

Società
del
Ghearon

Prima Parte

La società enariana

Quella enariana è una società in continuo mutamento sebbene alcuni aspetti siano rimasti inalterati nel tempo. Essa è legata in gran parte ai problemi delle lotte interne, alla costante presenza della barriera e alla necessità di contrastare le forze che da essa si manifestano. Inoltre bisogna tener presente quali siano le condizioni climatiche e quale l'influenza dei cicli stagionali. Inizierei proprio da questi due ultimi elementi, che ritengo debbano essere spiegati in modo dettagliato.

Il Ciclo e i quarti stagionali

L'intera rivoluzione di Ghea attorno a Joshya è di 1200 giorni formati da 24 ore ciascuno. Ciò rappresenta per il popolo enariano il passare di un intero Ciclo. Ogni ciclo è suddiviso in quattro stagioni, ognuna delle quali è costituita da circa 300 giorni. La straordinaria lunghezza delle stagioni influisce in maniera considerevole sulla vita degli enar che devono tener conto di lunghissimi periodi durante i quali è impossibile reperire cibo ed in cui le comunicazioni tra le diverse regioni sono difficili se non addirittura impossibili, andando a danneggiare il commercio e rendendo impossibile reperire alcune merci. D'altro canto essi potranno usufruire di una grande

abbondanza di prodotti durante il quarto primaverile ed estivo. Purtroppo, per poter fronteggiare le difficoltà del quarto invernale ed autunnale, gli enar sono costretti ad ammassare in enormi magazzini i raccolti. Essi sono la salvezza nei momenti di maggior carestia. A causa di questo problema, le tecniche di conservazione si sono evolute moltissimo raggiungendo un buon livello di funzionamento, grazie anche all'aiuto della magia dei widram e alle ricerche degli accademici. Naturalmente i costi dei prodotti conservati sono molto più alti di quelli freschi, questo è dovuto agli elevati costi delle lavorazioni effettuate per mantenere gli alimenti. Inoltre sui prodotti trattati le diverse federazioni hanno imposto una piccola tassazione, che va ad arricchire i clan maggiori e quelli che si occupano della lavorazione degli alimenti. Così, con il passare del tempo, sono nate alcune potenti corporazioni gestite dalle più influenti famiglie del Ghearon, per lo più si tratta di nobili casate, dotate di mezzi e proprietà.

Il clima

Il Ghearon è situato nella zona più a nord dell'emisfero settentrionale del pianeta Ghea. Questa posizione rende il clima abbastanza rigido per tutto il ciclo. Nonostante ciò, l'influenza della corrente calda dello Stretto dei

Due Mondi, proveniente da sud, tende ad addolcire le temperature, soprattutto nelle terre toccate dalle acque dello stretto che si trovano nella parte più meridionale. Per il resto più si viaggia verso nord più le temperature scendono vertiginosamente rendendo difficile la sopravvivenza. In effetti la maggior parte dei prodotti agricoli proviene dalla zona più temperata, mentre a nord sono l'allevamento e l'estrazione dei minerali a reggere l'economia dei clan. A tutto ciò, si deve aggiungere la diminuzione della temperatura nelle zone montuose e collinari che ricoprono quasi tutta la regione. I venti provenienti da ovest e quindi da oltre la barriera hanno una forte influenza su alcune delle zone più vicine ad essa. Questo provoca un aumento delle temperature soprattutto in estate. Questi venti, tuttavia, portano con sé piccoli insetti mutanti che riescono ad ambientarsi nelle zone più calde della regione e a proliferare, mutando così l'ecosistema del Ghearon. Dalla barriera, grazie ai venti, vengono trasportate anche polveri mutogene che se inalate con frequenza possono portare mutazioni e malattie che a stento i widram con le loro conoscenze riescono a curare. E' per questo che negli accampamenti militari nei pressi della barriera ci sono molti casi di soldati affetti da mutazioni o strane malattie sconosciute.

Questa è un'arma molto utilizzata dalle forze nemiche.

Le lotte tra i clan

Dopo la guerra delle quattro gemme, il Ghearon è divenuto una regione alquanto instabile, costantemente dilaniata dalle guerre tra i clan. La continua lotta per il potere e la ricchezza ha influenzato notevolmente la società e quindi il modo di vivere degli enariani. D'altro canto l'influenza dei widram ha di certo condizionato i comportamenti e la visione del mondo. Tuttavia non ha potuto contrastare secoli di guerre ed incomprensioni. Soltanto la nascita delle città franche ha potuto attutire le divergenze dei clan, sebbene rimanga un evento isolato e ristretto all'ambito della vita sociale di queste città. In verità all'esterno di tali realtà, tutt'altro che perfette, è ancora palpabile la tensione relazionale tra ipotetici rappresentanti di due clan rivali. Questa aspra rivalità sfocia spesso in violenti litigi che portano soltanto ad una complicata gestione dei rapporti, senza i quali sarebbe impossibile combattere il nemico comune che si trova oltre la barriera. È proprio nei pressi di quest'ultimo baluardo di difesa che i rapporti complicati tra i clan perdono parte della loro natura originaria e si tramutano in veri rapporti di fratellanza. Proprio su questo punto i widram hanno

fondato la loro politica. Infatti, sfruttando il senso di pericolo imminente e comunitario, essi si prefiggono di modificare, con il tempo, i complicati rapporti tra i clan. Mettendo in atto una vera rivoluzione sociale che a parere di molti sarebbe l'arma risolutiva contro la minaccia di una rovina perentoria del mondo conosciuto e della razza enariana.

La barriera e la società di confine

I rapporti sociali alla barriera vengono scanditi dalla tensione e dall'orrore di una vita fatta di sangue, fatica e morte. Qui la solidarietà tra guerrieri è l'unica arma contro la morte certa, e, molto spesso, l'unico modo per non isolarsi del tutto dalla vita sociale. In effetti chi ha vissuto e vive gli orrori di una guerra atroce, come quella contro Drakmos, non riesce più a guardare le rivalità tra i clan come il modo più giusto di intendere la società e, soprattutto, un atteggiamento di cui andare fieri. Si comprende perfettamente quali siano i limiti della divisione e della rivalità, poiché, a causa di questi, al confine si continua a morire e a soffrire. Infatti, secondo i custodi del portale, l'unione porterebbe più cibo, armi e uomini, consentendo agli enar di contrapporsi con più facilità alle forze nemiche. Le roccaforti che si trovano all'ombra del portale sono

dotate di costruzioni adibite al consolidamento dei rapporti sociali: taverne, sale di addestramento, sale per il gioco, biblioteche e tutto ciò che può essere utile per coltivare amicizie e rapporti sociali. È palese, comunque, che le forti ed antiche tensioni tra alcuni dei clan siano dure a morire, ma con il tempo è possibile attutirle.

Rapporti tra i clan

Quello che stupisce di più della società enariana è la stupefacente varietà di micro tradizioni presenti in tutto il Ghearon. Nonostante lo sforzo di instaurare una parvenza di tradizione unitaria, i widram hanno compreso che le differenze tra i clan sono molteplici e che cancellare quelle tradizioni per crearne di nuove e comuni, oltre ad essere quasi impossibile, sarebbe inutile. Le poche tradizioni che possono essere considerate appartenenti a tutti i clan derivano dalle imposizioni dettate durante il periodo imperiale, che però è troppo breve rispetto alla lunga storia enariana per essere preso in considerazione. Tuttavia, sebbene ci siano molte differenze culturali, queste non sono poi così lontane le une dalle altre. In effetti, si parla appunto di micro differenze, dettate più che altro da diverse interpretazioni di una stessa credenza o da uno stile di vita legato all'ambiente circostante. In

generale le tradizioni comuni sono legate alla religione, alla natura degli enar, all'organizzazione sociale e alla lotta costante tra i clan e il mondo di Drakmos. L'aspetto sociale di un clan è pressoché identico ad un clan rivale. La struttura gerarchica è di genere patriarcale. Esiste un solo capo che si fa carico di tutta la responsabilità della sopravvivenza del proprio clan. I familiari più stretti e più capaci possono ricoprire dei ruoli importanti come delegati, funzionari e collaboratori, ma il comando del clan rimane saldamente nelle mani del capo clan. Esistono poi i clan principali e quelli satellite. I primi sono i clan che nel corso dei secoli hanno potuto accumulare ricchezze e potere, mentre quelli satellite sono quelli che sono stati sconfitti durante i secoli ed inglobati in quelli vincitori. Molti altri si sono estinti tempo fa. I rapporti tra i vari clan sono molto complessi per certi versi e per altri abbastanza semplici. Esiste l'odio, la vendetta, l'amicizia, l'alleanza, la rivalità, la sottomissione, la dipendenza economica e politica. Gli intrighi ed i tradimenti sono all'ordine del giorno sia all'interno del clan che al di fuori. A complicare la situazione è intervenuta la nascita della confederazione. Così, se una volta erano due clan limitrofi a farsi concorrenza sul proprio territorio, adesso le cose cominciano a cambiare e nuove rivalità ed

alleanze nascono anche a grande distanza.

Le leggi degli antenati

Ogni clan rispetta un proprio codice di leggi che viene tramandato fin dai tempi antichi. Si rispetta la legge degli antenati ed il capo clan ha il dovere di mantenere la tradizione del codice così come è sempre stata. Naturalmente parliamo della legge dei vincitori e non di quella dei perdenti. Nonostante la vittoria abbia determinato la tradizione legale da seguire e nonostante i capo clan abbiano l'obbligo ed il dovere di far rimanere integre ed intatte le leggi dei propri antenati, è inevitabile che nel tempo tali codici siano stati modificati. Inoltre per molti di essi l'influenza dei codici appartenuti ai clan sconfitti è stata profonda e reale. Tuttavia si deve notare, così come per tutto, quando si parla degli enar, che, anche i codici delle leggi in realtà sono molto somiglianti tra loro.

La legge delle federazioni

La legge nel Ghearon non esiste soltanto ad un livello. Infatti, con la nascita delle federazioni e della confederazione, nasce una nuova legislazione comunitaria, eredità del codice imperiale, chiamato anche codice di Amos.

Rivisto ed ampliato dai suoi ideatori, coadiuvati dai widram, questo giovane codice definisce le regole per la gestione delle federazioni (una volta province dell'impero) e della confederazione. È una legislazione che regola l'economia, la politica e la gestione delle forze militari. Non va ad intaccare in nessun modo i codici degli antenati, ma li uniforma ad un'unica legislazione.

La legislazione dei clan

Sarebbe impossibile descrivere tutte le leggi contenute nei codici degli antenati di ogni clan, però è possibile fornire una panoramica generale sulle leggi più comuni ed importanti. Gli enar sono creature estreme e lunatiche, tuttavia abbracciano di buon grado la filosofia widram. Ciò si riflette anche nelle leggi. Più sono antiche, maggiori sono le possibilità che esse siano troppo o poco severe se le confrontiamo con le violazioni del codice degli antenati.

Il furto

Il furto viene considerato un atto estremamente vile, nonostante ciò la legislazione distingue diversi tipi di furto ed associa ad essi diverse pene. Il furto del cibo non viene tollerato in alcun modo, poiché, a causa delle difficoltà oggettive legate

all'approvvigionamento, dovute alla lunghezza dei quarti invernali ed autunnali, il cibo viene considerato di fondamentale importanza per la sopravvivenza del clan. Anche qui le pene possono variare moltissimo e ciò dipende dalla quantità di cibo rubata e dalla ricchezza del clan. Più il clan è povero più le pene si inaspriscono. In genere la punizione più alta è l'amputazione di una mano o di entrambe, mentre quelle più leggere prevedono la prigione o lo scherno in pubblico e la cacciata dal clan. Se il furto avviene all'interno dei magazzini comuni o in casa di un ospite, le punizioni possono essere assai più gravi. In qualche clan esse possono essere punite addirittura con la morte. Il furto di oggetti viene, in genere, tollerato di più, anche se questo dipende dal valore oggettivo dell'oggetto per il clan. Ad esempio, un clan guerriero potrebbe inasprire la pena per il furto di un'arma. Comunque le pene per questo tipo di furto sono in genere la prigione o l'amputazione delle mani. Le pene per i furti degli animali vivi seguono la legislazione per i beni alimentari. La giustizia è amministrata dal capo clan o da un delegato scelto da lui. Tutti, che siano appartenenti al clan o stranieri in visita, sono tenuti al rispetto del codice degli antenati. Se il capo clan permette ad un appartenente di un clan rivale di entrare entro i confini della zona gestita da un clan, questi è

soggetto alla normale legislazione, ma se lo straniero infrange una qualsiasi regola, le pene sono estremamente severe e comportano la condanna a morte oppure il pagamento di una cospicua somma di denaro da parte del clan a cui appartiene. Di solito il prezzo è cinque volte il peso del soggetto in fiori imperiali, se egli è strettamente imparentato con il proprio capo clan, questa somma sarà pari a dieci volte il peso. Se il clan si rifiuta di pagare il prigioniero viene giustiziato.

Il tradimento

Non c'è atto più vile del tradimento del proprio clan. La punizione per questo crimine è la più atroce di tutte. Il traditore viene prima torturato nella pubblica piazza e poi messo al rogo. Si può tentare di evitare la pena soltanto con il carcere a vita. In questo caso si viene mandati nell'isola prigioniera, un posto infernale dove i prigionieri affrontano una vita squallida e violenta, senza avere la possibilità di poter riscattare il loro crimine.

L'omicidio

L'omicidio, può sembrare alquanto strano, non è giudicato come uno dei crimini più gravi. In effetti, dipende dal motivo per cui si compie un assassinio. In questo

caso il giudizio potrebbe rivelarsi molto soggettivo e dipende molto dal clan che lo gestisce e quindi dal capo clan. In genere vengono puniti gli omicidi perpetrati ai danni di femmine, vecchi e bambini. Poi quelli in cui la vittima è del tutto ignara dell'intenzione del criminale. Quindi la pena diviene meno severa se la vittima è cosciente del pericolo. Infatti i duelli, molto frequenti nel Ghearon, non sono punibili con la legge, proprio perché entrambi gli interessati sono coscienti della propria posizione. In genere, però, in questi casi, esistono dei testimoni dello scontro, che rappresentano sia una parte che l'altra. Quando non esistono testimoni affidabili, la pena ricade nell'elargizione di una somma di denaro verso la famiglia della vittima. Le pene, nella maggior parte dei casi, includono la prigionia, la condanna per impiccagione, oppure il pagamento di una somma di fiori imperiali pari al triplo del peso della vittima, da riconoscere alla famiglia più vicina come grado di parentela. La vendetta verso l'omicida, non è considerata come un crimine, ma un diritto ineluttabile della famiglia che ha subito il torto. Essa può avvenire soltanto nel caso in cui l'omicida non riconosca l'ammontare dovuto alla famiglia. Quando si ha a che fare con donne, bambini e vecchi, la scappatoia del pagamento non è assolutamente contemplata. Se si

compie un omicidio, come effetto di una difesa personale, non esiste crimine e quindi questo atto non è punibile con la legge.

La violenza sessuale

In genere la violenza sessuale viene trattata come un omicidio oppure come il furto di un oggetto molto prezioso, questo dipende da quale importanza il clan assegna alle femmine. Di solito, però, tale antica legge, nella maggior parte dei casi, è stata influenzata dalla filosofia widram che vede la femmina come un tramite più efficace per il dialogo con il fiore della vita, soprattutto quando la femmina è in attesa di un figlio. Violentare una enar durante il periodo di gravidanza, non dà adito ad interpretazioni e viene punito con la evirazione e con la successiva decapitazione. La testa ed il pene in genere vengono esposti sul punto più alto del villaggio o della città, come simbolo di vergogna per il criminale e per la famiglia di appartenenza.

La frode

La frode viene giudicata allo stesso modo del furto. Si può però eludere la punizione, pagando una somma stabilita dal capo clan. Nonostante si effettui il pagamento, colui che compie la frode viene

comunque punito con la flagellazione pubblica, ma scampa comunque alla pena. Il numero di frustate viene stabilito dal capo clan in base alla gravità della frode.

L'adulterio

L'adulterio viene punito con la cacciata dal clan e l'esilio sia se a compierlo sia stato il marito che la moglie. L'amante, se non è sposato, viene condannato a morte. Nel caso in cui l'esiliato ritorni nei possedimenti del proprio clan e venga catturato verrà condannato a morte. Gli averi dell'adultero verranno ereditati dal coniuge. Se uno dei due amanti non è sposato, i suoi averi verranno ereditati dal coniuge leso.

La falsa testimonianza

Dire il falso è considerato un atto spregevole e disonorevole e la pena per aver dichiarato il falso è molto severa. In genere viene tagliata la lingua, cucinata e fatta mangiare al vecchio possessore.

L'ospitalità

La rigidità del clima del Ghearon e la minaccia rappresentata dal mondo di Drakmos, hanno fatto in modo che l'ospitalità assumesse una forte importanza per tutti i

clan. Quindi il codice degli antenati prevede una regolamentazione che tutela in parte gli stranieri ed in parte il clan ospite. Quando si entra in un villaggio in cui non si è mai stati, è buona norma e atto di cortesia presentarsi al cospetto del capo clan oppure, in sua assenza, davanti ad un delegato designato. Questa regola deve essere assolutamente rispettata se lo straniero appartiene ad un clan nemico. Il capo clan non può rifiutare di accogliere lo straniero. Questi una volta entrato nel villaggio ha due giorni di tempo prima di presentarsi. Trascorsi i due giorni, egli potrà essere scacciato dal villaggio e da quel momento non potrà più entrarvi come ospite, ma solo come nemico. Se rispetta tutte le regole della presentazione, non può essergli negata alcuna accoglienza. Queste regole possono non essere eseguite quando lo straniero entra in un nuovo villaggio dotato di locande. In questo caso il locandiere dovrebbe comunicare ogni giorno al proprio capo clan i nomi e i clan di appartenenza dei suoi ospiti. Se un ospite appartiene ad un clan nemico, deve comunque rispettare le regole della presentazione, altrimenti verrà scacciato. Nelle grandi città, ormai gestite da molti clan, e nelle città franche risulta impossibile rispettare questa legge e quindi, se pure viene considerato un atto di cortesia presentarsi davanti ad

almeno uno dei capo clan, non esiste nessuna punizione se non si rispetta la legge. I clan più sanguinari non hanno nel loro codice nessuna regolamentazione che garantisca l'incolumità dello straniero appartenente ad un clan nemico. In genere se viene catturato può essere giustiziato sommariamente. Possono essere invece molto cordiali con stranieri appartenenti ad altri clan, rispettando così il codice degli antenati.

Il matrimonio

Il matrimonio è ritenuto uno degli avvenimenti più importanti nella vita sociale di un clan e in quasi tutto il Ghearon, che sia in un piccolo villaggio o in una grande città, viene celebrato attraverso la grande festa dell'unione. Essa dura quattro giorni, i quali rappresentano l'avvento delle quattro stagioni e in ognuno dei quattro giorni vengono compiuti quattro riti differenti ed essi sono celebrati dal capo clan:

Il primo rito viene chiamato Giuramento delle difficoltà e rappresenta l'avvento del quarto autunnale. La coppia giura solennemente sui propri antenati che non abbandonerà mai il coniuge durante i periodi di difficoltà e che lo proteggerà per il bene del clan. Nel primo giorno non ci sono festeggiamenti, ma dopo la cerimonia che si celebra

all'alba, essi si ritireranno separatamente nelle dimore di famiglia per meditare sulle difficoltà. Al tramonto dovranno riformulare il proprio giuramento. Essi a questo punto potranno ritornare sui propri passi e rifiutare il matrimonio. Il secondo giorno si celebra il rito della sofferenza e dell'oscurità che rappresenta il passaggio dell'inverno, la stagione più dura di tutto il ciclo. Gli sposi vengono spogliati di tutti i loro abiti, immersi nell'acqua di torrente fredda. Rimarranno così fino a quando non giunge l'ora del banchetto. Durante quel periodo dovranno recitare diverse invocazioni ad Eu e agli olar, pregandoli di benedire la loro unione e di concedere prosperità alla loro nuova famiglia. Potranno unirsi al banchetto dopo aver indossato le tuniche cucite per loro appositamente per il matrimonio. Il banchetto in genere si protrae fino a notte fonda, accompagnato dal suono dei conici sacri, antichi strumenti che da sempre hanno intonato le danze degli antenati. Il terzo giorno si celebra la primavera attraverso il rito della rinascita. I due sposi vengono posti su due troni rialzati in modo che possano essere visti da tutti i commensali. Il banchetto di primavera ha inizio dopo che i futuri coniugi hanno bevuto entrambi dalla coppa della lealtà una bevanda scura e molto alcolica, preparata con una bacca particolare che prende il nome di

bacca della fertilità. Dopo la fine del banchetto il capo clan benedice gli sposi, ai quali, in genere viene concesso di ritirarsi in uno delle stanze della casa del capo clan, per consumare il matrimonio. Il rito del quarto giorno è importante non solo per gli sposi, ma anche per tutti gli enar del clan che vogliono avanzare della richieste di fidanzamento ufficiale. Il rito è celebrato davanti ai fidanzati e agli sposi e viene chiamato rito dell'ardore e della vita. Il capo clan innalza una canzone agli antenati, chiedendo pace e tranquillità. A quel punto il matrimonio è completo e può cominciare l'ultimo e più importante banchetto, il quale durerà fino all'alba successiva. Durante il banchetto il clan intonerà i canti della tradizione del clan.

Il fidanzamento

Come già detto nel paragrafo precedente, la promessa di fidanzamento viene fatta durante il rito dell'ardore e della vita. In quel giorno i futuri sposi ed i rispettivi genitori o parenti più stretti discutono gli accordi delle rispettive doti. Il ciclo successivo i due fidanzati possono convolare a nozze. Il fidanzamento non comporta particolari doveri e si è sempre liberi, in qualsiasi momento, di scioglierlo. Durante il periodo

di fidanzamento è consentito avere rapporti sessuali con l'altro sesso, ma non con il proprio futuro partner. Dopo il matrimonio è severamente vietato.

Il matrimonio del capo clan

Gli enar sono essenzialmente monogami. Soltanto al capo clan è consentito avere più di una moglie, ma soltanto se le precedenti non hanno partorito figli maschi. La successione, infatti spetta soltanto ai figli maschi.

La successione

Il comando del clan rimane saldamente nelle mani del capo clan, a meno che egli non muoia o venga destituito. La successione segue la linea maschile, ma non succede automaticamente il maschio più vecchio. Infatti il capo clan ha il potere di eleggere lui stesso il proprio successore tra i suoi figli maschi legittimi. Se non ci sono figli egli dovrà eleggere il suo successore tra i fratelli, o in assenza di questa, al parente più prossimo. Nel caso in cui egli muoia prima di aver raggiunto una decisione, il capo clan verrà eletto dal clan stesso tra quelli eleggibili.

Il rito funebre

Tutti gli enar, prima o poi, devono fare i conti con la morte. Gli enar credono che la loro energia vada a riunirsi ad Eu una volta abbandonato il proprio corpo, che si decompone proprio perché svuotato dell'energia che lo compone. La morte è quindi una cosa seria e viene celebrata in diversi modi. Quale sia il rito funebre da celebrare dipende dal volere dell'enar o della famiglia, ma il corpo deve comunque ritornare a Ghea. Può quindi essere seppellito, bruciato o gettato in mare o in lago, questo dipende dalle usanze del clan di appartenenza. Esiste solo un'eccezione che riguarda quelli che sono considerati eroi di tutto il Ghearon. Essi infatti devono essere seppelliti all'interno del Monte degli Eroi. Il rito funebre viene sempre accompagnato dal suono di un flauto a due canne da cui è possibile eseguire una melodia con una linea ritmica bassa e un'altra melodica e alta. La prima linea rappresenta la vita passata e l'altra l'energia che torna ad Eu. La musica è diversa per ogni clan, ma in genere segue delle regole comuni. Finito il rito vero e proprio si prosegue con l'intonazione del canto della vita, una melodia eseguita a più voci da bambini appartenenti alla famiglia del morto. Essa ha il compito di permettere all'energia, che ha abbandonato il corpo per

dirigersi da Eu, di ritornare su Ghea in altra forma. Negli ultimi trenta cicli tali riti vengono celebrati da un widram, anche se non tutti i clan lo permettono, in questi casi è ancora il capo clan che lo celebra.

Ancora sul codice degli antenati

In genere il codice degli antenati viene rispettato, ma ormai nelle grandi città dove convivono più clan si preferisce seguire del tutto le leggi della federazione per motivi di comodità. La convivenza tra diversi clan ha infatti reso l'esecuzione dell'antico codice lenta e macchinosa. Ed ormai la presenza dei widram ha determinato un forte cambiamento sociale. L'antica cultura dei clan e la nuova filosofia dei widram si accompagnano e si intersecano lungo il cammino delle vite degli enar. Soprattutto nelle grandi città dove risiede il vero potere, il codice degli antenati è stato spodestato per far posto a nuove leggi che hanno contribuito a togliere il potere nelle mani dei clan per donarlo ad una organizzazione più grande e dalla visione più omogenea della società. A tale cambiamento hanno contribuito soprattutto i widram, ma anche forti personalità ed eroi di spicco che hanno sognato e sognano una grande ed un'unica nazione. Spesso questo acceso

dualismo sfocia nell'incomprensione che non sempre si risolve facilmente. Proprio per questo motivo la storia enariana è stata afflitta da numerose guerre civili che hanno portato la società enariana a correre il rischio di cadere in rovina e addirittura ad estinguersi.

Il codice degli antenati e gli stranieri

Le pene descritte in precedenza si applicano soprattutto agli appartenenti al clan e agli stranieri che non fanno parte di clan nemici. Come già descritto per il furto, le pene per i nemici del clan che hanno compiuto dei crimini, le pene sono più aspre. In genere l'unica pena è la morte, ma ci possono essere dei casi in cui il capo clan potrebbe trarre più utilità in un riscatto, il cui pagamento può avvenire sotto forma di denaro oppure di beni materiali; succede raramente che il capo clan possa avanzare delle pretese territoriali e quando avviene di solito il prigioniero è il capo clan nemico o un parente prossimo. Se il prigioniero appartiene alla bassa gerarchia del clan nemico, in genere viene condannato a morte, senza che si avanzino pretese di riscatto.

Il codice della guerra

Il codice degli antenati regola la legislazione nell'ambito sociale. Esso può essere scritto oppure tramandato oralmente, come si faceva nei tempi antichi. Ma esiste un codice non scritto, che regola i comportamenti di un clan durante una guerra. È un codice che definisce l'etica di ogni guerriero ed è comune quasi alla totalità dei clan del Ghearon.

Il duello degli eroi

Quando due eserciti si scontrano è possibile che uno dei capo clan invochi il duello degli eroi. Usato fin dalla guerra delle quattro gemme e forse anche in tempi più antichi, è tenuto in grande considerazione da tutti i clan, poiché simbolo di coraggio ed onore per i capo clan, che possono così, in caso di vittoria, ma non solo, entrare a far parte di quella schiera di eroi, che hanno contribuito a rendere grande il Ghearon o il proprio clan. Rifiutare il duello è un disonore sia per il capo clan che per il clan stesso. Si narra di capo clan che si sono rifiutati di combattere e che sono stati per questo destituiti o messi a morte dal loro stesso clan. La morte di uno dei contendenti implica la vittoria dell'esercito avversario e la resa dell'altro. Naturalmente, grazie a questa legge non scritta, vengono risparmiate

tante vite, ma si affida la vittoria alla forza e alle capacità di un solo individuo. In genere tale richiesta avviene quando le forze in campo si equivalgono, così un capo clan alla guida di un grande esercito può rifiutarsi di partecipare al duello senza incorrere nell'ira dei suoi fratelli e nel disonore. Nei rari casi in cui il capo clan dell'esercito più numeroso sfida l'altro, questi non può astenersi dal combattimento, perché la sfida è considerata come un gesto di pietà nei confronti dell'esercito in inferiorità numerica. I due contendenti possono utilizzare armatura e scudo, ma soltanto un arma. I contendenti possono accordarsi per una tregua, se entrambi sono d'accordo. Lo scontro non può essere interrotto se non con la morte di uno dei due contendenti. L'unico modo per interrompere un duello degli eroi è che un terzo capo clan, offrendo dei motivi validi, che devono essere accettati dai due contendenti, prenda il posto di uno dei due. Questo implica la presenza sul campo di almeno un clan alleato di uno dei due.

I prigionieri di guerra

I prigionieri di guerra hanno il sacrosanto diritto di ricevere nutrimento e di esigere un riscatto per tornare entro i confini del suo clan, se esistono ancora. Nel caso

in cui questo non è possibile, egli può scegliere di appellarsi alla clemenza del capo clan, impugnando la legge del freddo eterno. Verrà quindi scortato all'estremo confine nord del Ghearon e dovrà continuare la sua esistenza nelle terre ricoperte dal ghiaccio, senza poter tornare più indietro. L'altra scelta è la morte oppure entrare a far parte dei cavalieri del portale, sempre che sia accettato da quest'ultimi. In effetti questa è l'ultima possibilità di salvezza ed è un'opzione abbastanza recente voluta fortemente dai widram. Naturalmente il prigioniero deve essere ritenuto all'altezza del compito e prima di poter entrare a far parte della congregazione, dovrà essere esaminato da un himot, che avrà l'ultima parola sulla sua vita o morte.

Prigionieri civili

Quanto detto in precedenza ha valenza soltanto per i prigionieri che hanno impugnato le armi. Per i civili caduti in prigionia, il codice della guerra prevede altro. Per quanto riguarda i bambini molto piccoli, entreranno a far parte del clan vincitore ed adottati da una delle famiglie. Essi verranno educati secondo le leggi del nuovo clan. Agli adolescenti è consentito diventare scudieri di un guerriero del clan vincitore oppure di diventare un apprendista in un

mestiere. Per quanto riguarda gli uomini adulti, rimarranno prigionieri a vita, a meno che non dimostrino fedeltà al capo clan. In questo caso possono essere liberati e cominciare ad occupare un ruolo nella vita sociale del nuovo clan. Gli anziani vengono del tutto esclusi dalla vita sociale, perché sono il simbolo di un clan sconfitto e depositari delle sue tradizioni, rimarranno prigionieri a vita e non potranno avere rapporti di alcun genere con gli appartenenti al proprio clan. Per le femmine è riservato un trattamento speciale. Hanno la possibilità di maritarsi solamente con enar del nuovo clan, se si rifiutano, possono essere scambiate con altri clan sotto forma di denaro o di beni.

Diritto di bottino

Dopo una vittoria, i guerrieri del clan vincitore hanno diritto ad esigere una parte del bottino di guerra. Il bottino viene diviso secondo la legge di parentela. La maggior parte del bottino spetta al capo clan e alla sua famiglia, il restante viene diviso secondo il grado di parentela rispetto alla famiglia del capo clan. Più stretta è la parentela più cospicua sarà la parte di bottino. Alcuni clan prediligono dividere il bottino in parti uguali, ma questi sono davvero rari e di solito non possiedono una guida forte ed autoritaria.

Le tregue

Quando due clan si fanno guerra è possibile per uno dei due chiedere una tregua. Essa può essere chiesta soltanto nei seguenti casi e non può durare più di venti giorni:

- ~ se il proprio capo clan è gravemente malato o ferito
- ~ se non c'è stata alcuna azione diplomatica o nessuna trattativa
- ~ dopo la morte del proprio capo clan per celebrare i funerali e per eleggere il suo successore
- ~ per rispondere ad una trattativa

Dichiarazione di guerra

Si può dichiarare guerra in qualsiasi momento, ma si devono rispettare alcune regole:

Una delegazione deve presentarsi dal capo clan avversario ed avanzare le proprie richieste o accuse. Dopo una prima risposta, dovrà attendere tre giorni per consentire al capo clan di valutare con lucidità le richieste e le accuse ricevute. Dopo questo lasso di tempo il capo clan può riformulare la propria risposta o confermare la precedente. Solo dopo aver ascoltato la risposta, la delegazione può decidere di dichiarare guerra oppure no, ottenendo tre giorni per riflettere. Una volta dichiarata guerra, non è possibile tirarsi indietro. La

delegazione è spesso accompagnata dal proprio capo clan. I membri della delegazione godono della somma ospitalità del clan avversario ed è vietato qualsiasi versamento di sangue. Nel caso succeda, il clan che ha subito il torto, può dichiarare guerra immediatamente e il clan avversario non potrà più usufruire della tregua.

La pace

Se uno dei clan in guerra decide di avanzare una richiesta di pace, dovrà accettare qualsiasi richiesta del clan avversario, la quale potrà richiedere nuovi territori, non più di un quarto del totale di quelli posseduti dal clan, un risarcimento in denaro non superiore ad un sesto del totale in monete possedute dal clan e la condanna a morte del capo clan avversario. Quest'ultima richiesta deve essere eseguita dal clan che ha richiesto la pace, il quale ha la possibilità di eleggere subito un nuovo capo clan.

Tasse di guerra

Un clan che entra in guerra può richiedere una tassazione fissa che può arrivare fino ad un decimo dei beni posseduti da ogni famiglia. Ad un quinto per ogni famiglia di un clan satellite. La pena per la violazione di questa legge è la

confisca di tutti i beni fino al termine della guerra, dei quali, in caso di vittoria, verranno restituiti soltanto una parte.

Dichiarare la resa o la sconfitta

Quando un clan viene sconfitto o dichiara la resa, diviene a tutti gli effetti un clan satellite. Tutti i prigionieri riacquistano la libertà e il clan sconfitto deve prestare giuramento di fedeltà davanti al capo clan vincitore. Il clan perdente deve cedere metà del proprio territorio e dovrà rispettare il codice degli antenati del clan vincitore, ma potrà mantenere il proprio nome ed il proprio capo clan. Dovrà però aderire a qualsiasi guerra intrapresa dal clan principale che sia essa di difesa o offesa.

Alleanze

Non esistono soltanto clan satellite, ma anche alleati. L'alleanza non comporta nessun tipo di sudditanza, ma semplicemente il rispetto di trattati stipulati dai capo clan. Tali trattati possono essere di qualsiasi tipo e devono essere sottoscritti da tutti i clan alleati.

Legislazione federale

La legislazione federale è la figlia di quella imperiale. Incorpora in sé anche tutto il codice degli antenati, il codice della guerra e una nuova legislazione che regola la politica ed il commercio.

La federazione

Una federazione è un ampio territorio al cui interno vivono molti clan rivali, alleati, nemici e satellite. In tempi non troppo antichi la vita di questi clan era regolamentata soltanto dal codice degli antenati e da quello della guerra. Con l'avvento del codice di Amos i clan della provincia (oggi federazione) erano costretti a mettere a disposizione dell'imperatore un terzo del loro esercito per combattere le forze di Drakmos e a pagare una tassa imperiale per il sostentamento dell'esercito e per la costruzione di nuove strutture atte alla difesa dell'impero. Con l'avvento della legislazione federale queste leggi sono rimaste, ma sono state in qualche modo modificate ed ampliate comprendendo anche una regolamentazione del commercio e della vita politica.

Organi politici

La legge prevede che ci sia un consiglio federale costituito da

tutti i capo clan del territorio oppure da delegati designati dai capo clan stessi. Questo consiglio ha un potere esecutivo e di controllo. Inoltre tra di essi verrà scelto il rappresentante della federazione che andrà a prendere posto nel consiglio della confederazione. Tale carica può essere ricoperta per due cicli consecutivi. L'elezione del rappresentante avviene per votazione segreta e ogni clan ha il diritto di essere eletto; vengono esclusi dalla votazione tutti i clan che hanno già ricoperto tale carica. Quando tutti i clan hanno ottenuto l'accesso nel consiglio della confederazione è possibile votare anche quelli che già hanno ricoperto tale carica in passato. Al di sotto del consiglio della federazione troviamo diverse figure.

Esattori

Gli esattori vengono scelti dal consiglio federale per riscuotere le tasse nelle diverse zone della federazione. Ogni famiglia deve contribuire con un ventesimo dei propri introiti. Questa riscossione avviene per tutto il quarto autunnale. Gli esattori non vengono visti di buon occhio da molti enariani, poiché non tutti gli abitanti del Ghearon sono disposti a donare una parte della loro ricchezza alla federazione. Gli esattori, proprio per questo motivo, sono accompagnati da soldati

della confederazione. La pena per il mancato pagamento della tassa è la prigione in una delle carceri delle città franche. Il numero di cicli di prigionia viene calcolato in base all'ammontare totale del valore evaso. La pena minore è di un ciclo, per un'evasione totale minore di 10 fiori imperiali, per ogni 5 fiori imperiali in più, la pena aumenta di un ciclo.

Giudici o Ispettori della Giustizia

La federazione dispone di una folta schiera di giudici che hanno preso ormai il posto dei capo clan per quanto riguarda la gestione della giustizia, almeno per quanto riguarda le grandi città. Questi funzionari non hanno però soppiantato del tutto la figura del capo clan come giudice, ma fungono più come ispettori della giustizia e cioè indagano sulle azioni giuridiche perpetrate dai capo clan nei loro territori. Sono figure cupe ed imperscrutabili e che godono di un forte potere politico. Questi giudici, in effetti, non sono eletti dal consiglio della federazione, ma da quello della confederazione, i cui rappresentanti hanno tutto l'interesse che si tenga d'occhio la condotta di clan lontani e che sarebbe impossibile per loro controllare. Essi quindi non prendono ordini dal consiglio federale, ma da quello della

confederazione, mentre agiscono a livello federale.

L'esercito della confederazione

Un altro organo di controllo indiretto delle attività dei clan è l'esercito della confederazione. Esso è formato da enar appartenenti a tutti i clan della federazione. I soldati sono reclutati attraverso un arruolamento forzato in ogni federazione ed in ogni clan. Infatti ogni capo clan deve cedere un quinto della propria forza militare alla confederazione e questi soldati saranno assegnati su un'altra federazione per impedire un coinvolgimento diretto sulle attività di clan conosciuti, nemici o alleati. Il rifiuto al reclutamento da parte del capo clan o del diretto interessato implica una condanna a tre cicli di prigionia in una delle città franche. I compiti dell'esercito spaziano in più settori. Il principale compito è quello di mantenere l'ordine pubblico e di controllare che tutte le attività dei clan si svolgano secondo la legislazione federale. Inoltre ha il compito di estirpare la minaccia di Drakmos all'interno del Ghearon. Esiste una forte gerarchia all'interno dell'esercito. È però chiaro che l'esercito della confederazione prenda ordini direttamente dal consiglio della confederazione.

Gerarchie dell'esercito

L'esercito della confederazione è diviso in trentatré legioni; ogni federazione ospita tre di queste legioni, ognuna delle quali è comandata da un generale. Alcune di queste legioni sono addestrate per i combattimenti sulla terraferma, altre per quelli su mare. Al di sotto dei generali troviamo i capitani, che comandano un certo numero di soldati all'interno della legione e molti sergenti che hanno il compito di rispettare e comunicare gli ordini del proprio capitano ai soldati a lui affidati. In genere ogni legione controlla un terzo del territorio federale e possiede un quartier generale da cui partono gli ordini del generale. Esistono poi distaccamenti sul tutto il territorio controllato da una legione dove risiedono i capitani e i sergenti con i loro uomini. Nei villaggi più piccoli, in genere troviamo soltanto uno o più sergenti con i loro uomini o addirittura un solo sergente con la sua truppa. La divisione numerica della legione avviene nel seguente modo:

Tutte le legioni sono composte da mille unità. Il capitano ne comanda 100 e sotto di lui ci sono cinque sergenti che comandano ognuno 20 unità. Venti unità formano una truppa. Mentre le cinque truppe riunite formano un dragone. Esistono dragoni di

cavalleria pesante e leggera, di arcieri, di fanteria pesante e leggera, di lancieri e di artiglieri. Ogni legione possiede quindi un generale, dieci capitani, cinquanta sergenti e mille soldati. In ogni federazione troviamo quindi tre generali, trenta capitani, centocinquanta sergenti e tremila soldati. Il consiglio della confederazione ha optato per questo sistema per ovviare alla possibilità che qualche generale potesse ad insaputa del consiglio cominciare una guerra di conquista. Così tutte le legioni hanno sostanzialmente la stessa forza e diventerebbe difficile e rischioso cercare di assumere il controllo del consiglio o addirittura del Ghearon.

Naturalmente alcuni dei generali comandano una flotta e vengono denominati ammiragli, i capitani comandanti di bordo ed i sergenti capitani di ciurma.

Accademie militari

Quando un soldato viene reclutato dall'esercito della confederazione, egli viene accolto in una delle molteplici accademie che si trovano nelle città franche o nelle grandi città che dispongono di accademie nuove o di epoca imperiale. Esistono anche fortezze gestite dalla confederazione in cui possono essere addestrati i soldati. Una volta giunti qui iniziano il proprio addestramento. Quando

saranno giudicati idonei, verranno assegnati ad una legione in base alle loro capacità e alle conoscenze militari raggiunte. La legione a cui saranno assegnati dovrà essere diversa da quella di provenienza. In genere quelli più dotati vengono assegnati alle legioni presenti nelle federazioni che si trovano al confine con la barriera. Il servizio dura due cicli. È possibile però che il soldato voglia rimanere per continuare la carriera militare. In questo caso il servizio dura fino a quando il soldato desidera. I soldati ritenuti meno idonei continueranno il loro addestramento ed entreranno a far parte delle riserve, a cui la confederazione attingerà nel caso in cui verranno a mancare dei guerrieri nelle legioni e cioè in caso di morte o di congedo. L'arruolamento avviene quando la confederazione lo riterrà opportuno. Il periodo di addestramento base dura invece tre cicli, di più per le riserve che rimarranno a disposizione nelle accademie.

Ancora sul reclutamento

Il capo clan decide quale dei suoi soldati farà parte del quinto da spedire nelle accademie. Di solito vengono scelti i guerrieri più giovani ed inesperti. Questa scelta ha due motivi. Il primo è quello di non privarsi degli elementi più capaci, il secondo è quello che

permette al clan, alla fine del servizio, di avere un guerriero con più esperienza e militarmente maturo, sempre che il soldato decida di non rimanere nell'esercito per fare carriera o non decida di arruolarsi nei custodi del portale.

Poteri del consiglio della federazione

Il consiglio della federazione ha molteplici poteri. Il primo fra tutti è quello di decidere liberamente i prezzi delle merci e il flusso delle importazioni ed esportazioni. Inoltre controlla, attraverso una vasta rete di diplomatici, le relazioni tra i diversi clan, che se una volta avvenivano in modo diretto e cioè attraverso un dialogo tra i membri di due o più clan, adesso sono saldamente nelle mani del consiglio. In effetti non è cambiato moltissimo rispetto al passato, perché il consiglio è comunque gestito dai capo clan, ma la possibilità di trattare con clan anche molto distanti dal proprio, ha reso tali contatti più veloci ed intricati, rendendo la politica ancora più difficile e complicata. Questo ha prodotto una feroce scrematura delle personalità destinate a contare qualcosa all'interno della federazione. Mentre in passato vigeva la legge del più forte, ora è quasi sempre il capo clan più scaltro ad avere la meglio. Come dice un famoso

detto: una volta si vinceva sul campo di battaglia, ora si deve anche vincere seduti su uno scranno.

I maestri delle accademie militari

Le accademie hanno un folto numero di maestri che hanno il compito di addestrare le nuove reclute. La maggior parte di questi maestri proviene da quella schiera di guerrieri che hanno combattuto per l'impero o alla barriera. Sono probabilmente i guerrieri più esperti e forti di tutto il Ghearon, anche se molti di essi hanno raggiunto ormai una veneranda età. Altri hanno raggiunto tale livello attraverso una lenta ascesa nella gerarchia militare, servendo nell'esercito imperiale. L'ascesa nella scala gerarchica comporta molta fatica e dedizione totale, ma il rispetto che si ottiene, una volta raggiunte le cariche più alte è pressoché totale. Inoltre è un modo comune per accrescere la fama della propria famiglia, anche se di origini povere o appartenente ad un clan poco influente.

La confederazione

L'organo di potere più importante del Ghearon è senza dubbio il consiglio della confederazione. Esso è composto da undici membri, che durante il periodo in cui

rimangono in carica, sono le personalità più influenti ed importanti del Ghearon. Inoltre uno di essi andrà a ricoprire il ruolo di moderatore, ovvero colui che controlla che le procedure del consiglio si svolgano secondo la legge. In verità il moderatore ha più potere di quanto si pensi, infatti quando il Ghearon si trova di fronte ad una grave crisi economica, politica e militare, egli assume poteri assoluti, come se fosse un vero e proprio imperatore. In quel caso può congelare tutte le leggi vigenti, per proclamarne di nuove. Il moderatore rimane al potere per 300 giorni, e una volta finito il mandato, ritorna ad essere un moderatore. Le leggi passate riacquistano la loro efficacia. Questo stato dittatoriale per diventare legittimo, deve essere votato da tutti i membri del consiglio all'unanimità e può essere revocato prima dei 300 giorni sempre in modo unanime. Inoltre il moderatore, durante il periodo di dittatura forzata, viene controllato e consigliato da quattro widram scelti dal Ghur in persona, i quali hanno il potere di destituire il moderatore e riconsegnare il potere nelle mani del consiglio in qualsiasi momento. In effetti questa procedura fino ad ora non è mai stata usata, ma rimane un mezzo per combattere velocemente le insidie del mondo di Drakmos. I dieci consiglieri ed il moderatore rimangono in carica per due cicli. Il moderatore ha

inoltre il potere di votare e proporre le leggi come ogni altro consigliere. Non può però votare durante la sua designazione come imperatore provvisorio.

La vita quotidiana nel Ghearon

Gli enariani sono un popolo tenace e volenteroso. Il clima rigido ed estremo, costringe l'enaar medio a lavorare duramente per poter sopravvivere in un mondo violento e crudele. Nei piccoli clan si cerca di campare con quello che il proprio territorio offre. Non avendo molte merci da scambiare o denaro con cui acquistare, si cerca di tirare avanti spaccandosi la schiena dalla mattina alla sera. I villaggi più grandi offrono più vantaggi alla popolazione. In genere questi centri abitati godono di una buona posizione geografica, possiedono una buona quantità di materie prime e sono collegate bene ad altri centri abitati. Il commercio in questi casi è sufficientemente sviluppato da poter consentire un tenore di vita più alto. Le grandi città offrono tutto quello di cui si ha bisogno. Si possono trovare addirittura merci rare e nella maggior parte dei casi, esse possono essere acquistate con del denaro. Qui sorgono negozi, botteghe e locande per soddisfare ogni genere di richiesta. Gli enariani di estrazione sociale bassa o media, passano la maggior parte del loro tempo a lavorare, mentre quelli più agiati possono

permettersi di oziare o di dedicarsi ai loro hobby preferiti. Dopo una lunga giornata di lavoro, chi può permetterselo, passa la serata nelle locande per scambiare qualche chiacchiera o per ubriacarsi. Nei piccoli villaggi, non essendoci taverne o locande, si fa baldoria vicino al fuoco con tutto il clan.

I mestieri

Secondo l'antica tradizione enariana i figli apprendono il mestiere del padre prima di ogni cosa. La passione con cui questi enariani svolgono il proprio mestiere e l'orgoglio con cui si dedicano nel tramandare le proprie conoscenze è a dir poco meravigliosa. C'è da considerare anche che il nome di famiglia spesso è legato al mestiere dei propri antenati e quindi mantenere questa tradizione rende onore alla famiglia oltre che al capo famiglia. Nonostante ciò gli enar, in sintonia con la loro stessa natura, possono desiderare di interrompere questa tradizione per cercare fortuna in un altro campo e consegnare alla propria famiglia un onore più grande, elevando così il nome proprio e quello dei propri parenti.

Naturalmente c'è chi ritiene che si debba rispettare la tradizione e chi invece sostiene che si debba cercare di migliorare la propria posizione all'interno della società. È

comunque palese che i mestieri sono legati nella maggior parte dei casi all'ambiente in cui si vive, ma anche alle capacità personali. In questi tempi cupi e pieni di incertezza e con l'avvento di una economia più globale, molti cercano di spostarsi nei centri più grandi, mettendo a disposizione le proprie conoscenze. Le botteghe pullulano di giovani apprendisti e di vecchi maestri. La produzione artigianale ha conosciuto negli ultimi tempi una grande crescita, conseguenza di una grande richiesta. Quello che rimane un punto saldo della società enariana e che non è cambiato molto nel corso dei secoli, è senza dubbio l'agricoltura. Soprattutto nelle regioni meridionali, essa contribuisce alla ricchezza ed al benessere del popolo. Al nord sono invece l'allevamento e l'estrazione dei minerali a non permettere la sottomissione dei clan settentrionali a quelli meridionali. La confederazione ha appunto accelerato un meccanismo di scambi, che per altro già era presente in passato, seppure in modo limitato. Oggi non è un mistero che tutti i clan possano sopravvivere con più facilità rispetto al passato e questo proprio perché hanno la possibilità di accedere a prodotti che una volta era difficile reperire. Il mare, soprattutto lo Stretto dei Due Mondi, i laghi, i fiumi e le foreste sono altre fonti di sfruttamento e guadagno, le quali offrono una

Lista di mestieri che ricoprono un ruolo fondamentale nel Ghearon. Pescatori, cacciatori, conciatori di pelle, traghettatori, marinai, la lista è lunghissima.

Contadini

La maggior parte degli enariani del sud svolge il mestiere del contadino. E' un lavoro che richiede una grande pazienza, una certa dose di resistenza ed una volontà di ferro. Lavorare la terra nel Ghearon non è affatto facile ed ancor di più capire quale quantità di prodotti deve venire stipata per il quarto invernale e per buona parte di quello autunnale. I contadini in fin dei conti vivono per lo più di quello che coltivano e raccolgono. Parte del raccolto viene stipato dentro gli enormi magazzini che si trovano in ogni città o villaggio, per la sopravvivenza della popolazione. Ogni contadino vende la propria merce, ne mette da parte per lui ed è costretto a pagare una tassazione in prodotti pari ad un decimo del proprio raccolto. Questa tassa permette di riempire ulteriormente i magazzini della propria federazione.

Artigiani

Gli artigiani sono molto rispettati nel Ghearon. Che si trovino in una grande città o in un piccolo

villaggio contribuiscono in modo significativo al benessere degli enariani. Quelli più bravi riescono a guadagnare bene e a permettersi una vita più agiata di quella dei contadini. Alcuni di questi hanno non solo capacità nei loro specifici mestieri, ma anche una certa inclinazione alla vendita. Con il tempo queste figure si sono trasformate in commercianti. L'artigianato è un campo vasto che è sempre aperto a nuove scoperte ed innovazioni e grazie a queste la vita sociale si trasforma e si evolve.

Muratori e costruttori

In genere le case vengono costruite dallo stesso proprietario, soprattutto nei piccoli villaggi. Si tratta di case semplici sia esteticamente che strutturalmente. Inoltre il materiale utilizzato è in genere grezzo ed economico. Dalla nascita dell'impero, però, si è venuta a sviluppare la figura del muratore ed in seguito quella del costruttore. Il muratore fa della realizzazione di case ed edifici la propria arte. Inizialmente i muratori erano delle figure specializzate; durante il periodo imperiale esse avevano il compito di realizzare strutture atte alla difesa del territorio. Con la caduta dell'impero e la costituzione della confederazione, tale figura va a ricoprire un ruolo prettamente sociale. Con la crescita del

benessere, infatti, molti enariani, soprattutto nelle grandi città, cominciarono a richiedere i servizi dei muratori per costruire le loro case, anziché farsele da soli. Questo portò ad una veloce evoluzione degli edifici, che raggiunse il più alto livello ad Altemura, durante il periodo imperiale. I muratori più bravi, divennero costruttori o maestri della pietra. I costruttori progettano gli edifici e allo stesso tempo insegnano agli apprendisti muratori i segreti del mestiere.

Cacciatori

I boschi e le colline del Ghearon sono ricche di cacciagione e molti clan fondano la propria economia proprio sulla selvaggina e sulla conciatura delle pellicce. I cacciatori sono esperti conoscitori del proprio territorio e degli animali che vi dimorano. Nutrono un profondo rispetto per ciò che cacciano, perché senza questi animali non sopravvivrebbero a lungo. A volte i cacciatori vengono assoldati come guide. Molti di essi conciano le pelli degli animali che cacciano per poi rivenderle alle botteghe delle grandi città, altri preferiscono portare le pellicce a conciatori di professione dedicandosi completamente alla caccia. Esistono diverse tecniche di caccia. La più comune è quella diretta, cioè attraverso archi, lance corte o addirittura fionde. Quelle

più moderne sono quelle indirette e cioè tramite trappole collocate nei punti strategici o addirittura gabbie al cui interno è posta un'esca. Esiste poi la caccia con la rete, che viene usata per catturare i volatili che si posano sul terreno. Un'altra tecnica, più elegante ed usata soprattutto dai clan più ricchi, è quella che utilizza falconi bianchi, i quali però necessitano di un addestramento molto raffinato per poter eseguire gli ordini del padrone. Un falco addestrato costa di solito 20 fiori imperiali e trovarlo è molto raro.

Addestratori

Addestrare un animale selvatico non è per niente facile e richiede un dispendio di tempo e pazienza. Gli addestratori bravi sono rari quasi quanto i widram e si fanno pagare molto salatamente. Non esistono addestratori generici. Ognuno di essi è specializzato in una particolare classe di animali. I più comuni sono quelli che addestrano le cavalcature, i cani giganti da guerra oppure rapaci da caccia. Alcuni di essi sono in grado di addestrare creature più esotiche e rare. Possedere un animale addestrato è considerato simbolo di ricchezza e benessere. Questi animali vengono accuditi nel miglior modo possibile e rispettati come un enar.

Allevatori

Il Ghearon, soprattutto quello del nord, è ricco di pascoli montani e collinari. Gli animali d'allevamento sono quindi una grande risorsa e viene sfruttata enormemente. Infatti, dopo i prodotti della terra, la carne è il secondo prodotto per quantità. Anche il latte, prodotto dai bovini e dagli ovini, fa parte della categoria dei cibi comuni. Sono molte le razze d'allevamento, alcune sono più facili da allevare, altre richiedono una maggiore attenzione, ma il prodotto è sicuramente migliore e più costoso. Nella federazione delle Terre Calme si alleva un bovino, il bufalo maculato, da cui si ottiene una carne prelibata e succulenta ed un latte squisito, che viene usato anche per produrre formaggi stagionati di eccelso sapore. Le carni dei bovini delle regioni sud occidentali sono considerate meno prelibate, ma comunque molto saporite. Ad oriente troviamo la razza delle vacche nere. Da esse si ottiene una carne dal sapore forte e dolciastro che aggiustata con qualche spezia diviene gustosa e soddisfacente. Il latte invece viene usato soltanto per produrre formaggi dal sapore fortissimo e acidulo e che emanano un tanfo incredibile. Per quanto riguarda gli ovini, la carne ed il latte più prelibati vengono prodotti nelle Terre delle Nebbie e in quelle delle Grotte. Proprio in quest'ultima

federazione si produce il formaggio di pecora nana. Senza dubbio il più gustoso in assoluto, esso viene mantenuto all'interno delle tante grotte, presenti nella regione, che secondo molti è l'ambiente perfetto per la stagionatura dei formaggi. L'allevamento dei cinghiali è invece assai sviluppato nelle Terre dei Fiumi, dove l'ambiente umido e boscoso è l'ideale per questi animali. Un'altra specie molto comune nel Ghearon è il maiale di palude, la cui carne è molto tenera e nutriente. Quello dell'allevatore è quindi un mestiere molto diffuso in tutto il Ghearon, ed essi ricoprono un ruolo importantissimo per quanto riguarda la produzione di carne e latte e dei suoi derivati. Nei piccoli villaggi segue tutte le fasi della produzione e cioè la crescita delle bestie, la mungitura del latte, la macellazione, la conciatura del cuoio e la salatura della carne. Nei grandi centri, dove i mestieri sono più specializzati l'allevatore si occupa solo di accudire le bestie e della mungitura.

Macellai

Il macellaio compra le bestie dall'allevatore e le macella rivendendo la carne fresca nei mercati o nella sua bottega. Difficilmente si trovano macellai ambulanti, poiché la carne marcisce in fretta. Nei tempi

antichi, il macellaio provvedevano ad amputare arti e ricucire ferite, questo quando non era disponibile un guaritore. Vendere carne nel Ghearon permette di ottenere grandi guadagni, in special modo se si possiede una bottega in una grande città oppure, ancora meglio, in una delle sette città franche. I macellai riforniscono anche taverne e locande, inoltre vendono il loro prodotto anche all'esercito della confederazione ad un buon prezzo. Molti macellai si sono così arricchiti da arrivare a comprarsi una intera mandria, da cui possono ottenere maggiori profitti.

Conciatori

I conciatori lavorano le pelli e le pellicce degli animali. Producono quindi fogli di cuoio che rivendono agli artigiani, i quali lavorandolo creano armi, armature, vestiti, scarpe eccetera. In realtà questo mestiere, il più delle volte è svolto dagli stessi cacciatori o addirittura dagli allevatori, nelle grandi città è invece più comune vendere il cuoio grezzo ai conciatori, che grazie alla loro abilità riescono ad ottenere risultati migliori.

Pescatori

Nel Ghearon ci sono clan che basano la loro economia sulla pesca. Fiumi, torrenti, laghi e mari

sono ricchi di pesci di ogni tipo e grandezza. La pesca nei fiumi è abbastanza comune nel Ghearon, poiché c'è ne sono in abbondanza e perché è relativamente meno rischioso pescare lungo i corsi d'acqua che in mare aperto. Alcuni fiumi però, a causa della loro natura, sono così imprevedibili che risulta impossibile qualsiasi tipo di pesca. Lo stretto dei Due Mondi è tutt'altro affare. La pesca è mortalmente rischiosa nei pressi della barriera a causa delle molte creature che vi dimorano e per i strani vortici che sono in grado di risucchiare anche la più grande e resistente delle navi. Più ad est, però la pesca risulta essere una delle risorse più remunerative ed infatti esistono molti clan, che vivono in queste zone, che hanno potuto arricchirsi con questo commercio. Il mare dell'ignoto è un costante punto interrogativo. Più imprevedibile di qualsiasi fiume del Ghearon, questo mare che, secondo gli enar, porta inesorabilmente ai confini insondabili del mondo, è quasi del tutto evitato da tutti quelli che possiedono una certa dose di buon senso. Chi si inoltra oltre l'isola del giullare, scompare dietro una coltre di nebbia perenne che lo risucchia facendolo scomparire per sempre. Quelli che sono tornati raccontano cose terribili e di solito dimostrano meno buon senso di quello che avevano prima di scomparire oltre le nebbie dei confini del mondo. La pesca nei

laghi è anche molto sviluppata, soprattutto nei piccoli laghi montani. Il Grande Lago dei Cristalli Infuocati è invece del tutto privo di vita se si escludono orrendi mostri e un genere di plancton del tutto estraneo all'ecosistema del Ghearon. Il Lago dei Sospiri contiene invece molto pesce di ottima qualità. Si narrano però strane storie di fantasmi che dimorerebbero nel lago e che per qualche strana ragione attaccherebbero i pescatori che durante la notte navigano sul lago. Si dice che, questi fantasmi siano gli antichi abitanti di Ominal e che cerchino di proteggere un antico segreto riguardante la città.

Boscaioli

I boschi del Ghearon, soprattutto nelle Terre dei Fiumi offrono una grande varietà di alberi da cui è possibile ricavare molti tipi di legname. Il legno è uno dei materiali più usati. Si usa nell'edilizi per costruire case, ponti palazzi e fortezze; per produrre oggetti di uso quotidiano come posate, bicchieri e piatti oppure per costruire archi, scudi ed armi. La richiesta è molto alta, quindi il mestiere del boscaiolo è molto comune. Gli alberi si abbattano a mano con le scuri; in seguito vengono trasportati interi facendoli scivolare sui grandi corsi d'acqua, oppure tagliati e trasportati su imbarcazione o su

carro. Quello del boscaiolo è un lavoro duro e faticoso che lo porta a rimanere anche più giorni all'interno dei boschi e che gli conferisce un fisico forte e resistente. Così sono nate baracche all'interno delle foreste che vengono usate dai boscaioli per passare la notte senza correre troppi rischi. Di solito esse vengono costruite a poca distanza dai fiumi oppure vicino alle strade che attraversano la boscaglia, in modo da poter essere il più vicino possibile ad una delle vie di comunicazione che si trovano nel Ghearon, per mezzo delle quali è possibile spostare il legname più facilmente e velocemente.

Mercanti e Commercianti

I mercanti sono figure onnipresenti nella società enariana. Soprattutto da quando è stata istituita la confederazione, essi hanno acquistato una notevole importanza ed influenza. Il grande commercio, quello che porta ingenti guadagni è gestito da un clan oppure da più clan riuniti, dotati di una certa ricchezza e quindi di molti mezzi. Tra di essi ci sono individui che hanno saputo muoversi con astuzia ed intelligenza commerciale, facendo incamerare al proprio clan e a quelli alleati ingenti somme di denaro. Il commercio però non finisce con i grandi scambi. Esistono infatti mercanti che si

sono ritagliati un piccolo spazio fra le importanti famiglie del commercio. Essi a stento tirano avanti e spesso si ritrovano a vendere la propria attività ai signori del commercio. Altri preferiscono viaggiare con il loro carretto pieno di merci e cianfrusaglie, vendendo in giro per Ghearon la loro mercanzia. Viaggiare però è molto pericoloso e molti commercianti non possono permettersi una guardia del corpo, così spesso si finisce per essere derubati e nella peggiore delle ipotesi addirittura uccisi. Anche se la confederazione ormai parla da tempo di mercato aperto, tuttavia, in realtà, ci troviamo di fronte a molte difficoltà oggettive che riguardano soprattutto il trasporto dei prodotti attraverso le federazioni. Il concetto moderno di commercio viene comunque ridimensionato dalla lentezza e dalla arretratezza dei trasporti. Così si preferisce vendere e comprare merci ad una distanza ragionevole. E proprio in questo senso le città franche assumono una grande importanza. Esse infatti sono situate sui confini delle diverse federazioni, ma non fanno parte di nessuna di esse. Ciò permette a tutte le federazioni di esercitare liberamente il commercio ed inoltre esse possono convogliare i prodotti all'interno delle mura delle città libere, dove possono rivendere le loro merci ai più disparati passanti oppure concludere trattative anche con

clan o città molto distanti. Il commerciante qui, di qualsiasi tipo esso sia, trova un ambiente adatto allo scambio e che ha ottime possibilità di allargare il proprio commercio anche in nuove regioni. I convogli di rifornimento della confederazione da e per le città franche sono scortate dall'esercito della confederazione, e questo contribuisce a fare in modo che non manchi mai varietà, né quantità di prodotti, facilitando l'abbassamento dei prezzi delle merci.

Briganti e Ladri

Quella enariana non è una società perfetta e la povertà non è affatto rara e priva di conseguenze. Molte famiglie, che sia per le guerre, per le carestie, per sfortuna o per affari andati male, finiscono per perdere ogni cosa. Non tutti hanno la forza di ricominciare da capo; così non è raro che i suoi componenti entrino a far parte di quella schiera di malfattori che vengono definiti ladri o briganti. Essi vivono nelle zone selvagge o si mescolano alla gente delle grandi città, rubando ed imbrogliando. Non tutti i ladri però hanno abbracciato questa vita per un caso fortuito. Molti, al contrario, hanno iniziato questa ignobile carriera, per fare del guadagno veloce o per non sottostare alle leggi adottate dalle federazioni e dalla

confederazione. Alcuni briganti sono famosi per la loro sete di ricchezza o di sangue. Quelli più capaci ed astuti entrano a far parte delle leggende e acquisiscono un tale potere e una tale fama da suscitare addirittura rispetto e paura nel popolo, nonché in qualche caso fonte di ispirazione. La maggior parte però finisce in prigione o sulla forca, senza aver potuto godere né di fama né di gloria. Le federazioni che più devono lottare contro questi criminali, sono senza dubbio quelle che si trovano ad oriente.

Pirati

Proprio i pirati rappresentano l'incubo delle terre orientali, soprattutto dei mari e delle coste. Essi vivono attaccando navi commerciali e villaggi costieri, portando via tutto quello che ha un valore e uccidendo ferocemente. La cosa più strana è che molti pirati fanno parte di clan che nascondono la loro natura, dietro un muro fatto di commercio legale. La confederazione prova in tutti i modi a smascherare questi clan, ma essi ormai sono troppo ricchi e prestigiosi per poterli contrastare con successo. Inoltre i prezzi offerti, quando rivendono ciò che hanno rubato, sono di solito più bassi e convenienti.

Guaritori ed erboristi

Il Ghearon è ricco di erbe e sostanze che possono essere utilizzate per curare malattie e ferite. Guaritori ed erboristi sono i depositari di una tradizione millenaria, che ha portato ad una lenta classificazione delle piante, delle radici e dei minerali dai quali si può trarre beneficio. Tale tradizione è stata tramandata oralmente di generazione in generazione e tutt'ora viene tramandata secondo le antiche usanze. Un tempo, ogni clan possedeva un anziano saggio che aveva il compito di curare i feriti e gli ammalati. Anche se questa figura esiste ancora, essa ha però subito un forte cambiamento. Oggi si può essere curati a pagamento nella maggior parte dei casi, almeno nelle grandi città dove anche quello del guaritore e dell'erborista sono diventati dei veri e propri mestieri. Solo nei piccoli villaggi è ancora possibile trovare il vecchio enar che mette a disposizione il proprio sapere e la propria saggezza gratuitamente o in cambio di favori o erbe. Nei grandi centri abitati, ormai è possibile trovare pozioni ed intrugli di ogni genere. I prezzi aumentano o diminuiscono in base alla rarità e reperibilità della materia prima, ma anche in base alla lavorazione che deve essere fatta per ottenere il prodotto finale. Esistono però anche truffatori che vendono pozioni

miracolose, che di miracoloso hanno poco o niente.

Considerazioni sul livello tecnologico raggiunto

È doveroso fare delle precisazioni riguardo alle tecnologie presenti nel Ghearon. Nonostante il paragone con il nostro medioevo non sia sbagliato, ci sono delle differenze importanti riguardo alle scoperte tecnologiche che sono state compiute dagli enar, sicuramente superiori a quelle che noi umani avevamo conquistato in quegli anni. L'approccio più comune per la soluzione di problematiche è sempre stato l'uso della forza, prima dell'avvento dei Widram, e poi della magia. In realtà, visto che quest'ultima non viene usata spesso, proprio per questioni filosofiche del culto eunaliano, la magia non è abbastanza diffusa da sostituire un reale progresso tecnologico.

Gli enar hanno dalla loro parte il tempo, visto che vivono molto più a lungo di noi umani, e visto che ci sono lunghi periodi durante i quali svolgere determinate attività stagionali. La presenza delle accademie ha poi dato una maggiore spinta verso un approccio di intelligenza piuttosto che di forza.

Un esempio concreto può essere fatto riguardo alla lavorazione del vetro e le tecnologie che portano non solo alla costruzione di

cannocchiali, ma persino di telescopi. Ci sono anche altri ambiti in cui rispetto a noi il livello è più avanzato, come ad esempio la costruzione di macchine da guerra, più simili di quelle che erano in uso nel nostro rinascimento, piuttosto che nel nostro medioevo. Era infatti già in uso la copertura di strisce di ferro, per porre rimedio alla possibile distruzione per incendio. Esiste quindi la possibilità di produrre ferro in lamine. Un altro interessante punto di divergenza è quello dell'utilizzo di tecniche di conservazione che prevedono reazioni chimiche, possibili grazie a determinate sostanze. In questo caso non si conoscono esattamente le reazioni che avvengono, ma il fatto stesso che siano in grado di utilizzare dei conservanti li rende in grado di poter affrontare più facilmente lunghi periodi invernali di scarsa o assente produzione agricola.

Giusto citare anche rudimentali macchine di stampa, per nulla diffuse ma esistenti, e la capacità di andare ben oltre la clessidra per la misurazione del tempo. In realtà non si può fare un paragone con i moderni orologi, a causa soprattutto delle dimensioni non proprio tascabili delle macchine a ingranaggi che sono in grado di costruire alcuni sapienti del Ghearon.

Da sottolineare che queste conquiste tecnologiche avvengono soprattutto nella culla della civiltà

enariana, costituita dalle città franche. Qui infatti è possibile trovare le accademie e i laboratori presso i quali vengono formati quelli che potremmo definire ingegneri del loro tempo e del loro mondo. Infatti nei vari villaggi, dove sono i clan a dettare legge, la diffusione di questo genere di oggetti e la pratica del costruirli è molto difficile da trovare, per non dire impossibile.

In sintesi la lavorazione dei metalli, del vetro e l'ingegneria sono ad uno stadio di avanzamento differente rispetto a quanto ci si potrebbe aspettare, anche se non si può dire che il progresso sia diffuso tra la popolazione. Al contrario andando in giro per i villaggi l'impressione è più simile alla nostra concezione del tempo medioevale. Può capitare però di rimanere stupiti di fronte a ciò che non solo la magia ci può mostrare in questo mondo.