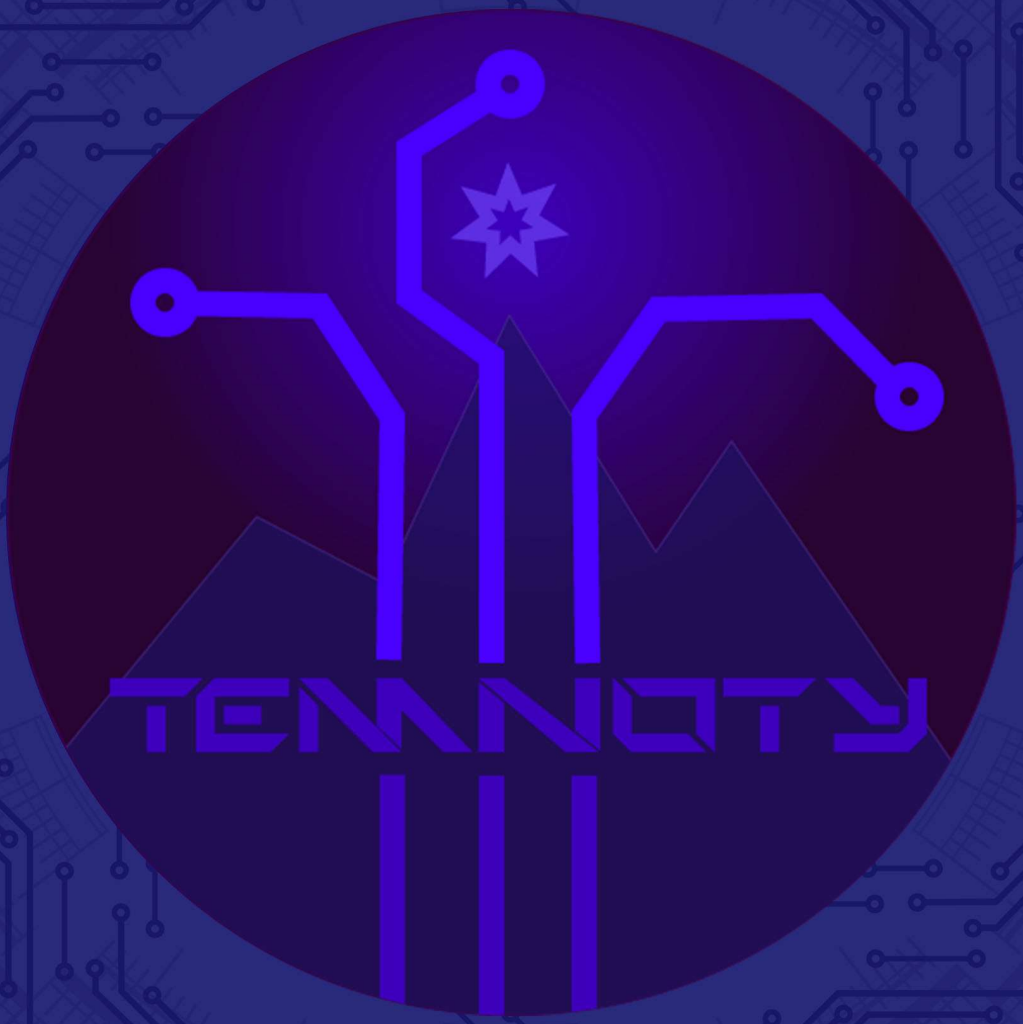
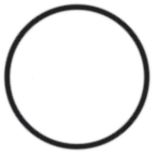

TENNOTY

Eptalogo di comportamento

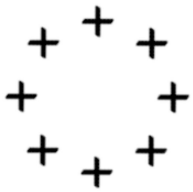
L’integrità dell’Impero ha la precedenza
sull’integrità del singolo Villaggio.



L’integrità del Villaggio ha la precedenza
sull’integrità del singolo cittadino.

Esegui i comandi del tuo Server.

Lavora secondo le indicazioni del tuo Server
fino al completamento della produzione.



I tuoi compagni hanno un numero,
e con esso ti riferirai a loro.

Se hai completato la produzione o non hai compiti a cui
adempiere, recati dal Server per avere nuove istruzioni.

Comunicati e richieste di emergenza dai Nodi superiori
hanno la priorità sulle commesse giornaliere.

Prologo

Из многих — единое

Bentrovato, Drone H661DF.

Respira, non hai motivo di avere timore. Sotto gli occhi neri del nostro Zar, qui tutti sono protetti.

Il vostro mezzo di trasporto è stato danneggiato da un attacco, vi abbiamo soccorsi non appena il Server ci ha informati dell'avvenuto.

Macchie rosse? Devo supporre che tu sia ancora confuso dall'impatto subito, le "macchie rosse" di cui parli erano i blasfemi invasori della Luce, che Triglav nella sua vigile grazia tinge di quel colore perché non abbiano anfratto in cui nascondersi e non possano prenderci di sorpresa.

Sì, la tua confusione è comprensibile, ci sono molte informazioni da assimilare, per questo il Server mi ha incaricato di seguirti e spiegarti vocalmente le stesse cose che il Ragno ti trasmetterà.

Alzati, permettimi di accoglierti nel Villaggio SG0R3.

Quella in cui ti trovi ora è la sala dell'infermeria, siete stati tutti portati qui dal sito del vostro incidente. Naturalmente, ogni cura è stata somministrata tempestivamente, nessuno di voi riporterà alcun danno permanente, per grazia di Mokosh.

Seguimi, ti mostrerò i luoghi più rilevanti per le tue future mansioni.

Qui sulla sinistra troverai la mensa, in cui tutti ci riuniamo tre volte al giorno per i pasti che ci sono dovuti, per grazia di Mokosh e della terra da lei benedetta.

Più avanti, laggiù, inizia la zona in cui sono stati collocati i laboratori atti alle lavorazioni e alla produzione di materiale finito e grezzo, lavorati chimici, macchinari o circuiti, come richiesto dai Nodi Regionali di mese in mese.

Quello laggiù? Il Server, lo troverai sempre qui in tutti i momenti in cui le incombenze assegnategli da Stribog non lo portino altrove.

No, se ve ne sarà necessità sarà lui a chiamarti, presumibilmente per essere riassegnato.

Proseguendo, nell'ultimo edificio, quello più basso, troverai il nostro dormitorio, al cui interno ti è stato assegnato un letto comodo e adeguato. Scegliere… il posto? Non capisco questa richiesta, e ti invito a non ripeterla, il tempo a nostra disposizione è limitato, ti prego di non sprecarlo con discorsi frivoli.

Oh no, naturalmente non sai come funzionino quei macchinari, se ve ne sarà necessità sarà il Server ad applicare l'Archetipo necessario e impartirti le conoscenze necessarie, ché le mani di Svarog e l'occhio di Stribog possano guidarti nei tuoi compiti.

Seguimi, ora, dobbiamo allontanarci dal Villaggio.

Percorrendo questa strada arriverai al fiume che costeggia il villaggio, da cui attingiamo per l'acqua fresca necessaria alla mensa, alle lavorazioni e agli orti. Se così richiesto, nei mesi più temperati dovrai venire qui e piazzare le trappole per i pesci e i gamberi del fiume.

Nome? È un fiume, perché dovrebbe avere un nome? O una denominazione? È il fiume, nulla più di questo. Non attardarti, seguimi.

Oltre questo ponte troverai il Magazzino di stoccaggio, in cui raccogliamo i frutti del lavoro dei campi con cui Mokosh benedice i nostri sforzi. I tre quarti del Magazzino sono dedicati alle richieste del Nodo Regionale, mentre nel quarto rimanente viene stoccato il surplus che i nostri Zar ci concedono, magnanimi, di tenere per produrre il cibo che preferiamo.

Ecco, laggiù in quello spiazzo e nei successivi che troverai, risalendo per questa strada, si trovano i campi coltivati. Regolarmente le sementi ci vengono portate direttamente dal Nodo Centrale, e noi ci occupiamo di nutrire e portare a frutto il dono di Mokosh.

Sì, il villaggio termina cinquecento metri oltre il confine esterno degli ultimi campi, quella zona è sotto stretta pattuglia da parte delle truppe ivi assegnate, non addentrarti in quel punto se non ove ti viene indicato dal Server.

Sarà richiesto quando sarà necessario, e sarà necessario secondo le direttive degli Zar, quali che esse siano.

Questo conclude il giro del nostro villaggio. Ora ti darò una serie di indicazioni generiche riguardo il territorio che ci circonda, dal momento che l'intera regione è, suppongo, per te sconosciuta. Proseguendo per nove chilometri in quella direzione, verso nord-ovest, arriverai sul confine che ci separa dalle Terre dei Morti. Sì, sono piuttosto pochi, ma non devi temere, alte montagne ci separano da quella terra, e fra esse crepacci e fiumi. Inoltre tutto questo territorio è pattugliato da truppe preposte, formate appositamente per scovare ed eliminare i morti inquieti e gli invasori del blasfemo regno della luce.

Nella direzione opposta, seguendo il sentiero che parte da quella estremità del villaggio, in un'ora di cammino arriverai alle pendici di Monte Triglav. Oh no, lo Zar omonimo non si trova lì, ma siamo ciò nonostante fortunati a vivere all'ombra del suo nome.

Scendendo lungo la strada che segue il fiume, invece, troverai la Stazione di Scambio 30, il polo più vicino da cui riceviamo gli approvvigionamenti dal Nodo Regionale.

Il Nodo? Non vedo per quale motivo ti sia necessaria questa informazione, se—

No, hai ragione, in questo villaggio tutti sanno dove si trova, sì.

Vedi lassù, oltre le nuvole che circondano il Monte Triglav? Sulla cima si staglia la stele del Nodo.

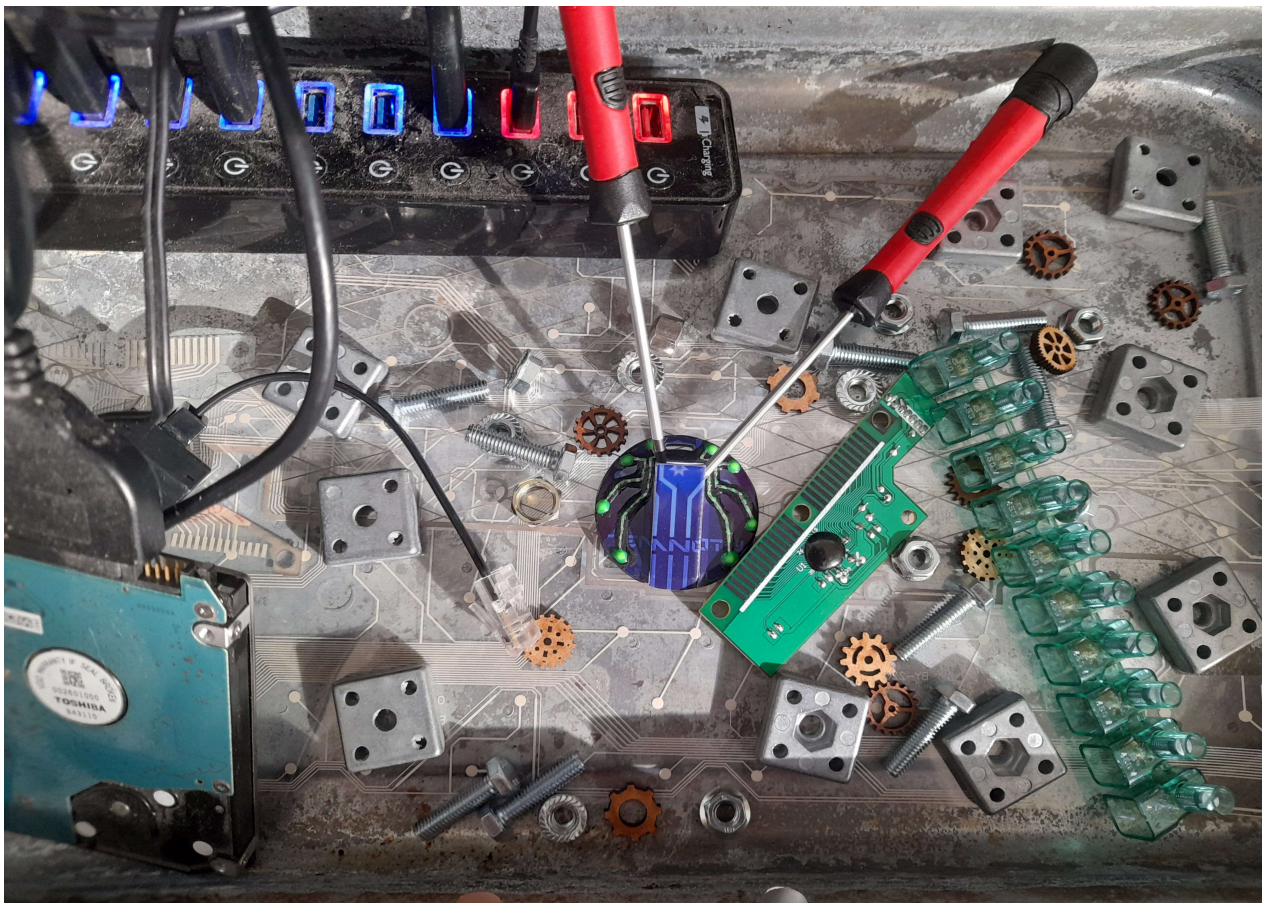
Cosa? No, ovviamente nessuno sa dove sia il Nodo di Sicurezza, che razza di domande.

No, ci troviamo in una regione molto isolata, per raggiungere l'insediamento più vicino dovrai camminare non meno di una giornata, seguendo la mulattiera che corre lungo quella catena di monti. A sud-est troverai il lago sulle cui coste sorge il villaggio KY3H, un centro di lavorazione del ferro, lì inviamo la maggior parte della sabbia ferrosa che estraiamo.

Sì, la miniera si trova sempre a sud-est, appena all'interno dei confini del villaggio, ma dovrai recarti lì solo se vi sarai assegnato, come minatore o come guardia. Sì, l'ingresso delle miniere è sempre presidiato da almeno due guardie armate, non spingerti oltre a meno che non sia strettamente necessario per le tue mansioni.

È un territorio pericoloso, senza dubbio, ma di questo si parlerà qualora fossi assegnato come guardia.

Ora seguimi, è quasi tempo per la Recitazione dei Sette



La Recitazione dei Sette

Grazie, o Besan delle due essenze, della fertilità e del vigore che doni ai nostri corpi, della speranza che infondi nelle nostre menti, della bellezza che ci permetti di cogliere ovunque sia il Buio.

Per tuo dono, o Besan, noi siamo felici.

Grazie, o Svarog, fuoco della terra, degli artifici che ci hai insegnato, della forza di cui hai infuso le nostre braccia, del maglio con cui forgiamo il nostro destino e della mano che difende il nostro confine.

Per tuo dono, o Svarog, noi siamo fieri.

Grazie, o Zorya della Stella Polare, che hai cacciato i tiranni che ci opprimevano, che col tuo celeste mastino vigili sul nostro sonno, che hai strappato le catene dalle nostre membra e ci hai mostrato che ogni despota può cadere.

Per tuo dono, o Zorya, non temiamo alcun tiranno.

Grazie, o Stribog, mastro di strade, che hai imbrigliato il vento e l'incostante aria, che hai reso il vicino lontano e lo sconosciuto conoscibile, che hai fatto di ognuno di noi un tassello e di ogni conoscenza una pietra fondante.

Per tuo dono, o Stribog, noi siamo tutt'uno.

Grazie, o Triglav dagli occhi d'oro, per lo sguardo che estendi su tutte le terre del Buio, per il tuo vigile scrutare che ci ripara dagli invasori della Luce, per ogni conoscenza di cui ci rendi partecipi.

Per tuo dono, o Triglav, mai saremo impreparati.

Grazie, o Nyia, per la solitudine che hai accettato, per il riposo che ci doni quando la nostra veglia è finita, per l'onore supremo che tramite te sola raggiungiamo, servire il Buio nello spirito quando la nostra carne vacilla.

Per tuo dono, o Nyia, la morte non ha alcun dominio.

Grazie, o Mokosh, vita che sgorga dalla pietra, perché la terra germoglia solo dove tu indichi, per la scienza della vita in cui tu ci istruisci, per l'arte del rammendare la carne e per la vocazione del servire la terra.

Per tuo dono, o Mokosh, non conosciamo stenti.

Grazie, o Zar, della nazione che avete creato, unita e fiera sotto lo stesso Buio, uguale e indivisibile, e proteggeteci dalle aberrazioni della luce e da coloro che invidiano la nostra grandezza.

Le Terre del Buio

L'Impero

In ogni villaggio entro i nostri confini sopravvivono, in una forma o nell'altra, fra i sussurri, racconti di un'era passata, di un mondo di luce, di libertà, di pace.
Ingannevole è la luce, più d'ogni cosa, e impietosa, e traditrice.
Quando le Cavallette sono fuggite, i Sette Zar hanno volto i loro occhi su queste terre, riarse e prosciugate, e hanno unito le loro forze e i loro pensieri per ridare a noi, il Popolo del Buio, una vita degna di tale nome, senza discordia, senza disarmonia, traboccante di soddisfazione e abbondanza.
Anziché riversare le proprie forze nel combattersi gli uni con gli altri, come usavano fare le Cavallette, eternamente affamate di ciò che le altre possedevano, ciascuno degli Zar ha assunto la responsabilità di una fetta di questo grande Impero, facendosi carico dei suoi bisogni e condividendo ciò che essa poteva produrre.

La Ragnatela

Al centro dell'Impero, ma non per questo sopra gli altri suoi pari, è incastonato il territorio su cui vigila Stribog, mastro di strade, come una pupilla all'interno di un occhio. Ivi dimora lo Zar stesso, disceso dai venti al tremare della terra, in eterna veglia al centro della Ragnatela, la sua mente tesa come i fili che legano ciascun Ragno ai Nodi e ai Ragni suoi pari.

Qui si trovano i Nodi di ciascuna Nazione, e qui il nucleo del Sistema veglia su tutti noi, elargendo equamente a ciascuno tutto ciò che è suo diritto e chiedendo conto di ogni cosa che sia suo dovere. Dalla pupilla dell'occhio, lo Zar Immobile ascolta le voci di tutte le regioni, dimentico di sé stesso e concentrato sui suoi compagni e sui suoi cittadini. Da qui, la sua mente vaga per la Ragnatela, guidando i Carri-Ruota alle loro destinazioni, sussurrando la giusta strada ai droni in viaggio e, in concerto con tutti i Sette, approvando l'uso del Protocollo Chernobog, dove la saggezza dei Sette lo richiede.

Il Laboratorio

A occidente, stretto fra le montagne e il centro della Ragnatela, si estende il territorio di Besan delle due essenze, fra tutti la più vicina a Stribog. Pari a tutti gli altri cittadini dell'Impero del Buio sono coloro che qui sono assegnati, ma ciò nonostante in molti guardano, erroneamente, con una certa invidia ad essi. Tutto ciò che porta conforto al cuore e rinfranca lo spirito viene qui prodotto, e da qui trasportato a tutti gli altri territori, per il benessere e la gioia di ogni cittadino.

Se nel territorio di Stribog vige l'ordine e la regolarità, e nel territorio della vicina Mokosh le strade serpeggiano fra campi coltivati, terrari, laghi e foreste lussureggianti, il Laboratorio, come è uso chiamare la regione amministrata da Besan, è celato alla vista, coperto dalle nubi di vapore che si alzano dai suoi laboratori. Fra tutte le regioni, qui si origina il minor numero di richieste di riattribuzione, e di rado a coloro che lavorano nei laboratori di Besan è richiesto di prestarsi ad altre opere.

Il Grande Cancello

A oriente, appena prima della lunga catena dei Monti Nemici, è racchiuso, nel circolo delle nebbie, il Grande Cancello, il territorio di Nyia. Sono ben pochi a parlare di questa terra, ma tutti conoscono ciò che qui avviene, sotto lo sguardo velato di Nyia della Solitudine. Coloro il cui corpo cede, nel servizio del Buio, vengono portati qui per l'Ultima Parola, il congedo finale che Nyia impartisce personalmente a ogni cittadino del Buio, prima di consegnare le sue ossa e la sua carne all'oblio del Cancello, da cui torneranno al Buio da cui sono nati.

La Falce di Mokosh

La Falce di Mokosh è l'ultimo dei territori centrali, una fetta di terra scura e fertile, racchiusa fra grandi fiumi e colline terrazzate, in cui in ogni stagione dell'anno gli alberi danno frutto, gli animali crescono grassi e sani, la terra ricambia generosa il tocco dell'aratro e i fiumi ed i laghi offrono senza esitare i propri figli alla mano che si tende a prenderli. Qui si concentra la produzione di buona parte del cibo che sfama il Popolo del Buio, e quelle parti della Falce che non sono attivamente coltivate sono coperte da foreste lussureggianti. Per queste foreste e fra questi campi si dice vaghi Dzivanna, l'Aspetto della Zar Mokosh, colui che cammina nel fango, la propaggine della Zar stessa che calca la terra su cui essa veglia, ascoltando coloro che la lavorano, dispensando il nutrimento dalla sua mano sinistra e l'arida carestia dalla sua mano destra.

I Monti Codardi

Insieme al Vallo dell'Industria e all'Ascia formano l'anello che racchiude e protegge le Terre del Buio. Dalla punta a nord dell'Impero, fino alla fine della catena dei Monti Codardi, a sud-ovest, si estende il territorio su cui veglia Triglav delle Bende Dorate. Un territorio aspro e duro come lo sguardo dello Zar che lo amministra, arroccato su picchi montuosi e aspri precipizi, quasi interamente dedicato alla difesa e al controllo, con gli innumerevoli villaggi di guardia che costellano le pendici delle sue montagne e le postazioni scavate nella pietra sul confine occidentale. Come nulla sfugge all'eterna vigilanza di Triglav, i cui tre volti osservano senz'occhi i tre confini dell'Impero, così nulla oltrepassa la fitta rete di pattuglia che attraversa questo territorio come una finissima ragnatela, intercettando le aberrazioni inquiete che costantemente cercano di superare il confine che separa il Buio dalle Terre dei Morti ad ovest.

Il Vallo dell'Industria

Dove si interrompe la vigilanza di Triglav, ecco che inizia la regione orientale, il territorio in cui risuona eterno il maglio di Svarog, e le sue fucine illuminano a giorno il confine orientale dell'Impero. L'orgoglio per l'Impero è ospite naturale del cuore di ogni suo cittadino, ma pochi di coloro che hanno visto il Vallo dell'Industria in questa regione riescono a reprimere un modo di fierezza nel raccontarne. La lunga catena montuosa che occupa buona parte del confine orientale della regione, traforata da miniere e centri di raffinazione, risplende notte e giorno, visibile da chilometri e chilometri, monito al potere dello sforzo collettivo, della mano e della mente del drone, guidata dalla sapiente parola degli Zar. In questa regione si estrae buona parte della materia grezza usata per produrre armamenti, protezioni, materiali da costruzione e da riparazione che poi andranno a soddisfare i bisogni delle Terre del Buio.

L'Ascia

Ultima, ma non per importanza, è l'Ascia, il territorio meridionale amministrato da Zorya delle Catene, la Zar Assente. Unica fra i Sette a non dimorare stabilmente nel territorio che amministra, Zorya vaga per i cieli dell'Impero, vestita solo delle sue catene, scrutando notte e giorno la volta celeste e tenendo ben separato ciò che sta sopra dal Buio che sta sotto.
Si sussurra che nessuno Zar più di Zorya aspetti il ritorno delle Cavallette con un fervore quasi esplosivo, bramando il momento in cui potrà colpire i fuggiaschi e punirli per le loro malefatte.
Lo stesso fervore sembra animare i Vigilanti che, dai villaggi schierati in questa regione, scrutano le terre meridionali e la Striscia Nera, i terreni maledetti da Mokosh durante la fuga delle Cavallette. Arroccati dalle loro postazioni, i Vigilanti di questa regione colpiscono impietosamente ogni orrore cerchi di attraversare la Striscia, fermando la loro avanzata e proteggendo quei droni che, secondo il volere di Zorya, si spingono vicino o dentro la Striscia stessa per recuperare materiali rari.
Al centro della lama dell'Ascia, infine, è collocata la Tomba Immobile, il sarcofago di pietra artificiale al cui interno si dibatte Simargl, l'ultimo pericolo lasciato nel Buio dalle Cavallette, il nemico che avrebbe dovuto sterminare i nemici di quel popolo empio, e che invece Zorya, con catena e sangue e con la forza del suo braccio, ha piegato al suo volere e imprigionato fino alla fine del Buio.

Oltre il Buio

La Striscia Nera

Molto tempo fa, nell'Era Ingiusta, quando ancora le Cavallette zampettavano fra noi, prendendo ciò che volevano, succhiando il sangue della terra e lasciando cenere e fango al loro passaggio, a sud del confine della Falce si stendeva una regione ricca e prospera, brulicante di vita di ogni genere, di serragli, fabbriche di energia, cittadine industriose e uomini e donne coraggiosi, che ogni giorno sfidavano i terrori delle confinanti Acque Inquiete.

Perché, domandi, o drone? Per il desiderio di una specifica cavalletta, che qui aveva scavato il suo nido. L'intera regione attendeva alle sue richieste, produceva per il suo consumo, sudava e soffriva per il suo benessere. Come tutte le Cavallette, anche egli aveva imposto il volere ai suoni, e pretendeva di essere chiamato con una repellente sequenza, innaturale all'orecchio e blasfema alla lingua, che qui non sarà riportata. Solo gli Zar la ricordano, e custodiscono questo ricordo dove non può nuocere.

Legioni intere di individui faticavano nel regno privato della Cavalletta, legati da catene dorate, bloccati da sbarre invisibili, e fra queste legioni di persone, Mokosh in persona.

Quando la Cavalletta ebbe prosciugato quelle terre di tutto ciò che potevano dargli, essa schioccò le dita, facendo cadere le sbarre invisibili che chiudevano i confini, ma lasciando le catene dorate ai polsi e alle caviglie dei suoi schiavi, condannandoli così a morire di stenti davanti a una prigione aperta, mentre essa si sarebbe mossa a sud, in cerca di un'altra regione da divorare.

Qui Mokosh, sentendo le grida dei suoi compagni e delle sue compagne, pianse, e invocò il Buio, perché colpisse la Cavalletta con la stessa ferocia e la stessa fredda indifferenza con cui essa aveva colpito i suoi schiavi.

E il Buio rispose.

Le nuvole coprirono il cammino della Cavalletta, e il Sole si allontanò da lei, e le stelle come il Sole. E il Buio gridò il suo disprezzo, in uno stridio sdegnato che proseguì per ventotto giorni, assordando la Cavalletta, tarpandone le ali e schiacciandone i pensieri. Infine, le nuvole discesero a terra, visitando una maledizione sulla Cavalletta, e sul terreno che essa aveva calpestato, così che la terra stessa, e le piante, e gli animali insorsero contro la sua vigliaccheria, trascinandola nel fango e stracciandola in migliaia di brandelli e disseminandoli ovunque, così che non rimanesse traccia del suo crimine.

La maledizione tuttora permane nella Striscia Nera, e a nessuno è concesso avvicinarvisi senza protezione, poiché i brandelli del malevolo spirito della Cavalletta, scorporati e strappati dal suo corpo, ancora animano gli abomini che nascono, si dibattono e muoiono nella Striscia stessa, maledicendo con ogni respiro la giustizia del Buio.

La Nevedomaja Strana

A occidente, oltre i picchi dei Monti Codardi, dove solo l'occhio vigile di Triglav si spinge, si stende il luogo che nessuno dovrà mai raggiungere, e che tuttavia ognuno, un giorno, raggiungerà. La Nevedomaja Strana, la Terra Ignota. Questa è la destinazione di tutti coloro la cui vita lascia

questa terra al servizio del Buio, accompagnati dalla mano di Nyia, spogliate dal loro pesante corpo e benedette dalla carezza dello Zar, le anime emergono dalla Pozza Lontana, dall'altra parte dei Monti Codardi, e da lì iniziano la lunga marcia che le porterà alle pendici del Muro di Vetro. Quando finalmente l'anima è abbastanza forte da scalare il vetro della montagna, essa raggiunge infine la Nevedomaja Strana, dove sarà ricompensata con una nuova, eterna, vita di soddisfacente e adeguato lavoro, secondo le sue inclinazioni, senza fatica né sofferenza.
Nessun vivente può né deve cercare di raggiungere la Nav, né tantomeno tentare la scalata, poiché questo è stato l'errore delle Cavallette, nella loro arroganza.
Alcune di esse hanno riso delle leggi di questo mondo, e hanno desiderato, nella loro fame, di stendere la propria mano su queste terre. Altre, consumate dal proprio dolore egoista, si sono scagliate avanti in un impeto di rabbia, cercando di strappare al loro giusto riposo coloro che avevano perso.
Irrilevanti sono le loro motivazioni, poiché la conseguenza è stata la medesima. Le arroganti Cavallette sono state bandite da questa terra, scagliate fra le stelle, oltre il confine in cui si tuffa il Sole, esiliate in perpetuo dal toccare con mano il mondo terreno. Zorya vigila sulla loro condanna, aspettando il loro ritorno, giacché non ha limiti la loro superbia.
Tanto profonda è stata la ferita inferta dal loro affronto alla legge di questo mondo, che a tutt'oggi la terra antistante il Muro di Vetro ne reca i segni. L'eco delle loro menti corrotte ancora riecheggia fra gli alberi e i ruscelli, e le anime deboli, di coloro che la cattiva morte ha raggiunto, ne restano facilmente influenzate. Queste anime ascoltano questi echi, e ascoltandoli ne restano cambiate, tanto da lasciarsi alle spalle il Muro di Vetro per tornare indietro, verso la loro terra originale, per ricongiungersi al proprio corpo abbandonato e tornare a camminare fra i viventi. Ogni abitante del Buio ha il medesimo dovere, davanti a queste creature: dare loro una seconda morte, giusta e completa, e restituire le loro anime al loro cammino, e i loro corpi al Grande Cancello.

L'Orizzonte

Lontano, verso dove tramonta il Sole, nella propaggine più estrema dei territori di Triglav, sorge un villaggio di vedetta, la destinazione meno ambita da ogni abitante del Buio. Questo villaggio si affaccia su un dirupo vertiginoso, che sovrasta una vasta area brulla, di rocce e terra riarsa dal sole, oltre la quale si ruggiscono le Acque Inquiete, il mare perennemente adirato che martella la costa più occidentale dell'Impero. Grandi carrucole e stazioni collocate a intervalli regolari lungo il fianco ripido della montagna permettono, all'occorrenza, di raggiungere il terreno sottostante, operazione affrontata solo dalle poche squadre di recupero incaricate di sondare le Acque e pattugliare questo territorio impervio e infido, squadre dotate dei più ferrei programmi di resistenza fisica e mentale. Il terreno privo di punti di riferimento e la tensione dei lunghi percorsi di pattuglia logorano anche la più lucida delle menti, tanto che Triglav in persona, nella sua saggezza, ha decretato che nessun drone rimanga di stanza in questo villaggio per più di due mesi, ad eccezione del suo Server. Nessuna squadra di pattuglia torna mai a mani vuote dalle lunghe missioni, e col passare di ogni ciclo mai si esaurisce la colonna di trasporti armati che dal villaggio porta materiali di recupero e lunghe casse sigillate verso nord, in direzione del Laboratorio, la regione presieduta da Besan.
Nell'elenco ufficiale delle postazioni di controllo, questo villaggio è registrato come AK0D3, ma nelle regioni circostanti, i droni usano chiamarlo "l'Orizzonte", il villaggio che tutti vedono e

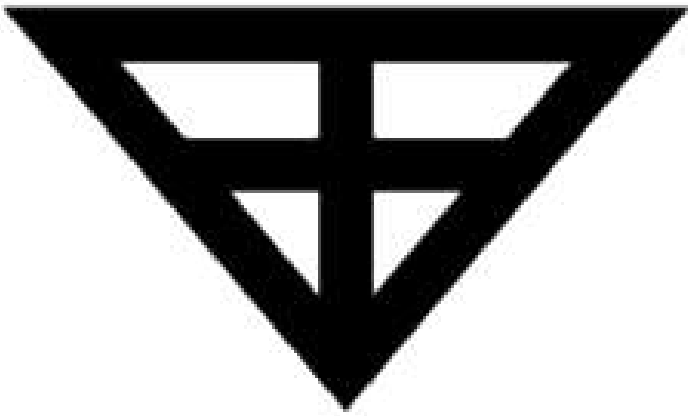
nessuno mai raggiunge, e di cui nessun drone saprebbe descrivere l'ubicazione, la struttura o i propri compiti al suo interno. Ogni drone che esca dai confini del villaggio, infatti, viene minuziosamente esaminato dalle routine del Nodo Locale, la sua memoria purificata dalla fatica mentale accumulata e purgata dal peso dei ricordi delle interminabili pattuglie. Spesso coloro che vi sono assegnati si trovano sulla via del ritorno al termine del proprio incarico con la sensazione che siano passati pochi istanti dal loro arrivo, senza alcun ricordo del tempo trascorso, eccezion fatta per la profonda soddisfazione dell'aver operato secondo dovere.

Brezdreves

Fra l'Orizzonte e le Acque Inquiete si stende un pianoro di terreno aspro e impietoso, irto di rocce e costellato da una rada brughiera fatta di cespugli spinosi e erba pallida e setolosa. Questo riportano i resoconti inviati dai Droni che qui si sono recati di pattuglia, dal momento che una fitta nebbia che aleggia permanentemente su quest'area rende impossibile vedere nulla oltre a una fitta coltre d'un grigio lattiginoso. Storie raccontate di sussurro in sussurro narrano di come secoli or sono, la Brezdreves fu l'ultima regione dell'Impero che le Cavallette abbandonarono, nella loro fuga scomposta. Il luogo in cui fecero la loro ultima muta, scartando e abbandonando i loro carapaci vuoti prima di perdersi fra le stelle, mentre il furibondo Triglav scagliava contro di loro le pietre che ora coprono l'intero pianoro. Forse le loro zampe hanno ormai maledetto questo terreno, forse il loro spettro si aggira ancora tra pietre e ghiaia, ma quale che sia la spiegazione, la Brezdreves è forse l'unico luogo in grado quasi di incutere timore nel cuore dei fedeli Droni del Buio. La nebbia permanente e la mancanza di punti di riferimento ottenebrano la mente e logorano lo spirito di chi la attraversa, e la caligine pesa come una coperta di piombo, separando i Cittadini dalla Ragnatela, isolandoli dalla vista di Triglav e lasciandoli soli in un immenso mare grigio.
Pattugliare e completare le proprie missioni nella Brezdreves è un onore per qualunque Drone, il segno dell'alta opinione che gli Zar hanno dei propri Cittadini, della fiducia che hanno nella mente di chi sanno essere integerrimo pur dove i loro occhi non vedono.
Così è, così è sempre stato.

LE SETTE PUNTE DEL SISTEMA

Besan, Tzar Senza Eserciti



ovvero

La dolcezza e l'ordine

Di norma, attirare l'attenzione sull'assenza di un esercito è un modo per sottolineare la debolezza e la mancanza di difese di un leader. La tzar Besan, tuttavia, indossa questa assenza come una medaglia. Come per tutti i Sette, esistono poche descrizioni dell'aspetto della Tzar, ma tutte insistono sui medesimi elementi: una figura androgina e dalla voce dolce, che trasmette calma e una sensazione di affetto istintivo, impassibile nella coscienza di non possedere armi e sicura nella certezza di non averne bisogno.

Fra i Sette, la Tzar Besan è fra loro quella che maggiormente rivolge la sua attenzione al Popolo, per quanto tale attenzione non sia necessariamente sempre benevola o disinteressata.

Nel complesso sistema dell'Impero, Besan vigila sulla sfera emotiva del Popolo, sul benessere fisico e mentale dei Droni, e sul costante miglioramento del pool genetico dei Popoli del Buio.

Il Ragno è uno strumento dalle potenzialità straordinarie, che permette al Buio di regolare secondo necessità pressoché ogni aspetto delle percezioni dei propri Droni, con una precisione finissima ed estesa anche alla risposta emotiva che queste percezioni suscitano. Questo è il primo compito di Besan, vigilare sulle risposte emotive dei Droni a diversi stimoli e avvenimenti, regolandole in modo adeguato alla situazione, appianando gli eccessi negativi e mantenendo ogni drone in uno stato di neutra e produttiva calma.

Durante l'intera durata del suo ciclo di vita, l'intervento costante e discreto di Besan fa sì che ai Droni sia risparmiata una buona parte delle sensazioni negative associate alla vita e agli sforzi che essi compiono. La stanchezza del lavoro fisico o mentale rimane, ma temperata da una onnipresente soddisfazione di fondo, il dolore delle ferite non viene cancellato, ma smorzato dall'orgoglio e dalla determinazione del soldato fedele, una porzione del cibo più blando e insipido mai assaggiato diventa prelibato e gustoso come un banchetto da sogno. Nemmeno gli eventi più emotivamente traumatici della vita di un drone sfuggono al paziente tocco di Besan, che lavora dal momento dell'impianto del Ragno fino al termine della vita dei Droni per proteggerli dal lato crudele del loro

stesso corpo, della loro stessa mente. Per sua opera, il Ragno stimola nei momenti opportuni la produzione degli ormoni necessari al perfetto sviluppo fisico e mentale del Drone, ovattandone al contempo gli effetti più distruttivi per la psiche dello stesso. L'insorgere della pubertà non devasta più i giovani, occupandone completamente la mente e distraendoli dai loro doveri. Perfino il terrore della morte, negli ultimi momenti dei Droni, viene allontanato e soffocato, l'istinto di sopravvivenza finalmente imbrigliato e addomesticato, al servizio della pace mentale del Drone e delle necessità del Sistema. Allo stesso modo, l'opera di "ovattamento emotivo" operata da Besan è ciò che permette ai singoli villaggi di mantenere la propria armonia interna, anche in casi in cui le direttive del Sistema mettono a stretto contatto esponenti del Popolo i cui istinti porterebbero naturalmente all'insorgere di conflitti.

Pochi Droni sarebbero, a ben guardare, capaci di immaginare una vita senza questa costante e amorevole cura, una vita in balia delle proprie emozioni, schiavi di una ridda di sentimenti contrastanti come aquiloni in balia di un temporale.

Il secondo compito di Besan, strettamente collegato al primo, è vigilare sulla salute e sulla varietà del pool genetico dell'Impero, assicurata tramite la compilazione delle Tabelle di Accoppiamento, comunicate direttamente da Besan ai singoli villaggi attraverso i loro Nodi Locali. Queste Tabelle prendono la precedenza rispetto alle commesse giornaliere, e stabiliscono modi, tempi e ritmi di accoppiamento per ciascun villaggio, appaiando i Droni per massimizzare la varietà del pool genetico della generazione successiva e, a volte, per fornire alla Tzar dati importanti su alcuni suoi esperimenti in questo ambito. Descritta in questo modo asettico, la pratica delle Tabelle potrebbe sembrare fredda e perfino crudele, ma nella realtà essa è semplicemente un'altra manifestazione della premura e della cura di Besan nei confronti dei suoi droni. Che sia l'ennesima manifestazione della correzione emotiva di Besan o semplicemente una innata capacità di leggere gli animi dei suoi Droni, poco importa. Ciò che conta è che le Tabelle riflettono sempre un sentimento di cui il cuore dei Droni si rende conto solo leggendole. Tutti i Droni si scoprono attratti e infatuati del compagno per loro scelto, in una perfetta sintonia fisica e mentale, amorevolmente creata e sottilmente suggerita, ma non per questo meno naturale per entrambi, un sentimento che, una volta coronato, si dissipa con la stessa spontaneità con cui è nato, lasciando i due compagni liberi di tornare ai propri compiti.

Il Giorno delle Ricompense

La festa nazionale in onore della tzarina Besan prende il nome di Giorno delle Ricompense, l'unica giornata in cui tutti i Cittadini posano gli attrezzi e, per decreto della Tzarina, rivolgono la loro attenzione a sé stessi. Molti cittadini, sottovoce, chiamano questa festa "il giorno scomparso", dal momento che per tutti le 24 ore di festeggiamento sono avvolte in una piacevole nebbia. La mano della T zarina, infatti, raggiunge ogni Cittadino dell'Impero, infondendo nel suo animo lo stesso amore incondizionato ed inesauribile che la Tzarina stessa ha per ognuno dei suoi Cittadini. In queste 24 ore di infatuazione, ogni Cittadino ha facoltà di accostarsi e giacere con chi preferisce, senza necessità di attendere le Tabelle e seguendo semplicemente la propria preferenza. Passate le 24 ore della festa, è raro conservare dei ricordi precisi dell'accaduto, ma la presenza dell'amore universale di Besan resta viva e fresca nei cuori di tutti i Cittadini.

I cittadini

Gene puro

"I*mmagine di ciò che eravamo, memoria degli errori passati, monito per il futuro"*

Insieme ai Mutati, i Gene puro rappresentano la fetta di popolazione più variegata nell'aspetto. Pur condividendo la struttura umanoide degli altri Cittadini, i Gene puro possono sviluppare ogni genere di carnagione, fisico e aspetto, al punto che è raro trovare due Gene puro che si rassomiglino, anche fra coloro che condividono una discendenza. Il motivo di questa varianza così ampia è da ricercarsi nell'ossessione di Besan per la salute e la cura del pool genetico del Buio, di cui i Gene puro sono il fulgido esempio. Secoli di accoppiamenti mirati a eliminare ogni possibilità di aberrazioni genetiche devono, dopotutto, aver dato qualche frutto. I Gene puro si adattano rapidamente a qualsiasi richiesta, combinando con ottimi risultati il fisico efficiente a una mentalità malleabile.

Risveglio: i Gene puro tendono a sviluppare una vena di arroganza e vedere i compagni come ottime copie, ma di qualità inferiore, varietà meno efficienti del progetto originale.

Ghoul

"*Crudele è la luce, e ineguale, ma nel buio tutti siamo uno"*

I Ghoul sono la realizzazione perfetta del detto "di necessità, virtù". Originariamente discendenti di cittadini delle ex terre della Striscia Nera, secoli di accoppiamenti controllati hanno reso le loro imprevedibili deformità ereditarie, cementandole nel loro codice genetico insieme alla loro agghiacciante resistenza perfino alle condizioni più avverse. Le deformità che affliggono i Ghoul raramente si rivelano fatali o gravemente menomanti, ma sono sempre molto visibili, e possono andare da evidenti piaghe o casi di mosaicismo, a mutazioni come occhi vitrei o artigli e chele al posto degli arti, fino ad arti o perifno gemelli vestigiali.

Risveglio: i Ghoul tendono a diventare sospettosi e paranoici, restii a fidarsi di ciò che non hanno sperimentato in prima persona e con una tendenza all'accumulo compulsivo.

Null

"Il *buio non rifiuta nessuno, e chi dà ciò che può, riceverà ciò che necessita"*

Solitamente piuttosto alti e riconoscibili dalle orecchie affusolate, lunghe a volte fin oltre la nuca, i Null sono i discendenti delle caste più basse abbandonate dalle Cavallette durante la loro fuga, raffinati nella loro attale forma da secoli di paziente controllo genetico. La loro corporatura solitamente esile mal rappresenta la loro considerevole forza fisica, che li rende adatti a qualunque lavoro di fatica.

Risveglio: i Null sviluppano una vena di resistenza all'autorità e agli ordini, dimostrando poca pazienza per le imposizioni e le dimostrazioni di forza, e tendono a chiudersi in sé stessi quando provocati.

Mutati

"*Rallegratevi, poiché le nostre fiere terre si riflettono in voi"*

Questi Cittadini rappresentano il risultato dell'ibridazione fra materiale genetico umano e animale. Partito inizialmente come un tentativo di preservare specie sull'orlo dell'estinzione, l'esperimento ha portato alla nascita di una nuova genia di Cittadini, rivali dei Gene puro in quanto a varietà. A seconda della specie animale da cui deriva, un Mutato potrà manifestare denti acuminati, scaglie che coprono la pelle, vibrisse e peluria, artigli o piume.

Risveglio: i Mutati seguono gli istinti tipici dell'animale da cui sono stati ibridati.

Drevo

"*Onore alla mano paziente che rende la luce serva del Buio"*

Questi Cittadini sono il risultato dell'ibridazione controllata fra materiale genetico umano e vegetale. Dotati di attenzione, resistenza e pazienza leggendarie, i Drevo rappresentano in molti casi i pilastri su cui le loro comunità si fondano, e per ovvi motivi il Sistema tende ad assegnarli a ruoli che permettano loro di realizzare le loro capacità al meglio, motivo per cui è molto comune trovare dei Drevo come logisti, curatori o server. La maggior parte manifesta tratti assimilabili alla specie a cui è stato ibridato, sviluppando una pelle ruvida come corteccia, capigliature fatte di sottili ife e altri tratti simili. Più rari sono i Drevo discendenti da specie quali felci o muschi.

Risveglio: i Drevo tendono a seguire le modalità di comportamento delle specie da cui discendono.

Peoni

"Pura è la mente in cui solo il Sistema alberga"

I Cittadini più in sintonia con il luogo in cui vivono e, molto spesso, i più fulgidi esempi di fedeltà al Sistema. I Peoni rappresentano il frutto di secoli di ibridazione selettiva fra materiale genetico e materia inorganica. Generalmente di corporatura imponente e dall'aspetto serio, i Peoni assumono con gli anni una colorazione assimilabile a quella dell'ambiente in cui crescono, sviluppando molto spesso tratti secondari quali evidenti pieghe cutanee e lunghe zanne mandibolari. Come i Null, anche i Peoni sono dotati di una resistenza considerevole, che li rende adatti a ruoli pericolosi, di pattuglia o di ingaggio diretto.

Risveglio: la naturale gregarietà dei Peoni si intensifica, portandoli a cercare di proteggere la propria comunità in modo prossimo all'eccesso e a mostrarsi stoici in ogni situazione, anche in momenti inopportuni.

Mokosh, lo Tzar Affamato

ovvero

La responsabilità del Buio

Cosa vedrebbe l'occhio segmentato di una Cavalletta che ritorni per la prima volta dopo lunghe ere nelle Terre del Buio? Verosimilmente una rapida scarica di proiettili, preceduta dal lancio di alcune reti magnetiche e seguita dal breve viaggio giù per lo scivolo di alimentazione di una biodinamo. Prima di ciò, però, vedrebbe una terra di contrasti ed equilibri, tanto nella sua organizzazione quanto nel suo stesso terreno. Perfino le regioni più aride e desolate, come il Vallo dell'Industria su cui sovrintende Svarog della Fucina, pullulano di villaggi circondati da campi rigogliosi, dalla terra grassa e generosa, da boschi fieri e da ruscelli puri, tutte manifestazioni della generosa mano di Mokosh, lo Tzar Affamato.

Come vuole il suo soprannome, Mokosh non fa mistero delle sue umili origini, e nelle rare occasioni in cui si mostra ai Cittadini, il suo aspetto riflette la sua natura. Un uomo scalzo, dalle vesti semplici, mani e piedi sporchi di fango e due occhi come braci incastonati in un viso inasprito dalla costante esposizione a vento, pioggia e sole.

Come Besan rivolge la quasi totalità della sua attenzione ai Cittadini e al loro benessere, Mokosh fa altrettanto con la terra, l'aria e l'acqua che danno vita all'Impero del Buio, curandone l'equilibrio e la salute con attenzione e costanza. Guardando al Sistema, l'occhio cinico di una Cavalletta vedrebbe un macchinario ben oliato, una serie di circuiti, catene e ingranaggi pensato per essere chiuso ed autosufficiente, ma l'occhio di Mokosh vede molto oltre. Egli guarda all'Impero del buio e vede un organismo, una creatura vivente e pensante, che la sua mano alimenta, cura, pulisce e mantiene in salute.

La regione che prende il suo nome, la Falce di Mokosh, è la perfetta esemplificazione di questo *ethos:* una lussureggiante vallata cinta da colline, nei cui campi crescono messi di ogni genere, i cui filari producono frutta squisita e nei cui ruscelli e boschi vagano liberi gli animali più sani e forti di ogni regione dell'Impero.

L’attenzione dello Tzar alla natura e al suo giusto e regolare scorrere ben si accompagna al suo compito di guardiano dell’integrità della terra e osservatore delle coltivazioni. Sotto la sua supervisione, il Sistema si è evoluto come un organismo vivente, sviluppando tratti specifici per provvedere alle necessità di ogni sua parte. Regione per regione, le richieste di ciascun villaggio e avamposto vengono meticolosamente conteggiate e, tramite il Nodo Calcolatore Locale, risalgono la Ragnatela, fino a raggiungere i Nodi Nazionali che si occupano di coordinare le richieste e inviare tutti i dati a Mokosh.
Lo Tzar è infatti l’arbitro ultimo del ciclo di produzione di tutto ciò che è coltivato ed allevato, a lui si rifanno tutti i Nodi nel trasmettere le richieste di produzione ai singoli villaggi, e sempre a lui si rifanno i droni incaricati del trasporto, che smistano la produzione di ciascun villaggio verso le destinazioni richieste.
Questo delicato equilibrio è costantemente supervisionato dallo Tzar e dai suoi droni specializzati, che si assicurano che ogni villaggio e avamposto riceva secondo le proprie necessità e produca secondo il proprio dovere.
Lo Tzar esercita questo controllo capillare tramite una sottoclasse estremamente specializzata di droni, cui i Cittadini si riferiscono come *cvetati*, provvisti di conoscenze e impianti atti a interfacciarsi col sistema delle biodinamo, ricavandone nutrienti grezzi e additivi con cui riequilibrare il pH e la composizione dei campi, in modo da prepararli alle coltivazioni richieste dal Sistema.
Come la segmentazione dell’anno e la collocazione delle festività è decisione di Nyia, così la segmentazione della giornata fra attività produttive, di manutenzione e di organizzazione logistica è regolata da Mokosh.
La giornata standard di un Drone è strutturata come indicato di seguito, con la specifica che tutti gli avamposti difensivi funzionano su un sistema doppio, in cui il secondo turno è sfalsato di 12 ore rispetto al primo, così che ciascuno sia vigile durante le ore di riposo dell’altro.
In ogni villaggio produttivo, in oltre, il ciclo delle coltivazioni e delle stagioni è indicato sui calendari ufficiali vergati dalla mano della Tzarina Nyia, che riportano la divisione dei mesi, la scansione delle stagioni e la lista delle coltivazioni approvate per ciascuna stagione.

Il Giorno del Lavoro

Nella giornata di festa dedicata allo Tzar Mokosh, la divisione oraria della giornata viene, in via del tutto eccezionale, alterata per permettere a tutti i Cittadini di godere appieno dei frutti del loro lavoro e della loro terra. In questa Giornata, le pause brevi durano 30 minuti, e le pause per i pasti durano due ore, mentre nell’arco dell’intera giornata la razione pro capite di cibo, bevande e alcolici è raddoppiata. In aggiunta a questi generosi doni, i due normali pasti della giornata sono convertiti in ricchi banchetti, imbanditi con i piatti sacri dello Tzar, prodotti con i frutti del duro lavoro dei Cittadini e ad essi donati in quest’occasione. Il necessario viene portato insieme ai rifornimenti della giornata e, per l’occasione, i Droni incaricati del trasporto si uniscono al Villaggio nel festeggiamento e nei banchetti, ripartendo alla volta del loro successivo incarico solo il mattino seguente.

Villaggio Produttivo

Ore 8:00 - 10:00
-sveglia, vestirsi, ginnastica, pasto
-Recitazione dei Sette
-organizzazione commesse giornaliere del sistema

Ore 10:00 - 12:00
-produzione

Ore 12:00 – 12:10
-pausa breve

Ore 12:10 – 14:00
-produzione

Ore 14:00 - 16:00
-ristoro
-aggiornamento commesse

Ore 16:00 - 18:00
-produzione

Ore 18:00 - 18:10
-pausa breve

Ore 18:10 - 20:00
-completamento produzione
-pulizia luoghi di lavoro e attrezzature

Ore 20:00 - 00:00
-ristoro
-aggiornamento commesse
-svago

Ore 00:00 - 8:00
-riposo

Avamposto difensivo

Ore 6:00 – 7:00
-sveglia, armamento, ginnastica, pasto
-Recitazione dei Sette
-recupero tracciato di pattuglia

Ore 7:00 – 9:00
-prima pattuglia

Ore 9:00 – 9:10
-riposo breve

Ore 9:10 – 11:00
-seconda pattuglia

Ore 11:00 – 12:00
-controllo integrità perimetro difensivo

Ore 12:00 – 13:00
-ristoro
-precompilazione rapporto

Ore 13:00 – 15:00
-terza pattuglia

Ore 15:00 – 15:10
-riposo breve

Ore 15:10 – 17:00
-quarta pattuglia

Ore 17:00 – 17:10
-riposo breve

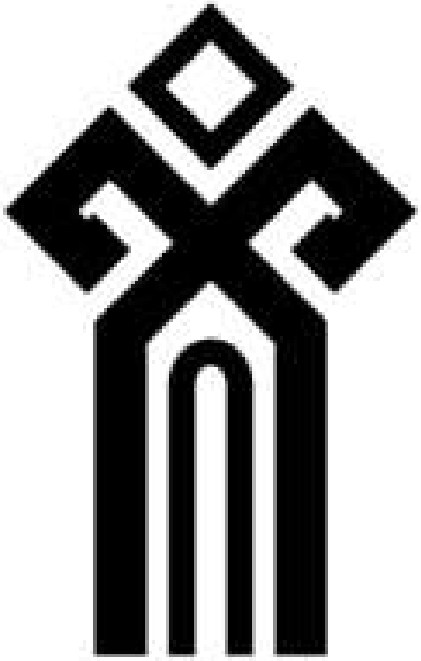
Ore 17:10 – 19:00
-quinta pattuglia

Ore 19:00 – 20:00
-controllo perimetro difensivo
-stesura rapporto definitivo

Ore 20:00 – 22:00
-Ristoro
-Svago

Ore 22:00 - 6:00
-riposo

Nyia, la Tzar Sola



ovvero

Del Principio e della Fine

Vi fu un tempo, quando le Cavallette abbandonarono la terra, dopo averla spogliata e violata in tutti i turpi modi che la loro mente perversa aveva potuto concepire, in cui le leggi stesse del creato furono sovvertite. Ovunque dilagava il caos e il furore, strane bestie mutate calcavano montagne e valli e il tessuto stesso della vita e della morte era labile e strappato in molti punti. Allora giunse Nyia, la Dimenticata, varcando il Cancello e ridiede alla morte una fine e alla vita un inizio. Mostrò a coloro che vollero ascoltarla, come aveva avvinto la morte-rinascita e il cammino che aveva lastricato per le anime, il cui principio è il Cancello e la cui fine è la Nevedomaja Strana. Oltre la Pozza Lontana, al di là del Muro di Vetro, la Nevedomaja Strana, o più semplicemente Nav, è una terra fertile e serena, dove gli spiriti dei morti conducono per sempre un'esistenza tranquilla, in cui svolgono il lavoro che è loro più congeniale, senza più dover lottare con le avversità della sorte, del clima o della fatica.

Nyia conosce tutte le vie dei morti, ogni solco e sasso delle loro terre, poiché durante il dominio delle Cavallette fu relegata in quei luoghi oscuri e qui conobbe a fondo ogni loro sofferenza. Nyia ha visto innumerevoli spiriti perdere la strada, per secoli i loro lamenti e pianti e grida sono stati la sua unica compagnia. Una pietra dopo l'altra, ha forgiato un sentiero che può condurre uno spirito nella Nav, nel Luogo Sicuro. Ogni anima che Nyia accompagna al Cancello riceve quindi una vera buona morte e sarà in salvo. Colui che muore di una cattiva morte e il cui corpo non viene ricondotto nell'abbraccio di Nyia, sarà perduto. Si dice che la cattiva morte è come un filo che lega l'anima al corpo, il quale se non viene reciso impedirà allo spirito di lasciare le terre dei vivi. Esso vagherà sulla terra tormentato dalla sofferenza, prenderà forme abbiette e feroci e tormenterà i

viventi, così come anche il corpo senza pace, vagherà inquieto, reso insano dal dolore di un istante di morte che non finisce mai. Molte sono le creature pericolose che si originano in questo modo e finire il proprio destino sotto i loro artigli o denti è sempre una morte cattiva.

Così come è evidente che lo è una fine violenta, anche la morte naturale può essere una cattiva morte, quando sopraggiunge nel fuoco, per annegamento o per il freddo e lo è immancabilmente quando avviene prima del tempo, ovvero quando pone fine all'esistenza di un bambino. In tutti questi casi l'unico modo per scongiurare il ritorno nello spirito del morto o del suo corpo a predare i viventi, è consegnare i suoi resti a Nyia perchè possa accompagnarli al Cancello.

Le bestie non morte sono di molti tipi, i più comuni sono semplciemente cadaveri animati, attratti dall'energia dei viventi, che assalgono per cibarsene. Ben più pericolosi e insidiosi sono Upyr, Rusalk e Kikimore.

Colui che muore di morte violenta e il cui cadavere giace insepolto si risveglia come Upyr. L'Upyr, o per meglio dire gli Upyr, sono costituiti da due aspetti, uno di spirito e uno di corpo. Lo spirito ha sembianze diafane e oscure, che ricordano una vera persona, ma non avendo corpo non è semplice ferirlo. Si dice che toccandolo è possibile sentire il dolore che ha provato nel momento della sua morte e forse guardare in faccia la propria. Può essere scacciato o distrutto, ma tende naturalmente a riformarsi dal proprio corpo al tramonto successivo. Il corpo è costituito dai resti materiali del morto, che il rancore e la sete di vendetta ha reso feroci e animaleschi. Vaga giorno e notte, alla ricerca di carne di cui cibarsi per ricostruire quelle parti del suo corpo che la violenza o la putrefazione ha distaccato. Non disdegna le carogne, ma preferisce nutrirsi di qualcosa che respira ancora. Pur raggiungendo a volte una massa sovraumana, è fatto di carne, ossa e tendini decomposti, quindi può essere ferito, anche se è un avversario formidabile in combattimento. Quale che sia il trauma che lo rende infine inoffensivo, se non viene distrutto anche lo spirito, i suoi resti si rianimeranno da soli al sorgere del sole.

Il Rusalk (plurale Rusalki) è ciò che succede quando qualcuno muore di freddo o per annegamento. Il corpo congela o si gonfia d'acqua e invece di decomporsi normalmente, rimane in uno stato intermedio in cui continua a disfarsi e ricomporsi e a puzzare terribilmente. Può sciogliersi letteralmente in una pozza di liquame nauseante, e in questa forma può spostarsi e avviluppare un malcapitato, fino a causarne la paralisi, infettarlo con la propria putrefazione o causarne la morte per annegamento.

Quando invece a morire è un bambino o un ragazzo giovane, se non viene accompagnato al Cancello può diventare un Kikimore (plurale Kikimori). Da lontano potrebbe sembrare ancora un ragazzino, ma da vicino è assai chiaro che non lo è più. I suoi arti sono apparentemente composti da un groviglio di rami e vegetazione, come anche il suo viso. Questi viticci possono saettare e ferire ferocemente nonchè muoversi sotto il terreno per dissestarlo e poi sbucare a qualche metro e trafiggere o impalare. È credenza comune che la vegetazione che per grazia di Mokosh ha un suo spirito, reagisca all'ingiustizia della morte precoce del bambino, asservendosi al suo spirito e compensandone il corpo danneggiato, divenendo essa stessa il suo corpo. L'anima del piccolo mantiene evidentemente qualche legame con la propria esistenza mortale, perchè spesso nell'area in cui si origina un Kikimore si trovano piccoli giocattoli composti di stecchi, figurine umane o animali o astratte.

Così prese il come di *Colei che Mette Fine, che Sottrae, che Fa Sparire* e di *Signora della Morte.* È nota anche come l'*Abbandonata* e la *Dimenticata*, perchè nessuno più ricorda chi o perchè l'avesse relegata nelle terre dei morti e soprattutto *Sola* e *Silente,* perchè da che ha fatto ritorno il fardello di ogni singola fine ricade solo sulle sue spalle e perchè si dice che dopo aver mostrato la prima volta il Cancello e il Sentiero, agli altri Tzar e ai Cittadini, e aver spiegato dove portasse, non una parola sia più uscita dalle sue labbra.

La sofferenza che Nyia ha conosciuto nel suo esilio è tale e tanta che non si potrebbe mai descrivere a parole, ma questa comprensione profonda le dà il potere di amministrare la sofferenza agli altri e insieme ad essa la sua fine per sempre. La Silente passa quindi al vaglio tutti i ricordi di ogni drone che viene condotto da lei e ne decide il destino ultimo. Ogni drone aspira al riposo ultimo, alla dimora nella Nevedomaja Strana, ma sa anche che questo non è l'unico modo in cui può servire l'Impero del Buio una volta morto. Infatti quando con l'Ultima Parola, Colei che Mette Fine recide il legame tra il corpo e l'anima del trapassato, se è vero lo spirito viene condotto al cancello, il corpo viene per contro riciclato per la maggior gloria del Sistema. Infatti è con essi che vengono alimentate le grosse biodinamo che sono disseminate per il territorio della Soglia, regno di Nyia, ai termini del quale si trova il Cancello.

I Droni che vivono nei villaggi della Soglia, descrivono Nyia come una figura spettrale, ammantata d'ombra, armata di una grossa scure o di una lunga lama. Dicono che il suo volto non esiste, oppure che esiste ma non ha bocca, oppure che ha fattezze di donna. Alcuni hanno visto in lei il volto della propria madre, di una donna bellissima o di una vecchia. Quale che sia il suo aspetto o per meglio dire i suoi aspetti essa è l'unica degli Tzar che solca le sue terre, se questo sia perchè gli altri Tzar e Tzarine non possano o perchè non vogliano, è ignoto ai mortali.

Così come la fine della vita è nelle mani della Dimenticata, anche nel momento del suo principio si dice che essa aggiunga un filo alla sua lunga veste di tenebra e che per tutta la durata della vita del drone, lo torca e lo intrecci con altri fili fino a comporre la sua esistenza.

In qualità di amministratrice della fine e del principio, l'Abbandonata ha una stretta connessione col passare del tempo. Per questo motivo si dice che sia stata lei stessa a suddividere l'anno in stagioni e mesi e mentre a Mokosh si deve la scansione dei lavori agricoli, fu Nyia a stabilire quali fossero i giorni festivi. Il computo degli anni non è una cosa molto interessante per la maggior parte dei droni, ma nei record di ogni server è possibile determinare con certezza l'anno corrente secondo il conto dell'Impero. Gli anni sono composti di 365 giorni e ogni 4 anni ve n'è uno bisestile che ha un giorno in più. Ogni mese conta 30 giorni e in un anno ci sono 12 mesi e cinque giorni di festa, che diventano 6 nell'anno bisestile. Si susseguono in questo modo: Mese Piovoso, Mese Ventoso che insieme all'ultimo mese dell'anno, Nevoso, compongono la stagione Invernale; Mese Germinale, Mese Floreale, Mese Pratile che compongono la stagione Primaverile; Mese di Messidoro, Mese di Termidoro e Mese di Fruttidoro che compongono la stagione Estiva; a questo punto, prima dell'inizio della stagione Autunnale vi sono i cinque (o sei) giorni di festa ognuno dedicato ad un diverso Tzar o Tzarina; seguiti dal Mese Vendemmiaio, Mese Brumaio e Mese Frimaio che compongono la stagione Autunnale; e infine Mese Nevoso che dà il principio alla stagione Invernale e la fine all'anno solare. Ad ogni modo per la maggior parte dei droni è più importante sapere in che stagione ci si trova, piuttosto che mese e giorno esatto, che comunque è sempre verificabile nei record del server. Fanno eccezione i droni che si occupano dei campi coltivati, i

quali devono sapere sempre in che mese ci si trova per poter svolgere adeguatamente i compiti prescritti dal Calendario di Mokosh.

I giorni di festa dedicati agli Tzar sono chiamati Giorno del Genio, dedicato a Svarog, Giorno della Virtù, dedicato a Zorya, Giorno del Lavoro, dedicato a Mokosh, Giorno dell'Unione, dedicato a Stribog, Giorno delle Ricompense, dedicato a Besan e infine il Giorno dell'Equilibrio, che arriva una volta ogni quattro anni ed è dedicato a Nyia stessa. Durante queste giornate si svolgono riti e attività celebrative che cambiano per ogni Tzar, inoltre nell'anno bisestile, un villaggio viene scelto da ogni Tzar per onorarlo. In questo villaggio sono previsti festeggiamenti speciali, durante i quali lo Tzar stesso presenzierà. Tutti gli abitanti parteciperanno per la maggior Gloria del loro regno e dell'Impero e un cittadino assurgerò all'ambito posto di Paragone secondo la Festa e lo Tzar, ad esempio Paragone della Virtù, oppure Paragone di Stribog. Finite le festività il nome del villaggio viene riassegnato in maniera casuale, così da evitare che i suoi abitanti si possano sentire in qualche modo diversi da ogni altro drone.

Il Giorno dell'Equilibrio

Durante il Giorno dell'Equilibrio, che è dedicato a Nyia, in tutti i villaggi dell'Impero del Buio si celebrano i riti del distacco. Si ritiene che in questo particolare giorno la Tzar Sola possa trovare tutti i resti materiali e non di coloro che hanno subito una cattiva morte, con l'aiuto di ogni singolo drone. I riti del distacco servono a recidere ogni vincolo che ancora leghi un'anima ad un corpo morto, e lo schioccare di questi innumerevoli fili è visibile alla Silente come una scintilla lontana. Questi riti prevedono che ogni porta e finestra di ogni villaggio sia lasciata aperta per tutto il giorno e così ogni oggetto che si possa concettualmente aprire, quindi ogni anta di armadio o stipo, ogni coperchio di scatola o pentola o contenitore. Sulla soglia di ogni abitazione o laboratorio viene deposto un fagotto con un pane, un pezzo di formaggio e una bottiglia d'acqua. Alcune volte durante la giornata questi fagotti scompaiono perchè un'anima perduta li trova e per opera del rito di distacco, capisce finalmente di dover intraprendere il cammino verso la Nav. Quindi lo prende per rifocillarsi durante il viaggio e toccandolo recide il legame e insieme spariscono.

Calendario Ufficiale

STAGIONE	MESE	
Invernale	Nevoso	Ultimo mese dell'anno
	Piovoso	Primo mese dell'anno
	Ventoso	
Primaverile	Germinale	
	Floreale	
	Pratile	
Estiva	Messidoro	
	Termidoro	
	Fruttidoro	
Giorni della Gratitudine	Giorno del Genio	Festeggiamenti a Svarog
	Giorno della Virtù	Festeggiamenti a Zorya
	Giorno del Lavoro	Festeggiamenti a Mokosh
	Giorno dell'Unione	Festeggiamenti a Stribog
	Giorno delle Ricompense	Festeggiamenti a Besan
	Giorno dell'Equilibrio	Festeggiamenti a Nyia (solo negli anni bisestili)
Autunnale	Vendemmiaio	
	Brumaio	
	Firmaio	

Stribog, lo Tzar che tutti unisce

ovvero

L’Armonia del Buio

Se Svarog, con le sue industrie, unisce le cittadine del buio in un intrico di organizzazione, Stribog rappresenta l'unione stessa del buio, le strade che uniscono ognuno dei droni che lo compone. È stato difatti grazie a questo Tzar, e dal Ragno che egli ha donato ai cittadini tutti, che l'Impero ha potuto esprimere realmente il suo potenziale, la vera uguaglianza in cui nessuno è necessario ma tutti egualmente indispensabili per la realizzazione dell'utopia imperiale.

La ragnatela intessuta da Stribog unisce difatti ogni drone attraverso il Server, che riceve le informazioni dal Nodo del villaggio, necessarie per la coordinazione di ciascuno dei 100 villaggi siti in ognuna delle 95 province che compongono la regione di ciascuno Zar. Attraverso questa rete, a ciascun villaggio vengono recapitati gli ordini utili al bene di tutti, ed ognuno può compiere il proprio dovere verso un bene collettivo. Sempre attraverso questa rete, i bisogni di ciascun villaggio vengono percepiti e soddisfatti dall’organo di controllo centrale, presente nella provincia prima, consacrata agli zar tutti.

Il Dono di Stribog, assegnato a ciascun drone dopo il primo anno di vita, fa si che nessun drone necessiti di un organo di istruzione. Sarà difatti il Ragno, con la sua voce, ad accompagnarlo nella sua vita, cullandolo nel sonno all'Ora del Riposo e ridonandogli energie all'Ora della Veglia. A Necessità, il Server preleverà direttamente dalle conoscenze, donate dagli Tzar tutti per l'Impero, e le passerà al drone, perché possa svolgere il proprio compito.

Unico vero compito del drone relativo alla sua istruzione sarà mantenere la propria mente allenata, pronta ad accettare sempre più conoscenze e competenze, al fine di essere utile all'Impero.

Si racconta che, molto tempo fa, un villaggio subì un guasto che lo distaccò dalla Rete, unitamente ad un disastro che lo isolò fisicamente. Quando il Commissario preposto giunse al Villaggio, alla rilevazione di Triglav sul problema in atto, lo trovò svuotato, se non di alcuni cadaveri che ancora camminavano nel mondo degli uomini, privi del dono della Buona Morte. Temete quindi l'isolamento, o droni, e temete ancora di più la mancanza di direzione, perché senza di essa giungono gli errori del singolo, che inevitabilmente portano alla distruzione della comunità.

Il Giorno dell'Unione

Il giorno in cui si festeggia Stribog è il giorno dell'Unione. In questa giornata, i fabbisogni del villaggio ricadono sulle risorse che sono state accumulate, e gli abitanti tutti si riuniscono attorno al nodo. Il Server procede quindi ad unire il ragno di ciascuno al Nodo, e, unito infine il proprio, fa scendere la benedizione dello Tzar su tutti. Le menti di tutti sono unite in un unico coro, ed è possibile percepire il mondo con gli occhi di ciascun altro drone del villaggio. È un momento di pace e fratellanza, dove ognuno può godere appieno del Dono di Stribog, che ci mostra come un mondo in cui tutti ci capiamo, un mondo dove per un giorno un uomo albero può percepire il mondo con il naso di un Canide, o un Ghoul sentire sulla propria pelle immacolata il bacio del Vento, un mondo dove vale la pena sacrificarsi per il bene del proprio compagno, che potrà dire di portare in futuro con se un frammento del proprio fratello, che continuerà a vivere finché L'Impero sopravviverà.

Svarog, lo Tzar dell’Industria

ovvero

La mano che doma l’acciaio

Se l'impero del buio fosse un corpo umano, Svarog rappresenterebbe il sistema muscolare. È difatti grazie alla sua industria che il buio produce le macchine di cui ha bisogno per prosperare, e sono alcune di queste macchine che portano, attraverso la rete di strade da lui costruita, le risorse che permettono ai droni di agire ogni giorno al massimo delle proprie possibilità.

I villaggi della sua Regione brillano del rosso delle forge di giorno e di notte, per riuscire a mantenere le alte temperature che lui richiede per le lavorazioni più fini e più grandi.

Si dice che dalla testa dello Tzar sia nata ogni progetto che l'Impero usa per i propri utensili, dalla più umile delle forchette, alle motoseghe per disboscare gli alberi, ai fucili per cacciare il più terribile degli orsi. I suoi archivi contengono l'elenco di ciò che può essere trovato e prodotto in ogni terra, ed invia ad ogni Nodo le richieste per ciò che ogni villaggio può più facilmente produrre.

Sempre sua è la responsabilità della costruzione e della manutenzione delle strade che collegano ogni villaggio, percorse dagli automezzi che, al termine di ogni ciclo produttivo, giungono a prelevare il lavoro che i droni di ciascun villaggio hanno prodotto per la gloria ed il benessere dell'impero. Questi grossi mezzi portano il suo marchio sul fronte e sul retro, affinchè possano essere facilmente riconosciuti e caricati con ciò che devono portare.

Proprio per garantire l'efficienza dei trasporti, è fatto compito sacro del logista di ciascun villaggio segnalare, in ogni cassa di spedizione, la sigla della regione ed il numero del villaggio di provenienza, assieme al codice della commessa che contiene, in triplice copia, al fine di garantire l'esattezza dei dati. Viene quindi posto il sigillo del Villaggio, in dotazione al Server, che assicura l'integrità della cassa alla partenza, ed il controllo sull'interezza dei contenuti. È importante ricordare come la rottura o lo smarrimento del sigillo devono essere immediatamente segnalati al Sistema centrale, che provvederà al prelievo del sigillo rotto e la sostituzione o, in caso di smarrimento, la fornitura di un nuovo sigillo univoco.

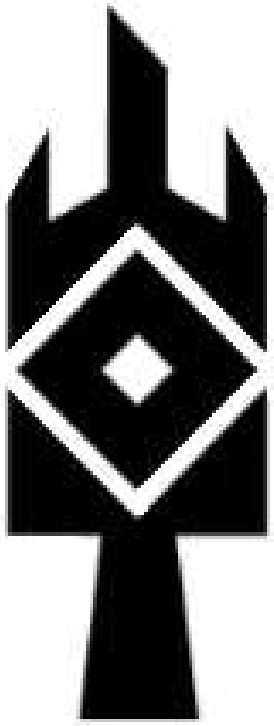
Inoltre, all'arrivo dell'automezzo, è sempre compito del Logista controllare la presenza di casse contenenti la sigla del villaggio nel campo in arrivo. Esse conterranno i rifornimenti, inviati dal Sistema centrale, ritenuti necessari alla sopravvivenza del villaggio stesso! Sarà quindi compito del Logista scaricare la cassa, siglare la bolla apposita di ritiro e, una volta portata in luogo sicuro, controllarne i contenuti e distribuirli ai droni che ne gioveranno per il loro lavoro.

Le suddette regole, imparate come un mantra da coloro che si occupano di trasmettere e ricevere ciò che Svarog ritiene venga trasportato, sono la base del Sacro Metodo Organizzativo da lui ideato per la Prosperità dell'Impero. Coloro che non le rispettano verranno visitati dai Suoi Commissari, al fine di controllare il motivo per cui non sono state mantenute.

Il Giorno del Genio

Questo è il giorno di festa dedicato a Svarog. In esso, il normale lavoro del villaggio viene sospeso, ed ad ogni Drone viene dato il compito di ideare e realizzare un utensile che riterrebbe utile ad un miglioramento del lavoro all'interno del proprio villaggio. A questo viene allegato un foglio dove il drone spiega come pensa possa migliorare le condizioni lavorative, e spedito a fine giornata con le consegne del giorno. Svarog stesso, alla fine della giornata, visualizzerà ogni progetto e, se uno dei progetti del villaggio verrà ritenuto degno, verrà integrato al processo produttivo del villaggio stesso ed aggiunto agli Archivi di Svarog, dove verrà ricordato finchè l'Impero durerà.

Triglav, lo tzar inquieto



ovvero

L'Occhio che Tutto Vede

Ogni drone dell'Impero è ben consapevole di essere sempre osservato e controllato e non solo perché il Ragno invia continuamente al Server letture biometriche e dati su ogni individuo del villaggio, ma per via dello sguardo attento dello Tzar che non dorme mai, Triglav dalle bende dorate. Per questo i droni usano dire “Né Triglav, né Stribog”, quando viene fatta una domanda di cui nessuno conosce la risposta, perché se è vero che Stribog conosce i pensieri di tutti, Triglav per contro può vedere e sentire ciò che accade in ogni momento in qualsiasi punto dell'Impero del Buio e anche fuori. Dei suoi tre volti luminosi infatti uno guarda all'Impero, uno alle terre dei Morti e l'ultimo al Cielo. La fronte corrucciata da un eterno cipiglio sovrasta gli occhi terribili, sempre in moto alla ricerca di qualcosa. Che cosa sia i mortali non potranno mai saperlo. Triglav osserva, studia e scova tutto ciò che desidera conoscere e lui desidera conoscere ogni cosa. La natura delle bende dorate che cingono i suoi volti non è nota, si sa soltanto che quando ha gli occhi bendati può parlare di ciò che ha visto, mentre quando le bende gli chiudono la bocca, allora può vedere chiunque e dovunque. Quindi quando osserva non può parlare e quando parla non può osservare. Nonostante questo dalla sua roccaforte, arroccata sui Monti Codardi, ha più volte sventato l'invasione delle Terre del Buio dall'ovest ed è per questo venerato più di ogni altro Tzar, nelle terre di confine.

È detto l'*Inquieto* e *Colui che non Dorme Mai,* o anche semplicemente l'*Occhio* oppure l'*Occhio che Tutto Vede* per questa sua capacità di visione sovrannaturale. Sarebbe lecito supporre che un essere tanto potente fosse interessato all'immensamente grande, come appunto i confini dell'Impero o

l'integrità propria e degli altri Tzar, ma Triglav non dimentica di occuparsi dell'infinitesimamente piccolo. Quando in un villaggio in difficoltà giunge un drone portando sieri di guarigione e pezzi di ricambio, senza che nessuno li abbia richiesti, questa è opera di Triglav; quando un Server riceve comunicazione che il suo gruppo di caccia disperso si trova in difficoltà, con le relative coordinate, questa è opera di Triglav; e quando i guardiani vedono su di un'anomalia il numero identificativo di una specifica minaccia, questa è una delle più grandi opere di Triglav.

Ovunque nell'Impero un villaggio sia minacciato, là Triglav dirige il proprio sguardo. Scova gli aggressori e scrutandoli nel profondo ne stabilisce la natura. È per questo che i droni vedono le anomalie come macchie rosse. Essi non hanno bisogno di vedere cosa stanno combattendo, solo di sapere che è pericoloso, che è un nemico e che capacità abbia.
A questo servono i numeri che compaiono sulle anomalie:

01 – indica una creatura resistente, coriacea difficile da ferire a morte.

02 – invece si riferisce ad un nemico pericoloso in particolare per la sua letalità, che può infliggere gravi ferite.

03 – identifica quel tipo di aggressori che possono colpire da lontano

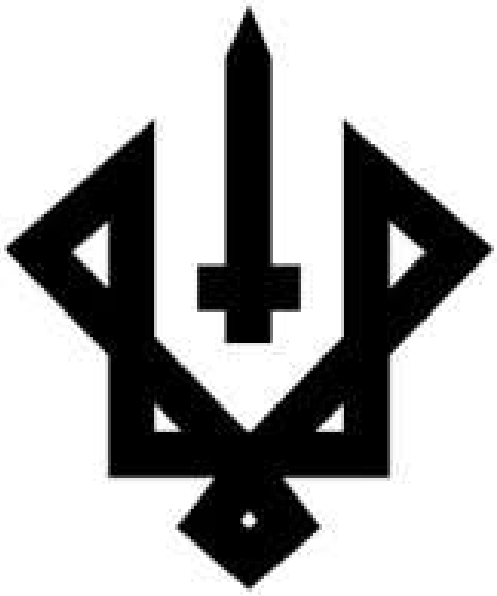
04 – compare su quei bersagli difficili da vedere, perché possono mimetizzarsi o nascondersi.

– si è visto apparire di recente e sembrerebbe indicare un essere che ha capacità sconosciute all'Impero del Buio.

Per questo i Droni ringraziano Triglav per la sua perpetua veglia e per la sua eterna guardia, poiché senza di lui sarebbero spesso inermi.
Se è vero che il passato di tutti gli Tzar è piuttosto misterioso, la sensazione diffusa è che Triglav sia a conoscenza di molte cose riguardanti gli altri, del resto chi se non lui? Per contro sembra aver dimenticato completamente chi sia stato o cosa abbia fatto prima di divenite lo Tzar dell'Occhio. Vero o falso che sia, si sa per certo che le labbra del suo terzo volto, quello che osserva il Cielo, non siano sempre state cucite come sono oggi. Che sia una maledizione imposta dalle Cavallette o qualcosa che Triglav ha fatto a sé stesso, non meraviglia che per molti sia una circostanza inquietante quella in cui Triglav che tutto vede, non può o non vuole parlare di ciò che scruta in Cielo.

Unico degli Tzar che non ha proprie festività durante l'anno, Colui che Tutto Vede è venerato da tanti in ogni momento e per questo forse non ne ha bisogno. O forse un numero così alto di Droni che dirigono a lui le proprie attività e pensieri lo distrarrebbe dal suo scrutare, quindi è lui per primo a non volerlo. Si dice anche che un essere che tutto vede e che mai dorme, forse non percepisce lo scorrere del tempo come gli altri. Quale che sia il motivo, l'Inquieto non ha festeggiamenti a lui dedicati, come pure non è solito avere referenti a lui dedicati all'interno dei singoli villaggi.
Quando un drone vuole rendere grazie a Triglav o assicurarsi la sua benevolenza, dedica qualche momento del proprio riposo breve restando in silenzio, fermo e ad occhi chiusi. Si crede che facendo questo il singolo drone toglie all'Occhio un pensiero, permettendogli di concentrarsi meglio su cose più importanti delle banali faccende quotidiane di un villaggio tranquillo e che nessuna cosa sia più gradita al grande Zar, di questo.

Zorya, la Tzar Assente



ovvero

Dei Cacciatori e delle Prede

Quando le Cavallette fuggirono in cielo, lasciandosi alle spalle un mondo brullo e devastato, Zorya le inseguì. Molte ne uccise, altre ne ferì, sostenuta dal suo furore, braccandole e abbattendole finché poté. Tanti però, troppi, sfuggirono alla sua lama, raggiungendo tali altezze nel cielo, a cui nemmeno Zorya può aspirare. Altri Tzar si rassegnarono a non poter soddisfare la propria brama di vendetta e fecero di se stessi i custodi e gli artefici del destino delle terre del Buio. Forgiarono il Sistema, lo amministrarono, al suo servizio esaltarono le proprie capacità e consacrarono i propri strumenti. Non così Zorya. La Tzar delle Due Stelle sa di non aver ucciso tutte le Cavallette e sa che un giorno faranno ritorno. Questo tarlo mai non smette di roderla, come una freccia conficcata nell'articolazione della sua spalla, ad ogni suo movimento il dolore le ricorda che la sua opera è lungi dall'essere conclusa. Perciò essa solca i cieli, in perenne pattuglia, ogni mattina e sera, senza riposare mai più di quel tanto che basta alla sua sopravvivenza, nutrendosi della propria giusta ira e attendendo. La sua attesa non è però inoperosa, perché se è vero che non risiede nel suo Regno nelle terre del Buio, è vero anche che non disdegna di toccarne il suolo quando scova una grande bestia che ne minaccia la tranquillità.

Zorya sa che lunghi secoli d'inattività corrodono anche l'ingranaggio meglio ingrassato e non si farà trovare impreparata, quindi se nell'attesa delle cavallette deve abbassarsi ad incrociare la spada con volgari animali, essa sceglierà i più grossi, feroci e mutati dalla Striscia Nera. Perciò è detta la Grande Cacciatrice, la Predatrice e chi la venera lo fa con il proprio acume, il proprio sudore e sangue, braccando come lei le grosse prede e abbattendole. Così Zorya viene adorata ogni giorno in tutte le terre del Buio, e ancor più nella festa che la onora, il Giorno della Virtù.

Il Giorno della Virtù

L'unico giorno dell'anno in cui l'intero villaggio si dedica alla caccia, viene diviso in due parti: la prima dedicata a Zorya Utrennyaya, Zorya che cerca, in cui tutti i droni perlustrano la riserva, individuando le tracce delle prede, le zone di nidificazione e le polle da cui la selvaggina si abbevera, mentre la seconda parte è dedicata a Zorya Vechernyaya, Zorya che abbatte. In questa sola occasione all'anno anche i bambini sono coinvolti nell'attività di caccia, gli viene insegnato a conoscere il territorio della riserva nel dettaglio, a raccogliere le uova degli uccelli dai loro nidi, a fare la posta e a battere il sottobosco, e insieme al resto del villaggio partecipano all'abbattimento delle prede piccole e grandi.

Nel Giorno della Virtù infatti in tutti i villaggi delle terre del Buio si fa incetta di ingredienti per il grande banchetto del giorno della Ricompensa, dedicato a Mokosh. Questo banchetto prevede pietanze molto varie in modo che ogni drone possa godere di tutto ciò che di buono viene coltivato, allevato, cacciato o pescato nell'Impero. Però non tutti i villaggi hanno nelle vicinanze un lago in cui procurarsi pesce d'acqua dolce o il bosco perfetto in cui trovare un certo tipo di funghi, per questo motivo in tutti i regni si fa incetta di ogni cosa, in modo che poi la rete possa ridistribuire le materie prime e far arrivare tutto ovunque serva. Anche nella quotidianità l'approvvigionamento del cibo funziona in questo modo: le materie prime vengono inviate al sistema e il sistema provvede a far arrivare in ogni villaggio un cibo sintetico bilanciato che soddisfi le necessità alimentari dei droni.

Tutti i droni vedono Zorya ogni notte, quando la Stella della Sera sorge al tramonto, ed essa è Zorya Utrennyaya che solca i cieli in cerca di tracce delle Cavallette, e quando la Stella del Mattino sorge prima dell'alba, ed essa è Zorya Vechernyaya che insegue la sua preda per darle il colpo mortale. Eppure pochissimi conoscono il suo aspetto.

Infatti solo durante il Giorno della Virtù la Tzar Assente visita il proprio dominio e sosta in meditazione davanti al Sarcofago di Simargl, e solo i droni che risiedono nelle immediate vicinanze hanno l'onore di poterla scrutare da lontano. Nessuna delle Due Stelle ama la compagnia, per questo è a volte detta La Vergine ed ogni drone sa che avvicinarla è pericoloso quanto sbagliato. Si dice che l'aspetto di Utrennyaya e Vechernyaya siano diversi come l'alba e il tramonto, e che l'unico elemento che le accomuna siano le catene. Questa Tzar è vestita di catene, circondata di catene, ma mai avvinta! Lei è colei che tiene le catene di Simargl il mostro, il divoratore del mondo, la piaga che le Cavallette hanno scatenato andandosene perché uccidesse gli Tzar e ogni abitante delle Terre del Buio. Come si può ben vedere, così non accadde, perché la Cacciatrice trovò la bestia, combatterono per ore e il sangue di Simargl insozzo la terra, laddove da quello di Zorya germogliarono fiori mai visti, tenebrosi e curativi. Infine Zorya si avvide che la lotta era pari e che sarebbe stata esausta prima di avere la meglio e così lo incatenò. Lo rinchiuse nella Tomba Silente e ogni anno scende a controllarlo. Le sue Catene si congiungono con il Sarcofago, un silenzio innaturale cala intorno ed essa medita a lungo.

Le Catene sono per la Tzar uno strumento e un'arma. Esse tintinnano al suo incedere, ma poiché essa è la Predatrice e di ogni suo movimento essa è padrona, producono suoni ordinati o nessun suono. Zorya che Cerca incede nel più totale silenzio, tanto che le fronde non stormiscono, gli insetti non friniscono e se piove, nemmeno le gocce producono cadendo alcun suono vicino a lei.

Zorya che Abbatte invece è circondata da suoni che sono musica terribile, che disorienta e stordisce se lei lo desidera.

È così che la Tzar delle Catene caccia, non già le volgari bestie da preda che si trovano nelle Terre del Buio come cervi e cinghiali, che qualunque drone cacciatore con un po' di esperienza saprebbe abbattere, e nemmeno i grossi predatori che quattro o cinque droni possono abbattere insieme, come tigri o orsi. La Grande Cacciatrice cala dal cielo solo per quelle che vengono volgarmente chiamate le Grandi Bestie. Esseri mutati, residui della corruzione delle Cavallette o parti di qualche altro potere pervertitore. Creature innaturali, spesso mai viste, la cui letalità e possanza potrebbero forse rappresentare una sfida per la Stella del Mattino. Difficilmente questa sua speranza trova soddisfazione, ma certamente queste Grandi Bestie sono spesso un avversario impari per la normale squadra di caccia di un villaggio di droni. Spesso il Referente di Caccia dei villaggi si considera consacrato a Zorya e nello svolgere i suoi compiti pensa a lei come la Stella Polare che gli indica il sentiero. Questi mirabili cacciatori tengono nota delle Grandi Bestie che affrontano, perchè la loro esperienza possa servire ai Referenti che verranno dopo di loro, e insieme agli altri esperti membri della squadra di caccia sono soliti invocare Zorya nei momenti di massima difficoltà sperando che essa decida di calare in loro soccorso.

Quando un drone cacciatore si trova gravemente ferito, esausto o in difficoltà utilizzerà allora una formula simile a questa:
“Stella del Mattino (o della Sera, secondo il momento della giornata), tramonta nel mio cielo e porta via con te il dolore (o la stanchezza o questa bestia)”
Molti si sentono allora rinvigoriti e riprendono il loro lavoro con nuove energie e c'è anche chi sostiene di aver trovato poco distante la propria preda abbattuta da un singolo fendente, e di aver sentito la risposta della Tzar. Nessuno di loro, tuttavia, rivela mai ai propri compagni le parole della Stella, forse per devozione, forse per scaramanzia.
Forse per terrore.

Nelle puntate precedenti...

Dopo lunghi anni di pace, l'integrità dei confini occidentali dell'Impero del Buio è recentemente messa alla prova da drappelli invasori provenienti dai Regni della Luce. Nel villaggio SG00 le mansioni ordinarie si svolgono in tranquillo ordine: chi raccoglie componenti, chi caccia, chi pesca, chi si prepara per le commesse. Tutto è organizzato e il lavoro procede sotto l'ombra del massiccio Monte Triglav, fino a quando i guardiani individuano alcune anomalie che minacciano il villaggio. Questi nemici, dall'aspetto di macchie rosse, sono evidentemente intenzionate ad entrare nel villaggio e vengono ricacciati indietro più volte, mentre i loro attacchi si fanno sempre più organizzati e le risorse vengono consumate. Grazie all'impegno di tutti le commesse per il Sistema vengono completate nei laboratori, mentre fuori scontri si susseguono ad insanguinare le strade del villaggio. Fortunatamente il Sistema invia qualche rifornimento, il Server riassegna qualche drone e in modo o nell'altro i cittadini riescono a barcamenarsi, finchè al calare delle tenebre, accade qualcosa di inaspettato.

Durante un attacco di macchie rosse, più numerose e organizzate delle precedenti, i droni intravvedono una figura antropomorfa e subito qualcosa di disorientante esplode nelle loro teste, una luce chiassosa, un suono freddo, la sensazione che le loro membra siano tirate e spinte insieme. Tutti cadono a terra incoscienti.

Quando si riprendono, poco per volta, trovano al posto delle macchie rosse con cui stavano combattendo, un drappello di strane persone. Vestite in maniera curiosa e poco pratica, con armi e armature dall'aspetto primitivo, ma evidentemente intenzionati più a parlare che a combattere.
Sostengono di venire dai Regni della Luce e di essere dei liberatori, aggiungono di non avere mai avuto intenzioni ostili e che i droni di SG00 sono stati i primi ad assalirli, mentre loro volevano solo parlare.

Il Server SG0005SE ascolta la loro bislacca versione, dà loro corda e infine acconsente a lasciarli andare via illesi, con la promessa di parlare ancora il giorno seguente. Quando gli invasori finalmente lasciano il villaggio, il server spiega ai compagni di aver agito così per la sicurezza del villaggio, per prendere tempo e organizzare un attacco all'accampamento dei nemici, ma nel frattempo diventa evidente per tutti che qualcosa in loro è cambiato: i mutati scoprono istinti che prima erano sopiti dal ragno, e così come le macchie rosse hanno cambiato aspetto, anche il cibo che i droni stavano mangiando è diventato una gelatina verdastra dall'aspetto e dal gusto poco invitante. Le birre sono scomparse e in tutto il villaggio non si trova altro che acqua, infine la cosa più inquietante: il Server sembra preda di attacchi di dolore e confusione. Due cacciatori preoccupati decidono di muoversi verso il villaggio più vicino per chiedere aiuto e si dileguano.
Mentre il Server insieme agli altri cittadini cerca di capire cosa è meglio fare, un Commissario con una piccola scorta di droni sopraggiunge per ispezionare SG00.

Alle sue domande i droni rispondono con sincerità, rivelando la compromissione di ognuno di loro, del Server e dunque di tutto il villaggio. Il Commissario con serena magnanimità spiega loro che ciò che gli è accaduto, essere stati liberati dell'influenza del Ragno ed essere venuti in contatto con gli

invasori, è un pericolo per il Sistema paragonabile ad una infezione e come tale va fermato. Indica loro di disporsi ordinatamente in una fila contro il muro per essere sanificati, cosa che essi docilmente fanno. Infine ordina alla sua guardia di aprire il fuoco, uccidendoli fino all'ultimo.
I due cacciatori che si erano allontanati, raggiungono il vicino villaggio SG01 e informano SG0103SE di ciò che è accaduto, ma non per questo incontrano una sorte diversa da quella dei loro compagni.
Altri episodi simili hanno luogo nei giorni successivi in numerosi villaggi di confine, ma col passare delle settimane, grazie al tempestivo intervento di Commissari e squadre di pulizia, calano sempre più fino a diventare sporadici.