

LA MAGIA NELLE MORNINGLANDS

IL “PROFUMO DEL DESERTO”

Il “Profumo del Deserto” non è altro che una polvere finissima, che nasce nell'Areio; solo pochissimi uomini del Principato d'Azlejur ed i Fremer del deserto sono in grado di trovarla e distinguerla dalla normalissima sabbia, essa è un bene preziosissimo, poiché è il tramite attraverso cui è possibile utilizzare Arti Magiche e Psioniche.

L'aggiunta di una minima quantità, sulle mani, di questa polverina, permette agli incantatori arcani, che conoscono le necessarie formule, la riuscita degli incantesimi; a Druidi e Ranger, con la dovuta esperienza, di sfruttare le forze della natura; mentre basta ingerirne una piccola quantità, per mettere in contatto Chierici e Paladini con la propria divinità, e ricevere da essa gli incantesimi, e permette agli Psion di aprire la mente a sufficienza e poter quindi sfruttarne le capacità.

Il “Profumo del Deserto” è solo il tramite attraverso cui è possibile sfruttare gli incantesimi e i poteri più potenti: un Chierico che non crede, non riceverà comunque gli incantesimi; un Mago che non conosce, non può certo inventarsi una formula a caso; uno Psion senza la “mente allenata”, non può certo sfruttarne la forza!

Se utilizzato in eccessive quantità, il “Profumo del Deserto” risulta velenoso, ma il suo funzionamento è opposto a quello di un normale veleno, in effetti il soggetto avvelenato per sopravvivere, deve continuare a rimanere a contatto con la sostanza, solo i Fremer, che nascono e vivono in essa, riescono a sopravvivere senza.

L'avvelenamento causato dalla finissima polvere è riconoscibile dalla particolare pigmentazione che assumono gli occhi: un lucente blu cobalto. In tutti i paesi l'avvelenamento da “Profumo del Deserto” è punito con il carcere (al quale segue la morte del soggetto a causa della mancanza della sostanza).

Da sempre, le terribili tempeste di sabbia, che si formano nel deserto d'Areio, hanno trasportato la finissima polvere nei più alti strati dell'atmosfera, e da lì, i venti l'hanno trasportata nelle più lontane lande delle Morninglands, permettendo a chiunque avesse le necessarie conoscenze o capacità, di sfruttare la magia.

Dopo che, ormai 1800 anni fa, è stato scoperto che era appunto questa sostanza a permettere l'uso della magia (molto lieve a causa della scarsa presenza nell'ambiente) e che quantità leggermente più elevate avrebbero permesso incantesimi estremamente potenti, essa è diventato il bene più desiderato da tutti i re.

Per secoli sono stati mandati nell'Areio spedizioni di esploratori e interi eserciti, per impadronirsi del “Profumo”; i pochi che sono tornati, rigorosamente a mani vuote, hanno raccontato della sete, del caldo, delle spietate popolazioni, di mostri inimmaginabili e di terribili tempeste di sabbia: impossibile, per chiunque non sia un Fremer, rimanere a lungo nel deserto!

Da allora, si è cercato di commerciare con le tribù indigene, e di raggirarle in tutti i modi; l'antichissima lotta fra Makuran e Videssos è da far risalire alla vana ricerca di accaparrarsi il prezioso bottino.

La nascita della dinastia dei Padisha, Principi di Azlejur, si perde nelle più subdole strategie politiche di chissà quale potenza; per quasi 600 anni i Principi hanno governato, più o meno con legittimità, sulle popolazioni stanziate lungo il Rouge, e più o meno nominalmente, sui guerrieri Fremer del deserto, certo è, che con il passare dei secoli, la famiglia reale ha sempre più rispettato le esigenze delle popolazioni del deserto e sempre più scontentato i mercanti e le potenze straniere come Videssos e Makuran.

Sembra che sia stata questa la vera ragione che ha scatenato il golpe militare del 2218, e sembra che, alle spalle dei militari dissidenti, vi siano proprio i principali regni delle Morninglands richiamati dalle proteste dei mercanti.

Con la fine della dinastia dei Padisha, sembrava ormai che, attraverso i militari, vi fosse un grande sfruttamento delle risorse del deserto a scapito dei Fremer che, se non avessero collaborato, sarebbero stati spazzati via, ma l'impresa del “Torito”, che ha letteralmente sbattuto la “Porta d'Occidente” di Obidos in faccia ai vari regnanti, ha ribaltato la situazione.

Oggi i Fremer commerciano direttamente con Obidos, saltando i militari di Azlejur, così il prezzo del “Profumo” è rimasto molto alto e le quantità basse, (quello raccolto dagli stessi militari che riesce ad evitare le razzie del popolo del deserto è irrilevante) ed i Fremer hanno i guadagni necessari per sostenere la loro causa contro i militari e le potenze straniere, in più Obidos commercia indistintamente con ogni regno delle Morninglands senza alcun favoritismo.

La situazione è ora ad un punto di stallo, tutti sono contro tutti e comunque tutti finiscono per sostenersi, finché lo stallo rimane tale, la pace è sicura, anche se appesa a un filo, ma se dovesse succedere anche il minimo cambiamento, allora tutte le Morninglands potrebbero diventare un immenso campo di battaglia...