



AMBIENTAZIONE
BASE

Squadra dei Falchi
GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

PREFAZIONE

Benvenuti nell'Ambientazione della Squadra dei Falchi!

Il manuale che segue è un'introduzione al mondo di gioco creato per gli eventi della nostra associazione, per poter vivere a pieno le avventure create dal nostro Staff per tutti i giocatori. La campagna di gioco nasce nel 2016 con una storia ed una ambientazione totalmente originali, frutto degli allora membri di Staff e Direttivo. Grazie alla loro creatività ed il loro impegno, insieme a quello dei giocatori, il mondo allora creato ha continuato ad espandersi e ad ispirare gli attuali organizzatori che hanno raccolto il testimone e che oggi continuano a proporre avventure e storie per tutti i soci.

Dal 2020, lo Staff ed il Direttivo hanno deciso di raccogliere tutte le esperienze di questi quattro anni di campagna per iscritto, un insieme di tutte le ispirazioni da e per i giocatori che vogliono creare esperienze uniche di gioco.

Per questo motivo, la nuova ambientazione è suddivisa in diversi blocchi in modo da approfondire i vari aspetti dai quali il giocatore potrà trarre ispirazione per immergersi nel nostro mondo.

I manuali si dividono in:

- **Ambientazione Generale** (questo manuale)

Contiene le informazioni basilari di gioco, cultura generale e macro storia per iniziare

- **Ambientazione Edhel**

- **Ambientazione Hiskos**

- **Ambientazione Morfici**

- **Ambientazione Umani**

Contengono le informazioni sulle quattro razze che abitano il Villaggio, le loro principali caratteristiche e la loro società interna.

- **Ambientazione Cercatori**

- **Ambientazione Difensori**

- **Ambientazione Sciamani**

- **Ambientazione Stregoni**

- **Ambientazione Zeloti**

Contengono le informazioni sulle Caste e gli Ordini dentro al quale i personaggi si formano e si addestrano, le loro strutture e le loro competenze.

- **Ambientazione Furie**

- **Ambientazione Invicti**

Contengono le informazioni sulle due civiltà esterne ai territori del Villaggio, ossia le Furie di Oouis Orlong e gli Umani del Sancto Regno Invicto.

Invitiamo quindi tutti i soci ad approfondire gli aspetti che più ispirano, come le razze e le Caste che il giocatore intende interpretare con il proprio personaggio, scaricando i vari manuali sul nostro sito:

<https://www.squadradeifalchi.com/ambientazione>

Ancora una volta ringraziamo i precedenti Staff e membri Direttivo che hanno dato le basi per questa campagna e per lo scheletro di questo manuale, insieme ad un ringraziamento speciale per tutti i soci (Staff, Direttivo e non solo) che hanno reso possibile una tale espansione.

Ambientazione generale

Testi: lo Staff ambientazione, Valentina Ordonzelli, Elisa Gennari, Giuseppe Leardini, Mattia Morsucci, Facundo Daniel Martinez

Disegni: Valentina Ordonzelli

Ambientazione Edhel

Testi: Facundo Daniel Martinez

Disegni: Facundo Daniel Martinez

Ambientazione Hiskos

Testi: Facundo Daniel Martinez

Disegni: Facundo Daniel Martinez

Ambientazione Morfici

Testi: Cesare Ravagli

Disegni: Elisa Paolini

Ambientazione Umani

Testi: Elisa Gennari

Disegni: Maria Chiara Torcolacci

Ambientazione Cercatori

Testi: Cesare Ravagli

Disegni: Alice Artusio

Ambientazione Difensori

Testi: Cesare Ravagli

Disegni: Valentina Ordonzelli

Ambientazione Sciamani

Testi: Cesare Ravagli

Disegni: Francesca Trapani

Ambientazione Stregoni

Testi: Cesare Ravagli

Disegni: Facundo Daniel Martinez

Ambientazione Zeloti

Testi: Cesare Ravagli

Disegni: Facundo Daniel Martinez

Ambientazione Furie

Testi: Cesare Ravagli

Disegni: Elisa Paolini

Ambientazione Invicti

Testi: Giuseppe Leardini

Disegni: Maria Chiara Torcolacci, Elisa Paolini, Alice Artusio e Valentina Ordonzelli

Un ringraziamento anche a coloro che hanno partecipato alla revisione del contenuto e del testo:

Ivan Mazzini, Valentina Ordonzelli, Elisa Gennari, Lisa Rocci, Daniel Foschi ed Alea Agabiti Vagnini.

Impaginazione e formattazione dei manuali: Valentina Ordonzelli

Grazie a tutti voi che avete reso questa impresa possibile,
Il Direttivo

INDICE

CRONOLOGIA	6
NASCITA DEL VILLAGGIO	6
CRONOLOGIA DEI CUSTODI	7
RIVERBERO	7
PIAGA	8
LA RUOTA DEGLI SPIRITI	8
L'INSEDIAMENTO	9
NESSUNA NOTIZIA DALL'INSEDIAMENTO	10
IL TEMPIO	10
SENZA CUSTODE	11
IL TIRANNO	12
IL CUSTODE E I PIENI POTERI	13
LA GUERRA CIVILE	14
SITUAZIONE ATTUALE	15
RAZZE	16
EDHEL	16
HISKOS	18
MORFICI	20
UMANI	22
FURIE	24
UMANI INVICTI	26
CASTE	28
CASTA DEI CERCATORI	28
CASTA DEI DIFENSORI	29
CASTA DEGLI SCIAMANI	30
CASTA DEGLI STREGONI	31
ORDINE DEGLI ZELOTI	32

VITA AL VILLAGGIO	34
MORFOLOGIA	34
USI E COSTUMI	35
PERSONAGGI NOTI	36
COMMERCIO	36
LEGGE	37
PRATICHE SCIAMANICHE E CIMITERI	37
LANDE DEL TERRORE	38
CARICHE DEL VILLAGGIO	39
CUSTODE	39
CAPIRAZZA	39
MAGISTER	40
VICARI	41
DALLE DIECI CITTÀ	42

CRONOLOGIA

➤ NASCITA DEL VILLAGGIO

Le origini di ciò che oggi possiamo chiamare Villaggio sono da sempre motivo di dubbio e incertezza. Per tale motivo, quando si parlava degli anni precedenti alla fondazione, ci si è sempre rivolti ad essi usando il termine "grande vuoto", a significare quanto siano scarse le informazioni a riguardo.

Solo recentemente, nel IV mese del II° anno della reggenza dei Capirazza, in un luogo raggiunto dagli insediamenti chiamati "Rocca indomita", si ritrovarono alcuni documenti utili a comprendere le origini di tale terra.

Inizialmente Edhel, Hiskos, Morfici e Umani vivevano in società ben separate fra loro.

La provenienza delle razze era ormai stata obliata, ma è certo che dopo poco tempo scoppiarono tensioni tra i vari gruppi per determinare chi avesse diritto di reclamare quel luogo; tensioni che sfociarono in veri e propri combattimenti, protrattisi per mesi senza mai incoronare un vincitore.

I vari gruppi sembravano essere alla pari nella contesa, sia per numero che per capacità, nonostante le razze fossero molto differenti tra loro per usi e attitudini. Emerse allora una figura: Arturo, detto "il rosso".

Egli crebbe in quella società xenofoba, ma ciò non lo frenò dal voler creare una comunità che potesse accogliere tra le sue fila esponenti Umani, Hiskos, Edhel e Morfici. Le idee del giovane erano viste, dai membri della sua famiglia e dagli abitanti del regno, come inutili e completamente insensate, ma Arturo riuscì comunque in tale clima a diventare un membro di spicco del comparto militare del regno, e ciò portò sempre più persone a condividere i suoi ideali.

Passarono gli anni e in tale frangente Arturo contattò gli allora Conciliatori Barahm e Darya Jessamyne (Edhel), l'Esemplario Jurghal (Hiskos) e il Guardiano Torug Respiro Fiero (Morfico) in segreto, per condividere la sua idea e poterla attuare. Alle lettere susseguirono risposte, in parte favorevoli ed in parte contrastanti.

Arturo decise allora in gran segreto di fuggire insieme a degli uomini fedeli per costruire una nuova società, marciandosi fino alla fine dei suoi giorni come "traditore del regno".

Fra questi un principe terzogenito della famiglia reale, antenato del Re Romualdo, che, contrario agli ideali chiusi del padre e forte sostenitore di Arturo, decise di appoggiare quest'ultimo nel suo viaggio, spingendo gli Umani alla pace con le altre razze sotto la sua personale guida.

Arturo infatti, per quanto fu il primo a parlare di alleanza, non volle mai schierarsi dalla parte di nessuna razza in particolare. I suoi ideali lo portavano ad essere un uomo aperto e rispettoso verso chiunque, ma non un leader.

Da tale avvenimento scaturì la speranza, la speranza per Arturo e i suoi compagni di vivere in pace e in armonia.

Altri anni passarono e gli uomini di Arturo vissero come nomadi per un po' di tempo fra le Lande del Terrore fino a quando, stabilitosi dove ora prospera il Villaggio, un gruppo di esponenti delle varie razze si riunì per stipulare una pace. Dopo giorni di accesi dibattiti, di cui purtroppo non ci sono testimonianze di sorta, la situazione era ancora in stallo. Arturo chiese il permesso di partecipare a tali negoziati, dove parlò in modo giusto, riuscendo a fare delle diversità delle razze un punto di forza per quella che divenne una nuova società basata sulla collaborazione e sul reciproco rispetto.

Quando finalmente si raggiunse un accordo, ad Arturo fu attribuito dagli altri esponenti il titolo di Custode: simbolo di guida morale e incaricato di appianare i conflitti tra i vari gruppi e trovare il meglio di ogni razza, trasformando le loro diversità in pregi insostituibili.

Da quel giorno si iniziò a tenere traccia del tempo in base agli anni in cui un Custode rimaneva in carica.

Quando un Custode sentiva vicina la sua ora, era egli stesso a nominare il proprio successore.

Da questo incontro inoltre si decisero le basi di una nuova convivenza.

Dopo anni come nomadi, questo gruppo finalmente trovò un luogo per la costruzione di un nuovo spazio comune sulle sponde di una grande distesa d'acqua salata, ricca di pesce, circondata da terreni fertili e protetta a nord e sud da due fiumi.

La prima pietra venne posta simbolicamente dal Custode stesso, il quale lasciò poi ai membri delle varie razze l'onere della costruzione vera e propria.

Gli esponenti delle razze decisero di chiamare tale terra "Villaggio", non tanto per mancanza di fantasia ma per evitare di far scoppiare inutili tensioni tra le razze, ognuna desiderosa di appellare la nuova realtà con un nome preso dalla propria lingua.

Un altro aspetto importante fu decidere come organizzare la vita all'interno del Villaggio. Questo significava pianificare un nuovo sistema politico, giudiziario e militare; assetto sopravvissuto sino ai nostri giorni.



➤ CRONOLOGIA DEI CUSTODI

- Reggenza di Arturo** - Umano: in carica per 36 anni.
- Reggenza di Melqisedek** - Edhel: in carica per 23 anni.
- Reggenza di Brynijar** - Hiskos: in carica per 22 anni.
- Reggenza di Nagur Rugiada di Montagna** - Morfico: in carica per 25 anni.
- Reggenza di Aelfwyn** - Hiskos: in carica per 29 anni.
- Reggenza di Vexara Parola Tonante** - Morfico: in carica per 17 anni.
- Reggenza di Vittoria Indomita** - Umana: in carica per 38 anni.
- Reggenza di Afshan Samireh** - Edhel: in carica per 11 anni.
- Reggenza dei Capirazza**: in carica per 1° anno.
- Reggenza di Firouz** - Edhel: in carica per 1°v anno e poi ribattezzato come 2° anno dei Capirazza.
- Reggenza dei Capirazza**: attualmente in corso.

➤ RIVERBERO

Accadde di notte, durante la reggenza della sesta Custode Morfica Vexara Parola Tonante. Nessuno nel Villaggio era preparato ad un tale evento, dal più umile dei contadini al più dotto dei Magister. Il vento fischiava impetuoso e spazzava senza sosta. Lampi e tuoni ferivano il cielo, onde maestose solcavano le acque della distesa d'acqua salata antistante il Villaggio. Poi tutto tacque per un attimo, come se ogni cosa si fosse fermata e cristallizzata nel tempo. All'improvviso un boato, come mai orecchio mortale aveva udito, proruppe dalle vastità oscure e incognite delle Lande del Terrore. All'alba un sole malato e stanco sorse dalle acque, a est. Nei giorni successivi i membri del Villaggio iniziarono a manifestare dei poteri che, ancora oggi, dopo tanti anni, rimangono per certi versi oscuri e misteriosi. Ci si accorse che non tutti gli individui disponevano di tali abilità, che alcuni erano più dotati di altri. I primi tentativi di manipolare tali poteri furono catastrofici e incontrollati, portando alla morte di numerose persone ed alla distruzione di parecchi edifici. Per mantenere ordine e non seminare il panico venne creata la Casta degli Stregoni, dediti allo studio e alla comprensione dei nuovi fenomeni, la quale, bisognosa di definire tali poteri, attribuì loro il nome di "Venti"; definizione derivata dal ricordo dei boati, sibili e dei venti tempestosi che impressero in modo indelebile quella fatidica notte della storia del Villaggio. Quella notte venne battezzata con il nome di Riverbero.

Le conseguenze non si limitarono a nuovi poteri, ma anche alla nascita di nuove e spaventose creature, mai viste prima d'ora. Dopo un anno dalla comparsa della Stregoneria la follia colpì inaspettata, una notte. Dalle Lande del Terrore un'orda di esseri dalle fattezze d'incubo si abbatté sul Villaggio. Questi abomini non assomigliavano a nessun essere conosciuto, mossi solamente da un inarrestabile desiderio di distruzione e annientamento. Tutte e quattro le razze si unirono, per la prima volta nella storia del Villaggio, per affrontare una minaccia senza precedenti. Dopo giorni di combattimenti, morti, feriti, anche quando le acque al Villaggio si calmarono, la consapevolezza che quelle creature potessero tornare era un pensiero angosciante per chiunque. Per indicare questo nuovo nemico fu coniato il termine di Piaga, a simboleggiare un male incurabile e onnipresente, capace di apparire in ogni momento, in ogni luogo, in ogni forma.

In concomitanza con la manifestazione della Stregoneria in alcuni individui, fecero la loro comparsa anche i primi Fantasmi dei defunti. Nessuno aveva mai avuto contatti con un defunto dopo la sua sepoltura e ciò disseminò orrore e sgomento. Essi erano dotati di sentimenti, pulsioni, desideri e in un primo momento vennero associati alla Piaga, ma questa supposizione cambiò quando alcuni Sciamani tentarono un primo contatto. Non solo il dialogo sembrava possibile ma, con i giusti accorgimenti, quegli Spiriti erano in grado di aiutare sensibilmente chi tributava loro il giusto rispetto: la conoscenza maturata in vita e le loro capacità, avevano sorpassato la cortina della morte e potevano essere messe ancora a disposizione dei vivi. Fu così che la Casta degli Sciamani acquistò una rinnovata importanza e valenza. Il rispetto dei Riti funebri non solo si arricchiva di nuovi significati ma diventava condizione necessaria per il pacifico rapporto con gli Spiriti. Si sviluppò per la Casta un nuovo ramo di studi incentrato sulla comprensione di chi la vita l'aveva abbandonata, e sulla corretta esecuzione delle cerimonie funebri, per onorare e rispettare i trapassati.



➤ PIAGA

Negli anni a venire la Piaga prese aspetti diversi. La si poteva distinguere in un tratto di foresta oscenamente e orrendamente deturpato, nell'esplosione di un focolaio mortale di una qualche terribile malattia, in avvistamenti di esseri da incubo nei pressi del Villaggio.

Divenne un'entità costante e fisica, dotata di insondabili e terribili scopi, sempre in agguato, in grado di corrompere gli abitanti, spiarli, irretirli, ucciderli, renderli folli e privi di qualsiasi capacità di razionalità.

Con il tempo ed i continui scontri con gli abitanti dell'Insedimento, la Piaga ha saputo evolversi a tal punto da creare manifestazioni di sé sempre più complesse nel modo di agire, tanto da aver sviluppato l'uso della parola e tattiche di combattimento pari a quelle dei Difensori.

A seguito di questa evoluzione la Piaga riuscì ad infiltrarsi nelle menti del popolo del Villaggio, disseminando nuovamente paura fra le genti. Da questa nuova evoluzione infatti, nuovi volti popolarono le fila della Piaga, tanto da poterle riconoscere alcune per vie del loro temperamento, aspetto e scopo, in seguito anche a degli scontri avvenuti fra queste e i membri dell'Insedimento.

Rabbia: Testimonianze datano la sua prima apparizione intorno al IX mese del X° anno di Afshan Samireh, in seguito ad un rituale della Piaga compiuto grazie all'aiuto di uno Stregone del Villaggio e sotto il benessere di Urgrund. A differenza delle altre manifestazioni della Piaga ha un aspetto possente e il volto pallido come ossa. Presenta tre profondi solchi verticali, forse prodotti da graffi. L'indole altamente irascibile e distruttiva gli ha fatto meritare tale appellativo da parte degli abitanti dell'Insedimento.

Dalla data XII mese per l° anno della reggenza dei Capirazza si pensa che Rabbia sia stato distrutto.

Paura: Nata in seguito al rituale condotto dalla Piaga su Bercleif (ex Magister Stregoni), apparve in una notte di terrore nell'VIII mese dell'XI° anno di Afshan Samireh.

Si presenta con lunghe vesti scure sulle quali sono riprodotte inquietanti simbologie scarlatte. Il volto nero come l'abisso è segnato da intricati tatuaggi bianchi, simili a quelli degli Hiskos, che risaltano anche nel buio più assoluto.

Ego: Il primo approccio da parte dell'Insedimento fu nel IV mese del II° anno della reggenza dei Capirazza a seguito di una spedizione presso un luogo chiamato Rocca Indomita.

Questo senziente è il frutto di uno spiacevole avvenimento legato alla principessa umana Amelia, figlia di Re Romualdo e della Regina Cesira, catturata dalla Piaga alla fine del I° anno dei Capirazza durante il suo stesso matrimonio e soggiogata sotto l'influenza della Piaga.

Dalla lunga veste nera, egli si presenta con vistosi gioielli d'oro: collane, bracciali ed una corona dorata sul capo, forse quest'ultima legata alle sue origini prima di diventare Piaga.



➤ LA RUOTA DEGLI SPIRITI

Dopo gli avvenimenti che il Riverbero ha provocato, nuove mansioni sono state aggiunte alla Casta Sciamani. Preservare i luoghi di sepoltura divenne più che mai basilare; fu codificata la nuova prassi per le esequie e, di conseguenza, vennero creati tre nuovi cimiteri nei pressi dei vertici del Villaggio. Questo perché, man mano che aumentavano i rapporti con gli Spiriti, risultò evidente dopo una serie di studi che in ognuno di essi esisteva una parte dominante: quella razionale, quella emotiva o quella più pragmatica e legata alle attività svolte in vita.

Iniziò a farsi largo una nuova idea, che negli anni successivi prese forma come "Ruota degli Spiriti", e il rispetto di tale filosofia si pose alla base della Casta degli Sciamani; farla rispettare divenne uno dei loro principali compiti.

La Ruota viene identificata come un percorso ciclico composto da quattro fasi: Animale - Uomo - Terra - Cielo.

L'obiettivo di ogni Spirito è compiere il suo ciclo all'interno della Ruota, ovvero attraversare ogni fase per poi reincarnarsi e compiere nuovamente un altro ciclo.

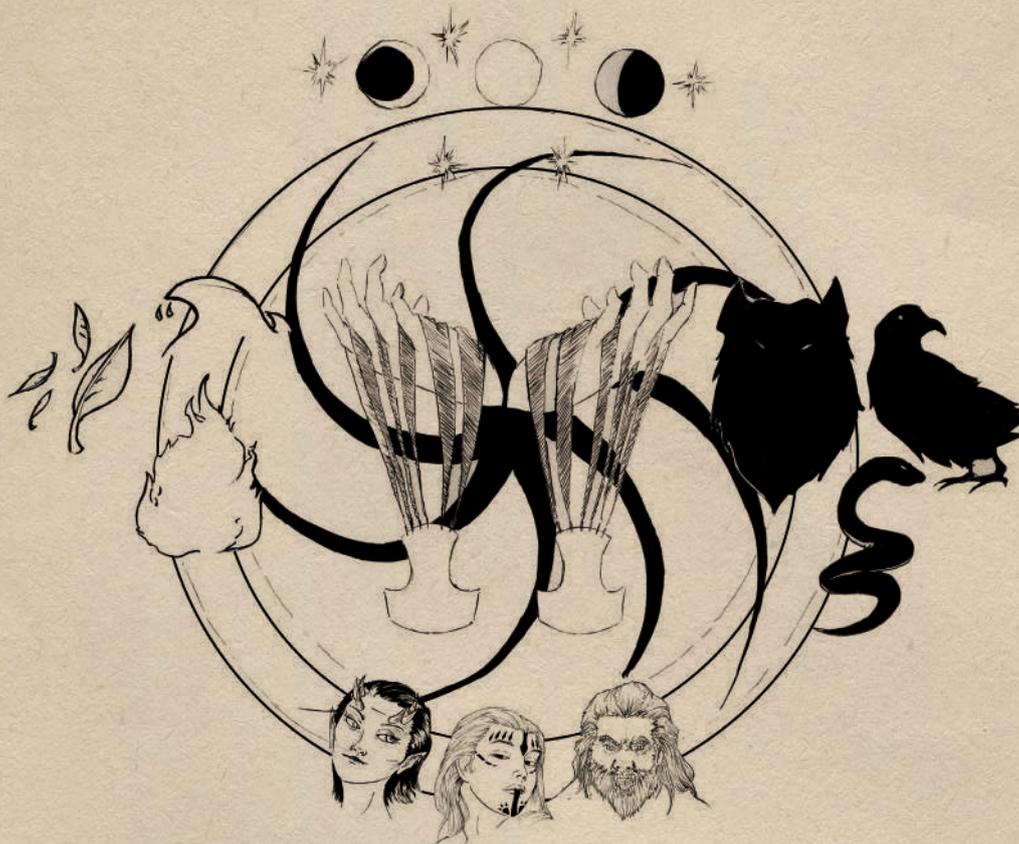
Cercare di interrompere tale processo, costringendo uno Spirito a rimanere più del dovuto in uno stadio, equivale ad una grave violazione.

Tutti gli uomini sono legati al proprio Spirito che li fa essere vivi e parte della Ruota.

Lo Spirito, a differenza di come molti pensano, non smette di far parte della Ruota ma continua a esistere in entrambi i luoghi: nella Ruota e all'interno del corpo degli uomini.

La parte dello Spirito che si trova all'interno degli uomini viene chiamata Essenza ed è quindi la controparte dello

- Spirito nel mondo terreno, legata indissolubilmente al corpo dell'essere umano. Quando un determinato corpo muore, l'Essenza torna nella Ruota ricongiungendosi alla sua controparte di Spirito. Per far sì che l'Essenza trovi il suo cammino senza intoppi, i Rituali sciamanici di commemorazione sono molto importanti ed è per questo che una corretta tumulazione e un appropriato Rito funebre sono fondamentali; quando ciò non succede, l'Essenza non riesce ad imboccare la strada giusta per ricongiungersi allo Spirito nella Ruota. Il verificarsi di questo evento è molto grave e pieno di conseguenze nefaste; l'Essenza subisce un trauma profondo e si trasforma in quello che è definito Fantasma o, successivamente, uno Spettrò.



➤ L'INSEDIAMENTO

La comparsa della Piaga portò nuove paure e nuovi interrogativi che non potevano avere risposta, ma il nuovo Custode, succeduto a Vexara, ebbe un'illuminazione: e se la Piaga fosse già comparsa nel mondo in passato e fosse stata responsabile della scomparsa di coloro che costruirono le rovine che sorgevano a poche miglia dal Villaggio? Sembrava una congettura forzata, ma in quel momento nessuno trovò un'alternativa valida.

Fu così presa la decisione di inviare alle rovine le Caste dei Difensori e dei Cercatori, le quali, dopo aver messo in sicurezza l'area, iniziarono a costruire nuove strutture all'ombra di quelle preesistenti; solo dopo vennero Stregoni e Sciamani. Lo scopo di tale ricerca era così importante che persino i Magister decisero di spostare la loro sede dal Villaggio all'avamposto, lasciando là i loro secondi.

I primi anni passarono senza grossi risultati o sorprese, ma le cose cambiarono di colpo al quinto anno di vita dell'avamposto, che ormai da tutti era denominato come Inseidiamento. La Piaga colpì falciando la quasi totalità dei presenti. I corpi dei defunti, lasciati a sé e non seppelliti correttamente, fecero sì che gli Spiriti irrequieti e vendicativi si impossessassero dei viventi, spingendoli a combattere l'uno contro l'altro.

Solo l'intervento massiccio degli Sciamani e la morte di molti di essi permise di arginare la situazione, tuttavia il triste evento lasciò comunque un segno profondo nella mente dei presenti, facendogli assaggiare per la prima volta la devastante potenza di quelle sconosciute forze superiori.

➤ NESSUNA NOTIZIA DALL'INSEDIAMENTO X ANNO DI AFSHAN SAMIREH

Duecento anni sono passati da quando Arturo divenne il primo Custode. Il lunedì di ogni settimana, membri della Casta dei Cercatori erano soliti scendere sino al Villaggio per recuperare le provviste necessarie all'Insedimento, fu però il primo lunedì del terzo mese che nessun cercatore giunse.

Otto volontari, due per ogni Casta, furono mandati all'Insedimento per capire cosa fosse successo e dopo due settimane solo una Stregona fece ritorno al Villaggio barcollante e febbrile, era evidente che nessuno sarebbe più tornato dall'Insedimento. Così i quattro Vicari, divenuti a loro volta Magister: Castore dei Difensori, Obed dei Cercatori, Bercleif degli Stregoni e Nadir degli Sciamani, decisero che avrebbero condotto un gruppo di abitanti all'Insedimento. Una volta arrivati scoprirono l'atroce verità: gli abitanti erano stati trucidati o resi folli da un violento attacco della Piaga, tra cui lo stesso Harald, Magister dei Difensori e Iperione, Magister degli Stregoni.

Con il passare dei giorni le Caste ripresero il loro ruolo, come il pattugliare le Lande del Terrore o esplorare le rovine che scendevano sin nel sottosuolo, la Città Sepolta. Gli Sciamani iniziarono a parlare di turbamenti in seno alla Ruota degli Spiriti, affermando che lo Spirito del Presente non ne faceva più parte, qualcosa accaduto anni prima presto si sarebbe scatenato in tutta la sua forza.

Nel frattempo al Villaggio in molti iniziarono a mostrare malcontento per la politica assunta dai Magister, i quali sembravano avere più a cuore la ricerca di nuove conoscenze, piuttosto che la salvaguardia e il bene del Villaggio. Richiamati per rendere conto del loro operato furono rimpiazzati da dei supervisori per comprendere fino a che punto le voci sulla loro gestione fossero vere.

Una calda sera dell'VIII mese dell'anno, vide il ritorno dei tre Magister mancanti, dissero di essere stati catturati per poi essere torturati.

I supervisori vennero additati come i mandati e fu durante l'interrogatorio di questi che per la prima volta emerse la parola "Retrivi": un gruppo occulto che da anni operava con ogni mezzo per scoraggiare qualsiasi pratica di esplorazione e scoperta che potesse sconvolgere il delicato equilibrio e quindi, a dirsi, attrarre la Piaga.

A seguito di sommi processi i supervisori vennero condannati a morte, atto che dal Villaggio venne percepito come chiaro segnale di una collettiva follia, insubordinazione e tradimento.

Il Consiglio dei Capirazza votò per una soluzione estrema, solo l'Esempio non si schierò contro; così un nutrito contingente di Difensori fu inviato all'Insedimento per riportare l'ordine con la forza, ma quando arrivarono non li trovarono, l'intero Insedimento stava fuggendo a ovest, in una nuova rotta mai esplorata.

Nel frattempo Firouz, il Conciliatore degli Edhel, partì dal Villaggio senza farne parola con nessuno, desideroso di mettersi alla ricerca dei Magister; fece ritorno il XII mese con importanti notizie: oltre le montagne viveva una nuova civiltà di esseri simili alla razza umana, seguaci dell'Entità Suprema, i quali dicevano di essere i membri del "Ordine degli Zeloti" e, come prova, sarebbero arrivati all'Insedimento quattro membri di quel popolo, insieme a coloro che se ne erano andati un mese prima.

Di fronte alla portata di tale notizia il Re decise di ritirare il proprio appoggio alla soluzione definitiva, solo il Guardiano Urgrund rimase irremovibile e marciò direttamente sull'Insedimento affiancato da degli esseri mostruosi; come se ciò non bastasse intervenne anche la Piaga richiamata dallo stesso.

Al termine dello scontro il Caporazza venne catturato, con l'accusa di aver stretto patti con la Piaga e di far parte del gruppo dei Retrivi. Anche il Magister Obed venne arrestato, ma riuscì a scappare. Urgrund fu processato per ordine del Consiglio; non emerse chiaramente di che natura fosse il suo rapporto con la Piaga, ma fu comprovato il ruolo di comando all'interno dei Retrivi. Spogliato del titolo di Guardiano dei Morfici fu decretata la sua morte.

Nello stesso giorno del processo, Castore, sceso nella Città Sepolta per scortare una spedizione, perse la vita combattendo contro la Piaga; con la sua morte e la fuga di Obed, solo due Magister rimasero in carica, tutt'altro che senza problemi.

➤ IL TEMPIO XI ANNO ERA DI AFSHAN SAMIREH

La morte di Urgrund, ucciso in un duello rituale per mano di Donkhor Pinna Torva, portò all'elezione del Guardiano Verkan Luce Curiosa, non così ben accolto come il suo predecessore.

Lo scandalo dei Retrivi aveva gettato una pesante ombra sul Villaggio. Quella che si credeva solo una paranoia creata dagli abitanti dell'Insedimento per coprire le loro mancanze, si era invece dimostrata una cupa realtà.

In tre mesi la Piaga non si era fatta più vedere e l'Insedimento stava vivendo un periodo di relativa calma, sfruttato dai suoi abitanti per ricostruire e riorganizzarsi.

I quattro nuovi venuti da ovest, chiamati Zeloti, avevano ricevuto il permesso di sfruttare un edificio dell'Insedimento per riunirsi, definendolo poi come Tempio.

Fu l'arrivo di un contingente armato, proveniente dalle stesse terre degli Zeloti, che destabilizzò questa tranquillità. A guidare il gruppo era il Maresciallo Enrico Il Leone, aiutato da una "Reliquia" che rendeva sicura la traversata dei

cunicoli della Città Sepolta che in qualche modo collega le due civiltà. In quella stessa notte la Piaga attaccò, sfruttando alcuni abitanti dell'Insedimento che furono appellati poi con il termine di "Corrotti".

Queste persone, per oscuri motivi, dopo essere cadute sotto gli attacchi della stessa Piaga, vennero misteriosamente rese inconse del legame che le portava a compiere azioni e atti contro la propria volontà; grazie a loro Bercleif venne rapito ed utilizzato come sacrificio in un rituale condotto dalla Piaga stessa.

Nominati nuovi Magister: per i Cercatori Desdemona degli Ombrosi, per gli Stregoni Tisifone Brando, per gli Sciamani Pantea e per i Difensori Fajard, vennero a sapere che l'Errante era in possesso del Libro di Maerwald, il Primo Stregone, ma furono anticipati da Iperione Brando, che lo rapì. La missione che ne seguì per il recupero fu attaccata dagli "Evoluti", membri esiliati che presentavano alterazioni delle razze e furono accolti e protetti da Afshan Samireh, la cui esistenza era stata scoperta da nemmeno un anno.

La ricomparsa dell'Errante creò non poco scompiglio e con lui le persone che arrivarono. Il Consiglio lo mise alle strette, da tempo era palese la sua natura di Stregone privo di Marchio, e gli propose la possibilità di rimanere all'Insedimento e sottoporsi al Rito della Marchiatura o essere esiliato, lui scelse quest'ultima.

La Piaga fece la sua ricomparsa l'VIII mese, mutata nell'aspetto, mostrandosi in tutto il suo orrore, dando forma ad un nuovo senziente di nome Paura. Tutti gli abitanti vissero uno stato di allucinazione collettiva, comprendendo i più oscuri timori di chi vi si trovava all'interno. Anche Iperione fece la sua folle comparsa schierato con gli ultimi suoi esperimenti, combattendo per impossessarsi dell'Insedimento e farne un suo Regno personale; morì dopo un'intensa battaglia quando anche lo Spirito del Presente, che gli dava poteri ultraterreni, lo abbandonò a sé stesso. Nel frattempo una spedizione si faceva strada in un terreno ancora sconosciuto, chiamato "Oltre il Velo", un luogo accessibile non in maniera fisica ma con la propria Essenza. Lo scopo della missione fu quello di trovare un metodo per curare i Corrotti dalla Piaga, ma lasciando ad ella l'accesso ad un luogo a lei precluso, dividendosi su due fronti: da una parte cercando di accedervi nuovamente e dall'altra assaltando l'Insedimento e corrompendo quante più persone possibili.

Al IX mese, gli Zeloti si affidarono all'Entità Suprema, che li guidò verso la costruzione di una "Reliquia sacra" e per completarla vennero indirizzati ad una torre, vecchia dimora dell'Errante e dei suoi protetti.

Lo stesso giorno, gli Antenati rivelarono agli Sciamani la presenza di un'altra entità rifugiata tra quelle stesse mura: lo Spirito del Presente, il quale propose un aiuto contro la Piaga in cambio del mantenimento della sua condizione attuale, ovvero al di fuori della Ruota. La spedizione dell'Insedimento si trovava quindi schiacciata tra due fronti, costretta a scappare cercando di far scontrare la Piaga ed il Presente. La fuga fu possibile grazie al sacrificio di alcuni Sciamani rimasti preda del Presente mentre questi combatteva la Piaga Paura e la Piaga Rabbia. La Custode Afshan Samireh, da tempo in fin di vita, scelse fra i suoi reietti un nuovo corpo che potesse ospitare lo Spirito dell'Equilibrio, ma questa unione venne distorta dall'odio e dal rancore che gli Evoluti provavano per il Villaggio, infatti sul finire dell'anno proprio il Villaggio era stato vittima di feroci attacchi da parte degli Evoluti.

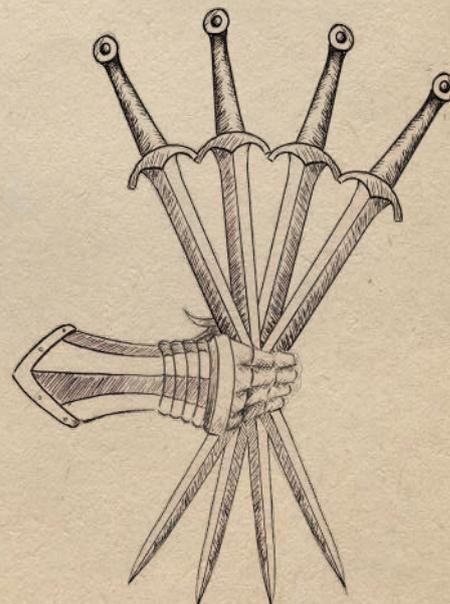
Ma Equilibrio era intenzionato a trovare un nuovo corpo privo del profondo risentimento e il suo sguardo si posò proprio sull'Errante, il quale si trovò in una situazione di stallo: da una parte gli Evoluti volevano il suo corpo, dall'altra si trovava dentro l'Insedimento dal quale era stato esiliato. Lo Spirito dell'Equilibrio aveva però bisogno di due essenze per mantenere la sua presenza nel mondo fisico, così l'Errante e la sua protetta Alakai si sacrificarono per incarnare lo Spirito. Il nuovo "araldo" dell'Equilibrio ed i suoi Evoluti se ne andarono, lasciando un monito: da quel momento non avrebbe più contribuito a sorreggere le trame del tempo.

➤ SENZA CUSTODE

I ANNO DELLA REGGENZA DEI CAPIRAZZA

Ormai di comune dominio che ciò che aveva fino ad allora governato con le sembianze del Custode era in verità solo una rappresentazione dello Spirito dell'Equilibrio, che così facendo poteva assicurare il suo dominio terreno. La notizia aveva scosso l'intero Villaggio e dopo una situazione di stallo il Consiglio dei Capirazza decise di non riconoscere come loro nuovo protettore la nuova forma dell'Equilibrio, proclamando così una nuova era. A seguito il Consiglio come primo mandato del suo autogoverno creò un corpo d'élite nominato "Prime Lame", formato da un numero di venti guardie personali, cinque scelte da ogni Caporazza. Su proposta del Conciliatore Firouz, al comando fu posto l'Edhel Fajard, passato Magister dei Difensori. Dalla loro creazione numerose cose cambiarono ed organizzazione, rigore e disciplina divennero parole chiave per descrivere il loro operato. Altro importante cambiamento fu quello introdotto dal nuovo Guardiano Verkan per la Rinomanza: la nomina del Caporazza infatti non sarebbe stata più decisa da un confronto fra i singoli ma una prova a squadre, guidate dal proprio candidato.

Nonostante il malcontento per un cambiamento così repentino alle



tradizioni, molte delle tribù intendevano contendersi il titolo di Guardiano. La mossa di Verkan era rischiosa ma la successiva vittoria e l'essere stato vittima di un attentato durante la Rinomanza stessa, gli ha portato fiducia da parte del suo popolo.

Nel frattempo all'Insedimento la Casta degli Stregoni portava a galla scoperte dal valore inestimabile, tramite oggetti rinvenuti e connessi alla Città Sepolta, sono stati in grado di raggiungere luoghi inesplorati e rinvenire Artefatti legati ad antiche potenti civiltà legate alla Stregoneria, aprendo un intero nuovo ramo di studi per tutta la Casta e fornendo all'Insedimento una nuova e potente arma: La "Colonna D'Attacco", questo pilastro è infatti in grado di incanalare i Venti per amplificarli e creare potenti rituali.

Sul fronte degli Sciamani, il Borgomastro Majida e i suoi compagni di Casta si adoperavano per localizzare Bartolomeo del Magno, sacrificatosi per garantire la fuga prima dal Presente e poi dall'inseguimento di Rabbia, gettandosi con quest'ultimo nella dimensione Oltre il Velo. Disperso tra i Venti Oltre il Velo, lo Sciamano venne rintracciato in prossimità del dominio di uno Spirito del Cielo. Costui, rivelatosi come Verità, uno Spirito ormai indebolito dalle falsità e dalle meschinità del mondo materiale. Nelle sue attuali condizioni non poteva fronteggiare al pericolo che incombeva sul suo Dominio: La Piaga della Rabbia infatti, era ancora presente al suo interno e la sua influenza stava destabilizzando tutti gli Spiriti dell'intero Dominio. Non potendovi porre direttamente rimedio, gli uomini della spedizione si accordano per portare via quel che rimane di Rabbia, a patto di avere anche Bartolomeo.

Al rientro dal Dominio dello Spirito, il nucleo di Rabbia inizia a influenzare le menti di chi li circonda, anche se di lui rimane poco altro che il frastagliato volto. Il suo potere mette gli uomini dell'Insedimento gli uni contro gli altri ed in mezzo a questo caos, un nuovo nemico fa la sua comparsa: I Cultisti della Nuova Ruota; queste persone del Villaggio credono che il destino di questa Ruota sia di scomparire per darne vita ad una nuova e che la Piaga non vada quindi fermata ma aiutata. Essi celati da maschere di legno simili al volto della Piaga assieme ai corrotti il potere della Piaga, riescono ad impossessarsi di ciò che rimaneva di Rabbia e rapendo due combattenti dell'Insedimento. Il mese seguente, i Cultisti si presentarono nuovamente, utilizzando i due rapiti per ridare vita a Rabbia e portare distruzione sull'Insedimento.

A guidare questi adoratori della Piaga, uno Stregone di nome Adamo, un tempo collaboratore dei Retrivi e ora responsabile degli esperimenti sulla Piaga che hanno dato vita agli orrori conosciuti come Rabbia e Paura.

L'Insedimento resse a fatica l'impatto del loro compagno ormai fuso insieme all'essenza di Rabbia e con non poche difficoltà riuscirono a scindere il loro legame, mettendo in fuga Adamo ed i suoi Cultisti. Dopo il duro colpo subito, la Piaga ed i Cultisti si ritirarono, ma altri fronti di guerra continuavano ad aprirsi mentre il flusso del tempo continuava a collassare contorcendosi data l'assenza del Presente dal suo posto nella Ruota. I mostri conosciuti come Furie Selvagge si avvicinavano sempre più spesso nei territori del Villaggio e non mancavano i loro assalti, sempre più organizzati e studiati, tanto da ricorrere all'utilizzo dell'alchimia e a rubare le scorte delle carovane, quei nemici ora erano molto più reali e sempre meno selvaggi.

Al Villaggio dopo lunghi accordi e contrattazioni venne aperta un'ambasciata del popolo del Santo Regno Invicto, a rappresentanza di una solida collaborazione e di un fruttuoso scambio commerciale. In armonia a questa nuova alleanza sin da subito l'Ambasciatore Gabriele Pontellini collaborò per la purificazione dei Corrotti. Nonostante l'aiuto degli Zeloti, il Consiglio incalzò sull'inadempienza del passato di risolvere alla radice il conosciuto problema. A tal ragione l'Esempio Ethelwind, si recò di gran fretta per trovare un'effettività a quella promessa riportata al Consiglio esattamente un anno addietro, tuttavia per circostanze ancora misteriose trovò la morte per mano dei Retrivi.

Con commozione, dolore e rabbia Firouz decise con gli altri Capirazza che era un obbligo che la carica di Esempio rimanesse vacante per onorare il suo ultimo rappresentate e in tal modo poter vagliare il suo successore. Pur di garantire e assicurare una tutela maggiore furono imposte delle leggi di controllo e difesa, come quella del coprifuoco che vietava ai cittadini di uscire durante la notte.

➤ IL TIRANNO - L'ASCESA AL POTERE I ANNO DELLA REGGENZA DEI CAPIRAZZA - INVERNO

Ancora una volta i Retrivi con grande abilità ed ingegno erano riusciti a colpire con decisione e fermezza, dalla Rinomanza dove Verkan fu quasi ucciso, all'effettivo assassino di Ethelwind, ora anche i due Conciliatori erano divenuti bersaglio di quella furiosa mano.

Il Consiglio rilasciò delle taglie capitali su cittadini non solo sospettati, ma anche a coloro che si erano resi introvabili, ovviamente più alta era la pericolosità dell'individuo più cospicua era la ricompensa. Ciò che ne seguì fu una vera e propria caccia ai complottisti su larga scala, ogni strada, via, vicolo, piazza, casa, locanda o alloggio fu messo a soqquadro se denunciato di essere luogo ospitale per i Retrivi. Eppure in tutto questo il Re annunciò le nozze tra sua figlia Amelia la Corvina e Aureliano della Città Sacra, nipote del Maresciallo Enrico Il Leone. Un'alleanza che sembrava aver superato il solo accordo politico ed economico. A tale ragione furono invitati al Villaggio gli abitanti dell'Insedimento e i loro Vicari, in quanto primi testimoni di questo solido rapporto che univa ed aveva unito queste due civiltà. Tra gli invitati si erano intrufolati anche dei Cultisti intenti a sacrificare i due novelli sposi per far nascere un altro membro della Piaga. Inutili sono stati i tentativi di uscire o cercare una via di fuga, Paura li aveva obbligati ad eseguire il suo volere, liberi solo di scegliere chi salvare. Infine dopo una lunga notte e dolorose perdite i presenti

scelsero di mantenere quella pace tanto sperata salvando così Aureliano e condannando la Principessa Amelia. Era chiaro ormai, anche di fronte a tali orrori, che l'assenza del Custode e le mancanze al Consiglio dei Capirazza richiedessero di una guida forte, così il presente Re e il Conciliatore a nome del Consiglio stesso proclamarono la fine della loro reggenza e nominarono lo stesso Firouz Custode pro tempore sino alla rilevazione dell'effettivo detentore. Mentre una folla di cittadini di tutte le razze si era riunita fuori al Palazzo del Consiglio ad attendere risposte, i Retrivi approfittarono di quella disattenzione per attaccare con tutta la loro forza. In tutto il Villaggio scoppiarono numerosi disordini seguiti da vari incendi che distraevano i soccorsi e destabilizzavano i Difensori.

➤ IL CUSTODE E I PIENI POTERI I ANNO DI FIROUZ

Quello che poi sarà ribattezzato come II° anno di reggenza dei Capirazza si apre sotto la luce di un nuovo leader per il Villaggio, il nuovo Custode, di fatto autoproclamato, gode del favore del popolo, dell'assenza di opposizione all'interno del Consiglio dei Capirazza agendo indisturbato e riorganizzando i poteri in modo da incentrarli il più possibile intorno alla sua figura. Dopo aver ridirezionato l'Ordine delle Prime Lame sotto suo diretto controllo, istituisce un nuovo corpo civile: l'Ordine dei Pacificatori. Questo gruppo fatto di volontari incorpora uomini e donne di ogni Casta e non solo, diventando in poco tempo nei numeri molto vicina alla Casta dei Difensori e arrivando persino a usurparla in competenze e mansioni, naturalmente questo nuovo gruppo di forze (anche armate) era ai diretti servizi del Custode e capeggiata da un fedele di Firouz.

Mentre il Villaggio acclamava il suo nuovo eroe, quest'ultimo posizionava le sue pedine lungo la scacchiera che comprende anche l'Insediamento, mettendo un Edhel non solo come Magister degli Stregoni e uno come Vicario, ma cambiando la figura del Borgomastro, che aveva pari poteri dei Vicari, anch'egli Edhel. Laddove non poteva posizionare suoi uomini, cercava di indebolire e interdire i suoi avversari.

Con Re Romualdo sempre al gioco di Firouz, sua moglie Cesira Spaccapietre si fece avanti, cercando di far luce sulla sparizione della figlia da parte dei Cultisti della Piaga. Scortata dall'allora Magister dei Difensori Noah, si dirigono insieme dagli uomini dell'Insediamento all'inseguimento di un drappello di Cultisti che avevano rapito membri di diverse Caste. La loro spedizione li condusse ad un possente rudere chiamato "Rocca Indomita" un luogo mai raggiunto dai Cercatori del Villaggio in direzione nord.

Al loro interno trovarono alcuni Cultisti insieme alla Piaga e ad un Araldo dell'Equilibrio, era ormai chiaro che il male che da 53 anni a questa parte colpiva il Villaggio e non solo, era un'arma dello Spirito stesso per porre fine ai disequilibri della Ruota e di fatto alla Ruota stessa. Durante l'esplorazione del forte, l'Insediamento si imbatté in reperi che portavano nuova luce sulle origini del Villaggio, sulle sue razze e sulla loro provenienza, portando a dover riscrivere la storia stessa.

Purtroppo però le scoperte non si fermavano a nuova luce, ma anche una nuova ombra si proiettava sulla spedizione: la principessa Amelia non era solo stata rapita, ma corrotta e trasformata in una nuova forma di Piaga, il suo nuovo nome era Ego. L'Insediamento non poteva ormai salvare la principessa, una volta messi in salvo gli altri membri che erano stati rapiti e fronteggiato i Cultisti, la Piaga e gli Spettri che infestavano la Rocca, non potevano fare altro che scappare, anche se sembrava ormai impossibile.

Il combattimento con la Piaga aveva indebolito l'Araldo dell'Equilibrio e così Ego approfittò per spezzare il legame che la legava allo Spirito suo padrone, uccidendo l'Araldo e liberando anche Paura.

I membri dell'Insediamento hanno ottenuto da Ego il permesso di fuggire, avendo così salva la vita ma forse con un nuovo futuro nemico.

Ritornati da Rocca Indomita, Firouz utilizzò il pretesto di quella spedizione non autorizzata per trarre in arresto la Regina ed il Magister, rimuovendo altri due ostacoli dal suo cammino.

Sul fronte del Villaggio intanto, la comunità Hiskos era in subbuglio, dopo la morte di Ethelwind e la nomina dell'Ex Esemplio, molti giovani dimostravano malcontento, tacciando la rielezione di Tjorvi come un insulto alle usanze del loro popolo. A cavalcare questo malcontento incontrollato fu il giovane Difensore Dibbatz, che in poco tempo radunò un drappello di uomini organizzando un golpe e spodestando l'Esemplio, condannandolo a morte tramite la tradizione del Grande Viaggio Hiskos.

Il nuovo Esemplio, appoggiato da Re Romualdo e dal Custode Firouz, riprese con forza il potere e l'ordine all'interno della sua comunità, anche se non privo di oppositori e detrattori.

A neanche un mese dal suo colpo di stato Dibbatz si presenta all'Insediamento accompagnato dal Magister degli Stregoni Namdar, i due erano intenzionati a effettuare un rituale di individuazione, era infatti trapelato che Ethelwind non fosse veramente morto e che avesse architettato tutto.

L'Insediamento pochi mesi prima aveva ricevuto in dono un Artefatto simile alla "Colonna D'Attacco" dal Guardiano Verkan, ritrovata in una spedizione in fondo al Grande Lago Salato da alcuni Cercatori Maridi, questo oggetto era stato studiato da alcuni Stregoni e catalogato come "Colonna Del Sapere", altro lascito di un'antica civiltà che risiedeva nei pressi dell'Insediamento, legata non solo ad un altro tempo, ma forse ad una precedente Ruota.

Con il potere di incanalare Venti che risuonano nel sapere dei Ritualisti, il Magister Namdar officia il Rituale che ha successo, i suoi Venti portano alla posizione di Ethelwind, vivo e nei pressi dell'Insediamento, il quale si presenta

subito a tutti i presenti.

Un Dibbatz colmo di rabbia e disprezzo a fatica trattiene la spada, mentre Ethelwind racconta la verità celata da troppo tempo: Firouz il Custode altri non è che il vertice al comando dei Retrivi, che tutta la guerra contro di loro era stata inscenata da Firouz stesso per ottenere il potere assoluto sul Villaggio e sugli stessi Retrivi, incastrando, tradendo e uccidendo tutti coloro che all'interno dell'organizzazione non la pensassero come lui e non gli fossero fedeli. L'ordine dei Pacificatori era una copertura per armare e legalizzare tutti i Retrivi di cui disponeva e che erano pronti a combattere per lui, che il colpo di stato di Dibbatz era stato spinto da Firouz stesso e finanziato dai Retrivi, che il Custode si era sporcato le mani del sangue di vittime civili, innocenti, donne e bambini, pur di ottenere i pieni poteri. La finta morte aveva permesso a Ethelwind, ex Esemplio e avversario politico di Firouz, di indagare indisturbato e permettendogli di trovare le prove che lo incastrassero.

Incredulo davanti a tali rivelazioni, Dibbatz riconosce di essere stato una pedina al servizio di Firouz e giura vendetta e rivalsa, mentre Namdar richiama un grosso numero di Pacificatori con l'ordine di portare via Ethelwind.

L'Esemplio e l'ex Esemplio, affiancati dall'Insedimento rifiutano di deporre le armi e si scontrano con i Pacificatori mentre Namdar fuggiva verso il Villaggio. Questo scontro diede via alla prima battaglia di una sanguinosa guerra civile.

➤ LA GUERRA CIVILE

I ANNO DI FIROUZ / II ANNO DELLA REGGENZA DEI CAPIRAZZA

Mentre il Custode Firouz condannava il tradimento dell'Insedimento e sperava di mettere il Comandante dei Pacificatori a capo anche di Casta Difensori, il Vicario dei Difensori Immanuel Griseo annunciava al Villaggio la nomina del vero Magister, proclamando nuovamente il nome del catturato e sparito Noah Milo, condannando le azioni dei Pacificatori ed esortando ad unirsi in difesa del Villaggio contro il Tiranno Firouz.

Sul fronte Hiskos, Ethelwind, Dibbatz e la futura Magister degli Stregoni Yanerich, incitavano le piazze, andando di Agorà in Agorà ad unire il popolo Hiskos contro il nemico comune: Firouz.

A fare la sua prima mossa fu anche Verkan, rimasto sempre in disparte dai giochi di potere e cercando di tenere compatta la sua gente. È infatti presente ad affiancare l'Esemplio ed il Vicario dei Difensori, legittimando ancor di più la ribellione al potere costituito, ribellione che prese il nome di La Resistenza. Verkan si fece carico dei civili, aprendo per la prima volta il Ghetto dei Morfici a chiunque cercasse asilo. Il Custode però non rimase fermo, ed insieme a Re Romualdo condannava La Resistenza come sovversiva e con il solo intento di rovesciare il potere costituito e la pace che legalmente aveva ottenuto. In breve tempo, scoppiò una guerra totale per tutto il Villaggio, combattendo di quartiere in quartiere, lottando strada per strada.

Le forze sembravano pareggiarsi, ma una grande incognita era ancora da definire: l'Ordine degli Zeloti del Santo Regno Invicto. Questi ultimi si erano inizialmente tenuti in disparte poiché stranieri ed ospiti presso il Villaggio, ma il loro legame con la razza umana gli spinse presto a schierarsi con Re Romualdo e quindi con Firouz. La loro presenza numerica era esigua all'interno del Villaggio ma di lì a poco un grande contingente avrebbe portato rinforzi a sufficienza per distruggere la Resistenza.

L'Insedimento era quindi con le spalle al muro, se fossero arrivati i rinforzi degli Zeloti attraverso la Città Sepolta sarebbero rimasti schiacciati su due fronti, era infatti noto che anche il comandante dell'Ordine dei Pacificatori, Claudio detto "lo Zuccherò" stava spostando le sue forze verso di loro dal Villaggio con l'Intento di impadronirsi delle colonne degli Stregoni e utilizzarle come armi per vincere la guerra. Fu così che gli uomini dell'Insedimento decidono di far crollare parte della Città Sepolta in modo da impedire l'arrivo degli Zeloti e di prepararsi all'attacco dello Zuccherò.

Il comandante non tardò ad arrivare, insieme ai suoi uomini e con ostaggio il Magister dei Difensori, che però sembrava non disporre più di volontà propria, tanto che insieme allo Zuccherò, dopo la richiesta di resa negata, attaccarono l'Insedimento. La battaglia fu estenuante e la cattura del Magister e l'uccisione dello Zuccherò non fu abbastanza, stremati, agli uomini dell'Insedimento non rimase che arrendersi.

Mentre l'Insedimento cadeva, sul fronte del Villaggio la Resistenza otteneva però la vittoria, Re Romualdo insieme alla compagine degli Umani e degli Zeloti si schiera contro Firouz, costringendo molti dei suoi uomini alla resa e mettendo lo stesso Firouz in una fuga clandestina all'interno del quartiere Edhel.

Con la notizia della sconfitta di Firouz, i Pacificatori che avevano conquistato l'Insedimento sono in rotta e pensano ad un piano per fuggire, mentre i membri delle Caste sono tenuti in ostaggio. La loro liberazione è possibile grazie all'arrivo di alcuni membri della Resistenza, che distruggono i Pacificatori tanto da permettere agli ostaggi di liberarsi e ribaltare la situazione. Il Magister dei Difensori viene catturato nuovamente e sottoposto alla cura degli Zeloti dell'Insedimento, i quali grazie alla loro Reliquia scoprono come gli sia stato fatto il lavaggio del cervello, opera di alcuni Zeloti fedeli al Maresciallo e alleati di Re Romualdo. Dopo averlo riportato alla normalità, l'Insedimento cerca di tirare un sospiro di sollievo che però gli viene negato, alle loro porte si palesa Ego della Piaga.

Liberatasi dal suo legame con Equilibrio, Ego cerca una dimora per lei e i suoi seguaci. Insieme a Paura, pretendono di ricevere la Reliquia degli Zeloti, in modo da potersi aprire un varco nel Velo e creare un proprio Dominio. Impreparati a fronteggiare un altro potente nemico, l'Insedimento cerca di resistere come può, difendendosi dagli attacchi

della Piaga ma senza riuscire a fermarla nel suo intento. Grazie all'aiuto di alcuni uomini "Corrotti", Ego mette le mani sulla Reliquia, sparendo in quel luogo del Velo che rendeva possibile la cura dei Corrotti.

Con la messa in fuga di Firouz e la sparizione di Ego, anche se provati, l'Insedimento cerca pian piano di ripartire, mentre il Villaggio è ancora scosso dalle macerie e dalle fiamme che hanno portato la guerra.

In un momento tanto delicato, si presenta alle porte dell'avamposto, un drappello di Furie Selvagge con intenti pacifici. Queste Furie sono civilizzate e già in altre occasioni avevano cercato di entrare in contatto con la civiltà delle quattro razze. Le loro intenzioni non sono ostili, per quanto i loro modi siano bruschi, hanno un avanzato culto sulla Ruota degli Spiriti e studi sulla Stregoneria, il loro obiettivo è quello di risanare la Ruota e per questo, dopo una serie di sfide rituali caratteristiche della loro cultura, sanciscono un'alleanza con l'Insedimento, dopo tanta guerra, arriva quindi un'offerta di pace.

Con il Villaggio in ripresa, l'Insedimento riprende la sua quotidianità, portando avanti ulteriormente gli studi sui poteri della Stregoneria e svelando un po' alla volta, i misteri dell'antica civiltà chiamata "I Primi", è infatti ormai assodato che il loro potere stregonesco fosse ben più alto di qualunque Stregone attuale e che i loro poteri fossero in grado di manovrare la Ruota stessa, per questo si pensa che la loro civiltà possa appartenere non al passato, ma bensì ad una Ruota esistita e poi collassata, prima di quella attuale.

Le Colonne della Stregoneria sono una loro creazione e secondo i rapporti degli Stregoni che le hanno studiate, si pensa ne esistano altre due con funzioni diverse. I loro studi però non passano inosservati e non mancano quindi gli attacchi di Spettri e Piaga, i primi mandati dal Presente e gli altri sotto il comando di Ego.

Benché la guerra civile sia pubblicamente conclusa, i Capirazza attuali e Fajard degli Edhel come rappresentante, sono convinti che Firouz stia organizzando una controffensiva, pronto a giocarsi il tutto per tutto. Per questo, l'Insedimento, Ethelwind come Magister degli Stregoni e i Capirazza organizzano una trappola per lo scontro finale e porre fine all'era di Firouz, radunandosi tutti all'interno dell'Ambasciata degli Zeloti al Villaggio, luogo isolato e facile da circondare, in questo modo Firouz non avrebbe resistito e sarebbe venuto allo scoperto. Durante i festeggiamenti di facciata, Fajard viene nominato Conciliatore e gli Zeloti dell'Ambasciata officiano riti in favore dei presenti. Col calare del buio gli Zeloti si ritirano, per non immischiarsi in una resa dei conti che non gli appartiene ed infine Firouz fa la sua comparsa, attaccando con tutte le forze e tutti gli uomini rimasti. Durante la battaglia, Ethelwind, figura di riferimento per l'Insedimento muore per mano dei Retrivi, la stessa notte in cui il suo acerrimo nemico Firouz verrà catturato e ucciso dagli uomini dell'Insedimento. Con la caduta del volto della Resistenza e del capo dei Retrivi, si ha finalmente l'epilogo di questa lunga e sanguinosa guerra.

Senza nemmeno il tempo di riflettere dopo quello scontro durato tutta la notte, i Capirazza e i membri dell'Insedimento si ritrovano bloccati all'interno dell'Ambasciata trattenuti da una forza misteriosa. Stanchi dallo scontro e innervositi dalla situazione, i presenti sono costretti ad attendere il ritorno degli Zeloti che li avevano ospitati. Il clima però è subito teso: da una parte i presenti accusavano gli Zeloti di averli bloccati dentro e questi ultimi accusavano di aver approfittato della loro ospitalità e del trabusto della battaglia per rubare loro e condurre ricerche di natura Stregonesca in suolo sacro, violando i loro dettami.

A peggiorare il clima si aggiunge l'arrivo della Regina Cesira, con l'intento di accusare suo marito Re Romualdo di aver cospirato insieme al Maresciallo degli Zeloti a favore dei Retrivi e di aver concordato in segreto di permettere agli Invicti di usurpare la Corona Umana dopo che questi avrebbe abdicato. Con l'arrivo dei rinforzi da entrambe le parti e senza una via pacifica, i Capirazza comandano di fronteggiare gli uomini del Maresciallo e di arrestare Re Romualdo.

Dopo un sanguinoso scontro e con il rischio di scatenare una guerra tra le due civiltà, viene fatto un accordo nella speranza di evitare il peggio. Il Maresciallo sarebbe rimasto in custodia delle quattro Razze mentre l'Ambasciatrice Nilde D'Agostino si sarebbe recata nel Santo Regno Invicto per riportare l'incidente appena avvenuto ed il successivo accordo preso. L'Esempio degli Hiskos e il Guardiano dei Morfici sono ritenuti i principali responsabili per lo spargimento di sangue, mentre Stregoni e Sciamani sono coinvolti nelle intrusioni che hanno scatenato l'ira degli Zeloti.

➤ SITUAZIONE ATTUALE

III ANNO DELLA REGGENZA DEI CAPIRAZZA

Il III anno della reggenza dei Capirazza si apre tra precari equilibri, l'incidente diplomatico all'Ambasciata del Santo Regno Invicto, trascina ancora le sue conseguenze e l'Insedimento è al centro del ciclone.

L'ordine degli Zeloti dell'Insedimento sembra invece abbandonato a sé stesso, con la momentanea chiusura dei rapporti diplomatici, i pochi fedeli rimasti dovranno capire come schierarsi, se con il proprio ordine ecclesiastico o se al fianco dei loro compagni di battaglia.

Intanto il vertice della razza Umana è in subbuglio, con la messa in arresto e la successiva condanna a morte di Re Romualdo, la Regina Cesira Spaccapietre cerca di rimettere insieme i pezzi del popolo più numeroso del Villaggio ed è alla ricerca di sostenitori.

Con l'arrivo dei nuovi Vicari, l'Insedimento riparte nella speranza di portare nuovi rinforzi ed affrontare i grandi fronti ancora aperti: la Piaga e lo Spirito del Presente.

RAZZE

➤ EDHEL

Umanoidi dall'aspetto altero, presentano due o più escrescenze ossee corniformi sulla testa, che crescono sempre in numero pari ed in età adulta.

Gli Edhel infatti non nascono già provvisti di corna, ma solo di lunghe orecchie appuntite che ne caratterizzano la razza. Le corna spuntano in età puberale, quando i giovani vengono accompagnati in quella che, relegata alla periferia ovest del distretto, si chiama Casa del Dolore.

Qui vengono accompagnati i giovani Edhel quando il dolore fisico per questo processo inizia a farsi insopportabile; accuditi dai Presbiteri, Edhel anziani che si tramandano conoscenze assai precedenti il Riverbero, rimangono protetti entro circoli rituali che li aiutano a sviluppare le loro potenzialità innate.

Il Distretto Edhel, è il secondo in popolazione ed è situato nella parte ovest del Villaggio, in una zona rigogliosa e pianeggiante che ha mantenuto in parte l'aspetto selvaggio di prima della venuta di Arturo. Al suo interno viene ospitata la sede principale della Casta Sciamani, il Cimitero della Mente e due luoghi legati alle tradizioni proprie degli Edhel: La Grotta degli Spiriti ed il Boschetto del Cacciatore.

Legato al folklore, il secondo era nato già prima del Riverbero, poi ricreato all'interno della cinta muraria del Villaggio. Esso rappresenta un luogo in cui i Cercatori Edhel possono, e potevano, affinare le abilità di caccia per cui sono particolarmente portati, assieme a Sciamanesimo e Stregoneria. Se il primo è legato al Culto dei morti da prima del Riverbero, la seconda nasce come ricerca di risposta ai fenomeni che hanno iniziato a cambiare il corso della realtà.

Per quanto riguarda invece la Grotta degli Spiriti è tradizione che i Conciliatori stessi scelgano un gruppo di ragazzi per accompagnarli in questa grotta, situata poco al di fuori delle mura del Villaggio. Nessuno sa cosa succede, ma essi ne emergono sfiniti e a tutti viene imposto il silenzio.

Ultima tradizione descritta, ma non meno importante, è racchiusa nei Giochi Edhel. Questi "giochi" creano una vera e propria competizione a squadre di due, generalmente un uomo ed una donna, che si tiene in diversi luoghi del quartiere. Non mancano i temerari che affrontano i giochi in solitaria, non è raro perdere la vita in queste prove ed esse rappresentano il modo per eleggere i Conciliatori della Razza.

Gli Edhel sono gli unici ad avere due Capirazza, per tradizione una coppia sposata.

Arrivisti nel singolo e spesso uniti in matrimonio, per volere delle famiglie o appunto per i Giochi, gli Edhel hanno uno spirito competitivo ed ambizioso. Come politica estera, invece, sono i primi ad appianare i dissensi per fare fronte comune contro problemi esterni.

Culturalmente chiusi e poco inclini allo scambio, fra loro cercano di evitare discriminazioni di genere, anche se incentivano per le donne la via dello Sciamanesimo e per gli uomini quella della Stregoneria. Non mancano comunque Cercatori tra le loro fila e spesso, data la loro innata sete di conoscenza e quasi spericolata curiosità, sono perfetti nel ruolo di Apripista o Cacciatori.

Come razza difficilmente si avvicinano ai Difensori; il fisico solitamente longilineo li vede più vicini all'agilità tipica dei Cercatori, ma non mancano anche qui le eccezioni. Il fatto di passare un mese della loro vita rinchiusi e tormentati dal dolore, permette loro di incarnare al massimo l'espressione dello "stringere i denti". La forza di volontà Edhel è proverbiale e possono sopportare ore di allenamenti pur di raggiungere il loro scopo.

Disciplinati e pacati, sono soldati ligi che però spesso puntano a diventare Difensori del Distretto o Prime Lame.



➤ COSA NE PENSANO DEGLI ALTRI

Umani: Semplicemente banali, anche se estremamente affidabili, forse troppo.

Hiskos: Strani, hanno un enorme potenziale ma non lo vogliono sfruttare a pieno.

Morfici: Se un cane ed un gatto si accoppiassero e generassero dei cuccioli, ecco quei cuccioli sarebbero dei Morfici... semplicemente grotteschi.

Piaga: Nemici di tutta la creazione, la stupidità sta nel tentare di agire oltre i nostri limiti, possiamo solo resistere.

Cercatori: Sono l'incarnazione delle opportunità, individui da ammirare per il loro coraggio o stupidità, membri fondamentali ma anche i più sopravvalutati.

Difensori: La vera ossatura del Villaggio, tanto sottovalutati per quanto utili; in molti devono loro la vita, rendergli onore è un dovere.

Sciamani: Parlare con gli Antenati è un dono che solo alcuni possiedono, i nostri padri ci indicheranno la via sempre, sono la nostra unica certezza.

Stregoni: Conoscenza e potere, ecco di cosa si occupano; maestri ed amanti dei segreti, molto diligenti in tutto quello che fanno.



> HISKOS

Umanoidi che hanno, sin dalla nascita e come particolare riconoscibile, la pelle marchiata da tratti simili a tatuaggi. Se mostrarli o nasconderli è una decisione che viene lasciata al singolo Hiskos, anche se la maggior parte li ostenta orgogliosamente.

La loro società verte sull'aggregazione e sull'affermazione della razza, piuttosto che del singolo, per quanto tendano alla ricerca dell'autodeterminazione.

Estremamente curiosi, anche coloro i quali non intraprendono vie legate alla conoscenza, cercano sempre di trascendere i propri limiti.

Refrattari ai tradizionalismi, la loro forza sta nell'energia della giovinezza e nel progresso portato dall'avvicinarsi delle nuove generazioni; infatti gli anziani, a parte rari casi, vengono allontanati dalla comunità.

Sono poche le tradizioni che seguono, fra queste: adottare il nomignolo di famiglia per i bambini e farli crescere dalla comunità e non dai genitori per favorire uno sviluppo cosciente e curioso del piccolo; il Giorno della Lettura, dove si riuniscono in clan o famiglie per leggere vicendevolmente i tatuaggi, cercando di trovare un tratto o un'ispirazione per la propria esistenza.

Per ultima, affrontare il Grande Viaggio, ovvero il momento dell'addio di un anziano. Il Caporazza assiste il membro della comunità e lo accompagna sino alle porte del Villaggio, verso le Lande del Terrore. Qui l'anziano prende la via per l'ignoto, in una celebrazione a cui prende parte l'intera comunità.

Il Caporazza è la figura di riferimento tanto politico quanto morale per la comunità; denominato appunto "l'Esempio", egli si appoggia a poche altre figure per amministrare i vari quartieri. Queste cariche prendono il nome di Portavoce e coinvolgono la popolazione suddivisa in quartieri con "Piazze" o "Agorà", dove il dibattito è aperto a tutti. Menzione speciale va ai "Senza Piazza", che portano la voce dell'Esempio agli Hiskos che non abitano nel loro quartiere.

Nel sistema a "Caste", grazie alla loro natura curiosa, sono eccellenti Stregoni e Cercatori, ma non mancano loro esponenti molto in vista anche nei Difensori.

Il rapporto che hanno con il passato è invece controverso non essendo un popolo legato alle origini ma sempre teso verso la scoperta; questo porta ad una visione della Casta Sciamani particolare, chi ne entra a far parte cercherà di sfruttare il passato per essere avvantaggiato nel progresso futuro.



➤ COSA NE PENSANO DEGLI ALTRI

Umani: Sono noiosi, non riescono a distinguersi neppure l'uno dall'altro.

Edhel: Interessanti, sono più simili a noi di quanto credano, seppure tendano a mettersi troppo in mostra.

Morfici: Sono talmente chiusi in sé stessi che verrebbe da aprirgli la testa per vedere che ci passa dentro, ma alcuni di loro sono decisamente pittoreschi!

Piaga: Il male eterno, ma se non possiamo sconfiggerlo forse possiamo trovare un modo di aggirarlo...O forse no?

Cercatori: Sono fondamentali per la sopravvivenza e l'esterno potrebbe essere pieno di elementi interessanti, ma allontanarsi eccessivamente è troppo pericoloso e il gioco non vale la candela.

Difensori: Gli unici veramente in grado di fronteggiare la Piaga, spesso con successo, ma mai abbastanza valorizzati per i loro sacrifici.

Sciamani: Custodi delle tradizioni e degli Antenati. Utili, ma rimuginare troppo sul passato non ci porterà ad un vero miglioramento.

Stregoni: Questa è la nuova forza che ci permetterà di cambiare le sorti del nostro destino, studiarla è quindi un grande privilegio.



➤ MORFICI

Umanoidi dall'aspetto mutato dall'animale che hanno come Patrono. Sono la razza che porta la testimonianza del Ciclo della Ruota che, giro dopo giro, potrebbe lasciare traccia del ciclo precedente nell'uomo. Il tratto animale può sopravvivere per generazioni senza mai estinguersi poiché in una coppia, il tratto del figlio sarà quello che è dominante tra quelli dei genitori, secondo regole e fasi ancora sconosciute.

I Morfici sono divisi in Ghetti, ed occupano la parte più a est del Villaggio. I Ghetti differiscono in usi, costumi e tratti, ma tutti e tre partecipano alla vita sociale del Villaggio sotto il vigile occhio del Guardiano, figura che ricopre la carica di Caporazza.

Fra questi il Ghetto Spinato ospita chi presenta tratti che riconducono a mammiferi, uccelli e rettili. Apparentemente sembra essere il Ghetto più civilizzato e quello più teso a integrarsi, soprattutto per quanto riguarda la tradizione umana di agghindarsi, pur reinterpreandola a proprio gusto con resti animali o sfere di argilla. È il Ghetto più popolato ed è anche quello che ospita la casa del Guardiano e l'arena della Rinomanza.

Nel Ghetto Spinato le famiglie che lo compongono sono solite chiamarsi con il nome di Tribù.

Il Ghetto Maride invece, ospita Morfici con tratti che rimandano ad animali acquatici, quindi pesci, molluschi, crostacei, spugne e meduse. Piuttosto chiuso e tradizionale, è diventato famoso per via del nuovo Guardiano Verkan Luce Curiosa che, succeduto a Urgrund, ha rivoluzionato il metodo di Rinomanza favorendo un gioco di squadra per testare le proprie abilità fisiche e psicologiche come Leader, in una competizione volgarmente detta "gioco della palla". Le famiglie di maridi tendono ad autonominarsi Branchi.

Il Ghetto Artropode ospita chi presenta tratti riconducibili a insetti. Sito nel distretto meridionale e più isolato, in esso risiedono coloro che tra tutti i Morfici sono riconosciuti come i più conservatori riguardo a tradizioni e vita, alcuni di loro mettono ancora in discussione il concetto stesso di Villaggio. Luoghi di interesse sono il Vestibolo degli Anziani, dove si riuniscono gli anziani di ogni Ghetto per prendere decisioni in assenza del Guardiano; la Voliera: carcere di sicurezza che si sviluppa sottoterra per prigionieri speciali, gestita dalla Casta difensori.

Sono gli unici che difficilmente scelgono Caste come Sciamani o Stregoni; nel primo caso perché credono che la Ruota sia stata contaminata, nel secondo perché si crede che sia stata proprio la Stregoneria a contaminarla. Le famiglie di Artropodi prendono il nome di Sciami.

Uso comune a tutti i Ghetti è comunque il rispetto per gli Anziani e per le tradizioni, da quelle più chiuse a quelle più orientate verso un comune moto espansionistico.

Alcune tradizioni sono caratteristiche di alcuni Ghetti; ad esempio l'Immersione per i Maridi, il Giorno delle Cinque Madri per gli Artropodi ed il Pellegrinaggio per gli Spinati; ma altre come il Raduno, il Rito della Metamorfosi ed il Rito della Rinomanza sono comuni a tutta la razza.

Politicamente tutta la razza fa capo al Guardiano, che viene scelto col Rito della Rinomanza ove è il più forte ad aggiudicarsi tale titolo.



➤ COSA NE PENSANO DEGLI ALTRI

Umani: Ignorano quanto la diversità sia la via migliore per la comprensione dei misteri.

Edhel: Il loro arrivismo li rende spesso poco lungimiranti. Questo vale meno per le donne della loro razza, le quali conoscono come noi la virtù della pazienza.

Hiskos: La saggezza non è una caratteristica propria degli Hiskos. Questo li porta spesso a compiere scelte affrettate. Se dessero ascolto ai loro Anziani avrebbero un po' più di sale in zucca.

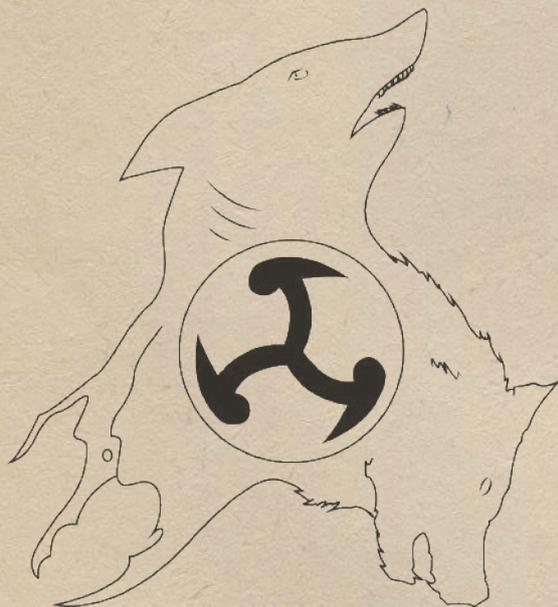
Piaga: Figli del Riverbero, finché la Stregoneria verrà praticata la Piaga non troverà fine.

Cercatori: Il loro ruolo è fondamentale per la sopravvivenza di tutti, ma inoltrarsi troppo in territori non battuti, non lo è affatto.

Difensori: Chi avverte maggiormente la Bestia e la sa controllare con dovizia, diventa un eccellente Difensore e un vero baluardo contro le minacce che incombono in questi tempi infausti.

Sciamani: Gli Antenati hanno tutte le risposte che cerchiamo e noi siamo i più preparati ad ascoltarle.

Stregoni: Conoscere ciò che è passato può solo portare a rievocare ciò che ci ha distrutti già una volta. Se in più utilizziamo ciò che è nuovo per ripercorrere gli stessi passi, siamo destinati alla distruzione.



> UMANI

Sono la popolazione con maggior numero di esponenti nel Villaggio e le loro origini risalgono a molto prima della fondazione, dato che proprio alla razza umana apparteneva il fondatore del Villaggio: Arturo detto il Rosso. Generalmente i loro tratti possono variare da una carnagione chiara a scura, occhi e capelli di diverso colore, anche tra i più particolari come azzurro o verde. Amano apparire ed agghindarsi con gioielli e orpelli che spesso identificano il loro status sociale, la Casta o semplicemente la famiglia.

Tradizionalisti quasi quanto i Morfici, rispettano dettami antichi e legati per lo più all'aspetto della vita comunitaria. Matrimonio, nascita e morte sono infatti tra le tradizioni più importanti nella vita di un Umano, anche per via del forte legame che hanno con la Ruota ed il mondo prettamente legato agli Antenati.

La Società Umana infatti spicca per la grande versatilità e capacità di adattamento dei suoi membri nelle situazioni più disparate. Il modello sociale è fortemente individualista: ogni individuo, pur cooperando con altri, tenderà sempre a portare acqua al proprio mulino, migliorando se stesso e ciò che gli appartiene. Per questo il rispetto del nucleo familiare o di una specifica "Sfera d'influenza" diventa motivo di estremo orgoglio per ogni componente della razza. Le motivazioni risalgono a prima della fondazione del Villaggio, quando fu necessario per i sostenitori di Arturo adattarsi a diverse e specifiche situazioni, creando dunque specializzazioni all'interno dei rami della propria famiglia che possiamo riconoscere tutt'ora.

Politicamente il potere è affidato alla figura del Re, riconosciuto dagli altri Capirazza come massima carica fra gli Umani. Il titolo è sempre passato di padre in figlio, per linea di sangue e, laddove fosse nata una femmina, al marito. Dopo la scoperta della complicità di Re Romualdo con il Regno Invicto, ai danni del Villaggio stesso, è stata la Regina a prendere in mano la carica politica. Per evitare però errori, dati dalla concentrazione di potere nelle mani di una sola persona, ha voluto istituire un organo chiamato Seduta, dove un esponente per ognuna delle cinque famiglie più importanti ed antiche riveste il ruolo di consigliere.



> COSA NE PENSANO DEGLI ALTRI

Edhel: Hanno un'aria spocchiosa, ma sembrano affidabili.

Hiskos: I segni sui loro corpi li rendono molto carismatici, sembra che si formino da soli e sono belli quanto i nostri gioielli... che invidia!

Morfici: Non ispirano molta fiducia a prima vista, sono strani, a volte troppo... chissà se mangiano tutti le stesse cose... ?

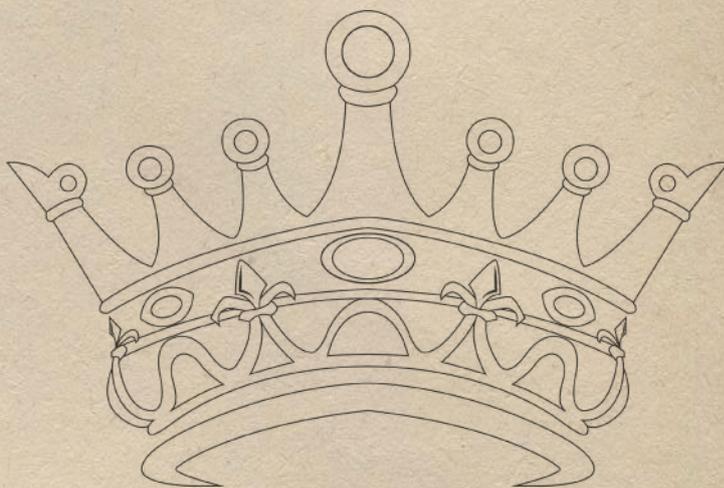
Piaga: È una cosa terribile e misteriosa al tempo stesso, spero di non dover mai averci a che fare.

Cercatori: Sono molto utili e addestrati a vagare per il mondo esterno, riportando talvolta cibo e viveri.

Difensori: La loro presenza ci dà molta sicurezza, senza di loro il caos la farebbe da padrone.

Sciamani: Sono la nostra fonte di comunicazione principale con gli Antenati, la loro presenza fortifica la nostra devozione.

Stregoni: Le loro conoscenze gli permettono di fare cose straordinarie...



> FURIE

Il popolo delle Furie è composto da due razze differenti: le Furie Nere, dotate di innato intelletto e prime ad organizzarsi in un gruppo sociale evoluto; e le Furie Bianche, nate selvagge ma integrate nella civiltà delle Furie Nere prima come schiave ed in seguito come Casta inferiore, ma attiva nelle decisioni sulla vita della comunità.

Il loro culto, basato sulla venerazione degli eroi passati, vede come massimo esempio di forza e rettitudine Rij Thorek, il loro più illustre antenato, col quale comunicano tramite i poteri dei Watunza Wa, i loro Sciamani.

Le maggiori cariche della gerarchia delle Furie sono occupate da Furie Nere; ma il marchio, trovato per la prima volta su una Furia Bianca scampata al massacro di Ou Woning (Vecchia Dimora) e replicato proprio per volere di Rij Thorek sul suo schiavo più fedele e su molti altri di seguito, ha reso senzienti molte Furie Bianche, dando loro modo di guadagnarsi posizioni di spicco nelle Caste che governano il nuovo villaggio, Oouis Orlog.

I Watoto Horuba, Figli della Tempesta, sono Stregoni la cui Casta gode del maggior rispetto e il Figlio di Rij Thorek, carica che spetta al capo villaggio, viene scelto fra questi. Solo pochi apprendisti sopravvivono al duro addestramento, 99 su 100 muoiono nel tentativo di controllare la piena potenza dei Venti. In questo modo solamente il più forte è degno di ricevere tale titolo.

I Watoto Vita, Figli dell'Acciaio, sono la Casta guerriera, i difensori di Oouis Orlog; per lo più Furie Bianche, marchiate e feroci.

I Watoto Uru, Figli della Libertà, sono esploratori ed alchimisti, rispettati per il loro contributo alla sopravvivenza della loro stessa civiltà e per il coraggio nell'addentrarsi nelle terre selvagge come imparano a fare i nostri Cercatori all'Insediamento.

Un tempo esisteva anche un'altra Casta, gli Ushuru ovvero i Raccoglitori, che un tempo erano l'organo di governo delle Furie. Prima che le Furie Bianche ricevessero il Marchio che le rendeva senzienti, le Furie Nere che riuscivano a schiavizzarne di più ottenevano il diritto di voto nel consiglio dei quattro.

Dopo che molte Furie Bianche sono state integrate nella società, il consiglio è cambiato, passando in mano ai capi delle Caste; gli Ushuru sono diventati meno influenti ed ora si limitano a riunirsi in consiglio una volta l'anno per scegliere le Furie Bianche che si sono dimostrate meritevoli di ottenere il Marchio.

Le Furie sono onorevoli, coraggiose e, con un insediamento che ospita ben 40000 anime a poche leghe dal Villaggio, tremendamente influenti. La loro cultura esalta la competizione e il Culto degli Eroi impone loro una rigida autodisciplina ed una naturale spinta a superarsi sempre, che si riassume nel grido che sono solite lanciare subito prima di un'impresa solitaria "AMMIRATEMI!".



➤ COSA NE PENSANO DEGLI ALTRI

Edhel: Mediocri.

Hiskos: Mediocri.

Morfici: Meno mediocri.

Umani: Mediocri.

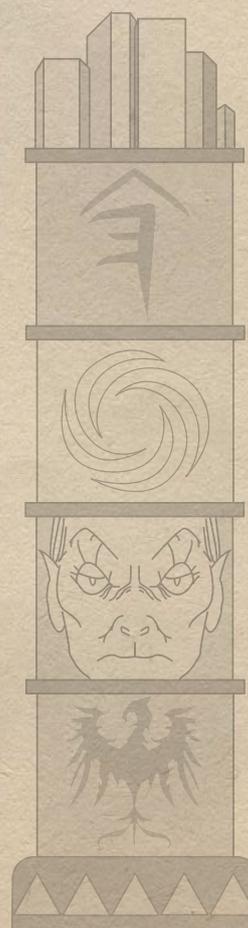
Piaga: Deve essere eliminata.

Cercatori: Mediocri.

Difensori: Mediocri.

Sciamani: Mediocri.

Stregoni: Molto mediocri.



> UMANI INVICTI

Siamo all'anno Zero, il Re è Augusto Severo della dinastia dei Severi nata nel 185 pAS (prima di Augusto Severo) è affiancato nel potere religioso da Marcus l'Indomito, Ierofante, figura istituita nello stesso anno del Re. Nel 600 pAS (prima di Augusto Severo) c'era una sola Città, la Prima, che iniziando a fiorire ed espandersi manda 15 gruppi di prescelti per esplorare ed insediare altre zone (450 pAS).

25 anni dopo, solo 8 gruppi riescono a fondare nuove città con una struttura sociale simile alla Prima. Nel 350 pAS la città di Farsalo, sorta vicino al Mare, inizia a prosperare più delle altre; alla morte del re, il Console di Farsalo conquista la corona con un colpo di stato. Gli altri consoli muovono contro Tito Flavio; è guerra civile.

Dopo 130 anni di guerre e carestie, un uomo della città di Utica, tal Magnus, inizia a predicare la Fede in un'entità superiore. Cinque anni dopo, la città di Utica governata dal Console Giulio Severo inizia ad aprire i propri cancelli anche alle altre città, puntando non più alla mera sopravvivenza, ma all'unione sotto un'unica bandiera. Il 187 pAS vede Giulio Severo e Magnus alla guida delle truppe nella battaglia di Clusium, contro le Furie Selvagge; con una schiacciante quanto inaspettata vittoria, i Consoli delle altre città si convincono dell'esistenza della forza superiore predicata da Magnus.

Il 185 pAS, dopo una settimana di trattative, all'ombra di un imponente albero secolare, nasce, col nome di Sancta Invicta, la nuova capitale. Magnus stabilisce la sua dimora proprio vicino all'albero e intorno a questo sorgerà il Grande Tempio, sede del potere religioso dell'Entità Suprema.

Il palazzo reale invece sarà situato su una collina detta Colle Aureo, centro del potere politico. 50 anni fa, viene scoperta per la prima volta la Stregoneria dallo Ierofante Alessio in Misericordioso, che istituisce il Rito di Identità, ai quali ogni infante nato nel regno dev'essere sottoposto.

Chi nel Rito viene riconosciuto come toccato dai Venti della Stregoneria viene immediatamente destinato al sacro ordine degli Zeloti, rispondente solo all'Ecclesia. Nel 40 pAS il Re decide di fondare una nuova città per festeggiare il lungo periodo di prosperità, chiamandola Decima Severa.

Il Santo Regno Invicto è una monarchia assoluta che si poggia sull'autorità secolare del Re e su quella spirituale dello Ierofante. Le città, rette da Consoli e Prevosti, godono di una relativa autonomia tanto che, oltre alle milizie composte da cittadini coscritti, molte ospitano guarnigioni di soldati di professione e ordini militari religiosi.



➤ **COSA NE PENSANO DEGLI ALTRI**

Edhel: Mostri.

Hiskos: Mostri.

Morfici: Orrendi mostri.

Umani: C'è qualcosa di strano in loro...

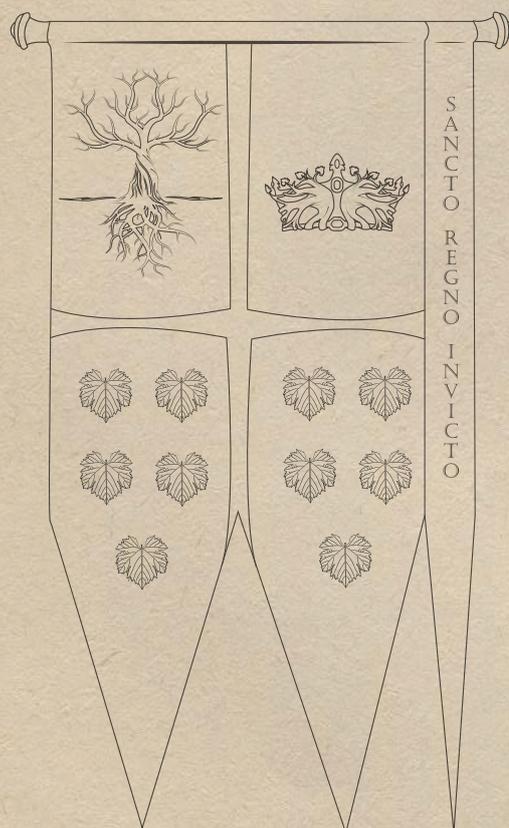
Piaga: Da eliminare.

Cercatori: L'entità Suprema ci guiderà.

Difensori: L'entità Suprema ci guiderà.

Sciamani: Infedeli.

Stregoni: Eretici.



CASTE

> CASTA DEI CERCATORI



Originariamente chiamata Casta degli Esploratori, vede la sua fondazione tra le prime del Villaggio. All'inizio il suo scopo era solo l'approvvigionamento poi, grazie anche a membri dallo spirito quasi autolesionistico in favore della scoperta, è cresciuta sempre di più aprendo i propri orizzonti e arrivando ad essere fondamentale per la scoperta e l'ampliamento del Villaggio verso le Lande del Terrore. Il compito di esplorare le Lande del Terrore è al contempo sia intrigante che pericoloso per un Cercatore, di fatto se da un lato i membri della Casta reputano tale operazione come necessaria al fine di trovare maggiori approvvigionamenti, segnare nidi di mostri o zone in cui essi si concentrano ed eventualmente effettuare scoperte che potrebbero rivoluzionare la vita al Villaggio; tanti altri Cercatori reputano la pratica di esplorazione come rischiosa e poco efficiente se paragonata alle perdite che si vengono a presentare nei casi peggiori.

Arcieri provetti, ma anche esploratori e studiosi si annoverano tra le fila della Casta, che ora ricopre un ruolo fondamentale per quel che riguarda l'alchimia, esplorazione e ricerca di cibo.

Possesso della Casta è lo Spaccio: un grande mercato dove poter trovare il sostentamento necessario allo svolgere sereno della vita.

Strutturalmente, la Casta è divisa in ruoli ed ogni ruolo ha un determinato compito.

Ad esempio i Cacciatori sono coloro che con ogni mezzo annientano il pericolo nelle Lande del Terrore. Spesso è proprio questo ruolo che attira i più giovani, ma la mortalità al suo interno è molto alta; chi è sempre riuscito a sopravvivere infatti, ha sviluppato una scaltrezza invidiabile. Essi provvedono anche all'approvvigionamento vero e proprio in termini di cibo e pelli.

Gli Apripista sono coloro che si dedicano alla mappatura delle Lande del Terrore. Abituati a lunghi periodi di solitudine, tra le loro abilità non può certo mancare una certa propensione alla fermezza mentale e all'amore per la scoperta. È facile scambiare un Cacciatore per un Apripista e viceversa, ma i loro ruoli sono in realtà ben distinti.

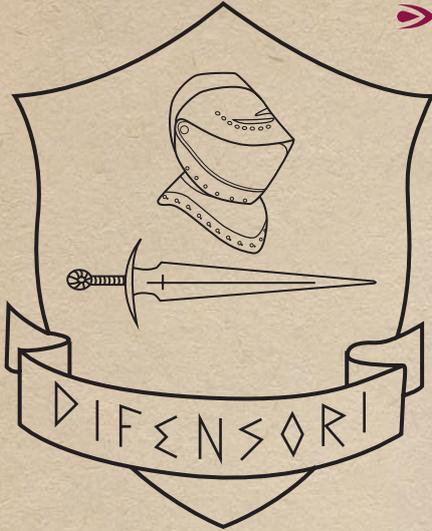
I Ricognitori sono adibiti alla sorveglianza delle immediate vicinanze del Villaggio. In molti tendono a dimenticare che il luogo sicuro dove vivono le razze è circondato da steppe e lande, nelle quali sopravvive qualsiasi tipo di creatura. Il compito del Ricognitore è l'appostamento e l'avvertimento delle forze armate in caso di un qualsiasi pericolo al fine di proteggere il Villaggio.

Gli Studiosi, membri tra i più disparati, possono essere anche appartenenti ad altri ruoli. Il loro compito è custodire e divulgare la conoscenza, quindi dalle mappe delle Lande del Terrore all'Alchimia, settore prediletto fra i membri di questa Casta.

La loro sede al Villaggio è il Rifugio.



> CASTA DEI DIFENSORI



La prima Casta ad essere nata per volere di Arturo. Il motivo è presto detto: data la appena raggiunta tregua, in un clima di diffidenza per l'unità ancora non consolidata, c'era bisogno di un gruppo di persone scelto che amministrasse equamente la giustizia; questo è tuttora il primo compito dei Difensori.

La Casta dei Difensori non prepara solo ottimi combattenti, ma anche persone con capacità ed attitudine al comando, contribuendo a fornire insegnamenti su strategie militari, tecniche di scherma, lezioni pratiche sulla forgia e la cura del proprio equipaggiamento ed infine ultime ma non meno importanti, lezioni sulle leggi e le pene derivanti dall'infrazione di queste ultime.

A questo si è aggiunta la gestione della prigione speciale chiamata Voliera, all'interno del Ghetto degli Artropodi; l'amministrazione della Legge, non solo dal punto di vista criminale ma anche civile, e la traccia storica sia del passato del Villaggio, sia di eventuali processi o indagini.

Tante sono le cariche che si differenziano in due rami: quello civile e quello criminale.

Strutturalmente la Caserma, sede dei Difensori, fa capo ad altre quattro strutture dislocate nei quartieri razziali di appartenenza. La Caserma Centrale, invece, funziona come centro di dislocazione di informazioni e viene gestita direttamente dal Magister come "comandante" e dal Commissario che smista e controlla l'operato di tutte le altre centrali, in modo che nulla sfugga all'occhio vigile della giustizia.

Altro compito è il controllo delle quattro porte cardinali del Villaggio. Ai Difensori di ogni Caserma spetta il compito di segnare chi entra e chi esce, in modo da tenere sotto controllo le tempistiche di chi parte verso le Lande del Terrore.

Guerrieri per eccellenza, i Difensori sono i combattenti più esperti della società.

Che si tratti di individui predisposti dalla nascita, quando il Rituale di Iniziazione viene effettuato su ogni neonato, o che vedano le loro abilità derivanti da un duro allenamento, all'interno della suddetta Casta vengono formati esperti guerrieri in ogni campo di combattimento.

Un Difensore che si rispetti è in grado di padroneggiare tutte le tipologie di armi e diventa una macchina inarrestabile quando impugna quella a cui è più affine o semplicemente con la quale si è allenato dall'inizio del suo addestramento.



> CASTA DEGLI SCIAMANI



Assieme alla Casta dei Difensori, anche la Casta Sciamani affonda le sue radici in tempi molto antichi. In realtà è presente già prima dell'unione delle razze se ai tempi rappresentava solamente una ideologia. Ogni razza infatti aveva una sua concezione di Spirito ed essa era comunque legata all'idea di Ruota.

La Casta Sciamani nasce dunque per unire tutte le tradizioni e credenze riguardo agli Spiriti e, più in generale, alla vita.

Proprio in questo clima si sviluppa appunto l'idea di Ruota, ovvero luogo in cui dimorano gli Spiriti e in cui l'Essenza viene riportata una volta liberata dal corpo terreno. La Ruota è divisa in parti chiamati Cicli, in cui lo Spirito si reincarna di volta in volta fino a compiere un giro completo. Inizialmente questa Casta aveva il compito di officiare i Riti di Sepoltura dei defunti e di presenziare alle tradizioni del Villaggio, in cui era loro dovere volgere i ringraziamenti verso gli Antenati.

Ogni Sciamano che si rispetti infatti deve conoscere la prassi della sepoltura di un individuo, ciò è necessario per ricongiungere l'Essenza allo Spirito, in modo tale da far progredire quest'ultimo al successivo Ciclo.

Dopo l'avvenimento del Riverbero, altre mansioni si sono rese necessarie, ad esempio la cura dei corrotti per coloro soffrirono a causa del prolungato servizio presso le Lande del Terrore o dalla troppa corruzione che la Piaga ha da offrire; ma soprattutto è loro dovere la salvaguardia della Ruota e tutto ciò che riguarda il mondo degli Spiriti. Raramente gli Spiriti si manifestano, ma quando succede vuol dire che i domini di appartenenza di tali esseri sono disturbati da grandi sconvolgimenti. Metodi per operare variano da Spirito a Spirito, ma in generale è sempre richiesta la supervisione di uno Sciamano anziano, data la volubilità degli esseri in questione.

Come Sedi materiali troviamo le tre Soglie, tutte presso i cimiteri: Cimitero delle Membra (Quartiere Umano), Cimitero del Cuore (Quartiere Morfico), Cimitero della Mente (Quartiere Edhel) nonché sede materiale e centrale della Casta.

> Ruota

Il concetto di Ruota raccoglie al suo interno vari stadi e definizioni, ma in linea generale è tutto quello che forma e mantiene il creato.

La Ruota è divisa in quadranti, i quali rappresentano il percorso che ogni Essenza e Spirito percorrono più e più volte. Ogni Spirito fa discendere all'interno del sistema della Ruota un'Essenza, la quale si manifesta nel primo quadrante, la Ruota animale: la forma di vita più semplice, dove lo Spirito raccoglie i concetti primari, come l'istinto, la fame, il dolore ecc...

Una volta finito il periodo al suo interno, l'Essenza prosegue il suo viaggio attraverso la Ruota dell'Uomo, ciclo in cui ogni abitante del Villaggio si trova. All'interno di questo, l'Essenza raccoglie memorie riguardanti il pensiero logico, le emozioni e la conoscenza dei concetti dei Venti.

Uscita dalla Ruota dell'Uomo, il passo successivo è la Ruota della Terra, ove l'Essenza si manifesta negli aspetti materiali del mondo: come il fuoco, l'acqua, il vento o in fenomeni da essi derivati, come l'esplosione, la luce, il ghiaccio...

All'interno della Ruota della Terra l'Essenza permane per un periodo di tempo maggiore rispetto ad i cicli precedenti, poiché i concetti e le esperienze che l'individuo raccoglie sono completamente differenti e più astratte.

Il culmine del viaggio di un'Essenza è il Ciclo del Cielo, ove l'Essenza incarna un ideale astratto, come ad esempio il sacrificio, gioia, luce...



> CASTA DEGLI STREGONI



Nata dopo il Riverbero, la Casta degli Stregoni venne istituita per necessità: quella di riunire chi, dopo quella tremenda notte, iniziò a praticare quelli che oggi conosciamo come i "Venti della Stregoneria" senza la possibilità di controllarli.

I primi giorni di vita della Casta furono macabri e terribili. Gli individui, nel cercare di dominare i Venti, spesso soccombevano sotto la loro stessa sperimentazione, fino a quando il Magister Mearwald non ideò quello che oggi è il Marchio della Stregoneria. Esso, tramite un rituale, riesce a sigillare il potere e limitarlo, in modo da poterlo utilizzare in totale sicurezza. Questo è principalmente il motivo per cui il Marchio deve essere impresso in volto.

Secondo gli studi del Magister infatti, praticare i Venti su un altro Stregone è come condannarlo a morte certa, anche se nessuno degli allievi ha mai voluto provare a verificare tale presupposto.

Compito principale per ogni Stregone è lo studio della manipolazione dei Venti della Stregoneria. Molti ancora sono i misteri che si celano dietro a

questi poteri e lo studio di questi è dovere di ogni membro della Casta.

Altro compito dopo la scoperta della Città Sepolta, è appunto il suo studio. In questo luogo i Venti operano in maniera casuale e selvaggia tanto da essere imprevedibili anche per uno Stregone esperto. Spesso, chi si affaccia a voler effettuare una spedizione laggiù, si guarda bene dal partire senza almeno uno o due Stregoni al seguito.

Il loro ruolo è essenziale all'Inseediamento poiché scoperte e informazioni devono essere catalogate dai membri di questa Casta.

Altra mansione di cui si occupano è il Rito d'Iniziazione sui bambini, per delineare, secondo l'energia stessa dei Venti, quale percorso è consigliato per il ragazzo e quale Casta è più affine alle sue abilità. È uso comune seguire quanto risulti dal Rito, piuttosto che lasciar scegliere il giovane, perché nessuno vorrebbe essere al fianco di qualcuno naturalmente inadatto al ruolo, anche se si ricordano nella storia del Villaggio delle eccezioni.

Come ultimo compito, ma non meno importante, agli Stregoni è affidato il ruolo di "memoria storica" dell'Inseediamento e del Villaggio. Non solo attraverso scritti, ma anche grazie ad un oggetto ritrovato nella Città Sepolta; questo è in grado di racchiudere una voce in una pietra che, unita ad una particolare roccia chiamata Pozza delle Memorie, può risuonare quasi fosse una registrazione della voce dello Stregone presente.

Unitamente al ruolo di Cronisti della storia, vi è quello di Mastri del Conio. La moneta attuale, distinta in Grossi, Medi e Piccoli, è infatti espressa in sassolini di pietra colorata, resi scintillanti da un certo tipo di rituale chiaro solo ai Mastri Del Conio, oscuro perfino al Magister stesso.

Generalmente non si muovono dalla loro Torre, situata nel quartiere Hiskos e chiamata Fulcro e sede unica di questa Casta al Villaggio, seconda è quella situata all'Inseediamento.



➤ ORDINE DEGLI ZELOTI



Sebbene sudditi di un altro regno, gli Zeloti si sono ricavati un loro posto nella società del Villaggio. Ospitati nell'Ambasciata all'interno del Quartiere Neutro al Villaggio e nel Tempio all'Insediamento, sono gli esponenti di un ordine religioso e militare che brilla fra le élite dell'esercito Invicto.

I guerrieri conosciuti come Zeloti, tramite un addestramento che dura diversi anni, sono in grado di sopprimere la Stregoneria al loro interno e di prendere potere esclusivamente dalla loro guida, L'Entità suprema. L'addestramento di uno Zelota comincia solo se il Rito d'Identità risulta positivo: il primo provvedimento è l'allontanamento del bambino dalla famiglia e il suo trasferimento in sedi di addestramento definite Scuole, le quali saranno la sede del periodo di "Correzione". All'interno di queste, i futuri Zeloti vengono fatti addestrare ogni giorno nell'arte bellica, nella preghiera ed in vari ambiti della conoscenza (storia, miti, eresie, medicina ecc..), in modo tale da formare individui completi sotto ogni aspetto utile. Ogni Zelota, da quando il Riverbero ha cominciato a far nascere individui "toccati" dai Venti della Stregoneria, viene scelto fra questi "maledetti"

(secondo la concezione invicta della Stregoneria come maledizione e flagello) e rieducato, in modo che possa mettere i suoi poteri al servizio dell'Entità Suprema, dio unico del Santo Regno Invicto.

Chi cresce affrontando il tremendo addestramento Zelota, chiama l'altro "fratello" e le uniche cariche gerarchiche riconosciute nell'Ordine sono: i prevosti, guide spirituali e spesso militari in carica in ognuna delle Dieci Città; l'Araldo, titolo che indica esclusivamente la guida spirituale degli Zeloti di stanza a Villaggio ed Insediamento; il Maresciallo, a capo dell'intero ordine, guardia del corpo e consigliere dello Ierofante, comandante in capo dell'esercito per concessione del Re.

Lo speciale contatto, che ogni Zelota può stabilire con l'Entità Suprema, rende i più devoti in grado di operare prodigi che incantano le loro armi, li proteggono da esseri soprannaturali o permettono addirittura di estirpare Spettri e Fantasmi dalla coscienza e dal corpo di un malcapitato.

L'Ordine degli Zeloti vede come suo compito primario quello di difendere il popolo Invicto e la natura della fede con ogni mezzo possibile, sia esso verbale o fisico.

Gli Zeloti amano dire che non esiste impresa che non possano affrontare col sostegno della loro Entità Suprema!



VITA AL VILLAGGIO

➤ MORFOLOGIA

Il Villaggio è situato sul delta di un grande fiume; precisamente si sviluppa nel lembo di terra da cui si diramano i due corsi d'acqua più imponenti che avrebbero garantito protezione e sostentamento. Intorno ad esso si ergono le mura di Aelfwyn (nel II° anno della reggenza di Aelfwyn), costruite per fornire maggiore sicurezza agli abitanti e per evitare ogni pericolo proveniente dalle Lande del Terrore.

La conformazione naturale che circondava il Villaggio era divenuta oramai troppo esigua per contenere la popolazione in forte crescita, per questo la costruzione di mura artificiali apparve una valida opzione. Furono costruite torri di avvistamento, dalle quali si era in grado di individuare eventuali pericoli in lontananza, ognuna dotata di una campana che avrebbe dovuto suonare senza sosta in caso di attacco.

Ricordiamo di allora una leggenda che narra la storia dei cinque ingressi del Villaggio. Coloro che li difesero anche a costo della vita, vennero chiamati "I Cinque Pilastrì".

Il loro scontro più famoso fu "la battaglia dei cinque cancelli", grazie alla quale in memoria di queste epiche gesta, furono dedicati a loro i cinque ingressi del Villaggio, accostati da grandi torri di avvistamento, detti appunto "i Pilastrì".

I loro nomi erano: Demetra, Crono, Hapolygon, Aldebaran e Marduk Pelle di Pietra; due Umani, due Hiskos e un Morfico. Ora solo una targa, una per ogni torre, ricorda i loro nomi e le loro gesta.

La difesa dei cinque ingressi è sotto la giurisdizione dei Luogotenenti Difensori.

In ogni porta del Villaggio è presente una struttura all'interno della quale viene registrato ogni spostamento che li riguarda, ma sono anche sedi della Casta Difensori: una per ogni quartiere di ogni razza, più una centrale (di fianco al Palazzo del Consiglio) che funge da snodo per le informazioni fra tutte le caserme, questo per garantire in ogni momento sicurezza e protezione a tutta la popolazione.

Inoltrandosi verso il cuore si giunge al Quartiere Neutro, luogo privo di qualunque giurisdizione razziale dove è possibile trovare il mercato principale nella Piazza dello Spaccio, nodo dei più rinomati mercanti.

L'unico edificio in pietra su due piani presente in piazza è il Rifugio dei Cercatori, ove vengono amministrare tutte le risorse del Villaggio, nonché le spedizioni verso le Lande del Terrore.

Il Rifugio è organizzato: al piano terra si trova un Cercatore dedito a ricevere i popolani e i propri compagni di ritorno da una spedizione. Egli è incaricato di risolvere lievi problemi burocratici o in casi più complessi, indirizzare il tutto ai Cercatori più specializzati del primo piano.

Oltre ai due piani in pietra, la Casta dispone nel piano interrato di una cantina dove viene depositata la scorta di viveri dell'intero Villaggio, per sopperire alla mancanza di essi nei casi di assedio, siccità o qualsivoglia problema.

A fianco della Piazza dello Spaccio si trovano le Sale del Compromesso, dove i rappresentanti delle quattro razze, i Capirazza, si riuniscono per affrontare le questioni politiche del Villaggio.

Durante il I° anno della reggenza di quest'ultimi, il Consiglio come primo mandato del suo autogoverno creò un corpo d'élite nominato Prime Lame, formato da un numero di venti guardie personali, cinque scelte da ogni Caporazza. Su proposta dell'ex Conciliatore Firouz, al comando fu posto l'Edhel Fajard, passato Magister dei Difensori e noto per la sua retta giustizia.

Alle Prime Lame venne assegnato il compito di difendere ed amministrare giustizia e condotta, troppe volte latenti. Essi rispondono direttamente ed unicamente al Consiglio, esenti da ogni legge o tradizione che non leda gli interessi dello stesso Villaggio e dei suoi cittadini.

Poco lontano, si trova l'Ambasciata Invicta, ultimo edificio costruito all'interno di questo quartiere. Sede della civiltà degli Invicti al Villaggio, qui risiedono i loro esponenti con il compito di essere in primis, un appoggio sicuro all'Ordine degli Zeloti presente all'Insediamento, e come secondo scopo quello di fungere da ponte fra Villaggio e le Dieci Città Invicte.

Dalla piazza del Quartiere Neutro, definito a livello geografico come centro di tutto il Villaggio, si diramano le strade principali che conducono ai quartieri delle rispettive razze, nonché ai luoghi di culto più importanti e le restanti sedi delle altre Caste. Fra i luoghi di culto ricordiamo i tre cimiteri presidiati dalla Casta



Sciamani: il Cimitero delle Membra, situato al lato opposto nel quartiere Umano e costruito all'interno di un bosco secolare; Cimitero del Cuore situato nei Ghetti Morfici e il Cimitero della Mente nei quartieri Edhel, dove si trova anche la Soglia: sede principale della Casta Sciamani ove dimora il Magister. Nei pressi dimorano ed esercitano le loro funzioni gli Sciamani, all'interno dei loro edifici di Casta, chiamati appunto Soglie.

Asvettare su ogni altra costruzione vi è il Fulcro, una torre in rovina del passato che si erge su una collinetta situata tra i quartieri Hiskos, adottata dagli Stregoni come loro sede simbolica al Villaggio. Per rendere agibile e fruibile questa struttura, venne costeggiata da un altro edificio al suo fianco, ove risiedono gli alloggi e gli archivi degli Stregoni e del Magister in carica.

La torre, essendo utilizzabile solo per metà, ospita la più grande, delle due (la seconda ha ubicazione all'Insediamento), Pozza delle Memorie: strumento trovato durante una spedizione nella Città Sepolta, che consente alla Casta di registrare e riascoltare vecchie testimonianze rinchiuse in delle gemme particolari.

Tranne gli edifici di Casta, costruiti interamente in pietra, solo coloro che si sono arricchiti dalla fondazione del Villaggio possono permettersi un'abitazione a due piani: il primo in pietra e l'altro in legno, materiale con cui sono normalmente costruite tutte le dimore. Le case degli abitanti del Villaggio appartenenti alle varie razze sono sparse in maniera eterogenea, eccetto quelle dei Morfici, i quali avendo una società abbastanza chiusa, sono riuniti in dei Ghetti. Il Ghetto degli Spinati si trova nelle immediate vicinanze del Cimitero del Cuore, quello degli Artropodi nella parte più fitta del bosco secolare, mentre quello dei Maridi nei pressi del porto.

Tale porto è di dimensioni modeste e presenta un unico molo attorno al quale i pescatori ormeggiano le loro piccole imbarcazioni.

Al di fuori delle mura di Aelfwyn si estendono per chilometri le Lande del Terrore, le stesse che separano il Villaggio dall'Insediamento se non per un'unica strada battuta, la civiltà degli Invicti e la tribù delle Furie.

Negli ultimi anni, all'aumentare della popolazione, aumentarono anche i crimini, tanto che la giustizia così ricercata non è più stata tanto facile da applicare.

Per tanto durante il X° anno della reggenza di Vittoria Indomita, è stata istituita la cosiddetta "Voliera", un centro per la detenzione dei criminali del Villaggio. Un edificio all'apparenza normale e poco si sa della storia dell'edificio antecedente la prigione, ma quello che è certo è che finire nella Voliera è sinonimo di grossi crimini.

I prigionieri sono rinchiusi in piccole celle umide, senza poter vedere la luce del sole per un alto numero di giorni, tenuti come canarini in gabbie da minatori, da qui il nome Voliera.



➤ USI E COSTUMI

Rito di Iniziazione

Uno dei compiti dello Stregone, è l'officiare il Rito di Iniziazione.

Questo rito avviene sotto convocazione del Capo Ritualista stesso, che si premunisce di inviare una missiva alla famiglia del diretto interessato, all'età di cinque anni.

L'esito auspicabile di tale procedura, è quella di indirizzare il giovane verso la Casta a cui è più affine, con lo scopo di agevolare una sua scelta futura e di trarre il meglio dalle sue qualità.

Il rituale ha sede presso il Fulcro, edificio in cui dimora la Casta Stregoni, e vede come partecipanti: cinque Ritualisti Stregoni; un Capo Ritualista che è colui che condurrà tutta la procedura; ed infine il giovane. La famiglia in questa circostanza viene fatta attendere in un'altra sala al fine di non disturbare o distrarre il piccolo, mentre

quest'ultimo e l'officiante si pongono all'interno del circolo rituale, per poi cadere in stato di trance. In questo lasso di tempo in cui i due si vedono coinvolti, il Capo Ritualista ripercorrerà i cinque anni di vita del bambino preceduti a quell'incontro e ne analizzerà i futuri a venire. Verrà scrutato il suo legame con la Ruota degli Spiriti e le sue affinità con i Venti della Stregoneria, inoltre il giovane sarà sottoposto ad alcune prove dove si vedrà affrontare le sue più temute paure. La combinazione di tutti questi elementi e la metodologia con cui il bambino ha reagito, determineranno le sue pulsioni, le sue attitudini, le sue indoli, nonché poi il verdetto finale del Capo Ritualista. Una volta concluso il rituale, i due si risveglieranno dal profondo sonno e il Capo Ritualista annuncerà ad alta voce la sua conclusione, ovvero la Casta con maggior affinità. Di questo rito, solo l'officiante ha memoria di quanto visto, mentre al bambino sembrerà solamente di aver sognato. Tale decisione fu presa per non ostacolare la crescita lineare del piccolo e per non condizionare le sue scelte future. Il risultato del Rito non rappresenta un dovere o una forzatura, infatti non tutti una volta divenuti adulti seguiranno la Casta che gli fu rivelata da bambino, ma con molte probabilità è quella che si sentiranno di intraprendere.

➤ PERSONAGGI NOTI

BRAGI IL SACCENTE - FIRMATARIO DEL CONSIGLIO - MORFICO TOPO - 61 ANNI

Quando si dice topo da biblioteca, il suo appellativo non è a caso; nel sottosuolo del Palazzo del Consiglio gestisce l'intero Archivio e ne conosce ogni scaffale, libro, codice e pergamena, tutto è come ordinato secondo un chiaro schema. Ha un aspetto ordinato e curato rispetto alla sua stessa razza. Gode molta stima verso il Consiglio stesso che lo vede con riguardo ed ammirazione sapendo quanto la sua figura sia importante per lo svolgimento dell'intera amministrazione del Villaggio, infatti ogni atto e documento presentato o inviato al Consiglio passa sotto le sue sottili e unghiate dita, come le altrettante risposte ed ordini.

JOANNES SPACCAPIETRA - TESORIERE DEL VILLAGGIO - UMANO STREGONE - 57 ANNI

Incaricato dal Consiglio di regolare la cassa della tassazione, si occupa anche dello stazionamento delle Caste, responsabile dell'emissione di Piccoli, Mezzani e Grossi. È il secondo Umano dopo il Re ad essere così attentamente scortato non solo da una guardia personale privata, ma anche dagli stessi Difensori quando si trova nella zecca. Ha un aspetto imponente e fermo, le sue orecchie come le sopracciglia, arricchiti di orecchini e piercing; oltre che collane, braccialetti ed anelli che porta comunemente ogni giorno.

AHRIMAN PIUMA SAGGIA - GIUDICE DEL VILLAGGIO - MORFICO GUFO - 37 ANNI

A lui è riconosciuta l'ideazione del sistema della Corte Castale, usata per la prima volta con l'eccezionale fatto nel giudicare Urgrund, primo Caporazza nella storia ad essere processato e destituito con la pena di morte. Il procedimento di giudizio prevede una giuria popolare mista, composta da due rappresentanti per Casta scelti dai Magister coinvolti nella questione. Infine, al seguito di testimonianze e di prove raccolte, è la giuria che propone una soluzione di pena all'imputato anche se è solo il giudice con il suo verdetto che potrà cambiare o assecondare il parere della giuria. L'intervento di Ahriman sopraggiunge solamente se il processato in questione è un membro di spicco e alto rango, come Capirazza, Magister e Vicari.

➤ COMMERCIO

L'aumento della popolazione del Villaggio e il conseguente incremento di attività, ha fatto nascere l'esigenza di creare un sistema economico che andasse al di là del baratto.

Per rispondere a questa necessità, durante il V° anno della reggenza di Nagur Rugiada di Montagna, i Conciliatori delle quattro razze decisero di introdurre una valuta che potesse sostituire il valore delle merci e dei servizi acquistati.

Problematiche come la contraffazione cercarono di essere risolte in modo efficiente, scegliendo un materiale o un metodo non falsificabile. Il problema fu risolto fabbricando la valuta direttamente con dei rari metalli reperibili solo in alcune miniere rinvenute nelle Lande del Terrore, e successivamente infondendo in queste gemme alcuni Venti della Stregoneria di cui nessuno conosce l'identità (se non il Capo Ritualista che li plasma), in grado di renderli unici e distinguibili.

Esistono tre tipologie di gemme: il Piccolo, ricavato da un materiale verdastro chiamato Serpentine e che ne identifica la valuta più bassa; il Mezzano, ottenuto dall'Acquamarina, un minerale bluastrò a simboleggiare la valuta media; ed infine il Grosso, plasmato dal Rubidio dal colore rosso, la valuta di più valore fra le tre.

Per decine di anni il Villaggio ha procacciato risorse in base a quello che le Lande del Terrore avevano da offrire e utilizzando i campi coltivati che si estendono agli argini dei due fiumi, e in qualche zona interna alla mura del Villaggio.

L'inizio dei rapporti con gli Invicti, estese notevolmente le rotte commerciali, permettendo da ambo le parti l'esportazione e l'importazione di materie prime, arricchendo così non solo i propri mercati, ma anche i rapporti d'amicizia fra le due realtà.



➤ LEGGE

La legge è amministrata principalmente dalla Casta Difensori o in caso di reati di stretta competenza, ai rispettivi Magister. Se qualcuno verrà sorpreso a dissacrare una tomba, sarà quindi compito del Magister Sciamani prendere provvedimenti per il crimine, e così per il resto dei Magister in carica.

Sono comunque i Difensori a dover controllare che nessun atto illecito sfugga alla loro supervisione, assicurando a chiunque un equo processo.

Per quanto riguarda le pene, molto in voga è la legge del taglione, mentre laddove non è possibile applicarla, sono i Magister a decidere in modo del tutto arbitrario l'entità e la tipologia di pena da infliggere. Per i crimini più efferati e gravi non è insolito che i Magister delle quattro Caste si riuniscano per prendere una decisione comune.

Vi sono però alcune eccezioni a questo sistema: una delle più gravi è rappresentata dai reati verso la comunità intera, dove viene usato il sistema della Corte Castale, inventata decenni fa dal Morfico Ahriman Piuma Saggia ed usata per il giudizio verso Capirazza, Magister e Vicari.

Per crimini verso la razza, sono i Capirazza stessi ad occuparsene, lasciando dove opportuno, un'indagine o un'amministrazione diretta alle Prime Lame, suo immediato rappresentante armato.

Figura in vigore solo all'Insediamiento è il Borgomastro, nata su iniziativa degli insediati stessi per istituire una persona in grado di appianare eventuali conflitti fra i Vicari.

Viene eletto tra i candidati auto proposti dai Vicari riuniti, deve essere un membro regolarmente iscritto al registro di Casta e risiedente all'Insediamiento.

Il Consiglio ha riposto la sua fiducia in questo nuovo incarico, ricordando che essendo strettamente legato alla vita dell'Insediamiento, la sua autorità è limitata esclusivamente a ciò che l'Insediamiento stesso comporta: il suo incarico ha durata annuale con possibilità di rielezione.

Il Borgomastro ha quindi il compito di presiedere alle riunioni dei Vicari e solo in caso questi ultimi non riescano a giungere ad una decisione, la stessa spetta al Borgomastro.

➤ PRATICHE SCIAMANICHE E CIMITERI

All'interno del Villaggio, in prossimità dei vertici del perimetro, sono presenti i cimiteri che ospitano i defunti. Ognuno è dedicato ad un particolare aspetto in cui è diviso lo Spirito: Mente, Cuore e Membra.

Il cimitero dedicato alle Membra è il più vasto, in quanto deve contenere i corpi dei defunti, mentre gli altri due hanno un'area più ristretta, dovendo contenere i canopi adibiti a cuore e cervello.

Ogni area è sorvegliata da uno Sciamano detto Necroforo, nominato direttamente dal Vicario. Il Necroforo si avvale dell'aiuto di numerosi Sciamani per occuparsi di queste importanti zone e non manca la presenza dei Difensori per assicurare che non vengano profanate. Lo scopo dei Necrofori e dei loro aiutanti è quello di controllare il corretto svolgimento delle pratiche funebri, il dovuto ricordo ai caduti, nonché lo svolgimento della burocrazia legata ai defunti.

Viene inoltre tenuto un accurato registro riportante i nomi dei trapassati e la causa del decesso. Infine, i Necrofori hanno il compito di controllare che le volontà testamentarie del defunto siano eseguite correttamente.

Un'altra importante figura presente nei cimiteri è quella dell'Archivista, nominato dal Necroforo. Costui ha il compito di catalogare e custodire eventuali Ancore appartenute in vita ai defunti sepolti, in questo modo sarà possibile, per ogni Sciamano (previa autorizzazione del Necroforo), utilizzare le Ancore per convocare un determinato Spirito.

L'accesso ai cimiteri, per coloro non facenti parte della Casta Sciamani, è consentito solo durante il giorno.

Oltre alle normali pratiche funebri vi sono due ricorrenze che accomunano tutto il Villaggio e cadono in occasione

degli equinozi di Primavera e Autunno: la prima ricorrenza è la Glorificazione della Vita mentre la seconda è la Celebrazione della Morte.

La prima festività simboleggia la nascita, l'inizio di un nuovo percorso a cui sono destinati gli Spiriti nel mondo terreno attraverso la loro Essenza; durante questo evento viene scelta una giovane coppia del Villaggio che dovrà rappresentare al meglio l'allegoria della vita.

La Celebrazione della Morte rappresenta invece l'accettazione di quest'ultima, la ricongiunzione dell'Essenza con lo Spirito e la sua evoluzione all'interno della Ruota, dove sarà pronto per un nuovo ciclo. Durante questo evento vengono liberati in aria centinaia di corvi, che fungono da traghettatori dell'Essenza verso il mondo spiritico.

Quattro sciamani vestiti completamente di bianco, con addosso maschere rappresentanti i vari Cicli della Ruota, dovranno officiare una danza che rappresenti la metamorfosi delle Essenze. Al termine della danza verrà appiccato il fuoco ad un effigie realizzata con oggetti che ormai hanno esaurito il loro compito.

➤ LANDE DEL TERRORE

Quello che esiste al di là della relativa sicurezza del Villaggio e dell'Insediamento, rimane per la stragrande maggioranza della popolazione, una gigantesca incognita.

I Cercatori sono gli unici che osano sfidare l'ignoto per procacciare quello che il Villaggio non può produrre da solo e sono altresì gli unici ad avere una qualche vaga idea di come sia fatto il mondo all'esterno.

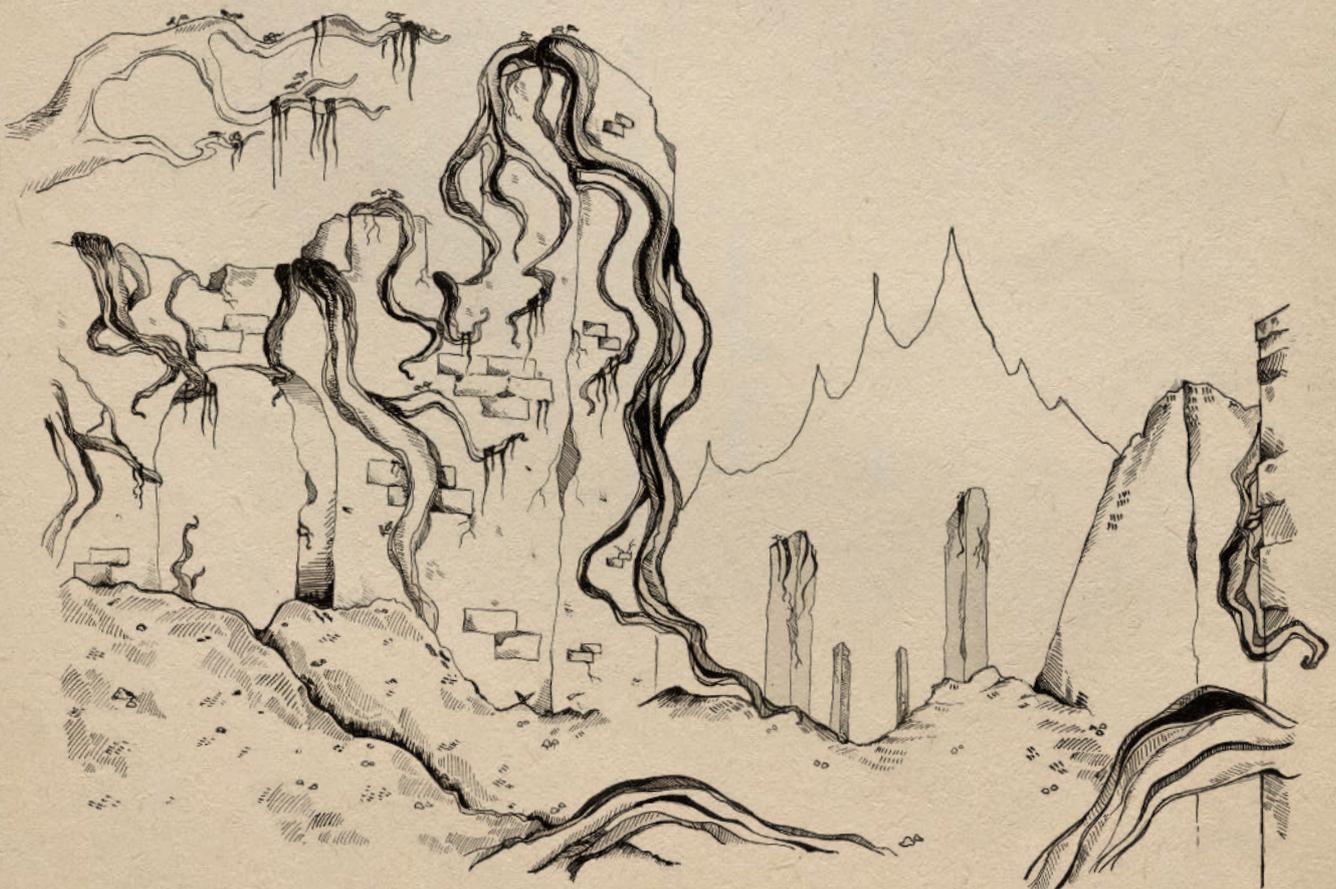
I racconti che i Cercatori portano con sé al loro rientro sono sempre irti di orrori e prodigi, esseri spaventosi e famelici, luoghi distorti e malati capaci di distruggere la mente e la ragione di chiunque.

Molti sono i punti in comune di ogni resoconto: sentirsi costantemente osservati e seguiti, bagliori improvvisi che compaiono nel cuore della notte, voci udibili dove non vi è altro se non oscurità.

Ciò che è noto a tutti, dal più umile dei contadini al più doto dei saggi, è che il mondo esterno è un posto pericoloso, estremo, colmo di pericoli sconosciuti e potenzialmente letali.

Per dare corpo a tutto ciò, è stato coniato il termine "Lande del Terrore", molto suggestivo ma per nulla sminuente della reale situazione.

Nonostante ciò, le spedizioni sono necessarie sia per il recupero delle risorse, sia per approfondire gli studi che si conducono su di esse. Le Lande del Terrore sono dei territori impervi, la boscaglia è particolarmente fitta tanto da costringere chiunque vi si addentri ad portarsi appresso delle lanterne per fare luce, in caso contrario si rischia di rimanere nel buio più totale.



CARICHE DEL VILLAGGIO

Benché il Villaggio per molti versi abbia una struttura semplice a livello gerarchico, non può prescindere da alcune figure di riferimento per il coordinamento della vita di tutti i giorni ed i processi decisionali, sono di fatto queste, le personalità che detengono il potere.

➤ Custode

La figura del Custode è contemporaneamente la figura di riferimento più alta all'interno del Villaggio, ma al tempo stesso non detiene veri e propri poteri. Una figura in costante equilibrio tra rappresentanza collettiva e supervisione dell'insieme. Attualmente il ruolo di Custode è vacante ed il suo operato è coperto dal Consiglio dei Capirazza riunito.

➤ Capirazza

I Capirazza sono i massimi esponenti delle singole razze e riuniti tengono il Consiglio dei Capirazza, le più alte cariche politiche del Villaggio. Insieme dettano la direzione per tutta la popolazione, nominano i Magister ed approvano le cariche dei Vicari e del Borgomastro oltre ad amministrare i rispettivi territori.

FAJARD DELLA FAMIGLIA MELQUISEDEK - CONCILIATORE DEGLI EDHEL - DIFENSORE - 28 ANNI

Subentrato alla carica dopo la messa in fuga del suo predecessore Firouz, Fajard non ha ottenuto la carica nel metodo tradizionale Edhel, ma è stato riconosciuto come Caporazza dai suoi pari. Il suo ruolo di Conciliatore è però protempore, con il compito di traghettare la sua Razza a nuove "elezioni". La sua carica è in primis un modo per riunire gli Edhel tra loro, dopo l'onta portata sul suo popolo del predecessore Firouz. Nonostante il titolo sia stato "concesso" dai rappresentanti delle altre razze, Fajard è forse l'unica figura attualmente in grado di ricostruire dalle fondamenta. È infatti un discendente diretto di Melquisedek, ex Conciliatore ai tempi del Riverbero ed eroe della prima grande battaglia contro la Piaga.

I suoi meriti non si fermano però alla discendenza sanguigna, Fajard ha una carriera pluridecorata all'interno di Casta Difensori, arrivato all'Insediamento come garante della legge, ha presto ottenuto la carica di Magister e poi infine nominato Comandante delle Prime Lame.

DIBBatz - ESEMPIO DEGLI HISKOS - DIFENSORE - 21 ANNI

L'attuale caporazza degli Hiskos è forse il più giovane ad aver ricoperto questa carica e sicuramente il primo dopo tanto tempo ad aver ottenuto la carica senza elezioni.

Difensore di talento, si distingue subito per la sua aggressività in battaglia e la sua spericolata mancanza di paura, ma al tempo stesso risoluto nel guidare gli altri e abile tatticamente.

Ha trascorso un intero anno viaggiando tra le Dieci Città del Santo Regno Invicto per scoprire al suo ritorno al Villaggio, che il suo Caporazza era stato assassinato e che al suo posto protempore, il potere era gestito da un ex Esempio ormai attempato.

Seppure abbia ottenuto il potere con la forza, in molti furono a condividere il suo ideale, rendendolo una figura di riferimento in tempo di guerra civile, dove ha guidato parte della ribellione e riunito la sua razza.

VERKAN LUCE CURIOSA - GUARDIANO DEI MORFICI - CERCATORE - 41 ANNI

Sono poche le informazioni sull'attuale Guardiano dei Morfici in quanto ha passato gran parte della vita assieme al suo Branco. Dopo la destituzione di Urgrund, la comunità dei Morfici è rimasta spaccata tra chi fremeva per un cambiamento e chi invece vedeva in Urgrund l'unico Guardiano possibile, ma durante il Rito della Rinomanza, si distinse il Morfico Maride Verkan.

Poco dopo la sua nomina, molti hanno mostrato scontento, accusando Verkan di non essere minimamente all'altezza del compito e che avrebbe gettato vergogna su tutta la razza dei Morfici. Conosciuto per aver portato modifiche alla Rinomanza, in cui non prevale più la forza del singolo ma la collegialità del gruppo.

Dopo un lungo periodo di isolamento, fece la sua apparizione pubblica per dare supporto alla rivolta che avrebbe destituito il despota Firouz, aprendo le porte del Ghetto dei Morfici ai civili e agli innocenti, dando loro riparo e cure durante la guerra civile e prendendo personalmente parte nell'operazione che avrebbe portato alla morte del despota.

CESIRA SPACCAPIETRE - REGINA DEGLI UMANI - 37 ANNI

Figlia di Johannes Spaccapietre, Cesira è la discendente della più ricca famiglia del Villaggio. La sua vita era caratterizzata dall'agio ed il benessere. Ancor prima di raggiungere l'età adulta, Cesira puntava al ruolo di Regina, come apice della sua vita in questa Ruota. Una volta congiunta in matrimonio con l'allora Principe Romualdo, la giovane Cesira ha goduto della compagnia di quell'uomo dai modi pacati e gentili, ma con l'arri-

vo della Corona sulla testa del marito, il clima cambiò decisamente.

La vita a fianco di un Caporazza era ben diversa nella sua testa e ben presto, abbandonò la vita mondana e si allontanò il più possibile da quella politica, ai modi pacati del marito si contrapponeva con durezza e acidità. L'unica cosa che le scaldava il cuore era la figlia Amelia ma con il suo rapimento da parte dei Cultisti della Nuova Ruota e la Piaga, crollò nella disperazione. Disposta a tutto per riprendersela, organizza una spedizione contro il volere dei Capirazza e del suo stesso marito.

Nonostante la spedizione abbia solo confermato la morte della figlia, divenuta ormai cibo per una nuova figura della Piaga nota come Ego, Cesira ha trovato nuovi alleati su cui contare. È da questi ultimi che l'attuale Caporazza degli Umani intende ripartire, appoggiandosi a una cerchia di fidati che la aiutino in questa carica che non pensava avrebbe dovuto ricoprire.

A pochi mesi dal suo insediamento, Cesira ha comunque dimostrato capacità diplomatiche, forse negli anni ha imparato qualcosa dal mal sopportato marito, ma di certo non intende ripetere i suoi errori.

➤ **Magister**

I Magister sono la carica più alta all'interno di una Casta. La nomina deriva direttamente dai Capirazza i quali decidono chi sarà in grado di gestirla in modo efficiente e giusto.

I Magister nominano a loro volta i loro sottoposti Vicari, sempre con la supervisione dei Capirazza, i quali saranno poi i portavoce all'Insediamento.

Questa carica è importante anche a livello giudiziario, in quanto può capitare che vengano chiamati a giudicare o a sentenziare una condanna in un processo, quando il compiuto crimine in questione è legato al loro campo di competenza.

RAIMONDO FERROARDENTE - MAGISTER DIFENSORI - UMANO - 48 ANNI

Umano di statura prestante e massiccia, Raimondo è l'attuale capostipite della famiglia Ferroardente, nome abbastanza conosciuto in ambito sia militare che commerciale per il buon ferro venduto.

Raimondo, come ogni Ferroardente, risultò appartenente alla Casta Difensori in giovane età e questo segnò l'inizio della sua carriera, sviluppatasi poi come Luogotenente della Caserma del Rosso e conclusasi all'età di 30 anni con il suo rifiuto alla carica di Vicario, per poter meglio prendersi cura della moglie e dei suoi cinque figli.

In seguito agli avvenimenti degli ultimi tempi ed all'abdicazione in tronco sia del Magister, Noah che del Vicario Immanuel, Raimondo è stato chiamato a ricoprire il ruolo di Magister in virtù dell'esperienza accumulata sul campo (soprattutto di battaglia).

Umano di poche parole e molto attaccato alle tradizioni, Raimondo ha poco a genio i sovversivi e le teste calde, valutando invece positivamente la disciplina ed il rispetto delle competenze di ogni Casta.

MORAY SCOGLIO NOTTURNO - MAGISTER CERCATORI - MORFICO MARIDE - 33 ANNI

Morfico dall'aspetto tetro e poco rassicurante, Moray detto "Il Murena" è l'attuale Magister di Casta Cercatori e vede la sua elezione in concomitanza della nomina di Verkan Luce Curiosa a Guardiano dei Morfici. Moray è un Morfico atipico, molto dedito allo sviluppo ed allo studio di nuove discipline e metodi per operare nelle Lande del Terrore, ma superati i primi ostacoli risulta un uomo da un animo più pacato di quello che sembra. Moray è attualmente in carica da poco più di un anno ma ha già dimostrato ampie conoscenze in ambito di alchimia e fauna, riuscendo seppur con metodi non molto ortodossi ad ammaestrare una Furia selvaggia.

YANERICH - MAGISTER STREGONI - HISKOS - 22 ANNI

Attuale Magister di Casta Stregoni, vede la sua nomina direttamente emessa dal suo predecessore, l'ex Magister e Esempio Ethelwind durante il VII mese del III° anno della reggenza dei Capirazza.

Hiskos di giovane età Yanerich si è distinta per i molteplici studi che ha condotto all'Insediamento, sia in ambito di Ritualismo che di Artefatti; con un particolare focus sullo studio dei manufatti creati dall'ormai estinta razza dei "Primi" come la Colonna Rossa dell'Insediamento ed è responsabile insieme ai suoi compagni della traduzione dell'antico linguaggio "runico". Yanerich è stata di fatto una delle prime a studiare questi oggetti e per tanto è una dei massimi esponenti in materia.

RAVAN SHAHEEN - MAGISTER SCIAMANI - EDHEL - 28 ANNI

Seconda di sette sorelle, è stata l'unica della sua famiglia ad unirsi alla spedizione per la riconquista dell'Insediamento, ove è caparbiamente rimasta anche nel periodo della gravidanza.

Moglie del passato Magister, anche lui Sciamani, Nadir Mansur.

Nonostante la scarsa fiducia di alcuni, ha saputo mettere la famiglia in secondo piano ed è rimasta la Magister più costante all'interno dell'Insediamento, dimostrandosi sempre un punto di riferimento.

Dopo una sua spiacevole esperienza con lo Spirito del Presente, si è dimostrata consapevole della sua salute cagionevole, rientrando quindi al Villaggio e cercando di gestire la sua Casta come meglio poteva anche dalla lontananza.

➤ Vicari

La figura del Vicario vede la nomina diretta dai Magister. Il loro compito è quello di fare le veci di quest'ultimo all'Insediamento, riportando ogni questione o problema che si verifica nell'avamposto. Al contrario se è il Magister stesso ad avere delle comunicazioni per gli insedianti, è del Vicario il compito di riportarle.

RA'SHID - VICARIO DIFENSORI - EDHEL - 29 ANNI

Edhel di giovane età eletto Vicario direttamente dal Consiglio in seguito alla morte di Firouz ed al rimpolpo di comandanti in Casta Difensori. Ra'Shid è un uomo aperto al dialogo ma testardo nelle decisioni una volta prese, raramente mette in discussione gli ordini dei superiori ed ha un'attitudine nichilista e cruda nel risolvere i problemi.

Poco si sa del suo passato, se non che ha prestato servizio per un prolungato periodo di tempo all'interno di Casta Difensori, sotto la guida del magister Athanal.

Durante gli ultimi anni l'Edhel ha partecipato attivamente alle malefatte criminali dell'ex custode Firouz, entrando a far parte dell'alta cerchia dei suoi collaboratori; il suo pentimento e la sua voglia di riscatto gli hanno permesso di fornire informazioni e mezzi essenziali alla sconfitta del despota.

La sua nomina a Vicario è stata presa dal consiglio come "pena" al suo crimine, di fatto Ra'Shid è stanziato all'Insediamento e può lasciarlo solo su richiesta del Magister Difensori o del Consiglio delle razze.

PEQUOD BECCO AFFILATO - MAGISTER CERCATORI - MORFICO SPINATO - 39 ANNI

Attuale Vicario, nominato dal Caporazza Verkan Luce Curiosa, deve la sua nomea alla maniera in cui sanziona chiunque si dimostri irrispettoso e saccente, rispondendo per le rime a chiunque lo infastidisca; altezzoso e sicuro di sé Pequod risulta essere all'interno della Casta un membro a tratti scortese ma indispensabile. Ha lavorato per molti anni nelle Lande, facendo parte di spedizioni in ogni tipo di ambiente, compresa la Città Sepolta e da tali spedizioni ha sempre riportato notizie precise riguardanti ogni sorta di cosa utile al Villaggio. Uomo poliedrico nelle competenze, ha affinato in maggior misura le proprie capacità nello studio delle bestie popolanti i dintorni del Villaggio e nelle capacità di tiro; affinate anche durante il suo periodo come capo scorta delle carovane nelle Dieci Città degli Invicti.

SITRA - VICARIO STREGONI - HISKOS - 28 ANNI

Orfana del quartiere Hiskos, è stata ritrovata da neonata davanti alle porte del Fulcro degli Stregoni e cresciuta di fatto da alcuni membri della Casta. In particolar modo, è stato Bercleif a crescerla quasi come una figlia.

La vita di Sitra però è stata molto isolata, la sua gioventù era di fatto passata tra la torre degli Stregoni ed alcune piazze del quartiere Hiskos. Bercleif, ai tempi istruttore, la teneva sempre vicina e pochi la potevano avvicinare, così Sitra approfittò per iniziare i suoi studi sulla Stregoneria da vicino, il padre adottivo sarebbe diventato presto Magister e le sue scoperte le avrebbe potuto toccare con mano da vicino.

Dopo la nomina, Bercleif è stato stanziato all'Insediamento mentre Sitra ha continuato i suoi studi e vissuto un po' della tipica vita da Hiskos del Villaggio, facendosi anche notare come Stregona di tutto rispetto, in particolare nello studio di oggetti come la Pozza delle Memorie (creazione di Bercleiff stesso). Alla morte della figura paterna, sparì un po' dalla scena lasciando le redini della Casta ad altri membri. La nomina di Vicario arriva spinta forse più dal suo Caporazza che dalla sua Magister, mosso forse dagli ideali tipici degli Hiskos che i due condividono.

DRAKH MANTO BIANCO - VICARIO SCIAMANI - MORFICO SPINATO - 30 ANNI

Attuale Vicario, ha ottenuto la carica spodestando il suo predecessore Epirio Tia sul quale si era imposto con forte convinzione, portandolo all'abdicazione ed infine guadagnandosi il rispetto e la fiducia dagli Sciamani veterani per ottenere a sua volta la carica.

Morfico dal temperamento focoso, impulsivo e poco incline ai freddi ragionamenti caratterizzanti lo stereotipo di Casta, ricopre attualmente il suo ruolo di Istruttore degli Sciamani dell'Insediamento con linea comportamentale che molti potrebbero definire "da Difensore".

Nonostante alcuni screzi che ha avuto in passato con alcuni membri dell'Insediamento, è molto competente nel suo ruolo vista anche la sua visione pragmatica della Ruota. Seppure la strada degli Sciamani è ancora lunga dalla meta prepostasi, Drakh ha già guidato i suoi sottoposti e non solo, in diverse vittorie, in particolar modo organizzando le difese dell'Insediamento durante la guerra civile.

➤ Dalle Dieci Città

Da quanto la civiltà Invicta a stanziato in modo permanente alcuni dei suoi uomini all'Insediamento e al Villaggio, è subito risultato necessario delineare alcune figure di comando a cui poter fare affidamento.

NILDE D'AGOSTINO - AMBASCIATRICE DEGLI ZELOTI - 38 ANNI

Originaria di Aquileia, è l'attuale Ambasciatrice stanziata al Villaggio nominata direttamente dal suo predecessore Gabriele Pontellini e fu, per un breve periodo, anche l'Araldo degli Zeloti stanziati all'insediamento. Donna devota e dal carattere forte, Nilde possiede una mentalità aperta, tratto che molti potrebbero reputare inadatto per uno Zelota ma che, nella figura dell'Ambasciatore, risulta essenziale. Zelota formata nella Scuola di Sancta Invicta, ad oggi presenza in sede stabile al tempio del Villaggio, nonostante i subbugli verificatisi durante il X° mese del III° anno della reggenza dei Capirazza.

CATERINA - 20 ANNI

Caterina è una giovane devota dell'Entità Suprema assunta al titolo di Araldo per motivi poco noti ai più del Villaggio. Caratterizzata da una mentalità di stampo tradizionalista ed un comportamento pacato, si sa di fatto che la giovane non è una Zelota e, in quanto tale, non dovrebbe essere in grado di usufruire di poteri concessi dall'Entità Suprema; ciò nonostante sembra possedere un contatto unico con la divinità, che le permette di sostenere un dialogo molto meno criptico rispetto a quello a cui i suoi fratelli Zeloti sono abituati. In seguito a decisioni prese dalle sfere più alte dell'Ecclesia, Caterina è stata nominata Araldo durante il III° anno della reggenza dei Capirazza.



Squadra dei Falchi

GIOCO DI RUOLO DAL VIVO