



MAKRINEI



Provenienti dalle calde e prospere terre del sud, i Makrinei sono una stirpe di uomini e donne divisa ed in costante lotta tra loro, in una guerra eterna come quella dei Daimon che venerano. La loro vita dissoluta si consuma tra l'edonismo sfrenato e la battaglia, cercando di sopraffare i popoli vicini per conquistarne i territori e reclamarne le risorse.

I Makrinei si suddividono in un numero imprecisato di Casate, sebbene formalmente tutti servano un Basileos, e collaborino in maniera coesa quando la loro nazione è minacciata da un nemico comune troppo forte per le forze di una singola Casata.

Ogni Casata controlla una porzione di territorio più o meno vasto e lo fa in maniera totale: ogni aspetto della vita di chi vive in quel territorio è completamente assoggettato al volere della Casata dominante, e le leggi di riferimento possono variare anche di molto a seguito della filosofia che ogni Casata adotta. Ad esempio, la politica economica di una Casata può prevedere che ogni accordo e ogni scambio passi sotto l'occhio vigile dei Maestri del Conio di un patriarca, mentre quella della Casata rivale può prevedere che i mercanti di un dato territorio si limitino a pagare una piccola quota di denaro ogni mese e a condurre gli affari nel modo che più li aggrada.

Al vertice della società dei Makrinei ci sono le otto Grandi Casate o Casate Maggiori, ognuna delle quali è solitamente legata a uno specifico Daimon che rappresenta lo spirito o l'inclinazione dei suoi membri.

In ogni Casata, uomini e donne hanno le stesse possibilità di riuscita, gli stessi diritti e gli stessi doveri, ma anche la stessa brama di potere personale e di prestigio. La gestione della Casata è, pertanto, sempre di natura piramidale.

Al vertice assoluto di ogni Casata c'è un patriarca o una matriarca, sotto al quale si posizionano i consorti e i figli e le figlie. I primogeniti dominano sempre sugli altri, a meno che il genitore al comando non designi come proprio erede qualcun altro. Ciò avviene per meriti, per interessi coincidenti o semplicemente per impedire a un primogenito troppo ambizioso di guadagnare troppo potere.

Sotto i discendenti si trovano i membri minori della famiglia (fratelli e sorelle del patriarca, nipoti, consorti dei loro congiunti, ecc...), e sotto ancora i servitori di livello più alto, che si sono distinti nel corso degli anni per qualche specifica ragione.

Sebbene nelle famiglie delle persone comuni questa rigida divisione piramidale non sia così marcata, è pur sempre il capofamiglia a dominare sui suoi congiunti, con diritto di vita e di morte su di loro. Questo sistema si applica ad ogni cittadino, dal più piccolo bottegaio al più importante generale.

Gli incarichi della vita pubblica e militare sono assegnati dal patriarca o dalla matriarca a coloro che si sono distinti maggiormente in un certo campo o hanno saputo giocare meglio le carte dell'adulazione e della corruzione. Non è raro che titoli e onori vengano distribuiti e tolti con grande facilità pur di impedire a qualcuno di guadagnare troppo potere personale.

Nettamente distinti dalla società civile, i soldati sono tenuti in grande considerazione: in una società dove il potere personale e il prestigio si accumulano prevaricando sugli altri, possedere la fedeltà di un vasto numero di guerrieri è considerato fondamentale e quasi tutti i patriarchi cercano di ingraziarsi ufficiali e truppe elargendo loro denaro, piaceri e la possibilità di tiranneggiare il prossimo senza conseguenze.

Ai livelli più bassi della società si trovano invece gli schiavi. Ogni cittadino libero può possedere ogni schiavo che desidera e trattarlo come più gli aggrada, senza che vi sia alcuna conseguenza da parte delle autorità. Qualora un cittadino libero danneggi o uccida lo schiavo di un altro cittadino libero, è consuetudine che quest'ultimo riceva un rimborso di qualche tipo, ma non è mai prevista una pena per chi commette la violenza, a meno che lo schiavo non sia di proprietà di un membro importante di una Casata.

In una società che fa della prevaricazione una virtù, essere sul fondo della piramide sociale rende la vita tremenda e quasi sempre breve e dolorosa, ma proprio a causa della mutevolezza costante che anima lo spirito di fondo dei Makrinei anche gli schiavi possono sperare di migliorare la propria condizione. Non è raro che alcuni di loro riescano ad ottenere la libertà, comprandola con il denaro che fanno guadagnare ai loro padroni o meritandola grazie alle imprese e ai compiti svolti. Molto comune è anche la scelta della vita militare: non sono pochi gli schiavi che, assegnati all'esercito, riescono a ottenere la libertà combattendo valorosamente sotto la bandiera dei loro padroni.

LA CASATA HAKAMAS

La Casata Hakamas è l'artefice dietro alla pace che finalmente vige tra il popolo makrineo e quello sheratan. Accusati di aver manipolato l'andamento della guerra per il loro solo profitto, hanno il merito e al contempo il demerito di aver spostato lo scontro con i Clan dell'Orda dal campo di battaglia al tavolo dei trattati.

IL CASATA KALOKYROS

La casata Kalokyros è stata l'ultima ad abbassare le armi nei confronti dell'Orda Sheratan. I suoi opliti si sono battuti fino all'ultimo e molti di loro, quando è stata stabilita la prima tregua, hanno preferito togliersi la vita piuttosto che cedere al disonore della resa. Questo spirito indomito è ancora forte nella casata e c'è chi pensa che la loro partecipazione alle celebrazioni sia il preludio di grossi guai.

LA CASATA DALASSENSO

La casata Dalasseno è una delle più importanti emanazioni del potere makrinese: di fronte ai suoi dignitari sia gli Hakamas che i Kalokyros devono piegare il capo riconoscendo una maggiore influenza politica. La loro presenza alle celebrazioni è una garanzia nei confronti degli ospiti Sheratan, ma rappresenta anche un'incognita. Gli interessi della casa maggiore, infatti, non sono quasi mai perpetrati alla luce del sole.

CULTURA

Se la cultura degli Sheratan è votata alla collettività e al sacrificio per il proprio popolo, quella dei Makrinesi è invece fortemente centrata nell'individualismo in ogni sua forma e aspetto.

Ogni sfaccettatura dell'educazione di un bambino, per quanto umili o importanti siano le sue origini, è sempre spinta dall'ideale di fondo secondo cui il fine più importante di un individuo è il raggiungimento dei propri scopi personali.

Sebbene siano in grado di provare sentimenti positivi come amore, amicizia o senso dell'onore e del dovere, la cultura egemone sprona i Makrinesi ad essere edonisti, crudeli, scaltri e senza scrupoli: laddove gli Sheratan elogiano un eroe che si sacrifica per il bene di tutti, i Makrinesi prendono ad esempio figure che mentono, ingannano, seducono e si vendicano solo per ottenere ciò che vogliono.

Questo non significa che tra le Casate vi sia completa anarchia: poiché ogni gradino della piramide sociale vuole mantenere un saldo controllo su quello sottostante, ogni comportamento che possa in qualche modo mettere a repentaglio la stabilità di una Casata, un suo interesse o la sua sicurezza è punito nel modo più terrificante e spettacolare possibile, così da fornire un crudele esempio a tutti coloro che volessero imitarlo.

Questo genere di violenza, da molti stranieri ritenuta fin troppo esplicita, impallidisce tuttavia rispetto a quella che viene perpetrata durante i giochi di potere tra Casate, soprattutto tra quelle impegnate in uno scontro per il predominio su questo o quell'aspetto della vita del regno. Quando questo genere di conflitto si scatena, solitamente le Casate non direttamente coinvolte restano in disparte, in attesa di vedere quale dei due contendenti uscirà sconfitto e di comprendere cosa potranno guadagnare per se stesse dalla situazione contingente. Finché queste guerre non danneggiano le Casate Maggiori, la legge non punisce mai né i membri di chi ha iniziato lo scontro né quelli che si difendono, a prescindere dalle atrocità che possano aver commesso per prevalere. Ovviamente, una Casata che soccomba in questo tipo di guerra è destinata ad estinguersi per sempre.

Nonostante questa spettacolarizzazione della giustizia e del conflitto, però, gli istinti della popolazione sono difficili da tenere a freno e i Makrinei sono un popolo di fortissimo desiderio e sfrenata passionalità.

Amanti del piacere in ogni sua forma, hanno reso arte ogni cosa che possa soddisfare i loro appetiti e le loro pulsioni. Per un Makrineo, il sesso (inteso come arte della seduzione), la tortura o la danza con i coltelli possono essere espressioni artistiche di pari valore rispetto alla pittura o alla scultura, purché tutte rispondano ad un solo scopo: celebrare e magnificare qualcosa o qualcuno (inclusi se stessi) nell'atto di soddisfare i propri desideri.

Ovviamente, la convivialità esiste anche tra queste persone, ma le occasioni che la prevedono sono spesso tra le più pericolose che si possano immaginare. Se da un lato il fine di coloro che prendono parte a questi eventi mondani è il raggiungimento del puro piacere personale (bere fino a ubriacarsi, abbandonarsi a grandiose orge, assistere a uno scontro tra gladiatori), dall'altro lo scopo di tantissimi è l'intrigo, e non è raro che durante una festa si spii, si stringano accordi o si arrivi persino ad assassinare qualcuno.

LE DIVINITÀ DEI MAKRINEI

Tutti sanno che, fin dal principio dell'esistenza, il mondo era dominato dal Caos primordiale. Questo potere immenso, noto a volte anche come Mare del Caos, permea ogni cosa in un costante ciclo di annichilimento e rinascita, senza alcun ordine preciso, generando forme ed essenze che possono essere durevoli quanto la fiamma d'una candela o eterne come una montagna.

Secondo la visione del mondo dei Makrinei, fu da questo Caos che in tempi immemori nacque la vita, evolvendosi in secoli e millenni di lotta e contrasti fino ad arrivare agli aspetti e alle forme attuali, perpetrando solo la sopravvivenza dei più forti e dei più adatti.

Costantemente in lotta tra loro per continuare a prosperare, queste forme di vita esistono sia nel mondo fisico che in quello spirituale.

Nel primo, esse si manifestano come piante, animali, esseri umani e persino mostri, divisi in specie che cercano di prevalere tra loro.

Nel secondo invece si manifestano come creature dotate di poteri maggiori, data la loro vicinanza con il Caos Primordiale. Queste creature sono spiriti e Daimon, creature di pura energia distanti dal mondo materiale, ai quali le creature inferiori si sottomettono per non essere consumate o addirittura per essere protette.

Sebbene i Daimon e i loro servitori possiedano poteri incredibili, l'assenza di un corpo fisico e la distanza dal piano materiale non permette loro di provare quasi nulla ed è per questo che hanno bisogno dei mortali e di ciò che li circonda. Anelando ciò che non possono possedere, la loro stessa natura li spinge a un continuo tentativo di sperimentazione ed evoluzione. Queste creature quindi cercano di entrare in contatto con i mortali per ottenere sensazioni ed esperienze di cui il loro mondo è privo.

Quando, infatti, un mortale entra in contatto con un Daimon tramite l'arte mistica nota come Goetia, vi stringe un accordo: un vero e proprio Patto in cui in cambio di un sacrificio ottiene una scintilla di potere ultraterreno, altrimenti precluso ai mortali. Il sacrificio è gradito ai Daimon poiché consumandone l'essenza provano emozioni, esperienze, ricordi e sensazioni, che ai loro sensi appaiono appaganti quanto un piatto prelibato per un mortale.

Nei casi più rari, il mortale può stringere un patto ancora più terribile, accettando una possessione: in questo modo il Daimon ottiene un tramite per poter entrare nel mondo fisico e sperimentare in prima persona ogni sensazione, donando in cambio al mortale l'interezza del proprio potere. Questo atto è però estremamente pericoloso: la volontà del Daimon tenderà infatti di annichilire quella del suo ospite col solo scopo di provare ogni cosa attorno a sé, consumando il corpo fisico che abita; solo una volontà ferrea permette al mortale di ricacciare indietro il demone quando ha servito al suo scopo, e di asservirlo ai suoi desideri senza farsi consumare del tutto.

Col passare dei millenni, i Daimon hanno sviluppato una certa predilezione per alcune esperienze, spingendo quindi i mortali che reclamano il loro aiuto in quella specifica direzione o tentando quelli che sono già predisposti a un certo tipo di comportamento. Un demone appagato dal piacere sessuale cercherà di spingere il suo ospite a soddisfare ogni desiderio carnale o a sacrificargli persone e cose legate alla sfera della sessualità, mentre uno spirito legato alla vendetta si manifesterà principalmente a quanti bramano il sangue a seguito di un torto subito, anche se presunto.

Quando un mortale muore, tuttavia, non resta nulla di lui: mentre le sue spoglie mortali vengono consumate dal mondo fisico per progredire (come ad esempio attraverso l'opera di saprofiti o delle piante che vengono concimate dal suo cadavere), la sua essenza spirituale torna al Mare del Caos e ne viene annichilita, reincarnandosi poi in qualcosa di completamente differente ed immemore.

I Daimon più conosciuti sono i Grandi Daimon, o Daimon Maggiori, dotati di un potere superiore a quello di qualsiasi altra creatura.

- Phóros, la Distruzione attraverso la Passione: un daimon legato ad amore, passione, ossessione e annientamento del sé per il desiderio.
- Atérnos, la Morte dell'Eternità: un daimon che rappresenta l'antitesi della speranza, il logoramento dell'immortalità stessa.
- Lýgnos, la Fiamma che Consuma la Volontà: un daimon che incarna i concetti di volontà e guida, ma anche il fuoco che divorà il libero arbitrio.
- Geloméne, la Derisione dell'Empatia: un perverso daimon che corrompe la compassione, trasformandola in scherno, sadismo e piacere nella sofferenza altrui.
- Dolmérion, la Corruzione della Saggiezza: un daimon che incarna la conoscenza perversa, la verità piegata all'inganno, il sapere ad ogni costo.
- Tháranos, il Potere della Distruzione Senz'anima: un daimon che rappresenta la Forza cieca, che devasta per esistere, senza scopo né coscienza, spesso associato alla guerra.
- Nemephós, la Giustizia Vendicativa e Putrefatta: un temuto daimon, particolarmente odiato dagli Sheratan, che incarna la versione contorta della legge trasformata in vendetta, il giudizio diventato tortura.
- Kédrasis, la Decomposizione dell'Armonia: un daimon raramente evocato dagli stessi Makrinei, poiché rappresenta l'essenza del Mare del Caos stesso, l'equilibrio che si autodistrugge, l'ordine che implode in caos.
- Vexikrātes, il Portatore di Discordia tra alleati: è un daimon considerato meno potente degli altri, ma è spesso evocato per indebolire le alleanze e i legami dei nemici.
- Sybráttheos, Colui che abita nelle Visioni Contorte: un daimon raramente evocato, che rappresenta la follia completa, la cui sola presenza può far impazzire anche la mente più forte... compresa quella dell'evocatore.
- Narkéthiis, il Demone del Torpore e del Desiderio sterile: un daimon che è legato alla terra, agli animali e alla natura stessa, che viene evocato per portare carestia, ma anche immobilità negli intenti e nella vita.
- Mochléthon, Colui che forza i Confini del Reale: un daimon schivo, che risponde solo in pochi casi a chi lo evoca, poiché le sue conoscenze sono quelle arcane e misteriose della magia più oscura e perversa, che piega le leggi stesse della realtà. Il suo prezzo è sempre troppo alto.

HEREDES