non specializzati contro questa minaccia, ci sono mostri che non possono essere affrontati dalla maggior parte dei villaggi. Lo scopo dell'ordine è anche di rispondere a queste chiamate qualora un villaggio non sappia cosa fare per contrastare questa minaccia. Alle volte una forza militare addestrata e competente è l'unica soluzione se per pura sfortuna non vi sono avventurieri nei paraggi

3) Affrontare Criminali

L'ordine non è una forza con autorità legale particolare o diritto di arresto secondo nessuna nazione, ma in caso di briganti, assassini in fuga o gruppi criminali l'ordine si impegna quando puo' di assicurare alla giustizia i criminali portandoli davanti alla legge, o eliminando la minaccia se non vogliono ne' desistere, ne' è possibile catturarli vivi.

4) Assicurare la sicurezza delle strade

Rispondere a problemi di briganti o mostri lungo le tratte commerciali, pattugliando con una forza sufficiente di tanto in tanto è una cosa molto importante per l'ordine: i cittadini almeno nella possibilità d'azione dell'ordine DEVONO sentirsi sicuri di viaggiare.

DEVONO per svariate ragioni:

- Se si sentono sicuri, viaggiano
- Il commercio fiorisce perchè i mercanti viaggiano
- La maggior parte dell'introito dell'ordine viene da addestramenti commissionati, ma anche da commercio di equipaggiamenti e servizi.

5) Addestramento e Armamento di Guardie Cittadine e Soldati Statali.

L'ordine si offre di addestrare le guardie cittadine dei villaggi per una modesta cifra nella sua caserma edificata ad hoc. In questo modo le guardie sono mediamente piu' capaci e in grado di affrontare i nemici. Non solo, l'ordine offre addestramenti speciali ed anche di armare le guardie con l'equipaggiamento richiesto (sempre su commissione). Nell'addestramento base vengono insegnati i rudimenti per riconoscere una minaccia demoniaca o diabolica (facendo di tutte le guardie addestrate occhi vigili per l'ordine che potra' chiedere aiuto riconoscendo la minaccia eventualmente).

I valori nobili insegnati alle guardie sono molto simili a quelli dell'ordine: Protezione, Serietà e Sacrificio per proteggere i bisognosi.

Viene data la possibilità di pagare la retta per addestrarsi a chiunque in realtà, ma si deve superare uno screening per le intenzioni e le motivazioni per imparare a combattere: addestrare ed armare briganti è l'ultima cosa che l'ordine intende fare. Pure avventurieri possono addestrarsi.

L'addestramento si compone non solo di lezioni teoriche, esercizi per migliorare il corpo e esercizi pratici, ma pure molti combattimenti simulati per impratichire le leve.

6) Soccorrere i Bisognosi

Chiunque chieda aiuto deve essere aiutato nei limiti del possibile. Ovviamente, questo non vuol dire donare soldi a chiunque lo chieda o di continuamente andare a salvare ripetutamente dallo stesso problema la stessa persona.

Eccezione: gli orfani. L'ordine si offre di accogliere tutti gli orfani e crescerli a spese loro visto che spesso nessuno si cura di loro e gli orfanotrofi sono un disastro.

L'ordine si impegna a chiunque chieda aiuto l'aiuto che chiede... ma "insegnando a pescare" piuttosto che sfamare col pesce.

- Un alcolista senza piu' molto da fare nella vita gli viene offerto una ragione per cui vivere, o gli viene offerto un lavoro a patto che smetta di bere, o gli viene offerto addestramento militare per spingelo ad unirsi all'ordine.
- Una famiglia che ha perso tutto in una calamità gli offrirebbe una casa se possibile, altrimenti l'ordine lancerebbe una campagna per raccogliere offerte per aiutarli.
- A degli orfani viene offerta una casa, la possibilità di un'istruzione e di fare il lavoro che desiderano, anche senza unirsi all'ordine se non lo desiderano: un giovane sulla retta via è un giovane che costruisce, non che diventerà un brigante.

Struttura economica

Ovviamente, mantenere un esercito di soldati che combattono per il bene con armi d'argento e ferrofreddo, stipendi e simili costa. E costa tanto.

La fondazione e tutti i costi iniziali sono stati a carico puramente di Kalana. Di tasca sua ha comprato equipaggiamenti, materiali edili, armi, strumenti, sementi, tutto. Ovviamente non può andare avanti solo tramite i fondi di kalana (ora esigui). L'ordine ha ora una fonte di reddito sufficiente per mantenersi e mantenere le sue attività.

1) Addestramento di reclute

L'ordine commissiona l'addestramento di guardie, soldati e avventurieri avendo a disposizione guerrieri molto valenti. Questa è una delle principali fonti di reddito.

2) Commercio

La parte civile dell'ordine è formata da fabbri, carpentieri, contadini, ecc. Loro vengono pagati ovviamente ed aiutati a produrre tanto, e pagando una tassa all'ordine ripagano l'investimento dell'ordine. Ma grazie alla produzione aumentata l'ordine ha sufficiente cibo e più addirittura esportare certe materie.

Non solo: un intero villaggio è stato fondato da zero finanziato da Kalana sulla strada per Oozein: là molti fabbri hanno ricevuto come incentivo a trasferirsi una casa, ci sono molte forge, i campi di addestramento di reclute dell'ordine e numerosi servizi tra cui alcune locande di cui una con bagni caldi destinati agli ospiti sfruttando il lago.

Questo villaggio esporta molto equipaggiamento e tramite le tasse l'ordine riesce a guadagnare quel che manca per sostenere i propri costi.