

AMBIENTAZIONE

AGAINST ALL FLAGS è un'opera che appartiene al genere **ADVENTURE FICTION**.

Questo significa che l'ambientazione non è e non pretende di essere storica, ma è frutto della fantasia dell'autrice: Mariagrazia Mosetti di L.A.Moss Production.

Di seguito si trovano le nozioni di ambientazione note a tutte, divise in paragrafi tematici.

LIBERTALIA	2
IL CODICE	2
Il Codice	2
I Gruppi.....	2
La Kabary.....	2
La Gran Kabary.....	2
La Conchiglia.....	3
Le Votazioni.....	3
L'ordalia.....	3
La Giustizia.....	3
I Matrimoni.....	3
La sera è per la festa	3
LA FLOTTA DI LIBERTALIA	4
LA REGINA DEI PIRATI.....	4
LA GUERRA DELL'ACQUA	5
LA BATTAGLIA DEI GIOIELLI	6
LA CONFRATERNITA DELLE BUCANIERE.....	6
I MALGASCI DELLA REGIONE.....	7
Gli Zana Malata.....	7
I Merina.....	7
PERSONAGGI FAMOSI.....	8
River	8
Wyvern	8
Jambo.....	8
Tew.....	8
Billy	8
Capitano Grant.....	8
Re Tawa (RIP).....	8
GRUPPI DI GIOCO	8
Il gruppo di Mission	8
Il gruppo di Avery.....	9
Il gruppo di Fuego	9
IL GALEONE (TESTO)	9

LIBERTALIA

Libertalia è stata fondata nel 1682 da Mission, Tew e Caraccioli. Mission e Tew sono due capitane, Caraccioli un prete e ideologo. Mission guidava la nave *Adventure*, Tew la nave *Amity*. E' stato individuato un luogo adatto e nascosto alla vista nei pressi della foce principale del fiume Onibe e lì sono state costruite le prime capanne. Mentre Mission e la sua ciurma sono diventate pirate di terra e si sono occupate di costruire Libertalia con Caraccioli, Tew e la sua ciurma assaltavano navi di passaggio con la *Amity*, per rifornire la repubblica di uomini e ricchezze. Nell'arco degli anni Libertalia si è ingrandita e si è potuto affiancare anche la *Adventure* alla *Amity* di Tew. Così sono nate la flotta di Libertalia e la regola

di condurre a turno le navi. Man mano che Libertalia cresceva, aumentava anche la sua fama - prima localmente e poi a livello internazionale - e anche i suoi nemici.

La repubblica è stata strutturata in gruppi di circa dieci pirate guidate da una capitana. I gruppi si sono formati in diverso modo: a volte una ciurma intera diventa un gruppo a sé, a volte una sorella libera senza ciurma ne forma uno intorno a sé nel tempo. Le nuove arrivate a Libertalia possono decidere di unirsi ad altri gruppi sguarniti oppure fondare un proprio gruppo, sia che siano già in numero sufficiente, sia che non lo siano.

IL CODICE

Qui è indicato ciò che è di dominio pubblico. Il tomo del Codice contiene indicazioni specifiche e approfondimenti.

IL CODICE

Il Codice è l'unica legge di Libertalia. E' rigido ma c'è modo di aggiungere una voce o modificare una voce esistente. Il cambiamento deve essere approvato a maggioranza in una Gran Kabary.

I GRUPPI

Le sorelle libere di Libertalia vivono in gruppi di circa 10 persone. A capo di ogni gruppo c'è una capitana, riconosciuta dalle altre come propria guida e portavoce. Chiunque può essere eletta capitana del gruppo. Se una sorella libera vuole proporsi come capitana al posto di quella attuale, deve seguire la procedura indicata nel Codice.

LA KABARY

qualsiasi riunione tra sorelle libere è chiamata Kabary. C'è la Kabary delle capitane, la Kabary interna al gruppo o la Kabary tra sorelle libere che hanno interessi in comune. Tutte si aprono e si chiudono con un brindisi a base di acqua di mare e polvere da sparo. Quando un gruppo è in Kabary, non bisogna interromperlo finché non ha compiuto il brindisi di chiusura.

LA GRAN KABARY

La Gran Kabary è la riunione di tutte le sorelle libere di tutti i gruppi. In caso di pericolo per la sopravvivenza di Libertalia, la Gran Kabary deve comprendere non solo tutte le sorelle libere, ma anche gli alleati della repubblica pirata. Le

regole per indire quest'ultimo tipo di Gran Kabary sono indicate nel Codice.

LA CONCHIGLIA

Una grande conchiglia marina è il vostro simbolo di democrazia. Per parlare davanti a tutte le sorelle libere o prender la parola nella Gran Kabary bisogna tenere in mano la conchiglia.

LE VOTAZIONI

Il modo giusto per prendere qualsiasi decisione è tramite votazione. La maggioranza vince. Non è possibile astenersi. Le votazioni per questioni che riguardano tutta Libertalia si fanno o in una Kabary delle capitane o in una Gran Kabary con tutte le sorelle libere. Nel codice sono indicate le casistiche in cui indire queste due tipologie di Kabary e le relative votazioni.

L'ORDALIA

Quando importanti questioni riguardanti il futuro di Libertalia non trovano risoluzione in altro modo, o quando è stata presa una decisione in maniera non conforme al Codice, cioè senza votazione, una o più capitane possono invocare l'Ordalia. I gruppi coinvolti si sfidano in una serie di prove secondo le indicazioni contenute nel Codice. Il gruppo vincitore può imporre il proprio volere agli altri, che sono obbligati a rispettarlo.

LA GIUSTIZIA

Se ad essere interrogata è una sorella libera, l'interrogata ha diritto ad avere qualcosa in cambio per le informazioni rivelate. La giustizia viene amministrata attraverso processi snelli ma equi, presieduti dalla custode del Codice, secondo le procedure indicate.

I MATRIMONI

I matrimoni servono a stabilire con certezza a chi andranno i beni delle pirate in caso di morte di una delle due. Di norma sono le capitane a sposarsi tra di loro, per risolvere la questione dell'eredità della nave e del bottino, ma è una pratica diffusa anche tra semplici pirate. La cerimonia è veloce e i nomi delle due pirate vanno inseriti nel Codice nell'apposita sezione. Senza la prova scritta sul Codice il matrimonio è nullo. Se una pirata non sposata muore, i suoi beni vanno a Libertalia.

LA SERA È PER LA FESTA

Ogni sera, indipendentemente dagli eventi della giornata, tutte le sorelle libere devono partecipare al momento conviviale nel quale si beve, si canta e si gioca a dadi. Ci sono sorelle libere che sanno suonare gli strumenti e accompagnano i festeggiamenti. Ogni sera potrebbe essere l'ultima: le sorelle libere dedicano la sera a celebrare il fatto di essere ancora vive. I canti iniziano sempre con una canzone precisa che vi ha insegnato Caraccioli e che si chiama *Il Galeone*. E' una canzone che cantavano i prigionieri sulle galere nel Cinquecento. Ve l'ha insegnata per ricordarvi che la libertà è il bene più prezioso di tutti. Questa canzone viene anche cantata per onorare la morte di una sorella libera.

NdA: la canzone *Il galeone* è in realtà l'adattamento musicale di Paola Nicolazzi (sulla melodia della canzone popolare *Se tu ti fai monaca*) di una poesia di Belgrado Pedrini, scritta nel carcere di Fossombrone nel 1967. La trovate su Youtube qui:

<https://youtu.be/D2luE8pdSM4>



LA FLOTTA DI LIBERTALIA

La flotta di Libertalia conta due navi: la *Amity* di Tew e la *Adventure* di Mission. Le navi procurano a Libertalia bottini e sorelle libere e tengono lontani i vostri nemici.

La *Amity* è capitanata da Tew, che ha rinunciato ad una vita sulla terraferma per condurla senza sosta con la sua ciurma. Per questo motivo Tew è stata nominata ammiraglia della flotta. La nave di Mission, la *Adventure*, è condotta a turno per un semestre ciascuno da ogni gruppo di sorelle libere di Libertalia. Sebbene guidata dalla capitana del gruppo che vi sta prestando servizio, la *Adventure* è comunque sotto gli ordini dell'ammiraglia Tew, responsabile di tutta la flotta.

A marzo e settembre di ogni anno le due navi fanno rotta verso Libertalia per depositare i bottini e fare il cambio di ciurma della *Adventure*. In quell'occasione si fa una grande festa per accogliere le sorelle libere che tornano dal servizio presso la flotta e salutare quelle che partono. Questa è l'unica occasione che Tew e la sua ciurma hanno di trascorrere qualche giorno a Libertalia. Allo scadere di ogni semestre, Tew sceglie un nuovo nascondiglio segreto per la flotta, un posto dove possano rifugiarsi quando le cose si mettono male.

Il gruppo di Caraccioli ha prestato servizio sulla *Adventure* da Marzo del 1695 a Settembre del 1695.

Il gruppo di Mission ha prestato servizio sulla *Adventure* da Settembre 1695 a Marzo 1696: tutti sanno che durante il semestre i bottini sono stati buoni, è morta Cruz e Mission e Tew si sono sposate.

Il gruppo di Avery ha prestato servizio sulla *Adventure* da Marzo 1696 a Settembre 1696: tutti sanno che durante il semestre i bottini non sono stati buoni e al termine del loro servizio c'è stata la famigerata Battaglia dei gioielli. Alla Battaglia ha partecipato solo la *Adventure*, che è poi tornata da sola a Libertalia, dove è avvenuto il cambio di equipaggio. La *Amity* di Tew non si è fatta vedere.

Il gruppo di Wyvern ha preso servizio sulla *Adventure* nel Settembre 1696 e, su indicazione di Avery, è partito per raggiungere Tew nel nascondiglio segreto.

Allo scadere del semestre, nel Marzo del 1697, né la *Amity* di Tew, né la *Adventure* guidata da Wyvern sono tornate a Libertalia per il cambio equipaggio.

LA REGINA DEI PIRATI

Fin da subito vi siete rese conto che per trattare con le strutture di potere esterne a Libertalia dovevate presentare una figura che incarnasse la medesima autorità che le società con cui avevate a che fare riconoscessero. Presentarvi in gruppo, sorrette dalla vostra ideologia fatta di democrazia e votazioni, non faceva che alimentare nei vostri interlocutori l'idea che foste delle buffone da non poter prendere sul

serio. Avete, quindi, deciso di creare la figura della Regina dei Pirati.

Una sorella libera viene scelta per agire e parlare in nome di tutte voi in qualità di vostra regina; viene adornata con i gioielli, le armi e l'oro che avete a disposizione in quel momento, per aumentare la percezione di potenza e ricchezza di Libertalia e impressionare i vostri

interlocutori. Gli accordi che la Regina dei Pirati fa in nome di Libertalia vanno rispettati, pena la distruzione della nomea e dell'immagine di Libertalia che state costruendo.

Una delle conseguenze di questa pratica è che si sono diffusi per tutto l'oceano indiano innumerevoli resoconti sulla Regina dei Pirati, ma nessuno di questi combacia con gli altri. Alcuni dicono che la Regina dei Pirati sia una donna, altri che sia un uomo; alcuni giurano che sia alta e possente come una montagna, altri che sia fragile come un fuscello e venga portata a braccia dai suoi servitori; per alcuni ha i capelli biondi lunghi e per altri una chioma nera e ribelle. Passando di bocca in bocca i racconti sono diventati leggenda e sono arrivati alle orecchie delle corti e delle compagnie commerciali europee.

Circolano anche resoconti delle imprese della Regina dei Pirati che siete sicure non possano essere riferibili a vostre azioni. Per esempio, anni fa è giunta notizia a Libertalia che la Regina dei Pirati si sia presentata nelle più grandi città europee per aizzare la popolazione contro i rispettivi sovrani. In seguito a ciò, la corona inglese ha messo sulla sua testa una taglia

esagerata che fa gola a molti. Nello stesso periodo ha iniziato a girare voce che la Regina dei Pirati di Libertalia abbia fatto un accordo di qualche tipo con il regno dei Merina e addirittura con la Compagnia olandese delle Indie orientali.

Quello che avete capito è che c'è qualcuno che si presenta come Regina dei Pirati per trattare in nome di Libertalia, e non capite chi possa essere. Il problema maggiore che ciò crea è che non potete sapere quali accordi a nome di Libertalia abbia preso questa persona, e Libertalia rischia di essere giudicata colpevole per colpe non sue. Il fatto, poi, che tutto il mondo occidentale ora conosca e parli della Regina dei Pirati ha aumentato la percezione di potenza di Libertalia non solo presso i regni che volevate impressionare, ma anche presso quelle corti che ritengono Libertalia un pericoloso esperimento per il loro potere, spingendole ad investire molto di più nel tentativo di distruggervi. Morite dalla voglia di mettere le mani su chiunque abbia usato il titolo di Regina dei Pirati di Libertalia senza il consenso delle sorelle libere.

LA GUERRA DELL'ACQUA

Nel 1693, in un momento in cui Libertalia si stava ingrandendo particolarmente e i bottini rischiavano di non sostenere più tutte le sorelle libere, Mission ha proposto di costruire una diga sul fiume Onibe in una zona situata a monte delle sue diramazioni, per irrigare dei campi salubri ad alta quota e iniziare a coltivare il vostro cibo. Avery si è opposta a questa proposta, perché la costruzione della diga avrebbe tolto acqua al ramo del fiume Onibe da cui i Merina traevano il loro sostentamento e questo ve li avrebbe inimicati. Entrambe le capitane hanno speso molte energie nel perorare la propria causa e i dibattiti sono

andati avanti a lungo. L'ago della bilancia si è rivelata infine essere Caraccioli che, inizialmente incline a dar ragione ad Avery, ha improvvisamente cambiato idea, appoggiando Mission.

Durante i lavori di costruzione della diga i Merina si sono messi in contatto con voi per dissuadervi dal proseguire. Quando, nell'estate del 1693, la diga è stata ultimata, i Merina hanno fatto giungere a Libertalia una testa di gallo. È stato chiaro a tutte che ciò fosse una dichiarazione di guerra e questo ha riaperto il conflitto tra le due fazioni.

Il crescendo ha raggiunto il culmine nel gennaio del 1694 quando Avery, per cercare di sanare i rapporti con i Merina, è passata all'azione: si è procurata delle granate per distruggere la diga ed è andata a piazzarle con il suo gruppo. Informate di quanto stava avvenendo, Mission e il suo gruppo le hanno intercettate. Nello scontro che ne è seguito Avery è stata gravemente ferita da Mission e ha quasi perso

un braccio. Grazie all'intervento di Caraccioli la faida si è ricomposta e la diga è rimasta dov'era, fornendovi cibo in diversi momenti di magra.

La pace tra i due gruppi è stata messa in discussione una settimana fa dalla morte di Grape, braccio destro di Avery, di cui è stata accusata Mission, ma su cui si sta ancora indagando.

LA BATTAGLIA DEI GIOIELLI

Una delle battaglie più dure che avete dovuto affrontare si è svolta nell'avamposto dell'isola di Sainte Marie, dove i vostri bottini venivano smerciati dai mercanti Zana Malata del villaggio di Bemarivo. Nell'estate del 1696 a Libertalia è arrivata la notizia che a settembre di quell'anno un mercantile inglese carico di gioielli indiani avrebbe fatto sosta nell'avamposto di Sainte Marie di nascosto. Alcune capitane di Libertalia hanno deciso di attaccare il mercantile, tra cui Mission. Era una trappola, perché la pancia della nave era in realtà piena di inglesi. Gli inglesi hanno sterminato gli Zana Malata

dell'avamposto e stavano per far fare la stessa fine a tutte le sorelle libere, quando è arrivato soccorso il gruppo di Avery sull'*Adventure*. Grazie a loro la sconfitta definitiva è stata evitata, anche se l'avamposto è andato perduto. Avery ha riportato le sopravvissute a Libertalia. Un solo gioiello indiano è stato recuperato dalla Battaglia, grazie a Tamatave. Non è stato venduto e mai lo sarà: per sempre fungerà da monito e ricordo della sconfitta nella Battaglia dei Gioielli. La custode del Gioiello è Lizard.

LA CONFRATERNITA DELLE BUCANIERE

Le bucaniere di tutto il mondo sono organizzate in una confraternita che ha usi propri ed è regolata da norme precise. Le bucaniere hanno diversi livelli di competenza che formano altrettanti gradi: in ogni dato momento le bucaniere devono seguire le indicazioni della più alta in grado presente. Per entrare nella confraternita si deve seguire un addestramento, superare delle prove e infine si viene valutate da tutte le altre bucaniere e ammesse o meno ad entrare nella Confraternita. Chi non viene ammessa

difficilmente sopravvive alla fase di valutazione finale.

Chi guarda dall'esterno la Confraternita vede un mondo crudo e brutale ma guidato da ferree e giuste regole. Un mondo incomprensibile ma su cui tutte le sorelle libere sanno di poter fare affidamento. Le bucaniere sono le truppe scelte di Libertalia. Sono le uniche autorizzate ad usare il fucile, a cacciare e trattare la carne e a custodire le riserve di carne secca di Libertalia.

I MALGASCI DELLA REGIONE

Numerosi gruppi malgasci abitano il Madagascar. Quelli con cui avete a che fare, per ragioni di prossimità e interesse, sono:

GLI ZANA MALATA

Si pitturano il volto e/o gli arti con segni azzurri/blu.

Discendenti delle antiche tribù degli altipiani, vivevano in due villaggi, guidati uno dalla casta politica e uno dalla casta mercantile.

Il villaggio di Mongoro era sede del Re Kampa e della casta politica: è noto per essere stato raso al suolo dagli inglesi nel 1688.

Il villaggio di Bemarivo è sede della casta mercantile ed è noto perché si occupa di smerciare i bottini di Libertalia: i suoi abitanti hanno anche gestito l'avamposto di Sainte Marie fino a quando esso è stato attivo (settembre 1696).

(NdA: gli Zana Malata sono simili ai pirati malesi di *Sandokan*.)

I MERINA

Si pitturano il volto e/o gli arti con segni arancioni/rossi.

Discendenti dei principi che un tempo regnavano su tutto il Madagascar, sono guidati da una casta sacerdotale. Vivono in un regno che va da uno dei rami del fiume Onibe alla costa e comprende anche diverse isole. Si arricchiscono predando i malgasci di altri gruppi per venderli agli occidentali. A guida del regno c'è la Prima Sacerdotessa e a sua difesa i temibili guerrieri Merina, che si coprono il volto con maschere tribali. Hanno avuto tendenzialmente rapporti tesi con Libertalia, che si sono guastati definitivamente in seguito alla costruzione della diga sul fiume Onibe da parte delle sorelle libere. I Merina sono coloro che vi hanno attaccate assieme agli inglesi, costringendovi alla fuga. Sapete che i Merina sono abili alchimisti e producono veleni e polveri in grado di uccidere senza lasciare traccia, influenzare la mente e tante altre orribili cose.

(NdA: i Merina sono simili ai thug di *Indiana Jones e il tempio maledetto*, ma con in aggiunta le conoscenze dei Maya.)



PERSONAGGI FAMOSI

Personaggi che tutte riconoscete, o perché li avete visti o perché ve ne hanno parlato.

RIVER

Seconda in comando di Caraccioli. Si è sacrificata con il resto del suo gruppo per permettervi di fuggire su La Grace. Porta una bandana blu.

WYVERN

Capitana del gruppo che è partito con la *Adventure* a settembre del 1696 e non è più tornato. Porta una bandana rossa.

JAMBO

Zana Malata a guida di Bemarivo. Ha la faccia pitturata di blu e porta una bandana nera.

TEW

Ammiraglio della flotta e capitano della *Amity*. Porta un cappello nero con una piuma.

BILLY

Seconda in comando di Tew. Porta una benda sull'occhio destro.

CAPITANO GRANT

Capitano inglese a guida del 72° battaglione, quello che vi ha attaccate alla Battaglia dei gioielli e adesso assieme ai Merina, costringendovi alla fuga. Ha una cicatrice a forma di X che gli attraversa il volto.

RE TAWA (RIP)

Re di Mongoro e padre di Kimera, è morto difendendo il suo villaggio dagli inglesi.

GRUPPI DI GIOCO

Ciascuno dei personaggi di Against All Flags appartiene a uno di questi tre gruppi, uno capitanato da Mission, uno da Avery, uno da Fuego.

:

IL GRUPPO DI MISSION

Libertalia è stata fondata nel 1682 da Mission (1), Tew e Caraccioli (31). Il gruppo di Mission include il nucleo della ciurma che è stata con lei fin dalla fondazione: Quinn (6), Ace (7), Kraken (8), Sentinel (9) e Tortuga (10). A loro si sono unite, nel 1688, tre malgasce a cui gli inglesi hanno distrutto il villaggio: Kimera (3), Lizard (4) e Labuan (5). Ultima arrivata è la figlia di Tew,

Storm (2), che è passata dal gruppo di Tew a quello di Mission nel 1693.

Il **gruppo di Mission** è caratterizzato dall'essere a Libertalia da più tempo e vive il suo rapporto con gli altri gruppi da questo punto di vista privilegiato, ma forse fondato su pretese che ormai lasciano il tempo che trovano.

IL GRUPPO DI AVERY

Libertalia è stata fondata nel 1682 da Mission (1), Tew e Caraccioli (31). Avery vi si è rifugiata nel 1690, quando è diventata la capitana pirata più ricercata al mondo. Del suo gruppo fanno parte due membri della sua vecchia ciurma, Indigo (13) e Hunter (14), e diverse malgasce che si sono unite nel tempo per svariate ragioni: Karma (12), Tamatave (15), Similay (16) e Salazar (18). Chili (16) e Bellamy (17) si sono unite al gruppo nel 1692. L'ultima arrivata, Plomb (20), è passata dal gruppo di Tew a quello di Mission nel 1696.

Il **gruppo di Avery** è caratterizzato dall'essere a Libertalia da meno tempo di quello di Mission, ma è composto da sorelle libere che hanno contribuito in maniera decisiva al suo sviluppo, trasformandola nella repubblica pirata che è adesso.

IL GRUPPO DI FUEGO

Libertalia è stata fondata nel 1682 da Mission (1), Tew e Caraccioli (31). La sua fama è cresciuta negli anni e ha recentemente attirato Fuego e la sua ciurma. Dopo aver liberato da una prigione inglese la malgasca Betsiley (27), che era stata per anni parte del gruppo di Avery, Fuego e le altre si sono fatte da lei guidare fino a Libertalia. Da un mese sono diventate parte delle sorelle libere. Betsiley è rimasta con loro per aiutarle ad ambientarsi. Hanno portato una ventata di novità ed energie entusiastiche.

Il **gruppo di Fuego** è caratterizzato dall'essere a Libertalia da un mese soltanto, ma dall'aver voluto fortemente trovarla e farne parte. Loro è anche la nave su cui tutte le sorelle libere si trovano adesso.

IL GALEONE (TESTO)

(da <https://youtu.be/D2luE8pdSM4>)

Siamo la ciurma anemica d'una galera infame
 Su cui ratta la morte miete per lenta fame
 Mai orizzonti limpidi schiude la nostra aurora
 E sulla tolda squallida urla la scolta ogn'ora

I nostri dì si involano fra fetide carene
 Siam magri, smunti, schiavi, stretti in ferro
 catene
 Sorge sul mar la luna, ruotan le stelle in cielo
 Ma sulle nostre luci steso è un funereo velo

Torme di schiavi adusti, chini a gemer sul remo
 Spezziam queste carene o chini a remar
 morremo
 Cos'è gementi schiavi questo remar, remare?
 Meglio morir tra i flutti sul biancheggiar del mare

Remiam finché la nave si schianti sui frangenti
 Alte le rossonere fra il sibilar dei venti
 E sia pietosa coltrice l'onda spumosa e ria
 Ma sorga un dì sui martiri il sol dell'anarchia

Su schiavi all'armi, all'armi
 L'onda gorgoglia e sale
 Tuoni, baleni e fulmini sul galeon fatale

Su schiavi all'armi, all'armi
 Pugnam col braccio forte
 Giuriam, giuriam giustizia
 O libertà o morte

Giuriam, giuriam giustizia
 O libertà o morte