quertyniopasdfglijklzwwhi mqwertyniopasdfghjklzvev Villaggio di Haggard
Usanze, costumi, foto e ricordi
Anno della Grande Fuga
iVdM 2008

Llaccore hjklzxevbungwertyniopasd fglijklzverbungwertyniopa

salfglijklzeerbungevertynio

In cerca di salvezza... Campagna Hurmetal ivdm 2008

Compedio per i Giocatori Notizie sul villaggio di Haggard a cura di Elisabetta Felaco e Alessandro Haag

When aspirations are squashed,
When life's chances are lost,
When all hope is gone,
When expectations are quashed,
When self esteem is lost,
When ambition is mourned,
All you need is hate, In futility, for self preservation,
We all need someone - Someone to hate.

(da Buried Dreams dei Carcass)

¹ Quando le aspirazioni sono schiacciate, Quando hai perso ogni possibilità, Quando ogni speranza è persa, Quando le tue aspettative sono state dichiarate nulle, Quando ogni autostima è persa, Quando l'ambizione è rimpianta, Tutto ciò di cui hai bisogno è l'odio, Nella futilità, per preservare noi stessi, Tutti abbiamo bisogno di qualcuno - Qualcuno da odiare.

Zuello che sapete del mondo

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.

Usi e costumi del villaggio

La società

Il villaggio di Haggard è guidato dal capo villaggio, eletto da un consiglio di saggi, con carica vitalizia: egli prende tutte le decisioni che riguardano la vita del villaggio, eccetto quando il villaggio stesso è sotto attacco, nel qual caso la difesa del villaggio passa nelle mani dello zelota e in generale del culto del Sacro Fuoco. Altro organo che guida il villaggio è il consiglio dei saggi: gli abitanti stessi del villaggio, durante la Festa dell'Albero in primavera, eleggono 5 persone che diventano membri di questo consiglio, detto per questo Circolo degli Anziani: oltre ad eleggere il capovillaggio, il Circolo degli Anziani ha la possibilità di opporsi alle decisioni del capovillaggio e di prendere delle decisioni al suo posto, a patto di avere il consenso dello zelota.

Le leggi

Nel villaggio di Haggard valgono le leggi del Regno Sacro di Sigmar, promulgate da Moner stesso, come revisione dei Comandamenti di Sigmar che sono seguiti dai membri del culto della Sacra Fiamma. Per quanto riguarda le persone che possono far rispettare la legge, esse sono il capovillaggio e lo zelota più alto in carica.

La religione

Essendo all'interno del Regno Sacro di Sigmar, il culto principale del villaggio è quello della Sacra Fiamma e in particolare di Sigmar L'Eroe Impavido. Comunque il villaggio conserva molto delle sue origini druidiche: questo antico retaggio è rispettato o comunque tollerato dai rappresentanti locali della Sacra Fiamma. I culti druidici principali del villaggio sono quello di Loon, dio della Dimenticanza, e quello di Hellias, dio della Luce.

Le usanze

A dimostrazione della forte presenza di una tradizione druidica, nel villaggio esistono due feste di origine antica e druidica, rimaste anche a seguito della conversione: la Festa dell'Albero, dedicata a Hellias, all'arrivo della primavera, e il Ballo della Morte, dedicata a Loon e fatta quando finisce l'estate. Nella Festa dell'Albero inoltre vengono eletti, per acclamazione popolare, anche i membri del Circolo degli Anziani.

Storia del villaggio

Fondazione

Il villaggio di **Haggard** deve il suo nome al fatto di trovarsi in una regione molto fredda del Sacro Regno di Sigmar: la radice "hagg" infatti nella lingua classica sta a significare "grandine" e il nome è stato scelto dai primi abitanti di questa comunità, quando si trovarono ad affrontare un duro inverno. La sua fondazione risale probabilmente a parecchie centinaia di anni fa, quando queste terre erano sotto la guida dell'Antica Fede e il Male non era ancora giunto: successivamente, per motivi non noti, il villaggio è stato abbandonato e solo una sessantina di anni fa (64 anni prima dell'Invasione Nera) è stato rifondato, quando queste terre ormai facevano parte della Contea del Fuoco Guerriero. Anche durante quegli anni, una particolarità di questo villaggio è stata la presenza di culti druidici, mai andati del tutto perduto, tollerati bene o male dalle autorità del culto di Sigmar, probabilmente grazie alla poca importanza strategica che il villaggio rivestiva. Solo dopo l'Invasione Nera (2 anni dall'Invasione Nera), al formarsi del Sacro Regno di Sigmar, le autorità hanno insistito affinchè venisse eretto un tempio di Sigmar e che un presidio del culto vi fosse collocato in modo permanente: questo ha creato dei problemi iniziali, ma tutti gli zeloti che si sono susseguiti nel villaggio sono sempre stati così aperti da tollelare le tradizioni locali, guadagnandosi così la stima della

popolazione. La posizione geografica periferica rende il villaggio un luogo comunque tranquillo, al di fuori degli avvenimenti principali delle Terre di Confine: ogni notizia, anche la più importante, arriva con mesi di ritardo... quando arriva.

Personalità importanti

Il capovillaggio in carica è Robert Harrin, uomo mite ma deciso; possiede una delle fattorie più grandi del villaggio, è sposato con Lysa ed insieme hanno avuto tre figli, Mord, Jerold e Lionel. Attualmente il Consiglio degli Anziani è formato dalle sequenti personalità: - Eon Hunter, vecchio cacciatore, dai modi rozzi e diretti: da giovane era stato il capo dei cacciatori, vista la sua esperienza passata lontano dal villaggio, probabilmente come mercenario; - Godrik Harrin, il padre di Robert Harrin: fra gli uomini da sempre più influenti e ricchi del villaggio; - Valder Frey, in passato è stato zelota del villaggio: ha deciso di passare la sua vecchiaia nella comunità che lo aveva accolto con rispetto e amicizia: - Delena Norcross, vedova del medico Edrik Norcross, donna energica e determinata: suo marito era estremamente rispettato nel villaggio e la sua attività di medico è stata continuata proprio dalla moglie, che è così riuscita a mantenere tale rispetto; -Kevan Trant, vecchissimo cantastorie: si dice che ricordi addirittura la fondazione del villaggio.

Il capo dei cacciatori è **Merrel Norcross**, primogenito di Edrik e Delena, uomo che ha sempre amato la vita all'aria aperta piuttosto che le comodità della casa dei genitori. Altre personalità note sono il mercante **Tion Martel**, l'unico a viaggiare sufficientemente lontano

dal villaggio da poter sapere cosa accade nelle Terre di Confine, e il vecchio alchimista **Domeric Bolton**, l'unico ad interessarsi di magia. Il presidio della Sacra Fiamma è guidato dallo zelota **Gregorius Latius**, uomo di mezza età, silenzioso ma devoto; due sono i templari al fianco di Gregorius, arrivati da pochi mesi: **Lancell** e **Wilhem Cliffon**, fratelli e templari, bravi ragazzi e devoti templari. Servitore del presidio è il giovanissimo orfono **Rugen**, sempre indaffaratissimo e attento solo alle parole di Gregorius. La vecchia druida del culto di Hellias è **Alaia Amica degli Elfi**: ella vive poco fuori dal villaggio e non ama molto la compagnia.

Avvenimenti recenti

Nove mesi fa, il villaggio è riuscito a sopravvivere ad un inverno molto rigido e alla carestia: gli animali scarseggiavano e i raccolti erano stati poveri, ma la buona volontà di tutti aveva prevalso. Cinque mesi fa, il cacciatore Dustin Norrei torna al villaggio dopo essere stato via per la sua ultima battuta di caccia: due giorni dopo Dustin si ammala e dopo sette giorni di agonia muore, senza che la dottoressa Norcross, lo zelota Gregorius o la druida Alaia possano fare nulla. Lo zelota insiste per bruciare il cadavere durante un rito funebre ufficiale. Tre mesi fa, dalla morte di Dustin ci sono state altre cinque vittime del morbo misterioso: i malati sospetti sono sette e il Consiglio degli Anziani, in accordo con Gregorius, decide che è meglio isolare i malati, mentre il capovillaggio Robert convince il mercante Tion a partire per cercare aiuto. Un mese fa, il morbo manifesta la sua vera natura: la giovane Erena Glover, che già

aveva perso il marito, nasconde la morte del suo figlioletto Hodor, per evitare che il corpo venga bruciato. Le urla di Erena risvegliano tutto il villaggio durante la notte: il piccolo Hodor viene trovato a banchettare con le viscere della madre. La loro casa viene bruciata con entrambi i corpi dentro. Dopo una lunga discussione fra Robert, Gregorius e il consiglio, il capovillaggio convice che la situazione può essere tenuta sotto controllo senza ricorrere all'aiuto del Sacro Fuoco. Dieci giorni fa, il villaggio si risveglia circondato dalla Nebbia: i malati si contano a decine e le morti hanno ridotto ad un terzo la popolazione ancora in vita. Gregorius invia il templare Lancell ad avvisare del pericolo e chiedere l'intervento di un Inquisitore, convincendo tutti a non abbandonare il villaggio. Ieri il mercante Tion torna al villaggio con la notizia che un contingente del Sacro Fuoco è vicino, a meno di 3 giorni di cammino: è guidato dall'Inquisitore Ismodeus Stonehart. Il destino del villaggio pare essere segnato: le fiamme purificatrici si stanno avvicinando, ma non è tutto. Ieri notte i morti sono arrivati al villaggio, portati dalla Nebbia: è stato un massacro...

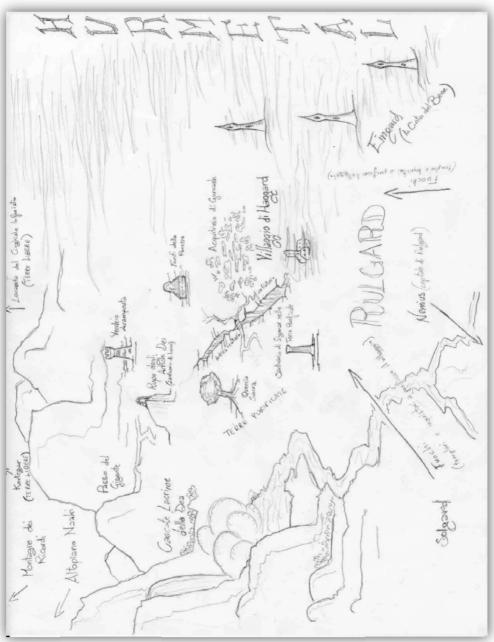
Documenti rinvenuti

Robert, finalmente siamo vicini alla meta. Tutti gli sforzi che tu e la tua famiglia ci avete aiutato a compiere, tutti I sacrifici sofferti in questi lunghi anni dalla gente del povero villaggio di Haggard finalmente saranno ripagati. Le notizie che mi hai mandato sono più che incoraggianti, è quasi una certezza ormai che nel sangue dei tuoi concittadini si nasconda il segreto per sconfiggere la Nebbia, la cura alla corruzione che rende schiavi gli animi e I corpi degli uomini delle Terre di Confine. Una cura che sarà accessibile a tutti, non solo a coloro che scelgono di ritirarsi fra le mura di qualche sperduto tempio o di qualche santuario. Presto manderemo qualcuno. Quelli dei nostri che sono fra voi non sono preparati per affrontare una cosa così importante. Mi raccomando di fare attenzione a ogni sengno di pericolo. Con quello che abbiamo scoperto non mi sorprenderebbe che qualche agente della Nebbia provasse a rovinare il nostro lavoro. Ci vedremo presto amico mio, e insieme festeggeremo la nostra vittoria.

In fede,

-

H.D.



Pagina12

Diario del Sacro Santuario di Sigmar nelle Terre Purificate

Redatto dallo Zelota Marius Flame Ventisettesimo anno sotto la guida dello Zelota Ambrosius Valis

Primo mese d'Inverno

Oggi nel primo giorno del primo mese dell'Anno del, io, Marius Flame, do inizio a un nuovo diario del Sacro Santuario di Sigmar nelle Terre Purificate, con la benedizione dello zelota Ambrosius Valis e di tutti I sacerdoti del tempio, sotto la guida della luce della Sacra Fiamma.

Nel decimo giorno di questo mese una forte tempesta ha colpito queste terre; grazie alla forza donataci da Sigmar, nessuno dei sacerdoti è stato ferito; il santuario è stato leggermente danneggiato, lo zelota Lando e due dei suoi discepoli sono stati incaricati delle riparazioni.

Nel ventitreesimo giorno di questo mese sono giunti I nostri confratelli del Tempio di Nemius, portando scorte e quattro nuovi accoliti. I fratelli anno riposato e pregato con noi per quattro giorni, poi sono ripartiti. A loro lo zelota Valis, nostra guida, ha consegnato I diari dello scorso anno e notizie per il sommo Teocrate.

Nell'ultimo giorno di questo mese I quattro novizi appena giunti hanno cominciato il periodo di preghiera e digiuno necessari per poter poi essere ammessi fra I sacerdoti del Santuario.

Secondo mese d'Inverno

Nel decimo giorno di questo mese una compagnia di pellegrini ha visitato questo Santuario. Contadini delle venuti dalle impure Terre Libere, hanno chiesto di pregare e di essere benedetti. Hanno poi ripreso la loro strada, per andare a vivere nelle sante terre del Sacro Fuoco.

Nel dodicesimo giorno di questo mese uno dei quattro novizi ha deciso di rompere il digiuno e di lasciare il Santuario. Che la luce di Sigmar protegga la sua povera anima.

Nel ventunesimo giorno di questo mese lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, si è unito hai novizi per guidarli nel loro sacro digiuno. Nel ventisettesimo giorno di questo mese è giunto un uomo da un villaggio a est, chiedendo di parlare con la nostra guida, affermando di essere in cercadi aiuto per se e per I suoi compaesani. Purtroppo lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, è impegnato nel ritiro spirituale e non può riceverlo. Dopo alcune proteste l'uomo ha accettato di attendere.

Terzo mese d'Inverno

Nel secondo giorno di questo mese ho invitato il nostro ospite a raccontarmi la sua storia per poterla scrivere in queste pagine. Egli si chiama Corey Stong e viene dal villaggio di Haggard, poche decine di anime che vivono nella terra del Sacro Fuoco, benedetta dalla luce di Sigmar. Tale villaggio sembra essere stato colpito da un male che lo zelota del luogo non è in grado di curare. Per questo e per ricevere la benedizione di Sigmar il ragazzo è stato mandato a chiedere aiuto al Santuario.

Nel decimo giorno di questo mese lo zelota Ambrosius Valis, e I tre novizi hanno portato a termine il periodo di digiuno e preghiera.

Nel tredicesimo giorno di questo mese lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, ha accolto Bern, Ferdinand e Corwin fra I sacerdoti del Sacro Santuario di Sigmar nelle Terre Purificate.

Nel quindicesimo giorno di questo mese lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, ha ricevuto Corey Strong e ha ascoltato la sua storia. Lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, ha incaricato lo zelota Benedict, nostro medico ed erborista, di parlare con il ragazzo per cercare una cura della malattia. Inoltre lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, mi ha ordinato di redigere una lettera per informare il Tempio di Nemius di quello che accade ad Haggard.

Nel ventesimo giorno di questo mese lo zelota Benedict, nostro medico ed erborista, ha informato me e lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, che il giovane Corey Strong presenta I primi sintomi di una malattia a lui sconosciuta. Lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, ha ordinato di impedire a altri pellegrini di entrare nel Santuario. Inoltre lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, ha ordinato che vengano eseguiti riti per comprendere se questo male abbia origine dalle nebbie abbominevoli. Che la sacra luce di Sigmar ci protegga.

Primo mese di Primavera

Nel terzo giorno di questo mese il giovane Corey Strong si è ammalato gravemente e ha cominciato a delirare. Lo zelota Benedict, nostro medico e erborista, stà tentando di curalo.

Nel quarto giorno di questo mese due sacerdoti e tre dei loro accoliti hanno mostrato I primi sintomi del morbo sconosciuto.

Nel sesto giorno di questo mese il giovane Corey Strong è morto, nonostante le cure dello zelota Benedict, nostro medico erborista. Lo zelota Benedict ha richiesto di posticipare di alcuni giorni I riti funebri per poter studiare il corpo e cercare una cura al morbo. Nella notte del sesto giorno di questo mese il giovane Corey Strong è tornato a camminare da non vivo, orrida creatura del grande male che affligge queste terre. L'abominio è stato distrutto con il fuoco e

la preghiera dallo zelota Benedict, nostro medico erborista. Ormai la natura maglina del morbo è fuori discussione.

Nel settimo giorno di questo mese lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, mi ha ordinato di scrivere al Tempio di Nemius per descrivere la nostra situazione in modo che il Sommo Teocrate sia avvertito di questa nuova piaga che ha attaccato le nostre terre. Tutti I sacerdoti hanno avuto l'ordine di abbandonare I loro compiti e dedicarsi alla ricerca di un modo di sconfiggere questo male.

Nel decimo giorno di questo mese uno dei nostri fratelli ci ha lasciato: si trattava del giovane Corwin, giunto a noi il primo mese d'inverno di questo anno. Il corpo è stato purificato e bruciato.

Altri quattro fratelli sono a letto deliranti e altri cinque presentano alcuni sintomi.

Nell'undicesimo giorno di questo mese altri due dei nostri fratelli sono morti uccisi dal morbo. I corpi sono stati purificati e bruciati.

Nel tredicesimo giorno di questo mese altri tre dei nostri fratelli sono morti uccisi dal morbo. I corpi sono stati purificati e bruciati.

Nel diciassettesimo giorno di questo mese, durante una riunione di tutti I sacerdoti, abbiamo compreso che tutti I noi da giorni riceviamo in sogno visite da parte delle anime dei nostri confratelli morti. Temiamo che questo significhi che I riti di purificazione compiuti sui corpi non siano sufficenti a leberare le anime dalla presa della nebbia e permettere loro di raggiungere la sacra luce di Sigmar.

Nel diciannovesimo giorno di questo mese il giovane Bern è stato scoperto mentre cercava di lasciare il Santuario. E' stato punito e ha giurato sulla Sacra Fiamma di non tentare ancora. Nel ventunesimo

giorno di questo mese altri quattro dei nostri fratelli sono morti uccisi dal morbo. I corpi sono stati purificati e bruciati.

Nel ventiduesimo giorno di questo mese lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, e lo zelota Benedict, hanno annunciato di aver scoperto come combattere il morbo. Ora tutti I nostri sforzi sono dedicati ad approntare quanto necessatio per eseguire il rituale in grado di liberarci dsi questa minaccia.

Nel ventottesimo giorno di questo mese altri sei dei nostri fratelli sono morti uccisi dal morbo. I corpi sono stati purificati e bruciati.

Secondo mese di Primavera

Nel primo giorno di questo mese tutto è pronto per combattere il male che ci affligge: lo zelota Ambrosius Valis, nostra guida, ha preparato un rito purificatore di rara potenza, lo zelota Benedict, nostro medico erborista, ha preparato la sacra pozione necessaria a portarlo a termine. Sotto ordine della nostra guida mi appresto a nascondere in un luogo segreto di questo santuario le nostre reliquie e questo diario, in modo che, se il tentavo che ci accingiamo a compiere fallisse questi oggetti siano al sicuro dalla furia della nebbia devastatrice. Ho anche avvertito il tempio di Nemius di quanto ci accingiamo a compiere. Ormai siamo rimasti in quattro: lo zelota Ambrosius Valis, lo zelota Benedict, il giovane accolito Bern e io.

Che la luce di Sigmar renda forte la nostra volontà e illumini il nostro cammino in quest'ora buia.

Pagina19

Traduzione dell'esagramma

ad opera di Herbert

Da prima del tempo, in ogni tempo, il ragno grigio tesse la sua tela e osserva la sua opera in ogni più piccola parte.

Coloro che devono vegliare sugli innocenti hanno tradito, stupidità e cupidigia hanno portato ombre grigie frà gli ignari.

Non saranno soldati e cuori impavidi a sconfiggere la Nebbia ma la sapienza di pochi e il sacrificio di molte anime ignare.

Ma prima la Nebbia attacherà le mura, e il Morbo ucciderà, e le case bruceranno, e I morti si alzeranno affamati e sopravvissuti fuggiranno.

E sempre frà loro nascosto sarà il ragno, vicino per osservare lo svolgersi della trama.

E nulla potranno le Fiamme Sacre contro il male che accompagna I sopravvissuti, nulla potranno le Acque sacre.

La speranza nascerà dalla disperazione, coloro che si credono perduti troveranno in loro la salvezza.

Ma il ragno grigio trama per la salvezza dell'uomo, se esso verà ucciso con esso morirà la speranza di tutti.

9 Villaggiani di Haggard



Herbert

Herbert è sempre cresciuto solo in compagnia dei suoi libri e chiuso fra le mura della biblioteca, sempre pochi amici e poche frequentazioni. Alcuni ritengono che sia solo uno snob altri invece danno la colpa alla dura educazione impartitagli dal padre. Tutto questo era prima, ora le cose sono evidentemente cambiate.



Averroè

Pur essendo stato lontano nove anni, è nato e cresciuto ad Haggard per cui il villaggio non ha posizione chiara sulla sua appartenenza alla vita comune. Comunque è una persona tranquilla e in buoni rapporti con tutti e, da quando è tornato, si è guadagnato da vivere con la sua abilità di artigiano (appresa sempre dal padre) offrendo riparazioni e piccoli servizi (ha solo un laboratorio artigianale privato, quindi non ha un guadagno effettivo dal suo lavoro, ma è sicuramente in grado di camparci). I più anziani del villaggio dovrebbero ricordarsi il padre, persona benaccetta nel villaggio, anche se non originaria di Haggard, e guerriero abbastanza famoso.



Amaros Meribald

Conciatore di pelli, più volte ha espresso il desiderio di lasciare il villaggio per cercare fortuna altrove, ma il padre lo ha sempre convinto a restare; quando le cose si sono fatte drammatiche e suo padre è morto a causa del morbo aveva finalmene deciso di partire, ma poi è rimasto, questa volta convinto dallo zelota Gregorius, che ha sempre insistito sul fatto che il villaggio avesse più che mai bisogno dell'aiuto di tutti i suoi giovani.



Raishaladam Samair

Mercenario solitario, arrivato al villaggio di Haggard, incontrò subito Tion Martel, il mercante del villaggio che vista la sua abilità con la spada e l'esperienza da viandante, decise di assumerlo come guardia nei suoi commerci. E così Raishaladam segue Tion da 4 anni.



Denio Horos

Ha ereditato la bottega di panettiere dei genitori e la fatta fiorire insieme a sua moglie Emma prima, e poi con l'aiuto dei loro due figli; è sempre stato convinto del fatto che nei momenti di difficoltà il villaggio debba rimanere unito, e per questo ha sofferto molto quando suo figlio maggiore, sposato e con un bimbo in arrivo, dopo le prime avvisaglie del morbo, è partito senza dare più notizie.



Harnigan

La gente dei villaggi isolati come si sa è poco ospitale con i nuovi arrivati ed Harnigan non fa certo eccezione, ma passando le giornate in locanda si è comunque fatto un po' di amici o, se si vuole, conoscenti; nessuno sa tuttavia da dove viene anche perchè è molto riservato e quando gli altri gli fanno domande personali tende sempre a sviare il discorso. Questo fa sparlare la gente sul suo conto da parecchio tempo, ma la cosa non pare interessargli.





Aaron Stalker

Aaron Stalker, giovane ranger e cacciatore; passa molto tempo lontano dal villaggio. Suo padre è un agricoltore d'estate, mentre d'inverno lavora il legno. Suo fratello e sua sorella aiutano i genitori a gestire la fattoria; a volte si recano a pescare tutti insieme al lago. In inverno suo fratello aiuta il padre nell'artigianato del legno, mentre la sorella assiste Delena Norcross nelle arti curative. A volte si accompagna nelle sue battute con Merel Norcross, il capo dei cacciatori, mentre altre preferisce cacciare da solo: e queste sono le volte dove più lunghi si fanno i suoi viaggi e più ricco il suo bottino. Non è molto in vista nella vita sociale del villaggio poiché passa molto tempo lontano da casa, ciononostante quelli che lo conoscono non hanno mai avuto niente da ridire su di lui. Recentemente qualcuno dice di averlo visto intrattenersi con la vecchia Alaia, la druida del villaggio.





I fratelli Jannsen. Si tratta di bravi ragazzi, di indole buona e sempre disponibili ad aiutare chi ne ha bisogno; entrambi hanno intrapreso il mestiere del padre, che era un fabbro del villaggio. Sono entrambi piuttosto schivi, uno dei due a tratti anche burbero, ma non hanno mai fatto del male a nessuno; sin da giovani hanno sempre dimostrato uno spiccato senso di cooperazione.



Thaoy Che Warlord noto come Than

Un ragazzetto schivo,combina guai,furbetto... prima di andare via dal paese. Ora in pochi lo riconoscono, quest'uomo arrivato insieme alla nebbia, nel caos generato dagl'ultimi avvenimenti attento a non mettersi troppo in mostra.



Areti

Era l'artigiana del villaggio prima che venisse distrutto il suo laboratorio di famiglia insieme al resto di Haggard; persona facoltosa che porta avanti il mestiere e il nome di famiglia nella creazione di gioielli. Non ha cattivi rapporti con nessuno ed è solitamente disponibile e socievole.



Vargo Dorne

Pecora nera della sua famiglia, da ragazzino combinava marachelle una dopo l'altra, e adesso è diventato uno sfaccendato e un ladruncolo. La notte dell'attacco della nebbia era imprigionato, perchè era stato colto sul fatto mentre cercava di svaligiare l'emporio dei Tarly.



Mill Ponderfear

Cacciatore, figlio del fabbro del villaggio, fratello maggiore di Donal. Faceva parte del gruppo di cacciatori che ha riportato il primo malato, ma non ha mai mostrato alcun sintomo.



Lanna Norcross

Figlia secondogenita del capo dei cacciatori Merrel, sorella minore di Denio. Ragazza riservata, a volte un po' stramba (sua madre da ragazza si interessava di magia!)





Ugrette Styr

Giovane vedova, suo marito morto durate una battuta di caccia un paio di anni fa. Erena Glover, la donna che rifiutandosi di bruciare il corpo del figlio ha aiutato il morbo a diffondersi, era sua sorella. Si dice che da qualche tempo sia l'amante di Averroè figlio di Avarkos.



Jarl Mullin

Giovane mugnaio, promesso sposo di Talya Winters: nonostante tutto quello che stà accadendo i due innamorati sono decisi a sposarsi a primavera, come avevano stabilito i loro genitori più di un anno fà.



Dorotea Stige

Circa un anno fa questa simpatica e gentile dottoressa si è stabilita al villaggio, in cerca di un posto tranquillo dove riposarsi dai suoi viaggi e proseguire i suoi studi. Si è fatta subito ben volere da tutti; quando poi sono cominciati i problemi con il morbo, ha dato tutto l'aiuto possibile per cercare di contenere il problema.



Lanenia n'ha Lawin

La giovane Nenia ha ereditato una piccola parte di sangue elfico dalla famiglia di suo padre, mentre la famiglia di sua madre è sempre vissuta nel villaggio di Haggard. I suoi genitori erano ben voluti da tutti, e l'intero villaggio ha vissuto con tristezza la loro scomparsa. Nenia è stata cresciuta dalla nonna, ed è sempre stata una ragazzina allegra e un pò scapestrata, e nessuno si è sorpreso quando, qualche tempo fa, ha lasciato il villaggio con l'intenzione di ritrovare i propri genitori. Il suo viaggio non è durato molto, e, fortunatamente, pare aver messo la testa a posto: è tornata al villaggio e ha riaperto la bottega di suo padre.



Domeric Bolton

Vecchio alchimista, l'unico a interessarsi di magi. Di lui si dice che in gioventù, dopo aver studiato a Kartegar, si sia unito a diverse compagnie di avventurieri e abbia viaggiato per tutte le terre di confine, senza però mai dimenticare il suo villaggio di origine. Dopo l'Invasione Nera, forse perchè stanco di viaggiare, forse perchè un pò in là con gli anni, ha deciso di fermarsi definitivamente ad Haggard, dove ha continuato la sua attività di alchimista.





Winiefred Hunt

Da generazioni gli Hunt si tramandano l'attività di acchiappatopi di cui, per qualche strano motivo, vanno molto fieri; nessuno si è sorpreso quindi quando Robert Hunt, in mancanza di figli maschi, ha deciso di insegnare i segreti del mestiere a sua figlia Fred. D'altra parte è meglio così, se c'è una cosa di cui in un villaggio c'è sempre bisogno, quello è un buon acchiappatopi!



Dareon Tarly

Contadino, padre di tre figli, che purtroppo sono tutti morti a causa del morbo. Dareon, nonostante il dolore, ha continuato ad adoperarsi per il bene della giovane moglie e di tutto il villaggio, che non ha voluto abbandonare nenche quando suo fratello maggiore ha deciso di partire.



Claudio Alfonso Calvèro

Nobilotto di famiglia nobiliare molto secondaria, che ha una piccola tenuta poco lontano dal villaggio e quindi, si considera in qualche modo legato ad esso; per quanto non abbia mai avuto molti contatti con la gente comune, si sa che spesso è venuto in aiuto del consiglio degli anziani e dello zelota Gregorius e per questo è comunque rispettato.



Elam'Aph



Hiiam



Fatima



Pagina46

Le forze Antagoniste



Ashdan

Il maledetto, il servo del male che ha vanificato le sofferenze del suo stesso villaggio.





Paolo (Fotografo)



Epilogo Friedrich

La luce lunare schiariva uno scenario popolato di macabre presenze, ancora una volta e ancora per debolezza degli uomini l'avamposto dei fuochi fu vittima di sacrilegi e spargimenti di sangue. Li caduto su una passerella presso il ponte, nel tentativo di salvare delle vite innocenti Frederich rimembrava sull'accaduto: sul dolore di amici persi, sui tradimenti inaspettati e alla missione che pian piano

sembrava essere lontana dal suo compimento quella di redimere il proprio casato quello degli Hellbrecht dall'onta dell'eresia.

Molti pensieri offuscavano la sua mente poi chiaro ritornò il ricordo del padre, di come avesse lasciato le vie del bene a favore dei seducenti doni offerti dall'hurmetal forse da quella stessa signora oscura che tormentava queste lande in questi tempi oscuri ed allora fù in quel momento che udi tuonare la voce dello spirito di Poros un personaggio a lui conosciuto per essere baluardo della lotta contro il male che affligge codeste terre. Parole dure quelle di Poros di rimprovero verso la gente che troppo spesso a mostrato debolezza e sottomissione ai voleri delle nebbie. Con gli ultimi respiri Frederich implorava l'aiuto di Poros invano mentre gli ultimi sostenitori del bene Than il mago e pochi altri combattevano i non morti senza speranze e li ebbe il massimo sconforto e la massima sofferenza, rinnegando Sigmar ed i suoi insegnamenti e implorando la signora oscura di aver salva la vita. Il mattino seguente i pochi reduci radunarono i loro pochi averi e partirono ognuno per le loro vie consci del fatto che queste terre sarebbero rimaste maledette per sempre; Frederich ferito mortalmente ebbe salva la vita i non morti non lo avevano mangiato!!! ma capi di essere stato infetto forse cosi voleva la signora oscura, forse questa era la punizione infertagli da Sigmar solo la ricerca di queste risposte, le stesse di suo padre, lo spingevano a ripartire......verso le terre oscure e nessuno ne seppe più nulla.





Epilogo

Aaron Stalker

Nascosto tra le foglie, stringendo l'ultimo pezzo della Sacra reliquia di Sigmar, Furetto fissava la terribile strage che si compiva al campo. La salvezza era lì, tra le sue mani, ma non c'era modo di raggiungere il bambino, non c'era modo di raggiungere i suoi compagni; si erano barricati, intrappolati da quelle orrende creature.

Non restò che sperare che quella porta fosse robusta... il suo cuore come un tamburo, bum, bum, bum. Doveva stare calmo, doveva stare fermo, non si poteva trasformare, non era il momento, non poteva scappare, il cuore bum, bum, bum. Doveva agire... Doveva recuperare il bambino... bum, bum, bum... ma non poteva muoversi dal suo nascondiglio... sarebbe stata una follia!

Ma il male era già dentro quella stanza... quelle grida, no quelle grida no... lo sentì morire, non c'era più il bambino non c'era più!!! In quell'istante tutta la sua determinazione crollò... l'uomo in lui era morto col bambino; lasciò andare la bestia e si trasformò!

C'era qualcosa di sbagliato, non era un Furetto, non era un uomo... cos'era? Si allontanò correndo... tutti rinnegò nella sua mente oramai corrotta... la dottoressa, Elbert, i templari e perfino Ygrette, tutti maledisse e corse, corse tra i boschi.

E d'improvviso si fermò, qualcosa lo seguiva, qualcosa di temibile, qualcosa di veloce. Riprese a correre a perdifiato finché la cosa lo colpì, gettandolo a terra. Non capiva... era un druido quello che lo stava attaccando? Perché un druido gli azzannava il collo, perché gli squarciava il torace, perché lo volevano morto... era forse una vendetta? Aveva forse fatto qualcosa di sbagliato?

Tentò di divincolarsi, graffiò, spinse, scivolando nel suo stesso sangue... ma era tutto inutile. Il grosso Orso era troppo forte: in lui c'era la forza della natura, l'antica magia dei druidi scorreva potente nelle sue vene, le zanne non avrebbero mai lasciato la presa.

Il giorno dopo la pattuglia dei fuochi accorsa in difesa dell'avamposto si fermò, richiamata dal terribile fetore che emanava dalla foresta. Seguendo i terribili miasmi raggiunsero una carogna incenerita, un

mucchio informe di ossa e carne carbonizzata in una foggia che ricordava quella di un essere umano... ma non era un essere umano, era un... un mostro: ne uomo ne animale. Ma tra i resti carbonizzati c'era anche qualcos'altro. Uno dei frammenti della reliquia: ecco dov'era finito. Lo presero e, dopo averlo ripulito, lo riportarono all'avamposto.

Il morbo aveva corrotto Furetto, non sarebbe mai diventato un "Figlio della foresta". Tra i druidi non c'è posto per il morbo, tra i druidi non c'è posto per la debolezza, tra i druidi non c'è posto per la pietà!