

HERES

ÆSSIGEN

Ambientazione

vol. I: “Æhgiros e dintorni”

Scritto e ideato da: Andrea Franti

Illustrazioni di: Meg Harobed, Mattia D., Virginia C.

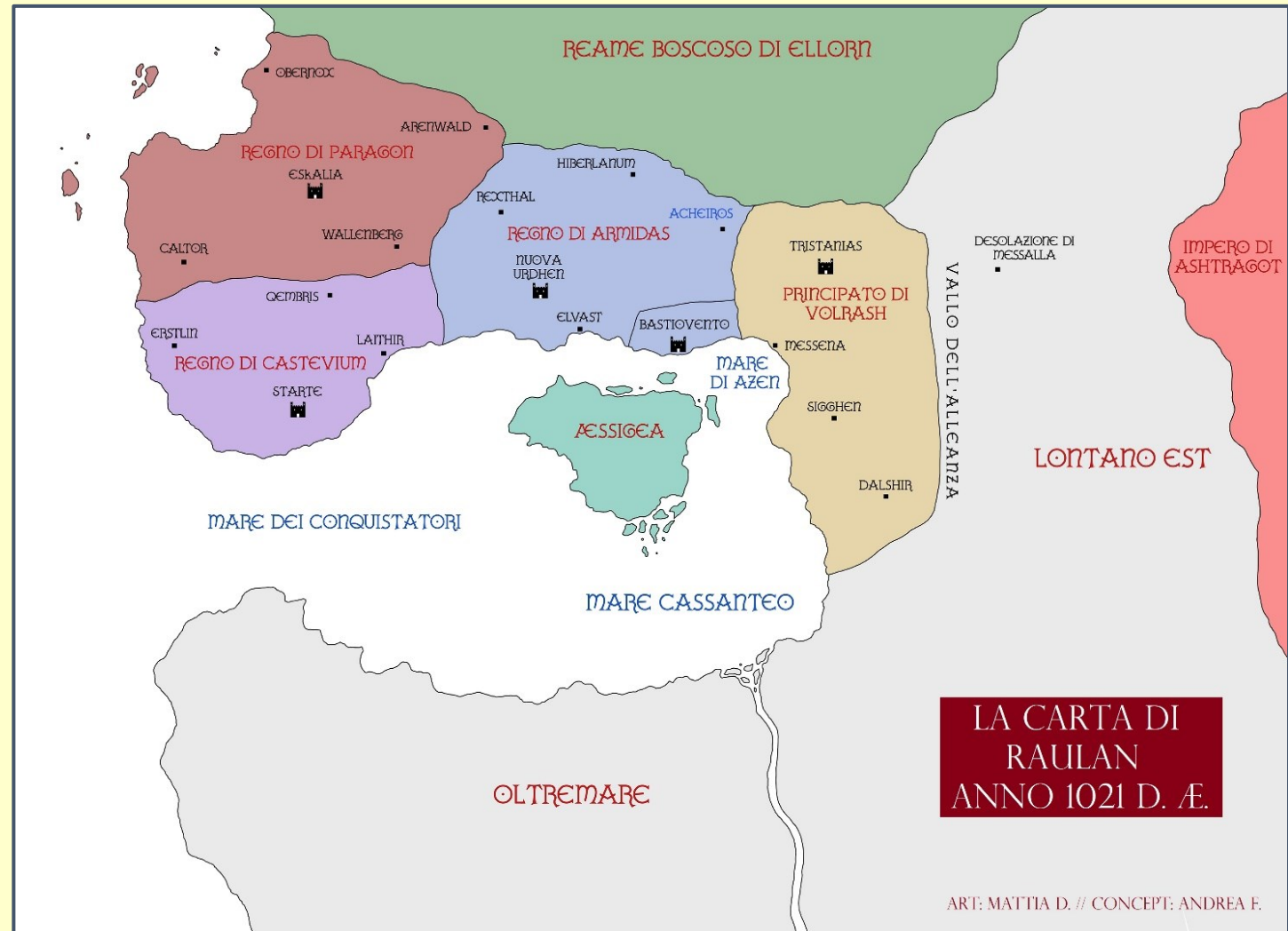


Indice

- ❖ ÆCHEIROS: ospitale città di frontiera
- ❖ “Ventordici” motivi per andare ad Æhgiros!
- ❖ LOTHARFEN: spettrale borgo nel bosco
- ❖ TRESSEN: dominio fatato in rovina
- ❖ Popoli dei Quattro Regni
- ❖ Mestieri, Vocazioni e Tempo

Acheiros: ospitale città di frontiera

Piccola città di frontiera situata nel Regno di Armidas. Acheiros sorge sul crocevia commerciale col Principato di Volrash, e tale posizione le ha guadagnato un certo prestigio agli occhi dei mercanti viaggiatori, ma non solo. Infatti vi fanno tappa anche i soldati provenienti o diretti al Vallo dell'Alleanza, l'alta muraglia che separa i Quattro Regni (Armidas, Volrash, Castevium, e Paragon) dalla Desolazione di Messalla, una lugubre distesa di dune e rovine che si dice sia



LA CARTA DI
RAULAN
ANNO 1021 D. Æ.

ART: MATTIA D. // CONCEPT: ANDREA F.

sotto il controllo dei seguaci degli Ashtari. Costoro rappresentano i nemici storici dei Quattro Regni, che gli Ashtari tentarono di conquistare nella **Guerra del Fuoco Magico (830 – 883 d. Æ.)**, fortunatamente senza successo.

❖ LA FONDAZIONE DI ACHEIROS – 850 d. Æ.

La fondazione risale proprio all'invasione ashtari, due secoli fa. La città nacque infatti come **avamposto militare** di una lunga serie di altri, a costituire il fronte di difesa orientale dei Quattro Regni, dopo l'occupazione del Principato di Volrash per mano del generale ashtari Messalla. La città **fu edificata mediante l'opera dei coscritti locali di Armidas e la magia dei mezz'elfi di Castevium**. Si dice che **i maghi dell'Accademia praticarono degli incanti sulle stesse fondamenta** di Acheiros, per renderla più difficile da distruggere. Fu Quintilius ad occuparsi delle infrastrutture, mentre Promezio usò i propri poteri per ergere delle alte barriere magiche ed infine si dice che un terzo mago, di nome Calandro, riuscì a dare vita alla pietra stessa per creare dei colossi in grado di marciare e scendere in battaglia. Ma nonostante la magia ed il coraggio dei soldati di stanza ad Acheiros, **la città non resistette all'avanzata dei distruttori ashtari** che, imbrigliando il potere del fuoco magico, presero l'avamposto per continuare nella loro avanzata nei Quattro Regni. Ben pochi Acheni sopravvissero allo scontro, **ma l'eroica difesa del fronte orientale fu sufficiente per dare a Castevium il tempo di riorganizzarsi e sconfiggere Messalla**, una volta che il generale giunse nell'estremo ovest del continente di Raulan. Si concluse così la *Guerra del Fuoco Magico (830 – 883 d. Æ.)*.



❖ ACHEIROS e BRENNAS: LA FIORITURA ECONOMICA – 993 d. Æ.

Alla guerra seguì il secolo della “Ricostruzione”, e gli ex-avamposti come Acheiros caddero nel dimenticatoio. L’immagine della città come crocevia commerciale che abbiamo oggi, nacque dal **legame con Brennas, capoluogo della contea d’appartenenza di Acheiros. Nel 993 d. Æ., vi fu infatti la salita al potere del conte Arval Grail**: il nobile succedette al fratello Galvan, misteriosamente scomparso durante una battuta di caccia nei boschi, assieme al suo falconiere Heinrich. Il conte Arval era un aristocratico dedito al commercio



marittimo con il Principato di Volrash e, con la salita al potere, iniziò ad investire nei propri possedimenti entro i confini della Contea di Cleoburg e nel commercio delle carovane. **Usò parte delle proprie ricchezze che dare nuovo lustro alla contea, valorizzarne il territorio e riportare l’ordine nelle lande senza legge**; obiettivo raggiunto grazie alla compagnia d’arme del Braccio del Kraken, da lungo tempo al servizio del nobile. Grazie ai propri contatti nel principato, nel giro di pochi anni il conte

Arval riuscì a creare una rete commerciale coi vicini Volrashi, che si recavano abitualmente ad ovest nel Regno di Castevium, passando per il Regno di Armidas e, quindi, per città come Acheiros. L'ex-avamposto, con la sua architettura militare e le molte storie da raccontare, divenne ben presto un crocevia commerciale, nonché tappa dei soldati diretti e provenienti dal **Vallo dell'Alleanza**, l'incredibile muraglia ultimata qualche decade prima (960 d. Æ.) a scongiurare la vendetta degli Ashtari. Il vallo separa tutt'oggi i Quattro Regni e il Reame Boscoso degli Elfi dai territori all'estremo oriente: la Desolazione di Messalla (domini volrashi persi durante la Guerra del Fuoco Magico); il Lontano Est; e l'Impero di Ashtragot, patria del Popolo del Fuoco ossia gli Ashtari.

❖ **ACHEIROS e VILLAGGI** – oggi, 1022 d. Æ.

A nord di Acheiros vi sono tre villaggi, con cui la cittadinanza ha un rapporto di mutuo vantaggio: i contadini, allevatori ed artigiani dei villaggi forniscono agli Acheni le risorse ed i prodotti necessari alla vita quotidiana nel borgo, e i cittadini si occupano di vegliare sui territori settentrionali. I villaggi sono, da ovest ad est:

- Pontevigna** (contadini e allevatori);
- Lungargine sul Gesia** (contadini e pescatori);
- Trescudi** (fabbri, allevatori, taglialegna).



❖ LA STORIA RECENTE DI ACHEIROS e dei Quattro Regni – dal 1017 al 1020 d. Æ.

- **1017–18 d. Æ. – La Battaglia di Acheiros:** il demone Ellesgaul ed il suo esercito emergono da un portale dimensionale nel Principato di Volrash. L'empio nemico si spinge nel vicino Regno di Armidas e viene fermato ad Acheiros in un epico scontro all'ultimo sangue con gli eroi della città. L'anno seguente gli Acheni ritrovano il guanto d'arme smarrito da Ellesgaul: l'aura dell'artefatto ha assunto le fattezze di una creatura senziente nota come “principe Kesdral” *, ed ha creato il suo dominio personale in un'altra dimensione: Tressen. Sconfitto il potente avversario, gli Acheni consegnano il guanto alla Chiesa della Dama, che provvede alla sua distruzione.
- **1018 d. Æ. – Lo Scisma d'Oro:** la Chiesa dell'Arconte, istituzione di riferimento nel Principato di Volrash, si divide in due schieramenti in seguito alle accuse di eresia volte al patriarca Zoraster Dioskoros, accusato di aver recuperato degli artefatti demoniaci ed averli tenuti per sé. L'accusa è mossa dalla fazione dei Giusti, mentre i Puri si schierano con il patriarca. Ne segue una guerra civile che getta il principato (e la Chiesa) nel caos. Le indagini dei Giusti portano alla comprovata colpevolezza del patriarca, e gli Acheni si trovano a scontrarsi coi Puri e le progenie demoniache al loro seguito. Zoraster fugge nel Regno di Paragon, presso la Basilica di S. Nerissa.
- **1019 d. Æ. – La Guerra contro Paragon:** le forze alleate del Regno di Armidas, Regno di Castevium, e Principato di Volrash impongono al Regno di Paragon di consegnare il patriarca corrotto, e in cambio ottengono una dichiarazione di guerra. L'armata d'invasione ragon, forte degli artefatti demoniaci dei Puri, attacca i regni confinanti di Armidas e Castevium. Il conflitto si protrae per molti sanguinosi mesi, fino alla sconfitta del demone Abnascirat per mano degli Acheni. Persa la protezione del loro nefando alleato, i Ragon sono costretti alla ritirata e Zoraster si toglie la vita prima di essere catturato dai Giusti, che eleggono il nuovo patriarca Archimede Batarion.
- **1020 d. Æ. – La Chiusura dei Portali:** dopo la caduta di Kesdral * per mano degli Acheni, Tressen rimane senza sovrano per un paio d'anni, finché non si fa avanti il demone re Cajron, che fa precipitare il popolo fatato in una spirale di sangue e corruzione. Molti tra Diafani e Goblin, originari di Tressen, cercano di mettersi in salvo attraverso dei portali dimensionali (*porte sigee*) che li conducono nei Quattro Regni. Ma con loro arrivano anche i servitori di Cajron e, per scongiurare un'invasione, gli Acheni uniscono le forze con gli Elfi della Selva Oscura e persino i seguaci degli Ashtari, provenienti dalla Desolazione di Messalla. Questa improbabile quanto risoluta coalizione consente di sigillare i portali dimensionali che collegano Tressen ai Quattro Regni, arrestando l'avanzata delle forze di Cajron, ma impedendo anche a molti esuli di fare ritorno alle proprie dimore.

Ventordici motivi per andare ad Acheiros!

CONOSCENZA

CIVILE: apprendere canti e leggende locali, conoscere la Selva Oscura e le sue creature;

DEVOTO: studiare la reliquia sacra custodita al tempio (Dama, Arconte, o Coppiere);

INCANTATORE: studiare magia alla Scuola Castense di Acheiros, con gli altri discepoli del *praeceptor*;

MILITARE: ripercorrere la strada di un antico guerriero, o del proprio mentore.

FEDE

CIVILE: un paladino vi ha salvato la vita e volete rendere omaggio al suo tempio;

DEVOTO: servire il culto al tempio di riferimento (Dama, Arconte, o Coppiere);

INCANTATORE: il Viandante vi ha fatto visita in sogno, dicendovi di recarvi in città;

MILITARE: sul campo di battaglia, durante un arduo scontro, avete avuto una visione di Acheiros.

GLORIA & RICCHEZZE

CIVILE: arricchirvi grazie al crocevia commerciale fra Armidas, Castevium, e Volrash;

DEVOTO: combattere le progenie demoniache che storicamente minacciano la città;

INCANTATORE: affinare le vostre doti combattendo, e studiando il territorio acheno;

MILITARE: farvi un nome in una pericolosa città di frontiera di lunga tradizione militare.

NUOVA IDENTITA'

CIVILE: avete fatto torto alla persona sbagliata e vi rifugiate in città per una nuova vita;

DEVOTO: un malinteso vi ha compromesso la reputazione altrove: volete ricominciare;

INCANTATORE: continuare gli studi dopo che un incidente vi ha fatti cacciare da scuola;

MILITARE: avete fatto nero un tizio in una rissa e ora i suoi fratelli vi danno la caccia.

Lotharfen: spettrale borgo nel bosco

Se partite da Acheiros e procedete sempre verso nord, oltre i villaggi, risalendo il corso del fiume Gesia, vi ritroverete nella **fascia boschiva nota come Selva Oscura**. Essa si estende lungo tutto il confine col Reame Boscoso, dominio degli Elfi, interdetto ad ogni altro popolo del continente di Raulan. Pena, la morte.

Subito oltre i confini del Regno di Armidas, facendosi strada nella pericolosa Selva, è possibile giungere presso il lugubre insediamento di Lotharfen. Si tratta di un complesso di rovine appartenute ad una città elfica abbandonata, e **portata ad un nuovo ed oscuro splendore da Revvren, il druido che vi si è insediato da qualche anno.** L'elfo, infatti, dopo essere stato riportato in vita da una setta di seguaci dei demoni, ignari del suo reale potere, **ha preso il controllo del pozzo maledetto** di Lotharfen.



Attraverso di esso è possibile riportare in vita potenti guerrieri caduti secoli fa durante la *Prima Guerra di Raulan* (620 – 681 d. Æ.), in cui il Regno di Armidas ed i suoi alleati vennero a scontrarsi con le schiere del Reame Boscoso e del Regno di Paragon. Ora **Lotharfen è popolata dai non-morti che, su ordine del loro signore Revvren, hanno fortificato le rovine e ne sorvegliano gli accessi**, spettrali volte di pietra senza porte. Riguardo ai rapporti fra **Acheiros e Lotharfen**, gli eventi hanno portato il Consiglio Cittadino a stipulare un **patto di non belligeranza** con Revvren. Il druido si tiene in contatto costante con gli Acheni attraverso il proprio messo, Gunnar “il Cavaliere Protettore del Pozzo”. Si tratta di un possente non-morto con evidenti

problemi di gestione della rabbia e i dubbi gusti alimentari, ma i cittadini hanno imparato ad apprezzarne il coraggio in battaglia e la maestria nell'uso della sua flamberga, che Gunnar chiama Gerarchia.

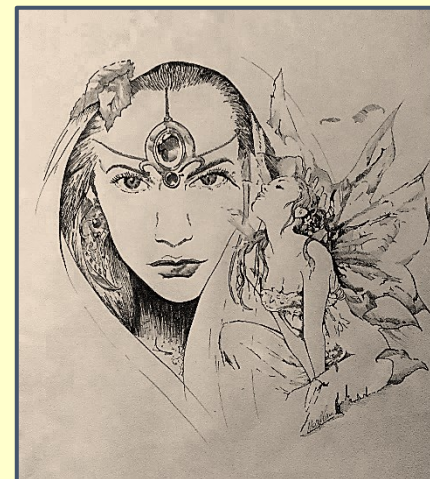
Tressen: dominio fatato in rovina

IL PRINCIPATO DI KESDRAL – dal 1017 al 1018 d. Æ.

Dopo aver preso vita, **Kesdral ha viaggiato in lungo e in largo per i Quattro Regni**, utilizzando i propri poteri da *pseudo-demone* * per celarsi agli occhi dei mortali. E' stato così che l'essere sovrannaturale è **rimasto incantato dalle fiabe e dai racconti attorno al focolare**, nello specifico dai personaggi di fantasia nati dall'immaginario di **Garset e Borgioni**, i cui racconti si tramandano da lungo tempo per via orale e mediante rarissime copie cartacee ancora in circolazione.

Lo pseudo-demone **ha quindi fatto ritorno ad Acheiros, luogo cui era legato il proprio potere**; e, all'insaputa di tutti, **ha aperto uno squarcio dimensionale, assimilabile ad una porta sigea**. Ha quindi varcato il portale **per realizzare il proprio sogno: creare un reame fatato** che fungesse da dimora

per le creature che popolavano i racconti di Garset e Borgioni, che lui stesso si è impegnato a ricreare in carne ed ossa. Ecco come è nato **Tressen, un mondo incantato invisibile agli occhi dei mortali**, nonostante sia letteralmente “sovrapposto” al piano materiale. Riguardo a Kesdral, qualche anno dopo essersi proclamato **principe di Tressen e sua massima autorità**, **la sorte lo ha portato allo scontro e alla sconfitta per mano degli Acheni, ed il suo dominio è presto caduto nelle mani del demone re Cajron**.



** Kesdral è nato dall'aura dell'artefatto demoniaco noto come “guanto di Ellesgaul” e, in quanto tale, ricade nella categoria degli pseudo-demoni, ovvero creature senzienti indirettamente collegate ad un vero e proprio demone. Questi esseri hanno poteri generalmente inferiori a quelli dei demoni e, nella maggior parte dei casi, non manifestano una predisposizione a compiere atti malvagi.*

L'OSCURITA' – dal 1019 d. Æ. ad oggi

La presa di potere di Cajron su Tressen ha gettato il suolo fatato nel caos. La Guardia del Principe, capitanata dal sangue-di-fata Yarian'Kai, si è scontrata con le progenie demoniache sguinzagliate dall'invasore, senza però riuscire a respingerle. **I sostenitori**



dell'ex-principe Kesdral, e della libertà del popolo fatato, sono stati costretti a ritirarsi nei boschi, nelle grotte, e in altri luoghi difficili da esplorare per i servitori del demone re. Si è formata così una vera e propria **resistenza, appoggiata in gran segreto da Castore, un paladino della Chiesa del Coppiere decaduto** ed ora legato a Cajron da una maledizione: quando il suo signore lo chiamava a combattere, l'ex-paladino si trasformava nel Tessitore, un'orrenda quanto potente creatura che sembra generata dalla stessa mente perversa del demone re. Quindi, mentre da una parte versava il sangue di innumerevoli ribelli quando il suo signore glielo comandava, dall'altra **Castore appoggiava la resistenza tramandando i Dogmi del Coppiere e con essi i poteri della divinità** che aveva servito prima di essere sconfitto e reso schiavo da Cajron.

Riguardo al popolo fatato, coloro che non sono stati trucidati negli scontri, o si sono uniti alla resistenza o hanno deciso di servire il nuovo signore di Tressen, che ha premiato la loro devozione con oscuri poteri. Tale divisione si è manifestata in modo importante all'interno di specifiche comunità del popolo fatato, in cui **vi sono state lotte intestine che hanno condotto gli abitanti ad unirsi, a seconda del caso, ai ribelli oppure alle schiere dell'invasore.** E' il caso dei **Diafani**: dall'aspetto umano, la pelle bianca ed i tatuaggi neri a motivo geometrico sul viso; e dei **Goblin**: piccole creature dal viso arcigno, le orecchie lunghe e la voce fastidiosa.

La stretta sempre più opprimente di Cajron su Tressen ha portato il reame stesso a collassare, aprendo delle porte sigee di origine spontanea fra il suolo fatato ed il piano materiale, in corrispondenza di Acheiros, della Selva Oscura, e della Desolazione di Messalla. Ciò ha permesso a molti fra diafani, goblin e non solo di fuggire da Tressen per rifugiarsi nei Quattro Regni. Ma ben presto i portali sono stati sigillati, per impedire la venuta di Cajron nei Quattro Regni. E le creature fatate sono rimaste chiuse fuori.

Popoli dei Quattro Regni

MEZZ'ELFI

Discendenti dall'unione un tempo proibita fra Elfi e Umani, i Mezz'elfi hanno ereditato la vocazione alla Magia degli abitanti del Reame Boscoso e la tenacia degli Umani delle antiche tribù di Raulan. I mezzo-sangue, il cui segno distintivo sta spesso nelle ciocche di capelli viola, sono visti con disprezzo dagli elfi del Reame Boscoso, ma accolti nella Marca elfica di Namturris (Regno di Armidas) e nel resto dei Quattro Regni, ad esclusione di Paragon. Vivono fino a 350 – 400 anni.

MEZZI-GIGANTI

Popolo originario del Regno di Castevium.

Stirpe magica originaria dell'Isola di Æssigea, nonché forza militare dell'esercito del Regno di Castevium, l'unico dei Quattro Regni in cui i Mezzi-giganti si siano insediati in pianta stabile dall'arrivo sul continente durante la *Guerra della Supremazia* (603 – 610 d. Æ.). Il loro aspetto è simile a quello di possenti umani: a distinguerli sono la voce cavernosa e la *runa sigea* impressa sulla fronte come un marchio. I Mezzi-giganti sono dotati di una forza fisica e una furia sovrumane che solo i mezz'elfi del Casato Maximer e il *Magister* dell'Accademia sono in grado di controllare, attraverso la runa che accompagna i loro belligeranti sudditi fin dalla nascita. I portatori della runa **vedono la luce nelle profondità del Monte Ghiltaur**, nei pressi di Erstlin (Regno di Castevium), presso un lago sotterraneo permeato di Magia Arcana: gli infanti crescono in comunità con i loro simili e sono spesso avviati alla carriera militare. I Mezzi-giganti **non possono procreare**, e la loro aspettativa di vita è ignota, morendo generalmente di morte violenta.

UMANI

Sono il popolo più diffuso nei Quattro Regni, e l'unico ammesso sul suolo del Regno di Paragon. Gli Umani discendono dalle antiche tribù guerriere di Raulan e sono noti per la loro caparbia e capacità di adattamento ai territori più inhospitali del continente.

DIAFANI

Popolo originario di Tressen.

Pallidi umanoidi nativi della dimensione parallela nota come Tressen. Nell'aspetto non differiscono dagli Umani, eccezion fatta per la carnagione di un bianco innaturale ed i misteriosi tatuaggi geometrici sul volto. Sebbene nel recente passato molti di loro siano stati assuefatti dall'aura demoniaca di Cajron, i diafani che giungono nei Quattro Regni appartengono prevalentemente alla resistenza. Sono mossi dalla volontà di cominciare una nuova vita, e dalla sete di conoscenza e ricerca del "divino", cui sono stati iniziati secondo i Dogmi del Coppiere. Secondo i racconti, i Diafani, **creati da Kesdral con età differenti**, hanno un'aspettativa di vita ben superiore a quella degli Umani, riuscendo a raggiungere, si dice, anche i 150 anni.

GOBLIN

Popolo originario di Tressen.

Indisponenti, piccoli pelle-verde nativi della dimensione parallela nota come Tressen. Le origini demoniache del mondo fatato da cui provengono, si manifestano nei Goblin attraverso la loro innata capacità di manipolare la Sfera del Fuoco e nell'utilizzo degli Artefatti Demoniaci. Questo non fa di loro delle creature malvagie per forza, anche se il caos che li accompagna li rende difficili da tollerare per i popoli dei Quattro Regni. **Creati da Kesdral con età differenti**, hanno un'aspettativa di vita ancora sconosciuta.

Mestieri, Vocazioni e Tempo

MESTIERI e VOCAZIONI

Vi sono molte strade da poter percorrere, nei Quattro Regni!

Che si tratti di un mestiere o sia invece una vera e propria vocazione a motivarvi, qual è la vostra?

- ALCHIMISTA: incantatore che ricorre a pozioni alchemiche, reagenti e mutazioni.
- BARBARO: feroce guerriero tribale (berserker) o combattente dell'arena (gladiatore).
- BARDO: cantastorie, giullare o trovatore? Senz'altro le note sono il suo forte!
- CACCIATORE: esploratore, guardacaccia o lupo solitario? La foresta è la sua casa.
- GUERRIERO: combatte secondo un codice, militare o morale (cavaliere) che sia.
- LADRO: non per forza un delinquente, ma senz'altro sa come muoversi nell'ombra.
- MAGO: incantatore che utilizza formule magiche o *glifi di potere* (guardiarcana).
- PALADINO: fedele in grado di invocare il potere della divinità in battaglia.
- SACERDOTE: fedele in grado di praticare miracoli per intercessione divina.

IL TEMPO NEI QUATTRO REGNI

Che vi serva per lavorare o per cultura generale, ecco come si misura il tempo nei Quattro Regni!

CLESSIDRE e CICLI LUNARI

La misurazione del tempo nei Quattro Regni poggia sulla base del costante avvicinarsi dei cicli lunari e della misurazione attraverso l'ausilio della clessidra. Ne viene che:

- anno = *anno* (12 lune)
- mese = *luna* (28, 29, 30 o 31 giorni)
- giorno = *giorno* (24 clessidre)
- ora = *clessidra* (60 granelli di clessidra)
- minuto = *granello di clessidra*
- secondo = (nessuna corrispondenza).

L' "ANNO ZERO"

Nella cronologia dei Quattro Regni l' "**anno zero**" d. *Æ.* **corrisponde per convenzione all'anno dell'emersione dell'Isola di Æssigea** dagli abissi e alla sua scoperta da parte delle antiche tribù degli Umani, ossia i Gart e i Vhos. La sua emersione dagli abissi segnò un cambiamento decisivo nella civiltà di Raulan, portando Umani ed Elfi a scontrarsi per il controllo di Æssigea e dei suoi arcani artefatti, appartenuti ad un popolo ormai dimenticato. Con la vittoria degli Elfi nella *Guerra degli Artigli* (46 – 52 d. *Æ.*), l'isola fu interdetta alle tribù degli Umani e re Fershalion mise a guardia del "suolo proibito" un mostruoso guardiano conosciuto come *Behemoth*.

Nonostante il controllo degli Elfi si sia visibilmente ridotto sui territori costieri, Æssigea è considerata tutt'ora una meta estremamente pericolosa, a causa della presenza del mostro e chissà quali altre insidie.

IL CALENDARIO DEI QUATTRO REGNI

In base al calendario dei Quattro Regni, un anno si compone di 12 lune. I loro nomi derivano dall'antico Sigeo e, secondo la tradizione, furono ideati dagli Umani durante la fioritura culturale del VI sec. d. Æ. che seguì ai *Secoli di Sangue* (IV – V secc. d. Æ.):

I	<i>Novius</i>	VII	<i>Dracelis</i>
II	<i>Cangeo</i>	VIII	<i>Drakelion</i>
III	<i>Belvius</i>	IX	<i>Relicano</i>
IV	<i>Danasco</i>	X	<i>Decunas</i>
V	<i>Vemaior</i>	XI	<i>Undecunas</i>
VI	<i>Opuleo</i>	XII	<i>Ossunas</i>

Durante l'anno si susseguono 4 stagioni, secondo una suddivisione cronologica di derivazione elfica riadattata al calendario di 12 lune:

- ❖ Inverno = *Vegliabianca* (22 *Ossunas* – 20 *Belvius*)
- ❖ Primavera = *Fiordicaccia* (21 *Belvius* – 20 *Opuleo*)
- ❖ Estate = *Granvermiglio* (21 *Opuleo* – 22 *Relicano*)
- ❖ Autunno = *Ultimocanto* (23 *Relicano* – 21 *Ossunas*)