

CAPITOLO 28

LA LEGGENDA DEI CAVALIERI DELLA NEBBIA E DELLA TRIVALENZA

In principio ci fu un giovane.

Non è dato sapere il suo nome, che ora giace sepolto nelle nebbie come il suo corpo (alla Luce piacendo), e non ci sono noti neppure i nomi di coloro che proseguirono questa leggenda trasformandola in realtà. Questo perchè nella Bassa, talvolta, i ricordi sfumano e si fanno ambigui, tanto che certe cose sembrano lì da così tanto tempo da far pensare che ci siano sempre state.

Quel giovane era abile nelle arti del mercato, ma anche forte e sicuro con la spada. La leggenda narra che egli fosse figlio di mercanti benestanti, e che ebbe vita agiata e varie possibilità di studio. Tuttavia, la sua indole avventurosa mal si prestava alla attività di famiglia ed ebbe molti scontri con i suoi genitori. Quando raggiunse la maggiore età, il giovane prese i suoi averi e si allontanò dalla sua cerchia familiare per cercare emozioni e vita presso le grandi città della Bassa.

Ramingo da una città mercato all'altra, egli vide le meraviglie delle antiche città e dei piccoli paesi ammantati dalle nebbie e visse anni di avventura al seguito di carovanieri e mercanti.

Ma nelle terre della Bassa, dove nulla è certo, il destino riserva sempre molte sorprese e altrettante fortune per coloro che si rivelavano abbastanza scaltri da coglierle al volo.

Successe che una stagione, al principio del piccolo buio quando le nebbie sono più dense, vi fu un Cayman che si venne a trovare in gravi tribolazioni per colpa di un piccolo e pesante Artefatto che, per scaramanzia, i carovanieri non volevano trasportare ad un Tempio della Luce lontano dalla città mercato.

Il Cayman, disperato, fece appello a chiunque potesse aiutarlo e il giovane, attirato più dalla avventura che dal compenso si fece avanti, perchè non temeva alcun rischio.

Il compito era assai arduo, e il pacco, anche se di piccole dimensioni, pesava quanto una giovane donna. Oltretutto, il giovane avrebbe dovuto trasportarlo nel giro di un'alba e un tramonto, un tempo estremamente ridotto. Ma ciò che aveva dissuaso la gente dall'aiutare il Cayman era che, così dice la leggenda, l'artefatto era prossimo a risvegliarsi in qualsiasi momento per richiamare spiriti malevoli al suo cospetto.

Il Cayman vide negli occhi del giovane una determinazione fuori dal comune, e poichè non aveva altra scelta, lo incaricò della missione dandogli il miglior cavallo della città, e raccomandandosi di non aprire, nè profanare, l'Artefatto magico.

Il giovane chiese anche una armatura che lo difendesse, e il suo desiderio venne esaudito, poichè ebbe come anticipo al pagamento per il servizio reso, una spendente corazza in acciaio lucente.

Senza perdere tempo, il giovane si avviò al galoppo tra le strade che aveva imparato a conoscere per tutta la sua giovinezza, evitando le rotte principali per evitare eventuali predoni. Egli fendette la nebbia attraversandola dai borghi sperduti e semideserti delle pianure fino ad oltrepassare i piccoli paesi e i minuti villaggi della Bassa, popolati solo da poche famiglie di contadini e pastori, e chi lo vide passare, affermò che la scarsa luce riflessa dalla sua corazza poteva diradare persino la nebbia più fitta.

Quello che è certo, è che il giovane scomparve.

La leggenda secondo i fedeli della Luce afferma che egli arrivò al Tempio sano e salvo, , dopo molte peripezie e molteplici cavalcate nel bianco nulla, e che poichè non si curò di vendere l'Artefatto e neppure di ascoltarne i sussurri, dimostrò il suo valore e fu preso dal Tempio come seguace della

Luce.

Altre leggende, appartenenti ai borghi più scaramantici e conservatori, affermano che l'artefatto si era risvegliato al suo arrivo presso il Tempio, e che pur di non mettere in pericolo i Maestri, egli preferì esiliarsi trasformando la sua armatura in una prigione dalla quale mai più sarebbe uscito, nè facendo mai più ritorno a casa.

Secondo i mercanti e buona parte delle persone della Bassa, tutto finì con la regolare consegna della merce, e che il Cavaliere si ritirò a vita privata grazie al grande compenso ottenuto dal tempio. In ogni caso, tutti sono concordi sul fatto che abbia portato a termine la missione affidatagli, nonostante i pericoli e le privazioni.

Con il tempo, la leggenda si diffuse e gli avvistamenti dello scintillante Cavaliere delle Nebbie si moltiplicarono. Molti giovani in cerca di emozioni o fama intrapresero quella che poi diventò la via del cavaliere, imitando le gesta del leggendario cavaliere con esiti a volte interessanti, altre volte tragici, poichè solo i Carovanieri sapevano muoversi nella nebbia con la dovuta accortezza.

L'epiteto "non fare il cavaliere nella Nebbia" divenne pertanto sinonimo di bravata giovanile o mascalzoneria da fanciulli, e detto fenomeno di folklore non fu mai seriamente preso in considerazione come un reato per il quale i Carovanieri dovessero occuparsi. Al contrario, attraversare la Nebbia a cavallo per correre da un borgo a quello più vicino, seguendo i pochi chilometri di terra battuta facilmente percorribili, divenne quasi un rito di passaggio per i giovani della Bassa che raggiungevano la maggiore età.

Infine, venne il giorno in cui tre giovani secondogeniti, figli di buoni mercanti, intrapresero l'avventura più grande: rendere quel fenomeno riconosciuto dalle istituzioni e tollerato dai carovanieri. Anche qui, si narra che quei ragazzi fossero poco inclini a voler finire le loro vite dietro un bancone a far di conto, preferendo la vita avventurosa di coloro che amavano maneggiare le armi, e che fossero particolarmente ricchi per poter favorire, e far fluire il mercato, nella direzione che volevano loro.

Per poter dare una connotazione formale e commerciale ai Cavalieri delle Nebbie, i tre Cavalieri istituirono la "Trivalenza", e detti Cavalieri si occuparono di creare altre Trivalenze scegliendo giovani di ogni luogo e paese della Bassa base agli attributi necessari, sempre in numero di tre.

Il Cavaliere della Nebbia Lucente venne quindi scelto per la sua diplomazia e per il suo carisma, il Cavaliere della Nebbia Ardesia venne scelto per la sua conoscenza delle leggi e per la diligenza con la quale le faceva rispettare, mentre il terzo venne scelto per la sua determinazione a portare a termine i suoi doveri e per il suo valore in battaglia, divenendo il Cavaliere della Nebbia Oscura.

Ogni Trivalenza di Cavalieri della Nebbia giurò di far rispettare le leggi e di sostenere sia i Buoni Mercanti che i Carovanieri, assegnandosi il motto a loro correlato: "*Daprtoth, sempar par brigàr*" (che tradotto in lingua comune significa: Ovunque e sempre, per servire)

Così, dopo decine e forse centinaia di stagioni a venire, quella che poi fu chiamata "Trivalenza dei Cavalieri" divenne una istituzione che, pur non presente ovunque e mai del tutto formalmente riconosciuta, venne considerata degna di rispetto sia dai Cayman che da Carovanieri, e la cui funzione era quella di fornire la propria opera come scorta per le comitive dei Carovanieri e come guardie del corpo per i mercanti e i Cayman delle città mercato.

Sarebbe limitante credere che la Trivalenza dei Cavalieri della Nebbia fosse solo un trio di uomini d'arme o mercenari da stipendiare, perchè detta terna doveva avere degli standard assai rigorosi per poter essere riconosciuta come tale. Un Cavaliere della Nebbia doveva difatti essere di giovane età ed essere figlio di un buon mercante o di un Cayman.

Ogni trivalenza istituì delle regole, delle ordalie e delle tasse di ammissione per generare un cavalierato e forgiare, per ogni affiliato, un anello con inciso sopra il simbolo del cavalierato, da

tenere indosso fino alla morte o al ritiro.

Quando un Cavaliere della Trivalenza sente di essere troppo vecchio per continuare a mantenere il proprio posto, può decidere di passare la sua carica ed il suo anello ad un suo successore da lui scelto. In caso di morte o di deposizione forzata da parte degli altri due, saranno questi ultimi a decidere il successore. Di solito, i Cavalieri della Trivalenza iniziano la loro avventura a 16 anni e non la terminano mai oltre i 25.

Il folclore dei Trivalenti, insieme alla leggenda divenuta realtà, è ben riassunta dalle parole del Cayman Gorlo di Palladio, pronunciate molto tempo fa:

"Ogni Trivalenza di Cavalieri delle Nebbie sembra sempre diversa quando hai la fortuna di trovarne una, perchè sono sempre piuttosto rare. In realtà, sono tutte uguali: è un club esclusivo di tre giovani ricchi figli di buoni mercanti desiderosi di vedere il mondo, fare esperienza, ascoltare un sacco di informazioni e passare a fil di spada qualche grosso guaio. Vanno lasciati fare, sono ragazzi, sono giovani e hanno voglia di morire presto, o di crescere in fretta. Di solito, entrambe le cose, quando si parla di un Cavaliere della Nebbia. E lo sapete perchè?"

"Perchè a uccidere sul serio un Cavaliere della Nebbia non sono le bestie, o le lame, o le avventure. Il Cavaliere della Nebbia viene ucciso da un anello matrimoniale, da una tavola imbandita e dalla bottega del padre da mandare avanti. Il Cavaliere della Nebbia muore quando mette la testa a posto"