



III ANNO DELLA
REGGENZA DEI CAPIRAZZA

Squadra dei Falchi
GIOCO DI RUOLO DAL VIVO



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 abbandonati a sé stessi, 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.

UN VIAGGIO INTERMINABILE

Se la diplomazia è ad uno stallo, le operazioni militari sono pronte a partire. All'Insedimento infatti viene assegnato l'importante compito di guidare una spedizione a caccia dell'ex Magister dei Cercatori Syfael, sfuggito ad una prima cattura dopo aver saccheggiato Ancore da uno dei Cimiteri del Villaggio.

La sua cattura e la relativa pena di morte sono un'operazione delicata e scoprire la natura del suo tradimento di vitale importanza.

Il viaggio per la sua cattura porta Insedimento e rinforzi del Villaggio lontano da casa verso nord, seguendo le tracce dell'Hiskos verso territori ostili.

ROCCA INDOMITA

Prossimi a raggiungere il loro bersaglio, la spedizione giunge ai piedi di Rocca Indomita, un'antica roccaforte Umana ora territorio della Piaga Ego e Paura.

Nonostante le difese stregonesche di Paura e l'iniziale resistenza delle sue truppe a difesa del luogo: gli uomini e le donne dell'Insedimento vengono accolti da Ego nel suo dominio in cui Syfael, loro pedina, li attende.

Riluttanti di essere "ospiti" di un mostro come Ego, l'Insedimento presto si accorge di non essere altro che prigionieri dei giochi perversi della Piaga e di venire usati come mezzo per compiere un rituale in favore di Ego stessa.

Con il poco tempo rimasto, gli Stregoni cercano di sabotare il rituale riuscendoci solo in parte: lo scopo di Ego era quello di estendere il dominio dei suoi poteri su tutta la Piaga possibile sottraendola ad Equilibrio e sembra che il tutto le sia riuscito, ma l'intromissione dei ritualisti dell'Insedimento ha permesso per un breve attimo di indebolirla, permettendo a tutta la spedizione di fuggire, lasciando a Rocca Indomita anche Syfael, che in un attimo di lucidità sembrerebbe si sia sacrificato per salvare i suoi vecchi compagni d'arme.

LA MISSIONE NON FINISCE

Di ritorno dalla missione che ormai li aveva portati lontani da casa diversi mesi, l'Insedimento si raggruppa ai rinforzi delle varie spedizioni in zona presso un avamposto sicuro per riprendersi dalle fatiche e dalle ferite. La calma però è breve, poiché un dispaccio di Furie proveniente da Oouis Orlong si avvicina all'accampamento in cerca di aiuto.

Lo Spirito del Presente ha attaccato con un esercito di Spettri la loro dimora. Solo grazie alle forze congiunte degli Uragani (gli Stregoni più potenti e sapienti di Oouis Orlong) riescono a ricacciare lo Spirito, il quale messo in fuga, si dirige ad Ou Woning, vecchia colonia delle Furie ed ultimo luogo in cui furono avvistati i To Kimya: I Silenti.

SOTTO TERRA

Le Furie e la spedizione dell'Insedimento si recano ad Ou Woning per cercare di fermare il Presente ed evitare il risveglio dei Silenti, mostri di acciaio e stregoneria inarrestabili.

Purtroppo però arrivano tardi, il Presente se n'è già andato e sono costretti a combattere queste potenti armi tra i cunicoli della città in rovina. Sfuggiti per poco alla disfatta, la spedizione riesce a portare con sé alcuni artefatti rinvenuti sul luogo contenenti importanti informazioni sulla natura dei Silenti, sul Presente e su possibili nuovi nemici che si stanno muovendo nell'ombra.

ENTITÀ SUPREMA

In fuga da Ou Woning, la spedizione trova un attimo di respiro in un vecchio avamposto abbandonato, per rimettersi in forze e tornare a casa, così da poter consegnare le informazioni rinvenute ed attendere le nuove direttive dai Capirazza.

Il tempo per raccogliere le idee e studiare ciò che è stato ritrovato ad Ou Woning però non basta, e lo Spirito del Presente si palesa prendendo possesso della Furia Vulcan per reclamare ciò che la spedizione aveva ritrovato ed inizia





ad accerchiare e sterminare con l'aiuto di suoi Spettri le forze dell'Insedimento.

A salvare la situazione è però la comparsa dell'Entità Suprema, che libera Vulcan a scaccia il Presente. La divinità degli Invicti rivela che i Silenti sono opera dei Primi e che anche dietro agli spostamenti del Presente ci siano i loro interessi. Invita quindi la spedizione tutta a tornare a casa e radunare le forze di tutte e tre le civiltà alleate: Villaggio, Invicti e Furie.

CONCILIO DI GUERRA

Il Villaggio è in subbuglio per l'arrivo dei vari contingenti ed i Capirazza sono pronti a confrontarsi con i rappresentanti delle Furie e lo Ierofante, carica massima dell'Ecclesia e portavoce in questo concilio a nome del Santo Regno Invicto.

Ospitati al Palazzo del Compromesso, il concilio ospita anche i principali membri che hanno partecipato alla lunga spedizione durata mesi.

A nome delle Furie e tramite una missiva lasciata da Vulcan, si propone di sfruttare artefatti e conoscenze dei Primi della vecchia Ruota per catturare il Presente e rimetterlo al suo posto nella Ruota degli Spiriti.

Durante le discussioni però, compare l'incarnazione dello Spirito dell'Equilibrio, invitando tutti i presenti a perseguire i suoi metodi e la sua strada, di rifiutare quindi le conoscenze arcane dei Primi e di consegnare a lui lo Spirito del Presente.

Visti i trascorsi tra le quattro razze del Villaggio e lo Spirito, i primi rimangono scettici a tale invito.

Lo Ierofante però, essendo l'alta carica della religione degli Invicti tra i cui preconcetti vi è l'aberrazione della Stregoneria, invita i Capirazza a seguire un approccio più lontano possibile dalle conoscenze arcane e di affrontare quindi il Presente e le sue armate in una vera e propria guerra, ottenendo quindi l'aiuto militare e non solo da parte del Regno Invicto.

La decisione dei Capirazza non è facile ed anche fra i presenti al concilio i dubbi rimangono, ma sembra che l'operazione militare sarà la via ufficiale con la quale il Villaggio ed i suoi alleati affronteranno il Presente, i Primi e le loro armate.

UNA LUNGA NOTTE

Finite le ufficialità al Palazzo, i Capirazza accolgono a cena tutti i presenti per i convenevoli.

L'apparente calma dura però poco: da ogni angolo del Villaggio giungono rapporti su un'invasione di Spettri ed i Silenti.

Il Palazzo del compromesso diventa il centro di comando delle difese per affrontare i Silenti di cui nessuno (tranne i membri della spedizione) conosce la loro potenza bellica.

A peggiorare la situazione però si aggiunge il Presente, che si palesa direttamente a palazzo insieme a degli Spettri ed inizia a sfiancare le difese, rendendo ancora più difficile organizzarsi con i vari quartieri.

Le informazioni sono frastagliate e le operazioni di difesa e contenimento molto difficili, ma con lo sforzo congiunto di tutti si riesce a debellare la minaccia di Spettri e Silenti.

In un ultimo tentativo disperato degli Sciamani e della Conciliatrice Shaheen, persino lo Spirito del Presente viene messo alle strette e poco prima che cadesse in ginocchio per la prima volta dalla sua liberazione dalla Ruota, si palesa alle sue spalle un'ombra dalle fattezze celate. Di questa sagoma si distinguono solo una cresta a cinque punte simile ad una corona ed una presenza incumbente che afferra lo Spirito del Presente facendolo sparire...

Con il Presente volatilizzato, i Silenti ancora operativi iniziano a ritirarsi, scomparendo una volta fuori le mura oltre l'orizzonte, l'ordine era di non inseguire quindi non si sa bene come il tutto sia avvenuto.

Quei pochi Silenti caduti durante la battaglia sono invece rimasti a terra tutta la notte, alcuni sono stati smantellati fino ad essere distrutti o studiati, anche se non mancano testimonianze difficili da appurare, di gente che ne ha trafugato i corpi. Resta il fatto che la sera successiva, boati per tutto il Villaggio hanno preceduto la loro riattivazione, anche se questi, come quelli attivi la notte prima, non hanno fatto altro se non ritirarsi.

UNA DURA RIPRESA

Sono passati due mesi ormai dall'attacco del Presente e del suo esercito.

Il Villaggio ha subito dure perdite che si attestano sulle 1200 e passa vittime ed i danni sono difficili da calcolare.





Il distretto degli Umani è stato il più difficile da coordinare essendo il più vasto per dimensioni e numeri di abitanti, ma i Difensori sono riusciti sotto la guida della Regina Cesira a salvare il salvabile. Si contano perdite per circa 390 Umani tra civili e non.

Il quartiere Edhel è quello che meglio è riuscito a dispiegare le proprie forze di difesa, grazie anche ad un territorio meno denso degli altri. Purtroppo però la concentrazione dei rifugiati in pochi luoghi sicuri ha fatto sì che le vittime tra i civili siano state tante di più in rapporto alle perdite di uomini sul campo. Le perdite si attestano sui 260 Edhel.

Il ghetto dei Morfici per conformazione era quello più facile da difendere, il suo dedalo di strade e vicoli ha rallentato l'offensiva nemica e sia i Maridi che gli Spinati hanno dato il tutto per tutto per sostenere il fronte orientale. Gli Artropodi sono riusciti invece molto presto ad arroccarsi in difesa nel loro rione, limitando drasticamente danni e perdite, prendendo poi parte al contrattacco insieme al resto dei Morfici. I caduti si aggirano sui 240 di cui la maggior parte Cercatori e Difensori, con menzione d'onore per l'ex Vicario Cercatori Zakai, pinna d'argento.

Le piazze e le strade del quartiere Hiskos sono la zona più calda del conflitto. È questo il quartiere meno raggiunto dalle comunicazioni del quartier generale del Palazzo del Compromesso ed è quindi quasi lasciato a sé stesso. In balia del pesante attacco, le operazioni di evacuazione dei civili si concentreranno su l'Ambasciata degli Invicti nel centro città ed all'interno del Fulcro, sede di Casta degli Stregoni.

Seppure le perdite di 370 vittime siano inferiori numericamente a quelle del quartiere Umano, in rapporto sono gli Hiskos a subire il colpo più duro al Villaggio.

Tra le vittime illustri, Casta Stregoni piange la Perdita del Vicario Sitra, caduta durante la difesa del Fulcro.

Due mesi non bastano per riprendersi ed i Capirazza sono alle prese da una parte con la ricostruzione e dall'altra con l'organizzazione delle future alleanze e la prossima controffensiva.

Cesira degli Umani ed i Conciliatori Edhel stanno intrattenendo soprattutto i rapporti di ambasceria con il Sancto Regno Invicto, mentre Verkan dei Morfici sembra aver riaperto le rotte verso Oouis Orlong, dimora delle Furie.

Per quanto presente alle riunioni e operativo sui vari fronti, sembra che Dibbatz degli Hiskos stia rivolgendo le sue attenzioni sul fronte interno, occupandosi della ripresa del suo quartiere dal quale esce di rado negli ultimi tempi.

LE CASTE

Cercatori.

Dopo la battaglia del Villaggio, la Casta dei Cercatori ha dovuto rivedere le proprie dinamiche. Con la comparsa repentina del nemico alle proprie porte, i ricognitori indagano sul come poter affrontare una situazione simile, dovesse mai ripresentarsi.

Quel che è certo che le direttive dal Concilio dei Capirazza è impartito l'ordine di ampliare l'esplorazione ma soprattutto della ricerca di risorse in vista dei prossimi conflitti.

Difensori.

I sopravvissuti dello scontro con i Silenti, coloro il cui compito è stato quello di proteggere il Villaggio da un nemico più potente di loro. Questa è sicuramente la Casta più in fervore, vista la preparazione di un vero e proprio esercito. A guidare il tutto, il Magister Raimondo Ferrardente, ansioso di affrontare questa nuova sfida, vista anche la sua assenza durante la notte degli attacchi, mentre presidiava l'insediamento.

Sciamani.

Da poco eletto nuovo Magister, Bartolomeo del Magno ha dovuto guidare parte della controffensiva del quartiere Umano, rischiando quasi la morte.

Dopo gli scontri sembra più deciso che mai ad accelerare l'addestramento delle nuove reclute di Casta.

Gli Sciamani sembrano essere diventati quasi una Casta di stampo militare e sono molte le riunioni con il suo confermato Vicario Drakh e con la Conciliatrice Shaheen.

Stregoni.

Lo scontro con i Silenti ha colpito Casta Stregoni come un macigno. I silenti sono la prova di quanto arretrate siano le competenze degli Stregoni in fatto di Venti, Ritualismo ed Artefatti.

L'approccio di Yanerich per colmare questa distanza però si discosta dalla preparazione militare delle altre Caste, bensì si focalizza sullo studio. In particolare sulla raccolta dati e la diffusione di tutte le conoscenze su cui Villaggio, ma soprattutto l'insediamento, sia riuscito a mettere mano.

Il nemico attuale è il Presente, insieme a Silenti ed il tutto apparentemente in accordo con i Primi, le cui conoscenze devono diventare materia di studio di ogni Stregone.

Per cercare di colmare il divario con questi potenti nemici ed in accordo con le Furie di Oouis Orlong, a coprire la carica vacante di Vicario sarà proprio uno degli Uragani delle Furie.

