



Ambientazione

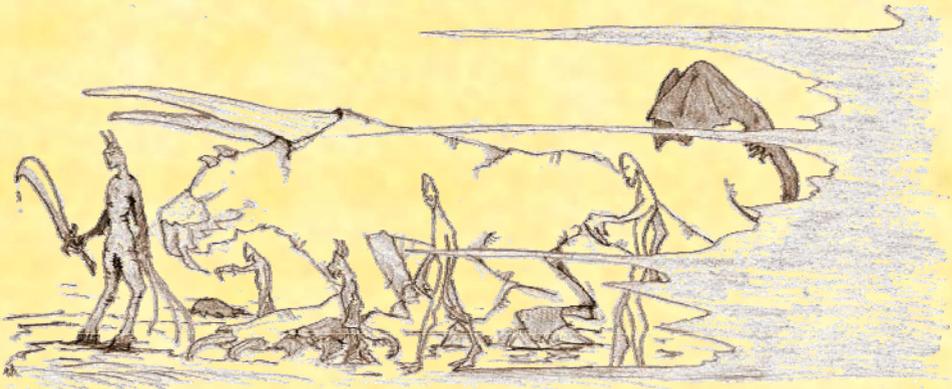
Alessandro Haas
Elisabetta Felaco
Massimiliano Pistilli
Matthia Loche
Giovanni Borri
Renata Bella

Le Oscure Lande dell'Hurmetal

“Le Oscure Lande dell'Hurmetal” costituisce un'ambientazione in continuo mutamento, creata dai giocatori e dagli organizzatori in ugual misura. I giocatori si possono sentire liberi di inventare luoghi, persone ed eventi collegati al background del proprio personaggio.

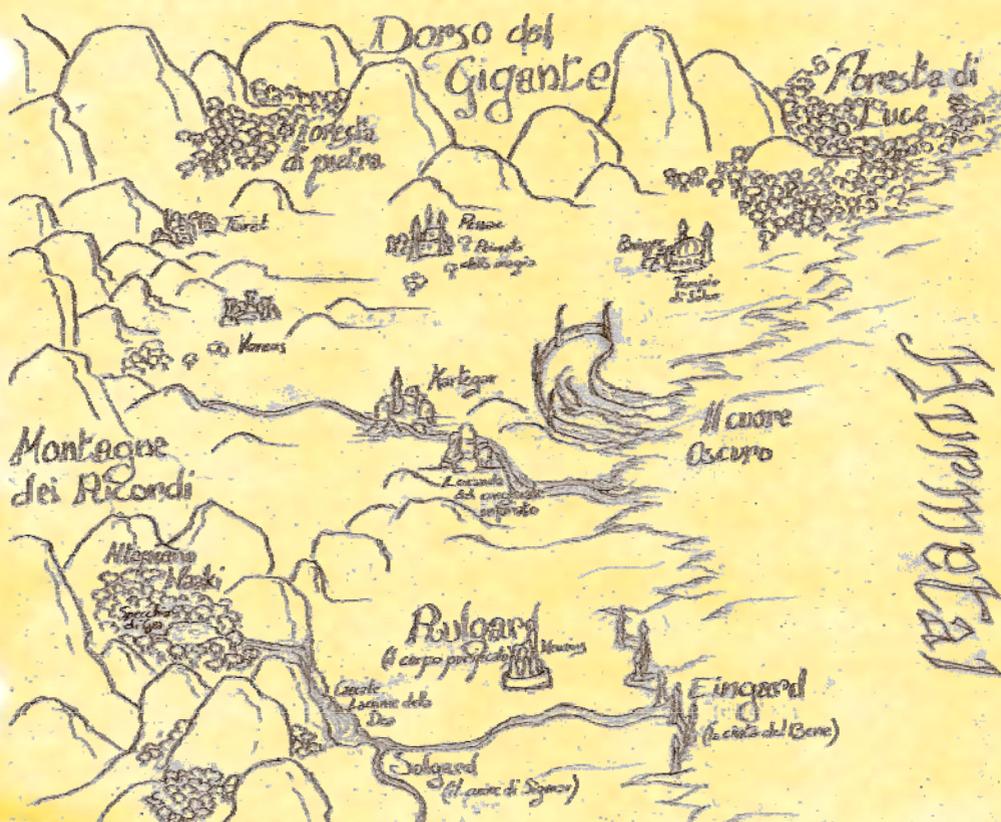
*Il mondo fantastico dove si svolgono i nostri live è una terra oscura e pericolosa, martoriata da malattie e guerre, popolata da briganti senza scrupoli, misteriosi druidi e sanguinari inquisitori. Sopra ogni cosa regna un male antico e potente, la cui origine è avvolta nel più fitto mistero: **l'Hurmetal, la fonte d'ogni male.***

Le terre più vicine all'Hurmetal sono chiamate dagli uomini Terre di Confine ed è lì, nel luogo che più d'ogni altro vive nella costante minaccia di un male invisibile e misterioso giunto dal cuore della notte e nascosto dalle nebbie, che hanno luogo le storie che noi narreremo e che voi vivrete. Costante è la minaccia del Male e solo i più forti di spirito e i più puri di cuore potranno sopravvivere nelle Oscure Lande dell'Hurmetal... ce la farete?



Le Terre di Confine

Con il nome di “Terre di Confine” gli uomini hanno individuato la zona a ridosso delle terre contaminate dall'Hurmetal, dove **Sigmar** si muoveva nell'Era dell'Ascesa e dove hanno luogo le storie che raccontiamo.



La storia che tutti sanno

Nei tempi antichi tutto andava meglio, c'erano grandi regni ricchi e pacifici e gli dei proteggevano gli uomini. Poi è arrivato **l'Hurmetal** e il male si è diffuso nelle Terre di Confine: epidemie, carestie, crimine e violenza si sono diffusi e i morti hanno cominciato a risvegliarsi. Nessuno poteva nulla contro l'avanzare della nebbia e gli dei avevano abbandonato gli uomini.

Nell'ora più buia è giunto **Sigmar**, un eroe che con il suo coraggio e il suo esempio ha riportato la speranza: egli, insieme con i suoi cavalieri, ha affrontato il male e ne ha fermato l'avanzata, ponendo solidi confini fra le terre abitate dagli uomini e quelle infestate dal male.

Sigmar infine è partito per la sua ultima crociata verso il cuore delle nebbie e non ha fatto più ritorno; i suoi fedeli hanno dato vita al culto del Sacro Fuoco, divisi in cinque sette, e per secoli hanno governato le Terre di Confine. Con il passare del tempo però i metodi da loro utilizzati per arginare l'avanzata del male sono divenuti sempre più brutali, mentre nobili corrotti cui era stata affidata l'amministrazione hanno affamato il popolo. Contemporaneamente sono riapparsi i druidi, i sacerdoti degli Antichi Dei che sembravano perduti per sempre.

Tutto questo ha portato alla fine a nuovi equilibri e, quando il Male ha varcato di nuovo i confini, ad una nuova lotta non ancora terminata.

Il culto comune

Solo in pochi e specifici luoghi i due culti principali (l'Antica Fede e il Sacro Fuoco) sono seguiti alla lettera e secondo i corretti precetti, in quanto la normale popolazione non li conosce in modo approfondito. Comunemente, nel Regno Sacro di **Sigmar** i contadini adorano il **Sacro Fuoco** non come rappresentazione della potenza interiore di **Sigmar**, ma come manifestazione di un potere naturale utile e pericoloso allo stesso tempo. Per i contatti prolungati con il Male, la popolazione ha anche l'abitudine di bruciare i corpi dei defunti, dopo rituali di diversa natura, che in alcune zone potrebbero ricordare quelli druidici.

Dell'**antica fede** le tracce sono ora più evidenti: nelle quattro fasi dell'anno, corrispondente ai periodi d'entrata delle quattro stagioni, la popolazione è, infatti, solita organizzare rituali (durante gli equinozi) e feste (durante i

solstizi e nel momento nel quale si arriva a metà dell'inverno e dell'estate). Una situazione analoga si può trovare anche nelle Terre Libere, dove per ora la popolazione è rimasta attaccata alle antiche tradizioni e agli usi ormai consolidati.

Le razze

La razza dominante delle Terre di Confine è quella umana. Rarissimo è stato nel passato il contatto con il popolo degli elfi o con i nani: attualmente solo i mezzelfi sono relativamente comuni in queste terre e considerati come gli umani. Questa assenza di razze diverse nasce dalle epoche di persecuzione che il Sacro Fuoco ha operato contro chiunque potesse sembrare potenzialmente pericoloso. A causa di queste passate “usanze”, le altre razze si sono tenute lontane da queste terre. Ultimamente ci sono voci che sostengono che una grande tribù di orchetti si sia mossa verso le zone nord occidentali delle Terre di Confine. In generale, il comportamento degli umani nei confronti delle altre razze cambia da zona a zona, passando dal **pregiudizio** del Regno Sacro di **Sigmar**, all'**indifferenza** delle Terre Libere e delle zone druidiche, fino ad arrivare alla totale **intransigenza** nei territori del Fuoco Nero.

La locanda del “Cinghiale Infuriato”

Situata nelle Terre Libere, vicino al crocevia con il “Regno del Sacro Fuoco” ed il “Regno della Fiamma Nera”, ospita viaggiatori di ogni sorta ed è luogo di incontro di avventurieri e mercenari. La zona della locanda e la locanda stessa si possono considerare come una zona al di fuori di ogni interesse politico ma sotto le leggi delle terre libere. Presso la locanda si possono trovare ingaggi, informazioni e soprattutto buoni affari.

La Storia Recente¹

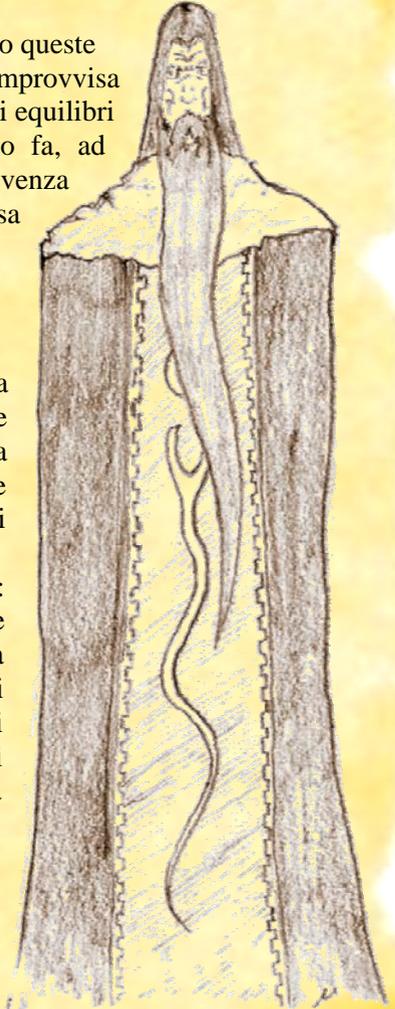
Molti sono gli eventi che di recente hanno colpito queste terre: il risveglio di un antico male e un'improvvisa rivolta, guidata da forze oscure, hanno mutato gli equilibri e costretto forze, nemiche fino a poco tempo fa, ad un'instabile alleanza necessaria alla sopravvivenza degli uomini di fronte ad un'improvvisa espansione del male.

Anno del Giglio

(-4 dall'anno dell'Invasione Nera)

Dopo anni di persecuzioni il Sacro Fuoco ha dato il proprio assenso alla celebrazione ufficiale di una delle feste più importanti dell'Antica Fede, che sarebbe dovuta essere anche l'occasione per un incontro fra i rappresentanti dei vari culti: la **Festa del Raccolto**.

Sono sorte molte leggende su cosa sia accaduto: le uniche cose certe sono che il druido che doveva officiare la cerimonia è scomparso prima di portarla a termine, tutti gli incontri diplomatici sono falliti e alcuni rappresentanti del Sacro Fuoco e della nobiltà locale sono stati assassinati. Si vocifera addirittura che un'antica maledizione abbia colpito l'intera zona: d'altronde proprio a questo periodo risalgono le prime voci circa il ritrovamento dello **Specchio dell'Anima**.



¹ NdR: Gli eventi in questa sezione sono stati da noi realmente giocati.

*Anno del Cubo**(-3 dall'anno dell'Invasione Nera)*

Questo è l'anno nel quale è stata ritrovata e attivata una potente reliquia malvagia: il Cubo. La storia di questo oggetto maledetto è in parte avvolta nel mistero, ma non gli eventi recenti che la riguardano.

La reliquia è stata ritrovata da **Enoch Edrian**, Zelota del Fuoco Purificatore e Templare del Terzo Cerchio (titoli che si riferiscono alla struttura gerarchica precedente la riforma del **Teocrate Moner**), in un terribile viaggio oltre il confine, nelle terre del Male.

Da questo viaggio, **Enoch**, unico a tornare, ha riportato con sé quel maledetto oggetto: un cubo scuro dall'aspetto liscio, freddo al tatto e praticamente inodore. Una volta riportata indietro la reliquia, questa è stata sottoposta ad un attento studio da parte del Sacro Fuoco e dello stesso **Zelota Edrian**: ecco alcuni passi delle carte ufficiali in possesso dalla Chiesa del Sacro Fuoco.

“L'indagine magica dell'oggetto è stata affidata alle cure indipendenti di tre maghi, due collaboratori della Sacra Fiamma ed un alchimista itinerante molto esperto. Tutti concordano con il dire che la tipologia della magia infusa dall'oggetto proviene da una fonte mai registrata nei tomi antichi della magia. Sull'origine di tale fonte, invece, i pareri sono discordi: in particolare i maghi Narceus e Kauzar sostengono che l'origine del potere magico vada ricercato nella sfera del divino. Essi, citando alcuni testi antichi come il Liber Nocturnis e il Papiro dei Sette Saggi, ritengono che le antiche pietre del Cristallo Sacro abbiano un'aura magica del tutto simile a quella della reliquia. Particolare è invece la tesi dell'alchimista Theodosius Tethyr: egli, infatti, è convinto che non si tratti affatto di una vera aura magica, ma sia una specie di traccia magica, dovuta al

contatto prolungato e continuativo con una entità magica. Una sua frase mi ha alquanto colpito: "È come se il creatore della reliquia fosse fatto di magia". Una tesi suggestiva, non c'è che dire, ma Narceus dice alquanto improbabile: la magia, infatti, non può essere convogliata se non in un oggetto inanimato. Un essere vivente non può contenere in alcun modo la potenza magica insita nella reliquia..."



Ma ciò che realmente ha preoccupato i sacerdoti è stata la sua natura maligna: benché rinvenuta nelle terre maledette, e quindi reliquia del male, è evidente che non emani in alcun modo l'aura malvagia tipica della corruzione dell'Hurmetal. Questo non ha rassicurato affatto i sacerdoti, anzi, si sono interrogati sulla durata del periodo in cui sarebbe permastato questo stato di neutralità nell'oggetto. La risposta è purtroppo oggi nota: fino a quando non fosse entrata contatto con colei che era stata scelta dal Male. Non si sa, infatti, in che modo, ma dell'oggetto il Sacro Fuoco perde ogni traccia. Alcuni mesi di quello stesso anno, la **Contessa Weimar** perde il marito in circostanze misteriose e viene in possesso della reliquia: lei è la prescelta del Male e lo rivela ad un gruppo di avventurieri durante una tragica notte autunnale.

Anno dei Prescelti

(-2 dall'anno dell'Invasione Nera)

Nello stesso tragico momento nel quale il Male prende il possesso della **Contessa Weimar**, gli Antichi Dei concedono parte del loro potere a cinque, fra uomini e donne, presenti quella sera, con intenti misteriosi, ma sicuramente per opporsi in qualche modo al Male. Non si sa con certezza quali divinità siano intervenute in favore degli uomini.

L'anno successivo all'attivazione del Cubo (che non fu preso dalla Contessa, ma da uno dei suoi invitati in quella notte maledetta), è stato caratterizzato



dai tentativi sempre più forti da parte del Sacro Fuoco di avvicinare esponenti dell'Antica Fede e, soprattutto, di ritrovare i Prescelti. In particolare, l'allora Teocrate del Fuoco Nero, **Esarius Von Esod**, è stato incaricato di ritrovare gli uomini che portavano sul loro corpo il segno degli Antichi Dei. Il compito si è rivelato assai difficile, sia per la natura di avventurieri dei Prescelti, sia per i metodi non certamente affabili utilizzati dal Sacro Fuoco per questo delicato compito. L'uomo che è stato invece incaricato di riallacciare i rapporti con l'Antica Fede fu **Nicolas Moner**, allora Inquisitore del Fuoco Nero: i suoi piani, inizialmente inefficaci, si sono rivelati invece assai funzionali. Verso la metà dell'anno, infatti, un importante esponente dell'Antica Fede, l'Alta Sacerdotessa **Elein dai Neri Capelli**, è caduta nella mani dell'Inquisitore. Molti hanno pensato che il destino della donna fosse scontato: tortura e poi morte erano le uniche cose che fino ad allora avevano avuto i preti druidici caduti nella mani del Sacro Fuoco, ma sorprendentemente così non è stato. Sfruttando le sue conoscenze politiche, l'inquisitore Moner ha ottenuto per la sacerdotessa un trattamento speciale: è stata infatti condotta al cospetto dei cinque Teocrati in carica per concordare una tregua e **un'alleanza fra i due culti**. Ancora una volta, il Sacro Fuoco aveva posato lo sguardo più lontano degli altri: quell'alleanza, forgiata dal sangue e dal dolore, è stata la salvezza degli uomini.

Anno del Pentacolo

(-1 dall'anno dell'Invasione Nera)

Purtroppo, se anche un uomo aveva agito saggiamente, altri si sono rivelati stolti o forse corrotti dal Male, perché hanno agito contro il bene di tutti. I Prescelti non sono stati in grado di reggere la loro responsabilità, benché ne avessero le capacità, essendo stati scelti dagli Dei. Il destino era stato messo nelle mani degli uomini, come è giusto e come loro stessi avevano sempre voluto: sono stati gli stessi uomini a sbagliare. La ricerca dei Prescelti, operata da **Von Esod**, è fallita miseramente e questi, senza alcuna guida, non sono riusciti a comprendere l'importanza che rivestivano nel futuro delle loro terre: l'effetto è stato devastante.

In un **susseguirsi di catastrofi** e di eventi soprannaturali, le rivolte sono scoppiate ovunque nelle “Terre di Confine”, in parte sobillate da gruppi rivoluzionari da sempre presenti (formati, si dice, in maggioranza dai Lupi **d'Argento di Shalazar De Bastion**, trovatesi probabilmente allo sbaraglio a seguito della morte misteriosa e violenta del loro capo), in parte dai nobili, quali **Steingard e De Bastion**, che intuirono la debolezza del Sacro Fuoco in questo momento di crisi, e in parte da esseri corrotti dall'Hurmetal, agenti della malvagia contessa Weimar. Alla fine, cinque eventi catastrofici, hanno segnato la zona che oggi è conosciuta come il Pentacolo, all'interno della quale il Male ha potuto manifestarsi in tutto il suo potere: si è formata l'Armata Nera, con alla sua guida la contessa Weinmar, ormai tristemente nota come la Contessa Nera. Era giunto il momento sempre temuto: l'invasione del Male. Alcuni nobili si sono posti a guida della popolazione nelle terre dove il Sacro Fuoco non era più presente, mentre quest'ultimo ha tentato una strenua lotta contro il Male, in un ultimo disperato tentativo di resistenza, portato avanti dall'inquisitore **Nicolas Moner**, Benedetto da Sigmar per resistere al Male. I destini degli uomini erano in mano degli uomini stessi: chi avrebbe trionfato?

Anno dell'Invasione Nera (anno 0 dell'Era Oscura)

A seguito di una guerra che ha visto come protagonisti le forze congiunte di tutti i Fuochi, uniti nel pericolo finale sotto la guida di Nicolas Moner, aiutati in alcuni momenti dai sacerdoti dell'Antica Fede, e per azione del coraggioso esercito di **Von Esod**, l'Invasione Nera è stata finalmente fermata: molte vite umane sono state perse e molte città bruciate, ma alla fine il Male è stato bloccato. In questo momento di passaggio, nel quale il Sacro Fuoco si è unificato, i nobili hanno finalmente ottenuto la loro indipendenza, per la quale da sempre tramavano e lottavano, e l'antica fede il suo riconoscimento ufficiale. La Contessa Nera sembra essere stata bloccata in una parte delle “Terre di Confine” prima abitata dagli uomini e ora circondata da una misteriosa muraglia, nata per volontà e per sacrificio di Von Esod. **Il Male non è mai stato così vicino e pericoloso:** l'Era Oscura è iniziata.

La Geografia

Le “Terre di Confine” sono state suddivise, dai recenti sconvolgimenti, in quattro zone ben distinte: le Terre Libere, il Bosco Sacro, il Regno Sacro di Sigmar e il Cuore Oscuro. La geografia di queste quattro zone non è molto differente: un alternarsi di zone di montagna e boschi, intervallate da improvvise e piccole valli e fiumi dalla misera portata.



Le Terre Libere

Alla fine dell'anno del Pentacolo, poco prima dell'Invasione Nera, i nobili sopravvissuti nelle zone settentrionali riescono ad allearsi e a controllare le rivolte, facendo in modo di formare un nuovo regno, chiamato Terre Libere.

L'accordo per la formazione del regno è avvenuto per opera di cinque famiglie nobiliari: famiglia **Steingard**, famiglia **Du Chante**, famiglia **De Bastion**, famiglia **Zaroff**, famiglia **Vathek**. Di fatto coloro che hanno maggiormente potere sono le due famiglie che per prime si sono mosse, Steingard e De Bastion. Attualmente si attende un momento più propizio per l'elezione di un “re”, ovvero di un capo che guidi queste nobili famiglie.

Le Terre Libere, per ora, sono state suddivise equamente fra queste famiglie nobiliari, ognuna delle

quali ha fissato una città come centro della propria contea (la scelta di continuare a chiamare “Contea” il territorio amministrato dai nobili è stata a lungo dibattuta, ma alla fine si è optato per questa scelta per motivi tradizionali; ovviamente alla guida di ogni contea, vi è un Conte). Le due principali città di queste zone sono:

- Kartegar, nella Contea di Steingard;
- Voreus, nella Contea di De Bastion;

Normalmente sono le grandi città hanno un nobile a guidarle, mentre gli altri villaggi rispondono al feudatario locale per ogni cosa, dalla giustizia al pagamento delle tasse: in generale il territorio è molto frammentato in quanto il regno è nato da poco e ancora non si è riusciti a creare una solida rete sociale che lo tenga insieme. I nobili di fatto hanno assegnato, in egual misura, ai loro parenti più stretti il controllo del territorio: si contano attualmente circa venti feudatari (compresi quelli che reggono le città maggiori) che sono investiti del potere di amministrare le terre, facendo le veci dei Conti.

L'unica sovrastruttura presente è quella dell'Esercito Libero, suddiviso in Legioni (gruppi di cinquanta soldati) e guidato ognuna da un Generale: ogni Contea ha l'obbligo, sancito negli accordi avvenuti di recente, di provvedere al mantenimento di due legioni.

All'interno dell'esercito la gerarchia è assai rigida:

Legionario, ovvero il soldato semplice;

Capitano, ovvero colui che guida un gruppo di dieci legionari;

Generale, ovvero colui che coordina un gruppo di cinque capitani.

I generali seguono direttamente gli ordini del conte che mantiene la loro legione. Attualmente tutte le legioni pattugliano le zone di confine.

Il Bosco Sacro

La parte più ad ovest delle terre di confine è sempre stata, per certi versi, la più felice. Più ci si allontana dal cuore del male, meno la terra e le persone che la abitano ne risentono gli effetti. In queste zone l'occhio del Sacro Fuoco, così attento sui confini, era meno vigile anche parecchi anni prima del cambiamento, e questo ha permesso l'insediarsi di piccole comunità che seguivano il proprio culto in modo aperto e pacifico.

Il regno non è molto grande ed è quasi interamente ricoperto da fitta foresta. Sono stati costruiti otto templi e una grande città: il Tempio della Luce, del Fuoco, dell'Oblio, del Sapere, della Gioia, dell'Abisso, della Tempesta e il Tempio della Madre Terra. Quest'ultimo è stato costruito nel cuore stesso del regno e al suo interno, nei luoghi cui solo i più illustri saggi possono accedere, sta l'Albero Sacro della leggenda, che dalla notte dei tempi veglia sul mondo degli uomini.

Nei pressi del Tempio della Madre Terra sorge la Grande Città, la Capitale del regno, cui non è stato dato nome, poiché essa è l'unica città di tutto il Bosco Sacro.

Il regno dei druidi è per la maggior parte costituito da villaggi, più o meno piccoli, all'occorrenza autosufficienti, ma che volentieri comunicano fra loro e scambiano i propri beni.

Da una parte tutto è in mano ai druidi, dall'altra la loro saggezza fa in modo che nessuna decisione venga presa senza che la popolazione venga consultata. Alcuni guardano a questo tipo di organizzazione in modo ammirato e desiderano vivere in quella che considerano un'oasi di pace e tranquillità; altri credono che gli Alti Druidi degli otto templi abbiano deciso di guidare il proprio popolo allo stesso modo in cui dei genitori guiderebbero dei figli ingenui ed incapaci. Per problemi di carattere più generale i villaggi fanno riferimento al tempio cui si trovano più vicini: è da lì che si decidono gli scambi commerciali e i movimenti dei mercanti, vengono assegnati nuovi druidi e si decide di fondare nuove comunità. Degli otto templi quello centrale del punto di vista amministrativo è quello della Madre Terra, vicino alla Capitale, in cui si tengono le riunioni riguardo il destino del regno tutto, e dei suoi rapporti con le regioni confinanti. E' in questo tempio che si riunisce il Concilio dei Cinque

Saggi, cinque druidi, scelti fra tutti gli Alti Druidi del regno, che sono l'autorità suprema di questa nazione.

Il Regno Sacro di Sigmar

Le zone a sud delle terre invase dal Male sono state occupate dai membri del culto del Sacro Fuoco, formando al suo interno una **teocrazia** assai più rigida e forte di quanto non fosse quella originaria nelle Terre di Confine. Il territorio è suddiviso in tre zone, ognuna delle quali è sotto la guida illuminata del teocrate Nicolas Moner:



- Eingard (la Cinta del Bene), a ridosso delle zone di confine, baluardo della lotta contro il Male, di norma non accessibile ai viaggiatori;
- Rulgard (il Corpo Purificato), che costituisce la zona centrale del regno, accessibile a chiunque, la cui città principale è Nemius;
- Solgard (il Cuore di Sigmar), una piccola zona intorno alla fortezza centrale, chiamata Martello di Sigmar, dove risiede il teocrate in carica.

Mentre l'antico ordine del Fuoco Guerriero si occupava di trattenere le ondate malefiche dell'Invasione Nera, il Fuoco Nero si occupava di controllare e di ridisegnare il territorio interno: attualmente, ogni insediamento nella zona di Rulgard è controllato direttamente dal culto del Sacro Fuoco, in quanto ogni villaggio ha un prete chiamato Zelota, che si occupa dell'amministrazione, fisica e spirituale, degli abitanti del villaggio. Le fortezze presenti nel territorio sono rimaste i centri più importanti e fondamentali del culto, sempre sotto l'amministrazione di un Vescovo. Inquisitori e templari risiedono in queste fortezze, pronti ad intervenire nel caso di pericolo. Le fortezze provvedono anche all'addestramento dell'esercito del regno, chiamato l'Armata dei Puri, suddiviso in Leoni di Sigmar e Teurghi Sacri).

Il Cuore Oscuro e il Regno della Fiamma Nera

La zona invasa dalle armate del Male e guidate dalla Contessa Nera è oggi contrassegnata da un'enorme muraglia, eretta magicamente ad opera dei templari e dello stesso **Von Esod**. Poco si sa di quello che è accaduto in queste terre, tranne il fatto che la Contessa Nera è stata sconfitta e che le forze solitarie del Fuoco Nero vi si sono stabilite, rifiutando ogni aiuto e distaccandosi definitivamente dal culto del Sacro Fuoco. In questo territorio misterioso pare essere sorta una vera dittatura sorretta dalla forza delle armi e dalla spietatezza di uomini che hanno sacrificato tutto per sconfiggere il Male. Ma a che prezzo? Il Cuore Oscuro è divenuto presto noto anche come il Regno della Fiamma Nera, in quanto **in queste terre ormai esiste un'unica verità**: il Fuoco Nero.



TEOCRATE VAN ESOD

Le Religioni

Le catastrofi avvenute di recente hanno isolato le Terre di Confine, anche dal punto di vista religioso: tre sono infatti i culti di queste zone, ben diversi dalle religioni professate nelle Terre Lontane, delle quali si è persa ormai ogni traccia. L'Antica Fede e il culto del Sacro Fuoco sono i culti professati in queste terre, fra di loro antagonisti ma di recente unitisi nella lotta senza tregua contro il culto Proibito della Setta di Xathor.

L'Antica Fede

Nelle epoche passate, quando per molti quella che ora chiamiamo Antica Fede era l'unica fede conosciuta, interi regni si fondavano sui suoi dettami, e il culto era costituito da riti molto articolati e i suoi sacerdoti e fedeli erano suddivisi in una gerarchia molto complessa. Quando il culto venne perseguitato sopravvisse solo in forme molto semplici che, con l'andare del tempo, si trovarono ad essere molto diverse da luogo in luogo. La comunità vive organizzata e guidata dal culto dell'Antica Fede. L'intera vita in un villaggio è stabilita dai ritmi dettati dai **Druidi** secondo le loro conoscenze naturali, la loro saggezza antica e i propri precetti religiosi.

L'Antica Fede sostiene che ogni cosa sia stata generata dall'operato di varie divinità che oltre ad aver creato il mondo lo rappresentano in ogni aspetto. Per quanto si sa, dall'atto della creazione, esse non intervengono più direttamente, perché sono il mondo stesso, e si limitano solo ad essere fonte d'ispirazione per chi riesce, come i druidi, ad entrare in contatto con loro. La tradizione vuole che Gea, la madre terra, in passato abbia dato agli uomini i precetti che i druidi oggi conoscono e conservano.

I Precetti sono:

- L'Armonia è sacra: preserva l'Armonia sopra ogni altra cosa.
- Ama te stesso come parte dell'Armonia: Essa è in Te e Tu sei in Essa.
- Al Pensiero segue l'Azione: non confondere l'Armonia con l'Equilibrio.
- Poiché sei parte dell'Armonia, ogni tua Azione ricadrà su di te.
- Rispetta l'Altro, poiché entrambi siete l'Armonia.

Il Sacro Fuoco

Benché in passato il culto del Sacro Fuoco si sia diviso, a seguito di incomprensioni nate dall'improvvisa scomparsa di Sigmar (il fondatore del culto) e dei suoi precetti (noti come Specchio dell'Anima), i recenti avvenimenti e le contingenze attuali hanno spinto il culto, sotto la guida illuminata dell'ex inquisitore, ora **Sommo Teocrate Nicolas Moner**, a una improvvisa nuova riunificazione del culto sotto un'unica filosofia.

Convinzione comune è che coloro che sono al di fuori dell'ordine sono liberi di pensare o fare quello che vogliono fino al momento in cui incrociano il passo con il Sacro Fuoco. Chiunque non appartenga all'ordine potrebbe essere un messaggero o una pedina del Nemico e quindi bisogna agire di conseguenza.

L'ordine pretende ordine impartito deve discrezione. **Ogni** conseguire il sacro alcun modo: in questa ma ogni servitore del



obbedienza assoluta dai suoi adepti, e ogni essere eseguito con la massima solerzia e **mezzo è lecito**, fino a quando serve a obiettivo e non danneggia l'ordine in guerra il fine giustifica sempre i mezzi, Fuoco Sacro sarà chiamato a rispondere del proprio operato e a risolvere i problemi da lui stesso creati. I precetti che devono guidare un prete del Sacro Fuoco sono:

- Bisogna eliminare il male purificando lo spirito, essere forti dove il nemico si aspetta debolezza, accettare il dolore come essenza della purificazione;
- Lo spirito è una fonte di potere distruttivo da utilizzare come fiamma che tutto brucia, ciò che ora è male e ciò che male diventerà;
- La lotta contro il male non ha come fine l'eliminazione del male stesso, ma serve allo spirito per fortificarsi e per essere cosciente della propria grandezza;

- Lo spirito non può occuparsi del male ed eliminarlo senza il supporto di un corpo forte, resistente e temprato ad ogni fatica e pronto alla lotta eterna contro il male;
- Il male è forte perché sfrutta il potere dell'odio e per sconfiggerlo bisogna usare questo potere, odiare il male come esso odia noi e attingere alla sua stessa fonte di energia.

Le regole sono facili ed uguali per ogni servitore, rispettarle è imperativo. Il successo genera privilegio, il fallimento genera punizione. Così è stato e così sarà fino a quando il Nemico non sarà vinto.

Il culto del Sacro Fuoco è suddiviso in tre caste: Inquisitori, Teurghi e Templari. Ogni casta possiede poi una gerarchia interna uguale per tutte, che indica il grado di potere sia all'interno della casta che del culto.

Infine ci sono delle cariche di natura politica e sociale che possono essere date all'interno del culto, indipendente dalla gerarchia e dalla casta alla quale si appartiene:

- **Zelota**, titolo dato ai Sacerdoti che si occupano stabilmente delle anime degli abitanti di un villaggio all'interno del Regno Sacro di Sigmar;
- **Vescovo**, titolo dato a coloro che guidano le fortezze presenti all'interno del territorio (tale titolo è dato anche al capo della Accademia del Sacro Fuoco, il Vescovo Maturin);
- **Teocrate**, titolo concesso a colui che guida il culto, normalmente concesso solo a chi ha perlomeno raggiunto il titolo di Maestro.

I culti stranieri

Fino a poco tempo fa c'erano viaggiatori che giungevano dalle terre più lontane portandosi i loro usi, i loro costumi e anche le loro religioni. In

particolare, dal **Triakar** giungevano alcuni proseliti dei Nuovi Dei, in gran parte adoratori di Sohar, Dio delle Battaglie, Jorghal, Dio della Morte, e Eliphaz, Dio dei Ladri. Solo il primo di questi culti è riuscito a trovare un terreno fertile nelle Terre di Confine, stabilendo alcuni insediamenti e facendo proseliti: a seguito però di alcuni eventi non meglio precisati, la diffusione di questi culti si è fermata. Alcuni vociferano che i Nuovi Dei siano partiti, altri invece che ci sia stato un rituale congiunto di druidi e teurghi per isolare coloro che adoravano altre divinità. Nessuno sa bene cosa accade, ma è raro ora trovare un adoratore di queste divinità, soprattutto perché nel Sacro Regno di Sigmar sono ancora considerati eretici, nella terra dei druidi non sono ben accetti e nelle Terre Libere i nobili non vedono di buon occhio le istituzioni religiose. Insomma, per loro la vita è diventata ancora più dura.

Il culto proibito

Il Culto Proibito, noto agli studiosi come **Setta di Xathor**, si è sviluppato recentemente e solo dopo l'Invasione Nera si è mostrato apertamente. In alcune zone, pare che esistano interi villaggi nei quali l'unico culto professato è proprio il Culto Proibito.

Questo culto venera l'Hurmetal indirettamente, rivolgendo le sue preghiere a Xathor, il Custode dell'Hurmetal, Signore dei Negromanti, **Portatore di Sventura**. I suoi preti, chiamati appunto Negromanti, vestono di grigio e di nero e prediligono la notte al giorno. Non si conosce molto di questo culto e sicuramente possiede una gerarchia interna che probabilmente risiede all'interno delle Terre dell'Hurmetal.

Anche se non sono strettamente collegati alla Setta di Xathor, si pensa che anche i Maghi Oscuri siano degli adoratori dell'Hurmetal, ma non tutti sono d'accordo su questo.

Le Leggi

Le Leggi delle Terre Libere

Partendo dal presupposto che ogni feudatario è libero di interpretare le leggi nel modo che ritiene migliore, il Conte Steingard, noto giurista ed esperto di leggi delle Terre di Confine, ha stilato una tavola di riferimento per tutti coloro che devono amministrare la giustizia nelle Terre Libere.

Le Leggi del Regno Sacro di Sigmar

Il culto del Sacro Fuoco, nella persona del teocrate Moner, ha rivisitato le passate leggi delle Terre di Confine, creando un corpo di leggi decisamente più rigide del precedente, chiamato Comandamenti di Sigmar.

Qualsiasi sacerdote del Sacro Fuoco può amministrare la giustizia. Normalmente, per i reati più gravi (che prevedono morte o esilio), il giudizio viene rimesso nella mani di un Vescovo o, in rari casi, del Teocrate stesso. I processi richiedono che entrambi le parti siano difese da un sacerdote: se una delle due parti non trova nessuno che lo rappresenta, allora il processo non viene fatto e il giudizio è affidato come di prassi al solo sacerdote.

Le Leggi del Bosco Sacro

Anche nel Bosco Sacro ci sono delle leggi, perché chi è appena arrivato sappia come comportarsi e anche perché nonostante la fede e gli insegnamenti ricevuti anche gli abitanti di queste terre possono sbagliare e commettere crimini. Tali leggi sono esposte nei villaggi al confine del regno e lungo la strada del Sole che Sorge, come monito ai viaggiatori e ai nuovi arrivati.

La Magia



La magia è la capacità di incanalare energia al fine di ottenere un particolare risultato. Tale capacità nei tempi più antichi era prerogativa esclusiva delle più nobili stirpi di elfi, furono gli umani, affascinati da tale potere, che si dedicarono al suo studio e la diffusero in quelle che oggi sono conosciute come Terre di Confine. L'energia che si utilizza per le pratiche magiche viene attinta da fonti diverse, le varie scuole o culti insegnano ad attingere ad una determinata fonte dando così origine a varie correnti magiche.

Il tipo di energia utilizzata influenza fortemente i risultati dell'arte magica; in generale si distinguono tre generi principali di Magia: la Magia **arcana**, la Magia **druidica** e la Magia **oscura**. Solitamente il mezzo privilegiato per la convocazione di energia è la parola tuttavia sembra che per alcuni sia una dote naturale, questi individui sebbene poco numerosi nelle Terre di Confine sono diffusi soprattutto tra i fruitori della magia oscura.

La magia arcana o codificata

La “Magia arcana”, più comunemente definita col solo nome di Magia, si dice tragga la sua forza sia dal potere della mente che dell’anima, sebbene molti membri eminenti dell’Accademia del Sacro Fuoco asseriscano che sia una diretta conseguenza dell’esistenza del Divino e del suo riflesso nell’animo degli esseri viventi. Ogni razza ha un proprio modo di porsi verso la magia: la diffidenza e la paura di orchetti e nani sono ben bilanciati dall’amore, ed in alcuni casi, dalla curiosità per la stessa tipica degli uomini e di alcune stirpi elfiche.

L'alchimia

La scienza alchemica, o alchimia, si occupa di rendere permanenti o comunque duraturi gli incantesimi, siano essi codificati, druidici od oscuri. Di conseguenza, secondo tecniche in gran parte sviluppate nella lontana città di Lotra, presso l'Accademia della Magia Antica, l'alchimia permette di creare pozioni, rune, cristalli incantati e oggetti magici. Attualmente ben pochi sono gli alchimisti (facenti quasi tutti parte della Gilda dei Mercanti) disposti ad avere dei discepoli e degli apprendisti anche se recentemente, presso Pessac, il Priorato della Magia ha iniziato a diffondere, sotto pagamento, le proprie conoscenze sulla creazione e la manipolazione della magia.

Gli incantesimi codificati

La magia chiamata codificata deve le sue origini, secondo le leggende, agli elfi, e in particolare alla Somma Strega Tanisia, Signora della Magia e del Popolo degli Elfi (alcuni studiosi ritengono che ella sia ancora viva, avendo ormai raggiunto l'immortalità grazie ai suoi poteri magici). Nessuno può sapere se questo sia vero, ma è certo che la codificazione attuale risale a 250 anni fa, quando Thoreius di Qualas radunò in un unico testo, noto da allora come Corpus Exotericus, tutte le formule degli incantesimi più importanti e usati. Da quel testo fondamentale, i maghi delle Terre di Confine traggono le loro informazioni, che raramente sono disposti a rivelare ad altri. Il Priorato della Magia con sede a Pessac ha iniziato però un'ardua impresa: quella di censire i maghi presenti nelle Terre Libere e di

dare accesso a chiunque sia in grado di pagare e abbia le capacità per diventare un mago, all'Università Arcana di Pessac, dove si potranno apprendere le arti arcane (alchimia e incantesimi codificati) pagando una quota annuale. Dall'altro lato, per chi non ha la fortuna di conoscere un mago o di avere sufficienti soldi per accedere al priorato, ma ha un forte interesse per la magia, c'è l'Accademia del Sacro Fuoco, formata dai vecchi sacerdoti del Fuoco Eterno.



I maghi del culto del Sacro Fuoco, noto come Teurghi, sono a tutti gli effetti dei sacerdoti e possono apprendere, accanto alle arti convenzionali, anche gli incantesimi propri del culto, che pare siano originati dal lavoro del Vescovo Maturin (vecchio teocrate del Fuoco Eterno) e risultano maggiormente efficaci contro le terribili creature del Male.

I rituali druidici

La magia druidica trae la sua forza generale dalla Natura, attingendo dal paradosso di contemporaneo ordine e disordine propri della Natura stessa. Per quanto riguarda gli incantesimi immediati il druido si appoggia all'energia fornitagli da piante ed animali che gli sono intorno, mentre per i rituali più complessi, dove è necessaria una maggiore forza, il druido si fa veicolo della stessa essenza della Natura, che prende forma attraverso di lui. Questo processo è di gran lunga più lento e pericoloso, ed è il motivo per cui spesso i rituali più complessi vengano effettuati da interi Circoli Druidici. La Magia druidica è trasmessa oralmente e si suppone che solo i **Cinque Saggi**, esponenti più alti dell'ordine druidico, la conoscano nella sua interezza.

La magia oscura

L'ultima forma di magia che gli studiosi hanno classificato ha origini assai misteriose: secondo una scuola di pensiero essa attinge al potere dell'Hurmetal e quindi è un mezzo di corruzione del Male. Questa posizione non è tenuta solo dal culto del Sacro Fuoco ma anche da alcuni eminenti membri del Priorato della Magia (tra i quali, **Ildenoth Phadalar**, attuale guida dell'Università Arcana): la magia oscura è l'ennesima manifestazione del Male. Un'altra scuola di pensiero ritiene invece che essa nasca da un potere più antico, da molto tempo sopito e destatosi a causa delle catastrofi di queste terre (lo stregone Daruth, fra i membri più importanti del Priorato, in particolare ritiene che la sua origine sia simile ai rituali druidici, derivando dagli esseri che l'Antica Fede chiama Demoni).

Le Gilde

A seguito della caduta del Sacro Fuoco, nelle Terre Libere si sono iniziate a formare delle gilde, ovvero gruppi di uomini che perseguono obiettivi comuni. Alcune di queste gilde sono riconosciute dai nobili, altre solo sopportate ma in ogni caso sono destinate ad assumere un ruolo sempre più importante nella politica delle Terre di Confine.

Il Priorato della Magia

Formatosi in segreto a metà dell'anno del Pentacolo, il Priorato della Magia è la risposta delle Terre Libere all'Accademia del Sacro Fuoco, fondato da quattro stregoni che da molti anni vivono nelle Terre di Confine:

- **Ildenoth Phadolor**, originario di Qualas l'Antica
- **Daruth lo Stregone**, nato nelle Terre di Confine
- **Aimal Zaroff**, figlia del Conte Zaroff
- **Eiselle l'Incantatrice**, misteriosa dama di origine elfica

Questi quattro maghi hanno deciso che la magia e i suoi segreti non devono essere nascosti e che nelle Terre di Confine l'arte antica può e deve essere insegnata. Chiaramente non tutti possono apprendere la Magia, vuoi per predisposizione d'animo che di mente: per questo occorre superare una selezione prima di essere accettati nel priorato a seguito della quale, nel caso si risulti idonei alle arti arcane, si potranno seguire le lezioni dell'Università Arcana, tenute per ora dal mago **Ildenoth Phadolor**, e avere libero accesso alla biblioteca degli incantesimi codificati. Tutti i membri del Priorato devono pagare ogni anno una tassa d'iscrizione. Inoltre, cosa ben più importante, devono rispettare il Giuramento Arcano, che sottoscrivono una volta ammessi al priorato:

*“Giuro di servire fedelmente il Priorato della Magia fino alla mia morte,
Giuro di non utilizzare l'Arte Arcana contro gli inermi,
Giuro di ubbidire e seguire il mio Maestro fino a quando egli lo riterrà opportuno,
Giuro di non ricercare la Conoscenza con ambizione,
Giuro di non tradire mai questo Giuramento fino a che il Mondo non avrà cessato di essere.”*



All'interno del Priorato vi è una gerarchia molto importante, ma per ora ben poco popolata (visto la giovane età della gilda):

- Discipulus (Novizio), titolo ottenuto dopo la pronuncia del giuramento;
- Adeptus (Adepto), ottenuto dopo il completamento di una missione per conto del priorato;
- Custodes (Custode), ottenuto dopo il completamento dell'apprendimento degli incantesimi fondamentali;
- Magus (Mago), ottenuto dopo aver svolto tre missioni per il priorato;
- Magus Pater (Mago Senatore), che permette il controllo e la responsabilità di apprendisti;
- Arcimagus (Arcimago), titolo ottenuto per nomina da parte degli altri Arcimaghi (attualmente i quattro fondatori).

La Gilda dei Mercanti

Sotto la guida del mercante **Galich Merskii** i più importanti commercianti delle Terre di Confine sopravvissuti insieme alle loro ricchezze agli ultimi sei mesi di guerre e invasioni si sono uniti per dare ordine e regolamentare i commerci nelle Terre Libere. Si tratta sicuramente di una gilda destinata a vedere il proprio potere, economico e politico, crescere molto nei mesi futuri. Per ora conta dieci membri che dirigono la gilda, decidendo chi e cosa si può vendere nelle varie contee e quanto pagare alla gilda per ogni traffico avvenuto, e oltre 50 affiliati, da piccoli commercianti a venditori ambulanti. Non avendo ancora ottenuto una deroga ufficiale da parte delle famiglie nobiliari, ma solo un tacito assenso, il loro operato rimane sotto il controllo e la volontà dei nobili e dei feudatari.

La Compagnia del Sangue Nero

Alcuni dei guerrieri di confine, sopravvissuti alle battaglie degli ultimi mesi, hanno deciso di isolarsi dal culto del Sacro Fuoco e di formare una compagnia di ventura che si occupa di combattere il Male che si manifesta nelle Terre Libere per conto dei nobili. Il gruppo conta adesso 15 soldati, tutti ex guerrieri di confine, guidati dal **Sergente Freir Herint**, ai diretti ordini del Conte De Bastion (e anche sotto la sua responsabilità). Per ora la compagnia si muove solo nelle zone della contea De Bastion e non pare essersi occupata di molto, ma tutti sanno quanto il Male sappia essere subdolo.

L'Ordine dei Cavalieri della Luce

Allo stesso modo dei guerrieri di confine, i cavalieri erranti delle Terre di Confine si sono radunati, a seguito dell'invasione, dietro la figura di un misterioso cavaliere, dalle origini ignote, **Sir Erbenal Grinslade**. Si dice che rapidamente abbia radunato un gruppo non troppo numeroso (appena dieci cavalieri) e si sia occupato di riportare l'ordine nelle zone più caotiche, dove gruppi di briganti senza guida stavano decimando la popolazione, e annettendo le terre per conto dei nobili delle Terre Libere. I suoi cavalieri devono rispettare un'insieme di regole di comportamento, noto come Corpo della Luce, del quale si sanno ben pochi punti:

- Un Cavaliere non pronunzierà mai una menzogna, poiché la luce nasce dalla verità;
- Un Cavaliere rispetta sempre le leggi delle terre in cui si trova;
- Un Cavaliere non colpisce mai a tradimento un nemico;
- Un Cavaliere protegge i deboli poiché è per difendere loro che esiste.

I Cavalieri della Luce hanno di recente prestato pubblica fedeltà alle famiglie nobili delle Terre Libere e sono stati dichiarati Cavalieri ufficialmente, ricevendo così il diritto di ospitalità in ogni castello di ogni feudatario, così come nelle terre circostanti.

Gilde segrete

Si vocifera, nelle taverne e nelle strade buie, che alcuni abbiano approfittato del momento di caos generato dall'Invasione Nera per trarre il maggior profitto possibile o formare gruppi segreti che agirebbero nell'ombra nelle Terre di Confine. Alcuni di questi gruppi si sa per certo che esistono, di altri invece si conosce a stento il nome:

I Maghi Grigi sono sicuramente i più noti fra i gruppi segreti: da tempo si parla delle loro gesta occulte e da sempre sono considerati i manipolatori dei destini delle Terre di Confine. Ma su di loro c'è un fitto mistero: alcuni bardi sostengono che la loro magia sia così potente da riuscire a manipolare lo stesso corso del tempo.

Della Confraternita dei Saggi si parla soprattutto in ambito accademico: dovrebbe essersi costituita da un paio di anni e avrebbe come scopo quello di raccogliere le maggiori informazioni possibili sulle Terre di Confine. Sicuramente operano per conto di qualcuno di molto importante (forse il Priorato della Magia o forse il Sacro Fuoco), ma nessuno sa veramente chi siano e cosa possano fare.

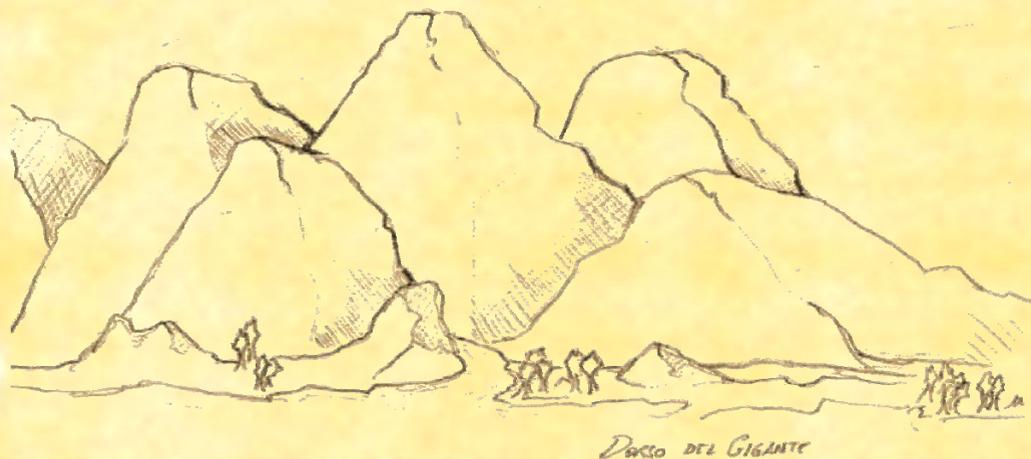
Infine, c'è la Gilda della Mano Rossa, fatta di spie e assassini: mentre i Fuochi e i Nobili combattevano, i più importanti e noti fra gli assassini e le spie di entrambi i fronti si sono radunati sotto un comune obiettivo, quello di fare soldi. Certamente questa gilda occulta esiste e sicuramente molti ne richiedono e ne richiederanno i servizi.

Le Terre Lontane

Prima dell'anno del Pentacolo, il passaggio di carovane e uomini dalle zone di fronte al Mare di Kar fino alle "Terre di Confine" era non certo comune, ma in ogni modo possibile: le cinque catastrofi hanno ormai chiuso i passi e ostruito la via che legava queste due terre. Ormai poche persone sono in grado di raggiungere, partendo dalle "Terre di Confine", i lontani luoghi che si affacciano sul Mare di Kar e le informazioni di seguito riportate raccolgono solo le memorie di stanchi viaggiatori.

Triakar

Il Triakar è un'enorme pianura che dal Mare di Kar si estende fino alle Montagne dei Ricordi, zona che separa questa regione dalle "Terre di Confine". In questa pianura le popolazioni di umani e mezz'elfi hanno creato uno stato molto florido economicamente, politicamente stabile e da tempo in pace con le zone vicine (soprattutto con l'Hradraj).



Le città di tale confederazione sono Yartra la Città del Mare, Riarm la Città del Tempio, Qualas l'Antica, Lotra la Città dei Saggi, Kalatar la Nuova. A queste se ne aggiunge l'unica indipendente: Fjog, la Nera. Fjog, chiamata spesso la Città dei Ladri, non fa parte della Confederazione ed è malvista da tutte le altre città, spesso utilizzato come destinazione di esili forzati di criminali dalle zone vicine.

Per le popolazioni di queste regioni gli elfi sono una leggenda, creature fatate e magiche che da tempo hanno abbandonato la terra. mentre il male nascosto oltre le Montagne dei Ricordi è troppo lontano per fare qualcosa e, forse, un'invenzione di qualche cantastorie.

Hradraj

È una regione stepposa e arida, dove da più di due secoli vivono in relativa pace uomini e mezz'orchetti; le due razze si sono divise la regione dopo anni di lotte: agli uomini è spettata la zona costiera, leggermente più ricca della zona interna che confina con il Triakar, zona particolarmente deserta, dove vivono invece i mezz'orchetti. Questi sono organizzati in tribù pressoché nomadi dedite all'allevamento di cammelli e cavalli, mentre gli umani coltivano le zone costiere ed intrattengono commerci marittimi con la città Yartra, cui fanno gola i locali giacimenti di platino e argento. Sia gli uomini che i mezz'orchetti di questa regione sono molto resistenti e tipi molto rozzi (cosa normale per i mezz'orchetti): non conoscono le buone maniere e giudicano le altre persone in base ai loro muscoli e alla loro resistenza. Entrambe le società sono rette da un re eletto in base alle capacità di combattimento e alle doti di comando: questi amministra per tutta la sua carica (che dura fino alla morte o fino a quando non verrà sfidato e vinto da un altro pretendente al trono) la giustizia in modo molto rigido e duro. Ladri e imbroglioni in genere sono decisamente mal visti e puniti, nella maggior parte dei casi, con la mutilazione o la morte. Magia e maghi sono qualcosa di strano: nessun uomo della zona si fiderà mai di un mago né vorrà mai avere a che fare con qualcosa che anche in minima parte abbia a che vedere con la magia.

Foresta della Luce (Sael Mythal, in elfico)

In questo luogo dimorano, separati dal resto dei popoli, gli elfi, stirpe fatata e magica, la cui genesi è avvolta nel mistero: molti secoli prima di rinchiudersi in questa foresta, gli elfi vivevano insieme alle altre razze in tutta la terra e in piena armonia, ma quando l'oscura pietra è scesa dal cielo essi hanno incominciato il loro esodo, unendosi tutti e cercando una nuova ed isolata dimora. La foresta in cui da molti secoli vivono gli elfi, è ormai entrata in sintonia con tale popolo, assumendo anch'essa un aspetto fatato e magico: tutto è vivo, si muove e parla con chi ha orecchie per ascoltare la voce della natura. Alberi, piante e animali vivono in sintonia con gli elfi, pronti a proteggerli come loro li proteggerebbero in caso di pericolo. La Foresta della Luce, in cui le tenebre non scendono mai, è un unico grande organismo vivente. Gli elfi di questa regione fanno uso della magia druidica disprezzando le altre forme di magia che considerano impure e corrotte. I maghi vengono detti Antichi o Requar (in elfico) mentre gli altri Cacciatori o Loir (in elfico).

Lago di Quarmal

Nei pressi del Lago di Quarmal e nei boschi circostanti è presente una comunità elfica separata da quella della Foresta della Luce: tali elfi non hanno raggiunto il grado di fusione con la natura pari a quello dei loro parenti (chiamati Tristi), ma invece hanno sviluppato la parte magica della loro natura diventando maghi esperti nell'arte di ingannare la mente. Essi hanno un notevole rispetto per la natura ma un rispetto ancora più grande per la magia che ritengono l'essenza stessa della vita; hanno contatti saltuari con gli esseri umani e le altre razze, ma non disprezzano di aiutarli nella lotta contro il male.



L'ora di Quercia

Karak Khuzul

Questa catena montuosa, chiamata dagli umani Montagne dei Ricordi, è la dimora dei nani: varie sono le fortezze collegate da strade sotterranee che formano nell'interno della montagna un dedalo di corridoi, spesso e volentieri disseminate da trappole note ai nani e utilizzate da questi come deterrente per gli estranei e mostri del sottosuolo. La stirpe dei nani e quella dei mezzi nani non è molto numerosa, la loro pelle è abbastanza scura, la loro corporatura massiccia e capace di sopportare grandi sforzi per lunghi periodi di tempo con la minima stanchezza. La loro società è retta da un concilio di guerrieri veterani (circa dieci) eletti ogni otto anni tra i nani più

valorosi ed esperti, guidati dal sacerdote, prete del culto di Kardhel, il Sommo Artefice, l'unico dio venerato dai nani. Per questo popolo il furto è qualcosa di inconcepibile, mentre l'uccidere per vendetta è giustificato solo se si è stati autorizzati dal Concilio.

La Foresta di Pietra (Fael Mythal, in elfico)

Questa vasta foresta a nord dell'Hurmetal è abitata da una razza guerriera di elfi: selvaggi e crudeli con gli estranei, gli abitanti di questa regione sono



chiamati dagli altri elfi Warson, mentre dalle altre razze Demoni, per la loro incredibile velocità ed agilità nel folto dei boschi e per i loro sguardi, così spietati da sembrare indemoniati.

Essi rappresentano quella piccola parte di elfi che nel periodo dell'Esodo non seguirono gli altri verso la Foresta della Luce, ma preferirono stabilirsi in questa regione, molto vicina al Cuore della Morte, dove poterono coltivare il loro profondo odio per le razze del male e per chiunque non sia

pronto a lottare contro di loro. Il luogo dove vivono viene da tutti chiamato la Foresta di Pietra, perché tutto qui sembra immobile e quasi dormiente solo verdi foglie e scuri alberi contorti dal dolore e dall'odio della razza che abita in queste zone. Gli elfi Warson sono crudeli e spietati con le creature del male, glaciali con le altre, quasi tutti intraprendono la carriera di Warlock, stirpe leggendaria di ammazza demoni.

Dorso del Gigante

In questa catena montuosa gelida e piena di ghiacciai vive, nascosta nelle sue viscere, una comunità di orchetti. Questi estraggono dal sottosuolo materiali con i quali fabbricano armi ed armature, allevano animali con i quali si sfamano e dai quali ricavano pellicce. Lottano contro strane e terribili creature millenarie, nascoste tra i ghiacci e liberate dai continui smottamenti che avvengono in questa zona. La società di questi orchetti è retta da un re guerriero detto Kajar, consigliato nel suo operato da uno sciamano del Fuoco (un vecchio culto collegato all'Antica Fede, come molte altre divinità delle tribù primitive). La società è molto arretrata e totalmente guidata dal Kajar in tutti i suoi aspetti. La magia, gli elfi e tutto ciò che è fatato è visto come possibile fonte di guai e quindi prontamente evitato da tutti gli orchetti di questa regione.

Indice

Le terre di confine 3

La storia che tutti sanno (4)

Il culto comune (4)

Le razze (5)

La locanda del “Cinghiale Infuriato” (5)

La storia recente 6

Anno del Giglio (6)

Anno del Cubo (7)

Anno dei Prescelti (9)

Anno del Pentacolo (10)

Anno dell’Invasione Nera (11)

La geografia 12

Il Bosco Sacro (14)

Il Regno Sacro di Sigmar (15)

Il Regno della Fiamma Nera (16)

Le religioni 18

L’Antica Fede (18)

Il Sacro Fuoco (19)

I culti stranieri (21)

Il culto proibito (22)

Le leggi 23

- Le leggi delle Terre Libere (23)
- Le leggi del Regno Sacro di Sigmar (23)
- Le leggi del Bosco Sacro (23)

La magia 24

- La magia Arcana o codificata (25)
 - L'alchimia (25)
- Gli incantesimi codificati (25)
 - I rituali Druidici (27)
 - La magia Oscura (27)

Le gilde 28

- Il Priorato della Magia (28)
- La Gilda dei Mercanti (30)
- La Compagnia del Sangue Nero (31)
- L'Ordine dei Cavalieri della luce (31)
- Gilde segrete (32)

Le terre lontane 33

- Triakar (33)
- Hradraj (34)
- Foresta della Luce (35)
- Lago di Quarmal (35)
- Karak Khuzul (36)
- La Foresta di Pietra (37)
- Dorso del Gigante (38)

Indice 39