

Dogs of War



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES

PENDRAGON
GAME STUDIO

COOL MINI
OR NOT?

UN GIOCO DI PAOLO MORI

Dogs of War

UN GIOCO DI BATTAGLIE DALLE VOLUBILI ALLEANZE
DA 3 A 5 GIOCATORI



UN GIOCO DI
PAOLO MORI

PRODUTTORI ESECUTIVI
Thiago ARANHA e Percy DE MONTBLANC

ILLUSTRAZIONI
Christophe MADURA e Mathieu HARLAUT

GRAFICA
Mathieu HARLAUT

SCULTURE
Alfredo FEILOFU

EDITING
Christopher BODAN, Thiago ARANHA e Spencer REEVE

TESTI DI AMBIENTAZIONE
Marco B BUCCI

EDITORE
David PRETI

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI
Silvio NEGRI-CLEMENTI

TRADUZIONE
Kelly STOCCO

REVISIONE
Alessandro TUCCI e Andrea VIGIAK

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Davide CORSI



IN ALPHARETTA
by Cool Mini or Not

MMXIV
CUM PRIVILEGIO REGIS.



@2014, 2015 Cool Mini or Not Inc. Tutti i diritti riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata. Dogs of War, Spaghetti Western Games e i relativi marchi sono di proprietà di Spaghetti Western Games. Cool Mini or Not ed il relativo logo sono trademark di Cool Mini or Not. CoolMiniOrNot Inc. è situata al 1290 Old Alpharetta Road, Alpharetta GA 30005 USA. L'edizione italiana di Dogs of War è pubblicata da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano - Italia. Per qualsiasi informazione potete contattarci al seguente indirizzo mail: pendragongamestudio@gmail.com - www.pendragongamestudio.com. I componenti all'interno della scatola potrebbero differire da quelli raffigurati dall'immagine qui sopra riportata. Le miniature ed i componenti in plastica inclusi non sono dipinti. Conservate queste informazioni per riferimenti futuri. ATTENZIONE: QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON ADATTO PER USO O UTILIZZO DI PERSONE DI ETÀ INFERIORE AI 14 ANNI.

SOMMARIO



| | |
|--|----|
| PROLOGO | 7 |
| COMPONENTI | 8 |
| INTRODUZIONE | 10 |
| PREPARAZIONE | 10 |
| TURNO DI GIOCO | 12 |
| FASE DI PREPARAZIONE | 12 |
| FASE DI ARRUOLAMENTO | 13 |
| FASE DI COMBATTIMENTO | 13 |
| RICOMPENSE | 14 |
| UTILIZZARE IL SEGNAPUNTI IN BATTAGLIA | 15 |
| PASSARE E TERMINARE IL TURNO DI GIOCO | 15 |
| FASE ESITO DELLE BATTAGLIE | 16 |
| FINE DEL GIOCO E PROCLAMAZIONE DEL VINCITORE .. | 17 |
| THE DOGS OF WAR | 19 |
| SIR BLACKMANE | 19 |
| LADY ORDALIA MACBETH | 19 |
| CAPITANO O'MALLEY | 20 |
| IL CONQUISTATORE SENZA NOME | 20 |
| STORMCROW | 21 |
| LE NOBILI CASATE | 22 |
| CASATA HARLOW | 22 |
| CASATA TORNBORN | 24 |
| CASATA BASTIANI | 26 |
| CASATA HACKETT | 28 |
| CASATA TALBOT | 31 |
| CASATA MALLORY | 33 |



Diletto figliolo

Avanti che si compia il mio destino, così come è stato stabilito dalle Potenze Celesti che muovono le Sfere, et la mia indegna anima vada ad incontrare il suo Creatore, o come alcuni sostengono si spanda nell'etereo fluido divenendo tutt'uno con quelle misteriose forze che entrambi conosciamo et indegnamente cerchiamo di imbrigliare a nostro vantaggio, desidero rendervi edotto su mirabili questioni et conoscenze che, temo, malgrado lo vostro intelletto sia affilato come lama temprata abbiate solo intravisto, quasi fossero ombre sul muro, ma mai compreso. Voi sapete quanto mi costò rendervi estraneo mio malgrado, nascondere li miei veraci et spontanei sentimenti quando l'Alto Cardinale ordinò lo vostro bando et esclusione dai vostri diritti di nascita. Havete molto in simigliante con lo vostro avo Cesare, mio padre, al quale imbrigliò le misteriose forze che oggi muovono et regolano le mirabilia tutte di Gravos, et havete parimenti somiglianza quando mostrate niun rispetto pe' li dotti vecchi et servili che si piegano a idee antiche et false solo per compiacere lo Alto cardinale. Questo vostro agire vi ha attirato mali et invidie et paure, lo cardinale stesso, assente com'è per volontà divina un justo re a Gravos, comanda et ordisce attraverso spie et intrighi. Molti hanno preso le nostre scoperte et usate per scopi che non sono nobili et neppure justis, che non è justitia ciò a cui vanno mirando ma potere et ricchezza, così dunque si è scatenata la guerra tra le casate.

Di questi voi certo conoscete gli Harlow, gente del settentrione, et li credete veraci alleati ma vi avverto, figlio, essi hanno interesse solo per lo potere delle machinae che create. Non pensiate che essi siano dissimili da li altri che abitano Turania, supersitiosi e ciechi, a forza di scavarare sono divenuti simili a lo carbone che tanto bramano e nel buio della caverne si acceca la luce de lo intelletto, alla fine solo lo fuoco de la guerra, che essi ereditano da li antenati loro, predoni e saccheggiatori, i Varahi, si spanderà su Gravos e voi sarete sacrificato a li loro scopi. Il loro signore, Sir James Harlow vive ne lo passato dell'avo suo Alexander e pensa che machinae et metallo saranno di vantaggio alla carne dell'uomo. Allo stesso modo i Tornborn, nemici di Turania, essi conoscono solo latrocini et saccheggi et massacro, hanno abbandonato la nostra fede per una da loro creata, accecati da la visione di lady Eve Tornborn non avranno requie fino a che li corvi soli pasceranno co le carni de li morti sui campi nella Guerra delle Casate. Terzi vi sono li Hackett, essi venerano il dio giallo, il metallo oro che solo li philosophi sanno dominare, e che altrimenti li porterà ad invidie e tradimenti da quelli che pensano amici et fidati segnaci, fuori e dentro Gravos et anche lo cardinale guarda con brama di fiera alla loro ricchezza, essi anche ora violano la terra et le foreste per costruire una potente flotta, la più potente sul golfo Rosso, figlio mio troppo avventato fosti a concedere segreti et conoscenza et ora la usano a lor fini per armi et machinae di distruzione.

Non pensare che la capitale stessa sia sicura. Come ragni annidati ne la rete loro manovrano i Talbot, essi sono li veraci duci de la Guerra tra le Casate, falsi et inimici di ogni verità et justitia, tu nemmeno conosci la loro colpa nella caduta degli

Ethelreds et la Guerra di Successione. Come siano giunti a lo tesoro di lord harran è un segreto ancora celato alla mia sapientia ma so questo, nel grembo di lady Kadlin Talbot risiede lo bastardo di lord Ethelred et non avranno requie financo non saranno rinsciti ad ucciderla e l'ignaro Charles Talbot compirà orride gesta per impedire questo scempio. Et voi figliolo diletto non usate ancora la verità che vi ho rivelata, esse potrebbe fare come un pharmaco preso senza scienza, che invece di curare uccida, ma serbala per te, perché ne i Talbot possano arrivare a credersi eredi de la corona ne i Mallory tentino di impedirlo con grande strage. Leggete molto et meditate su li studi dell'avo vostro, sull'arte dei metalli che li ignoranti chiamano Alchimia et sulla philosophia occulta che svela li segreti de lo mondo, essi sono solo per chi ha orecchi pronti et mente sveglia, tra le parole strane et misteriose vi sono i segreti dell'arte regia. Poco ne conosce Sophia Mallory, ma quel poco può distruggervi se non vi sarete preparato studiando, come tutte le donne Mallory essa ha segreti osceni e indicibili, troppo vicini restano maschi et femmine in quella famiglia, più di quanto fratelli dovrebbero, et troppo a fondo cercano di sapere cose che dovrebbero restare segrete. Forse pensate che siano fiabe da nutrici, buone per spaventare i bambini, o da contadini che pregano li elementi et preparano feticci per vacche e raccolti, figlio mio ti sbagli in sommo, io li vidi operare oscuri sortilegi et malie et richiamare li demoni a loro volere, o così esse pensano.

Vecchio et piegato da la malattia non ho tempo bastante per dirti tutto quello che vorrei, ma una cosa voglio dirla et avvisarti, temi anche la nostra istessa familia, i Bastiani, il sangue degli innocenti e dei Pietrasanta ci macchia l'anima da cento anni et siamo maledetti per quelle morti. Lo cardinale Nicodemus Bastiani non predica lo verbo divino, quale dio vorrebbe sangue innocente, ma di potenza oscura et per lo istesso motivo l'ira di Dio si abbatte sulla nostra martoriata terra, egli lotta contro la justitia divina et la morte istessa per tenere in suo pugno tutta la terra. I tempi sono oscuri et con dolore io non potrò essere al tuo fianco, il padre si oppone a lo figlio, il figlio trama contro lo padre, tenete questo a mente Draco, non fidatevi mai di nessuno, mai. Usate tutti ma non credete a nulla, leggete e osate ma tacete sempre e badate a voi.

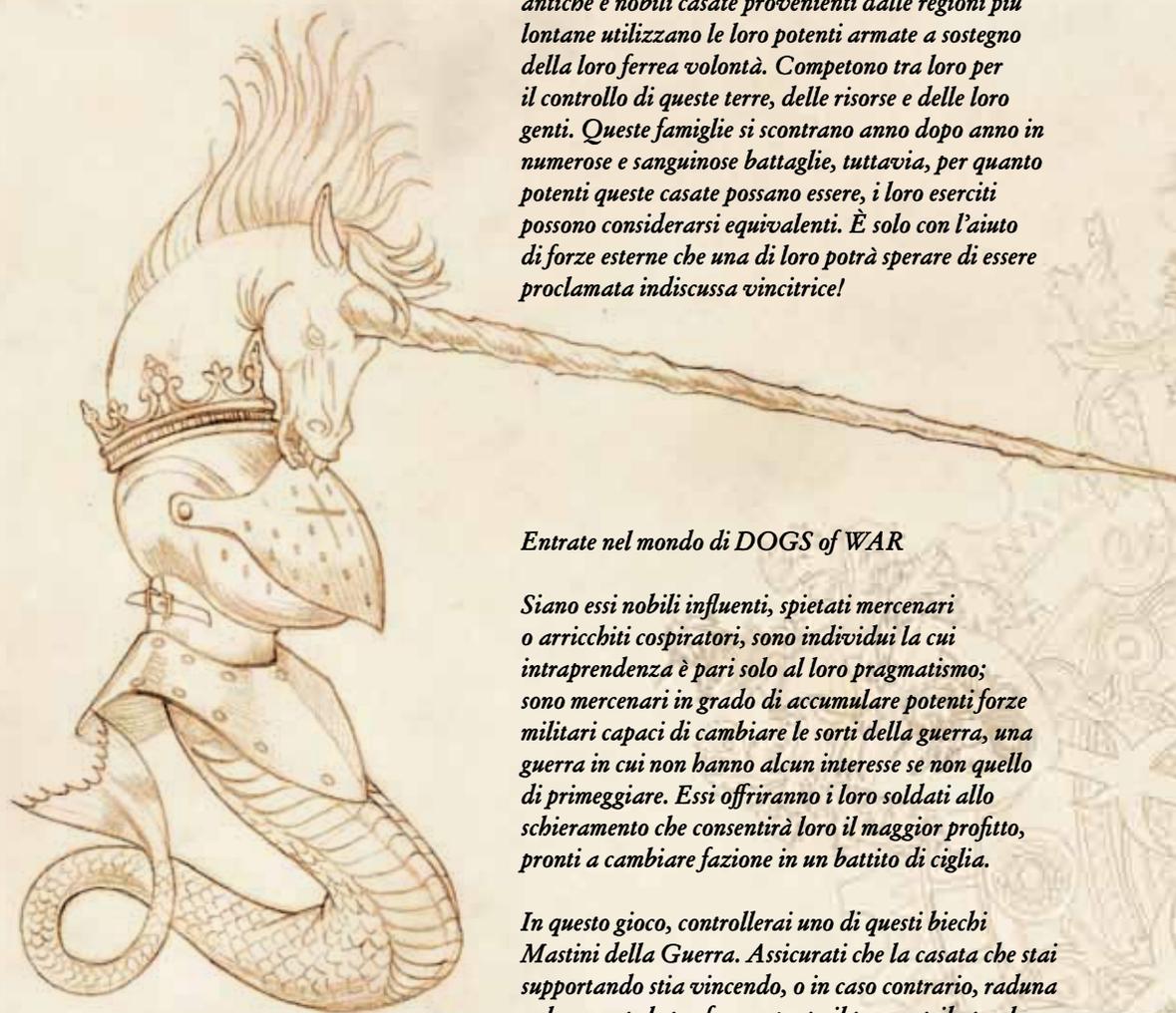
In fede

Cosimo de Babeli

Dogs of War

UN GIOCO DI BATTAGLIE DALLE VOLUBILI ALLEANZE
DA 3 A 5 GIOCATORI

NELLE RIGOGLIOSE TERRE DI GRAVOS l'equilibrio del potere è continuamente instabile, qui antiche e nobili casate provenienti dalle regioni più lontane utilizzano le loro potenti armate a sostegno della loro ferrea volontà. Competono tra loro per il controllo di queste terre, delle risorse e delle loro genti. Queste famiglie si scontrano anno dopo anno in numerose e sanguinose battaglie, tuttavia, per quanto potenti queste casate possano essere, i loro eserciti possono considerarsi equivalenti. È solo con l'aiuto di forze esterne che una di loro potrà sperare di essere proclamata indiscussa vincitrice!



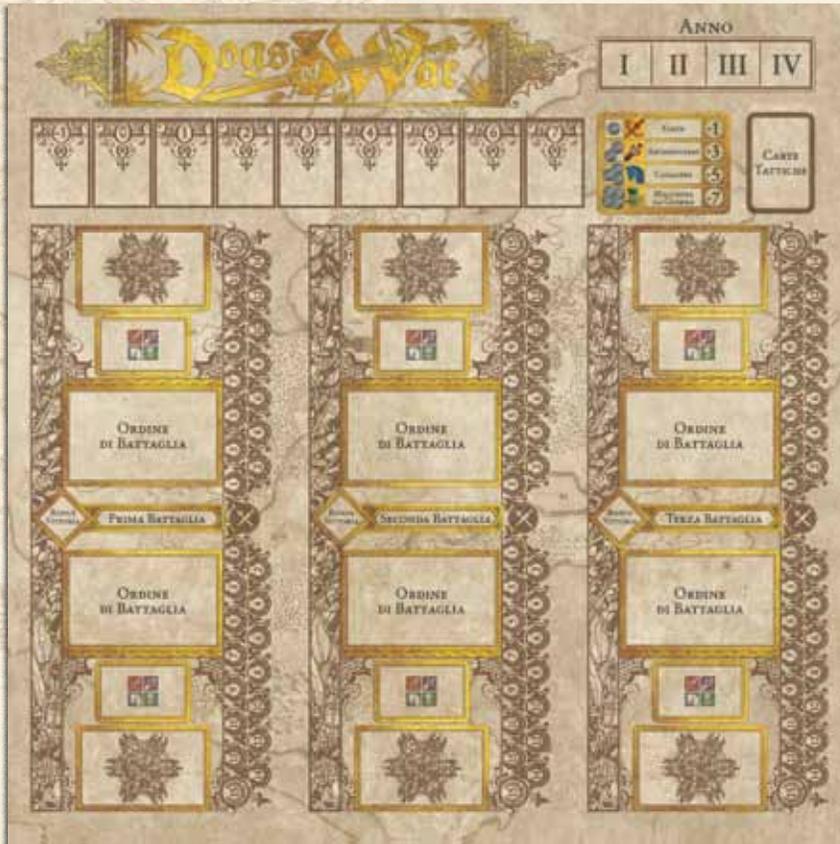
Entrate nel mondo di DOGS of WAR

Siano essi nobili influenti, spietati mercenari o arricchiti cospiratori, sono individui la cui intraprendenza è pari solo al loro pragmatismo; sono mercenari in grado di accumulare potenti forze militari capaci di cambiare le sorti della guerra, una guerra in cui non hanno alcun interesse se non quello di primeggiare. Essi offriranno i loro soldati allo schieramento che consentirà loro il maggior profitto, pronti a cambiare fazione in un battito di ciglia.

In questo gioco, controllerai uno di questi biechi Mastini della Guerra. Assicurati che la casata che stai supportando stia vincendo, o in caso contrario, raduna velocemente le tue forze e porta il tuo contributo al vincitore!



COMPONENTI



1 PLANCIA DI GIOCO



1 SEGNALINO INDICATORE DELL'ANNO



1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



6 GETTONI BONUS VITTORIA



36 MONETE
(20 dal valore 1, 16 dal valore 3)



60 GETTONI PUNTI VITTORIA
(20 dal valore 6 PV, 20 dal valore 3 PV,
20 dal valore 1 PV)



72 SCUDI INFLUENZA
(12 per ogni Casata)



32 CARTE TATTICHE



50 CARTE SOLDATO
(20 Fanti, 15 Archibugieri, 10 Cavalieri, 5 Macchine da Guerra)



6 CARTE CASATA



6 CARTE SOSTEGNO
(1 PER OGNI CASATA)



5 SCHERMI DEL GIOCATORE



8 PLANCIE ORDINI DI BATTAGLIA



6 STENDARDI CASATA



3 SEGNALINI
BATTAGLIA

30 BUSTI CAPITANO
(6 per ogni mastino della guerra)

NTRODUZIONE

Durante i quattro turni di gioco, le sei nobili Casate si scontreranno tra loro in diverse battaglie. Ogni giocatore controlla un Mastino della Guerra (ovvero un Dog of War) e sceglie di volta in volta quale casata sostenere inviando i propri capitani e i propri soldati in battaglia. Quando una Casata vince una battaglia, questa guadagnerà maggior valore per i giocatori che hanno una relazione con essa. Tuttavia, ci sono diversi modi per i Mercenari di aggiudicarsi la vittoria finale. Sebbene la chiave sia guadagnare il maggior numero di scudi influenza della casata più potente, si può ugualmente vincere sconfiggendo i tuoi avversari in battaglia, guadagnando Bonus Vittoria o accumulando Soldati e Monete.

REPARAZIONE

All'inizio della partita:

- Sistemate il tabellone di gioco al centro del tavolo.
- Mischiate il mazzo delle Carte Tattiche e il Mazzo delle Carte Sostegno.
- Ogni giocatore sceglie un Mastino della Guerra con cui giocare e riceve:
 - Lo Schermo del Giocatore del suo Mastino della Guerra
 - 5 monete
 - 2 Carte Tattiche (senza rivelarne il contenuto)
 - 1 Carta Sostegno della Casata (da tenere segreta, alla fine della partita conterà come 2 scudi influenza moltiplicati per il valore raggiunto da questa Casata).
- Rimettete nella scatola le rimanenti Carte Sostegno della Casata (senza guardarle, coperte e non visibili).
- Piazzate il segnalino Indicatore dell'Anno sullo spazio "1" della plancia
- Piazzate i 6 Stendardi Casata sullo spazio -1 sul Segnapunti delle Casate
- Posizionate i 3 segnalini battaglia nello spazio centrale di ciascun Segnapunti Battaglia
- Piazzate il Mazzo delle Carte Tattiche nel relativo spazio sul tabellone (coperto)
- In modo casuale, decidete chi riceverà il segnalino Primo Giocatore.

• Piazzate i seguenti oggetti vicino al Tabellone in modo che tutti i giocatori possano raggiungerli facilmente.

- Le Monete
- I Gettoni Punti Vittoria
- Le Carte Soldato (suddivise in quattro mazzi in base al tipo)
- Gli Scudi Influenza. *Attenzione: se giocate la modalità 3 giocatori, rimuovete dal gioco 4 Scudi per ogni colore; se giocate la modalità 4 giocatori, rimuovete dal gioco 2 Scudi per ogni colore.*
- I busti dei Capitani in gioco.



TURNO DI GIOCO

Dogs of War si svolge in 4 turni, chiamati Anni. In ogni anno si svolgono quattro fasi nel seguente ordine:

1. Fase di Preparazione
2. Fase di Arruolamento
3. Fase di Combattimento
4. Fase Esito delle Battaglie

FASE DI PREPARAZIONE

- All'inizio di ogni fase di preparazione, ad eccezione del primo anno, fate avanzare di un anno il segnalino sulla tabella dell'Anno.
- Mischiate i 6 Gettoni Bonus Vittoria, coperti (dovrebbe essere visibile solo la scritta "3 punti vittoria" bordata in oro), dopodiché sceglietene uno per ogni Campo di Battaglia e piazzatelo scoprendolo nello spazio dedicato; mettete da parte i tre gettoni inutilizzati; *Attenzione: al quarto anno, posizionate sui Campi di Battaglia i Gettoni con il lato "3 Punti Vittoria" bordato in oro, questo sarà il Bonus Vittoria per tutte le Battaglie dell'ultimo turno.*
- Mischiate le 8 Plance Ordine di Battaglia, e piazzatene 2 negli spazi riservati in ogni Battaglia. Mettete da parte le due Plance inutilizzate.
- Mischiate le Carte Casata e mettetene 2 di esse scoperte, una opposta all'altra, nello spazio dedicato su ogni Campo di Battaglia.
- Con questa preparazione, le tre battaglie sono ora schierate, ognuna con il relativo segnapunti, i due Ordini di Battaglia uno di fronte all'altro, con il Bonus Vittoria in mezzo, e le Carte Casate che contraddistinguono le due fazioni che si scontreranno in ciascuna Battaglia durante l'anno.
- Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore può decidere se giocare per primo, o cedere il segnalino del Primo Giocatore ad un altro avversario.

PREPARAZIONE INIZIALE OPZIONALE PER 3 GIOCATORI

Per una partita a 3 giocatori senza esclusione di colpi, togliete dal gioco due Carte Casata, le rispettive Carte Sostegno e le loro Pedine Casata. Durante la preparazione iniziale del gioco, non allestite il terzo Campo di Battaglia. In questa variante, verranno utilizzati soltanto il primo e il secondo Campo di Battaglia.

FASE DI ARRUOLAMENTO

- Ogni giocatore prende un numero di Capitani che cambia in base all'anno di gioco.
 - 3 Capitani all'inizio del 1° anno
 - 4 Capitani al 2° e 3° anno.
 - 5 Capitani al 4° anno.Questi saranno in aggiunta a qualsiasi numero di Capitani che i giocatori possono aver guadagnato con il Bonus Vittoria alla fine dell'anno appena terminato.
- Ogni giocatore ha una rendita di **3 Monete all'inizio di ogni anno**, che saranno aggiunte ad eventuali altre monete guadagnate o risparmiate dall'anno precedente (incluse le 5 Monete iniziali).
- Procedendo in senso orario partendo dal Primo Giocatore, ogni giocatore può spendere quante monete desidera per acquistare Carte Soldato. Le diverse Carte Soldato hanno costi differenti:
 - I Fanti hanno un costo di 1 Moneta
 - Gli Archibugieri hanno un costo di 2 Monete
 - I Cavalieri hanno un costo di 3 Monete
 - Le Macchine da Guerra hanno un costo di 4 Monete.

I soldi spesi verranno riposti nell'area comune accanto al tabellone da gioco. Se le carte di una classe di soldato non sono più disponibili, nessun Soldato di questa classe potrà essere più arruolato.

I giocatori terranno tutte le loro risorse nascoste dallo Schermo del Giocatore (Monete, Carte, Scudi Influenza della Casata e gettoni Punti Vittoria). Tuttavia, i Capitani dovranno sempre essere posizionati in modo visibile di fronte allo schermo di ogni giocatore.

FASE DI COMBATTIMENTO

Iniziando dal Primo Giocatore, e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge il proprio turno di gioco con la seguente modalità:

1. Se lo desidera, può giocare una singola carta Tattica dalla propria mano e applicarne gli effetti. Una volta giocata, la carta viene scartata.
2. Deve giocare una carta Soldato dalla propria mano, posizionandola nell'apposita area della Casata che vuole appoggiare per questa battaglia.
3. In aggiunta alla Carta Soldato, deve piazzare uno dei suoi Capitani in uno spazio vuoto sulla plancia dell'Ordine di Battaglia della Casata che ha scelto di supportare.
4. Muove ora il segnalino battaglia rosso sul segnapunti battaglia, di tanti spazi quanto è il valore di forza del soldato giocato, in direzione della Casata supportata.
5. Prende la ricompensa, se presente, indicata nello spazio Ordine di Battaglia scelto.

Quando si sceglie uno spazio sulla plancia nell'Ordine di Battaglia si applicano le seguenti regole:

- Non puoi piazzare un tuo Capitano come sostegno ad una Casata se hai già supportato la Casata avversaria nella stessa battaglia, durante lo stesso anno. *Nota: Dopo aver giocato la Carta Tattica "Traditore" in una battaglia, puoi piazzare i tuoi Capitani in entrambi i lati durante l'anno in cui è stata giocata la carta.*
- Alcuni spazi nell'Ordine di Battaglia richiedono che i Capitani vengano giocati accompagnati da specifiche truppe. Gli spazi con l'icona "Cavaliere/+" possono essere occupati solo giocando la carta Cavaliere o Macchina da Guerra. Gli spazi con l'icona "Archibugiere/+" possono essere occupati giocando sia con la carta Archibugiere sia con la carta Cavaliere o Macchina da Guerra.
- Se non ci sono più spazi utilizzabili sulla plancia Ordine di Battaglia, non potrai posizionare alcun Capitano e Soldato in supporto a questa Casata.
- I Capitani devono sempre essere accompagnati da una singola carta Soldato (e viceversa) per poter essere giocati.

RICOMPENSE

In alcuni spazi sulla plancia dell'ordine di Battaglia e sui Segnalini delle Ricompense sono indicati vari simboli, ognuno di essi ha un diverso significato:



Prendi la quantità di Punti Vittoria indicata dal numero stampato



Prendi questa somma di Monete.



Prendi un nuovo Fante



Pesca questo numero di carte Tattiche. *Nota: se il mazzo Carte Tattiche finisce, rimescolate le Carte già utilizzate e ricomponete un nuovo mazzo.*



Prendi un nuovo Archibugiere



Prendi un nuovo Cavaliere



Prendi un nuovo Capitano da utilizzare nell'anno in corso, se è un Bonus Vittoria, tienilo nella riserva, potrai utilizzarlo l'anno successivo.



Prendi una nuova Macchina da Guerra



Prendi il numero indicato di scudi influenza della Casata che hai supportato in questa battaglia.

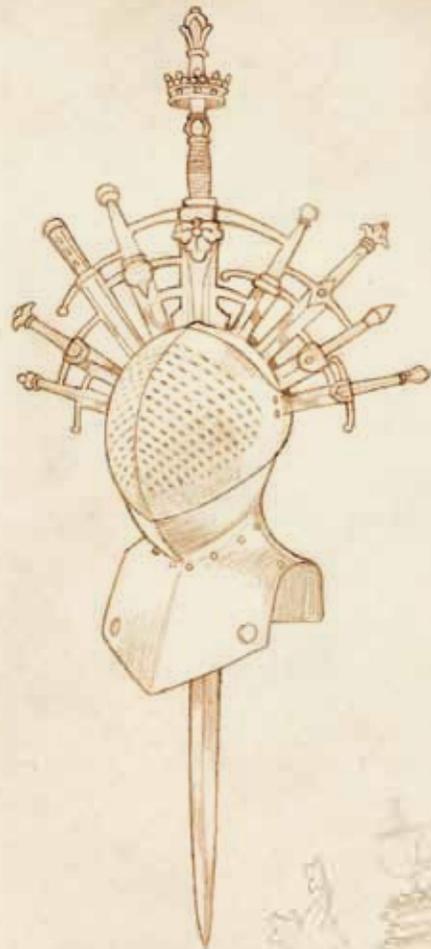
UTILIZZARE IL SEGNAPUNTI IN BATTAGLIA

Quando giochi una Carta Soldato, devi far avanzare la pedina rossa (il segnalino battaglia) sul Segnapunti Battaglia di tanti spazi quanta è la forza del soldato giocato, modificando così le probabilità di vittoria e sconfitta delle due Casate coinvolte.

Ogni tipo di Soldato possiede un diverso valore di forza:

- Il Fante permette di avanzare di 1 spazio sul Segnapunti Battaglia
- L'Archibugiere permette di avanzare di 3 spazi sul Segnapunti Battaglia
- Il Cavaliere permette di avanzare di 5 spazi sul Segnapunti Battaglia
- La Macchina da Guerra permette di avanzare di 7 spazi sul Segnapunti Battaglia

Non si può avanzare sul Segnapunti Battaglia oltre i 15 spazi indicati sulla plancia. I punti extra verranno semplicemente ignorati.



PASSARE E TERMINARE IL TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco procede in senso orario da giocatore a giocatore, fino a che tutti i giocatori non possono, o non desiderano, giocare altri Capitani.

Un giocatore può decidere di terminare il proprio turno anche se possiede ancora Capitani o Carte Soldato inutilizzati. Se un giocatore decide di terminare il turno deve scartare i Capitani rimanenti, rinunciandovi per l'anno in corso. Le Carte Soldato avanzate, potranno invece essere conservate per essere utilizzate negli anni successivi.

Il primo giocatore che termina il turno riceverà il segnalino del Primo Giocatore, e inizierà per primo l'anno seguente.

FASE ESITO DELLE BATTAGLIE

Alla fine del turno di gioco tutte le battaglie sono concluse. Ogni battaglia verrà valutata separatamente, una alla volta, cominciando dalla Prima Battaglia.

- Se il segnalino rosso si trova su uno dei due lati, in qualsiasi spazio contrassegnato tra il numero “1” e “15”, la Casata di questo lato vince, mentre quella del lato opposto sarà sconfitta. Se il segnalino battaglia rosso si trova nello spazio centrale non numerato, entrambe le Casate saranno considerate sconfitte.
- Fate avanzare di 1 spazio la Pedina Casata della relativa Casata Vincitrice – se ce n'è una – sul Segnapunti delle Casate.
- Se il segnalino rosso si trova sullo spazio indicato dal numero “15”, la vittoria è considerata Gloriosa, e farà avanzare di 2 spazi (anziché 1) la Pedina Casata sul Segnapunti delle Casate. La Casata Sconfitta invece, avendo subito pesanti perdite retrocederà di 1 spazio la propria Pedina Casata.
- Tutti i giocatori che hanno supportato la Casata vincitrice con almeno 1 Capitano, ricevono 1 Punto Vittoria per ogni Capitano che gli avversari hanno utilizzato per la difesa della Casata sconfitta.
- Il giocatore che ha impiegato il maggior numero di Capitani per la Vittoria della Casata, guadagnerà il premio indicato sul Gettone Bonus Vittoria che si trova tra i due Campi di Battaglia. Se nella Casata vincente c'è un numero pari di Capitani, tutti i giocatori in parità guadagneranno il Bonus di Vittoria. Se entrambe le Casate sono considerate sconfitte, nessun Mastino riceverà il Bonus.
- I Capitani e le Carte Soldato utilizzati in battaglia saranno spostati nella riserva comune accanto al Tabellone di gioco.
- Togliete dal Tabellone le Carte Casata, le plance degli Ordini di Battaglia e i Gettoni Bonus Vittoria utilizzati per quest'anno. Riposizionate i segnalini battaglia al centro del tracciato segnapunti battaglia.



Nell'esempio qui sopra riportato, la Casata Mallory sconfigge i Bastiani di 5 punti, quindi la sua Pedina Casata avanza di uno spazio sul Segnapunti delle Casate. I giocatori Rosa e Marrone guadagnano 4 Punti Vittoria ciascuno (1 per ogni Capitano sconfitto). Tuttavia, l'abilità di Stormcrow (del giocatore verde) è quella di non concedere punti vittoria per i suoi Capitani sconfitti, quindi i vincitori guadagnano solo 2 Punti Vittoria ciascuno. Il giocatore Rosa, avendo il maggior numero di Capitani nel campo di Battaglia dei Mallory, guadagnerà inoltre il Bonus di Vittoria: in questo caso si tratta di un altro Capitano da usare per il prossimo Anno.

Ogni Mastino della Guerra possiede Speciali Abilità Uniche. Queste abilità sono sempre attive e hanno effetto secondo le condizioni indicate su ognuna di esse. Le Abilità Speciali di ogni Mastino della Guerra sono descritte sia all'interno che all'esterno degli Schermi del Giocatore, quindi tutti i giocatori possono essere consapevoli delle abilità degli avversari.



FINE DEL GIOCO E PROCLAMAZIONE DEL VINCITORE

Il gioco finisce alla fine del quarto anno, al termine della fase Esito delle Battaglie. Tutti i giocatori mostrano i propri Punti Vittoria, li sommano a quelli che provengono dagli Scudi Influenza guadagnati durante il gioco, e ai punti ricavati dalla Carta Sostegno ricevuta all'inizio del gioco (che equivale a 2 Scudi Influenza). Ogni Scudo Influenza vale tanto quanto il valore indicato dallo spazio raggiunto dalla Pedina Casata sul Segnapunti delle Casate (tale calcolo rimane valido anche per i punti negativi). Ogni giocatore guadagna inoltre 1 Punto Vittoria per ogni Carta Tattica o Carta Soldato (di qualsiasi genere) conservata nella propria riserva personale, e 1 Punto Vittoria ogni 2 Monete non utilizzate.



Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince la partita. Nell'esempio sopra riportato si può vedere la posizione delle Pedine Casata sul Segnapunti delle Casate, e di tutte le risorse di un giocatore alla fine della partita. Analizzando il suo punteggio finale avremo:

- 4 Gettoni Punti Vittoria di differente valore = 11 PV
- 5 Monete (1 PV ogni 2 monete) = 2 PV
- 3 Carte Tattiche = 3 PV
- 2 Carte Soldato = 2 PV
- 2 Scudi influenza dei Talbot (-1 PV ogni scudo) = -2 PV
- 2 Scudi influenza Bastiani (0 PV ogni scudo) = 0 PV
- 5 Scudi influenza Harlow (1 PV ogni scudo) = 5 PV
- 1 Scudo influenza Hackett (5 PV ogni scudo) = 5 PV
- Carta Sostegno della Casata Harlow (1 PV ogni scudo) = 2 PV

Il punteggio finale di questo giocatore è di 28 Punti Vittoria!

THE LANDS OF GRAVOS



THE DOGS OF WAR



SIR BLACKMANE

Sir Leonard Blackmane è probabilmente la persona che in tutta Gravos rappresenta meglio quanto la sete di sangue sia senza confini. Fin da giovane, nelle lontane e aspre terre nate del nord, si fece notare per le sue grandi qualità di guerriero e di leader. Rimase terribilmente deluso quando il suo signore, James Harlow, lo mandò nelle terre più remote a contrastare il tentativo di colonizzare degli Hackett. Così, come gli era stato comandato, con una buona nave e un buon equipaggio salpò per le isole del sud-est alla conquista di onore e gloria per la sua Casata. La sua fedeltà agli Harlow durò solo due estati, durante le quali conquistò, saccheggiò e distrusse ogni cosa, stabilendosi infine in questi nuovi e ricchi territori, ed eleggendosi loro indiscusso sovrano. Il suo comando era basato sulla schiavitù e al principio i motivi per cui attaccava le navi provenienti da Nordcliff era per ottenere informazioni, poi per semplice vendetta. Blackmane annientò tutte le spedizioni inviate contro di lui, e al contempo iniziò a progettare il suo ritorno a Gravos. Sapeva bene che una volta finita la guerra tra casate ed eletto il nuovo re, avrebbe presto perso tutti i territori che gli ave-

vano donato quasi quindici anni di prosperità, ma ben più importante, la sua sete di sangue e il suo desiderio di battaglia erano rimasti assopiti fin troppo a lungo. Niente aveva un sapore così dolce, nemmeno le sue cinque esotiche mogli.

Abilità Speciale: Bottino di Guerra

In ogni battaglia in cui Sir Blackmane vince il Bonus di Vittoria (quando si trova nel lato del vincitore e con il numero maggiore di Capitani), il giocatore che lo controlla può guardare nella pila dei soldati scartati dagli avversari, scegliere il Soldato dal valore più alto e metterlo nella propria riserva personale. Il Soldato catturato potrà essere giocato normalmente nelle battaglie successive.

LADY ORDALIA MACBETH



A Lyonesse, terra di guerre e sangue, la vita è una continua battaglia con l'unico scopo di guadagnare gloria, onore e trofei di guerra. I Tornborn hanno ottenuto tutto questo grazie alle innumerevoli guerre di confine attraverso secoli di sacrifici e caduti in battaglia. Questa terra è diventata la culla in cui far nascere eroi, un crogiolo di valorosi leader e una fucina di spade legendarie. I Macbeth in compenso non erano

esattamente questo genere di combattenti, erano diversi; è vero un tempo furono una famiglia molto valorosa, ma non si sono distinti militarmente per molte generazioni. Per questo Lady Ordalia Macbeth ha giurato di dimostrare a tutti la superiorità dei membri della sua famiglia, ed in particolare del genere femminile. Le sue abilità si concentrano nell'intrigo e nell'inganno, qualsiasi menzogna appare la più certa delle verità nel momento stesso in cui viene sussurrata dalle sue seducenti labbra, ma Lady Ordalia è determinata a diventare ben più di una bella cospiratrice. All'inizio le sue armi erano rappresentate dal traffico di documenti segreti, oppure da semplici richieste bisbigliate all'orecchio di qualche amante di circostanza. Destinò la maggior parte dei profitti al suo addestramento e alla sua formazione, finché non decise di partecipare attivamente in battaglia provando che la sua lama era affilata tanto quanto la sua intelligenza. Contrariamente a ciò che credono i nobili del feudo, non desiderava affatto vincere per poter donare fama e onore alla sua Lady, il suo unico scopo era quello di riscattare il proprio nome e di ristabilire la reputazione della sua famiglia ad ogni costo.

Abilità Speciali: **Superbia**

Durante la Fase Esito delle Battaglie, quando viene stabilito chi vince il Bonus di Vittoria, il giocatore che controlla Lady Ordalia Macbeth viene sempre considerato come se avesse 1 Capitano extra sul Campo di Battaglia. Questo significa che in caso di parità è l'unica ad ottenere il Bonus di Vittoria, mentre nel caso dovesse avere 1 Capitano in meno del giocatore con il maggior numero di Capitani, si avrà un pareggio, ed entrambi guadagneranno il Bonus di Vittoria.

CAPITANO O'MALLEY

Constantine O'Malley era un giovane e promettente capitano quando Lord Udo Hackett lo mandò in missione con il compito di scoprire nuovi territori, di fondare nuove colonie e di riportare i tesori ritrovati a Namar. Fu così che si distinse in battaglia con una delle navi più veloci di tutta Gravos, il Segugio Rabbioso, affrontando contrabbandieri e pirati, aiutando a ristabilire la legge nel Golfo Rosso. Il suo lungo viaggio lo

portò lontano, verso terre che per secoli furono considerate poco più che leggende, e con esse iniziò un proficuo commercio, scambiando barili di birra per oro e pietre preziose, offrendo loro vecchi manufatti arrugginiti provenienti da Norcliff per ottenere in cambio sete lucenti, barattando tabacco maleodorante del Vecchio Sudicione con spezie profumate e colorati oli aromatici. Il commercio del Capitano O'Malley ha riempito le casse del feudo d'immense ricchezze ed inoltre la Casata deve ringraziare la sua Compagnia delle Spezie, che le ha permesso di acquistare buona parte della propria forza militare. Anni di esperienza hanno fatto di O'Malley un uomo scaltro, raffinando il suo senso degli affari; infatti non si limitò a comprendere le sottigliezze delle negoziazioni e i vari modi di far profitto e appena scoppiò la guerra tra casate si unì alla battaglia, stanco di far fortuna per gli altri vide l'occasione per aumentare le proprie ricchezze personali, giurando fedeltà solo a se stesso e alla lucentezza dell'oro.



Abilità Speciali: **Profittatore**

Quando un Capitano di O'Malley si trova sul Campo di Battaglia del vincitore, il giocatore che lo controlla guadagna 1 Moneta extra.

IL CONQUISTATORE SENZA NOME

Nessuno, se non il suo creatore, sa chi si cela dietro il suo elmo, o sotto la corazza della macchina a vapore pneumatico che fa del Conquistatore

senza Nome un guerriero straordinario. Nessuno, ad eccezione di Draco De Babeli, colui che lo aiutò a fuggire dagli artigli dei Mallory, a risanare le ferite dello spirito e a riportare in lui la speranza. Fu così che Harran Ethelred, ultimo re di Gravos, tornò in possesso della libertà, malgrado le trame regicide, gli amari tradimenti, e la magia nera. Harran trascorse settimane nascosto in un laboratorio segreto nella città portuale di Caere, dove poté recuperare la sua identità e parte della sua memoria. Più tempo passava lontano dalla donna che lo aveva prima ucciso e poi resuscitato, e più prendeva consapevolezza di ciò che era accaduto. Rinato con le fattezze di un arma costruita con l'unico scopo di conquistare Gravos, decise che sarebbe stato proprio quello che avrebbe fatto, ma per se stesso e nessun altro: chiunque sarebbe risultato per lui nient'altro che un usurpatore. Stabili inoltre di non attaccare subito ma di riorganizzare le forze in attesa del momento più propizio, fino a quando non affronterà la morte in battaglia, oppure lasciando che qualcuno diventi re e affondando il colpo decisivo su costui prima che questi possa toccare la corona per la quale solo lui è il prescelto.



Abilità Speciale: All'Ultimo Uomo

Prima dell'inizio della fase Esito delle Battaglie, il giocatore che controlla il Conquistatore senza Nome può spostare la pedina rossa di 2 spazi in suo favore sul campo di battaglia dove il Conquistatore sta combattendo. Questo vuol dire che se prima stava perdendo di 1 punto o

la battaglia finiva con un pareggio, il campo con il Conquistatore vincerà la battaglia, o nel caso stesse perdendo di 2 punti, raggiungerebbe il pareggio. Quest'abilità non può essere utilizzata se la pedina rossa si trova sullo spazio numero 15 (quindi non può evitare la Vittoria Gloriosa).

STORMCROW



Un proverbio della Città di Gravos recita: "La conoscenza è la via più breve e difficile per la vittoria, l'ignoranza quella più larga e facile per la paura". Colui che viene chiamato Stormcrow è un uomo senza volto, né passato, né amici. Fin dalla sua prima apparizione in Gravos, la sua maschera è divenuta simbolo del mistero, la sua forza risiede nei suoi segreti. Alcune persone giurano di averlo visto strisciare nei vicoli del Ghetto di Graalis durante i primi giorni della Guerra di Successione, altre sono sicure di averlo visto tra gli esuli della cittadella di Vesuvia quando ci fu l'eruzione del vulcano Grunma; molte altre storie si raccontano su di lui e tutte lo collocano nelle vicinanze di tragici eventi sconvolgenti, e in ognuno di essi risiede un pizzico di verità. Come egli possa prevedere questi terribili eventi nessuno lo sa, in molti lo hanno visto aggirarsi nelle più prestigiose corti dei più importanti feudi, sempre intravisto poco prima di sparire dietro un angolo, dietro una

tenda, alla fine di una scala o nell'oscurità di una segreta. I consiglieri sono subito corsi ad avvisare i loro Signori così che le migliori spie e i migliori cacciatori di taglie potessero seguire le sue tracce, ma trovare un uomo o una donna senza volto è praticamente impossibile, soprattutto perché è come se camminasse ad un passo di distanza da qualsiasi inseguitore. Stormcrow ha compreso appieno il potere della conoscenza, ma ancor di più, è in grado di adoperare sapientemente il po-

tere della paura.

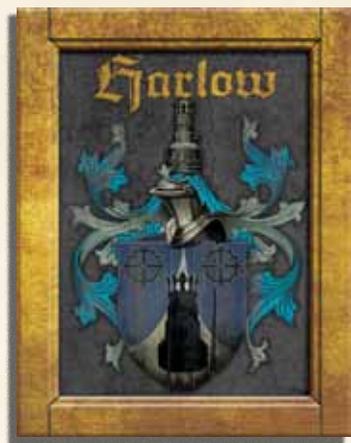
Abilità speciali: Ritirata

Durante la fase Esito delle Battaglie, il giocatore che controlla Stormcrow, ritira tutti i suoi capitani dai campi di Battaglia in cui verrebbe sconfitto, in questo modo gli avversari non guadagnano nessun Punto Vittoria per i Capitani Ritirati.

LE NOBILI CASATE

Dopo la caduta dei re di Gravos, il regno senza governo e senza eredi riconosciuti, vittima dell'intrigo e dell'inganno è sprofondato nel caos. Le famiglie più nobili si sono velocemente impossessate delle sue terre, dividendosele tra loro, scatenando sanguinosi conflitti e diverse Casate più deboli furono letteralmente spazzate via. Quando alla fine la polvere si posò, solo le sei più potenti Casate rimasero a contendersi il controllo del regno; ma le guerre non sono ancora finite, e le sei Casate si scontrano tra loro in una guerra interminabile alla conquista del dominio assoluto su tutte le terre di Gravos.

Casata Harlow



TRADIZIONI

L'eredità della Casata Harlow ha seguito nei secoli una linea di successione esclusivamente maschile, il che ha causato non pochi problemi alla dinastia degli Harlow: con il passare del tempo ha portato una lunga serie di governanti troppo rigorosi, intolleranti e paranoici, resi insensibili dalle difficili e precarie condizioni di sopravvivenza di un feudo situato ai confini dell'estremo Nord di Gravos. Lord James Harlow è il risultato di secoli di disciplina, d'isolamento e di segretezza. Consapevole che la posizione raggiunta dalla sua Casata si basa sulla conoscenza tecnologica, sa che deve difendere questi segreti ad ogni costo, troppo spesso i misteri sulla lavorazione e sulla messa a punto di questi macchinari sono finiti in mani nemiche. Per questo motivo i matrimoni vengono ormai da anni celebrati solo tra membri della Casata.

Lord James non ha ancora trovato la nobildonna che lo aiuterà a proteggere il luogo segreto dove sorge il prezioso laboratorio, dove è custodita la vera identità del Conquistatore senza Nome e l'Archivio dei Brevetti Cifrati. Non che la cosa sia di suo interesse, il suo carattere austero fa sì che i festeggiamenti e le varie occasioni in cui il capofamiglia deve fare gli onori di casa si sono ridotte al minimo indispensabile. Il Casato vive in un costante regime militare, le professioni più comuni sono il minatore, l'ingegnere, il fonditore,

il raffinatore, lo smaltatore, l'uomo d'arme, l'armaiolo, l'alchimista, il falegname, il boscaiolo e il cacciatore.

LA TECNOLOGIA

Gli Harlow sono stati i primi a capire l'importanza di imporsi tecnologicamente e a rendersi conto che tali meraviglie avrebbero presto portato a quella che viene considerata la più grande corsa agli armamenti di tutti i tempi. La storia narra che Sir Alexander Harlow, nonno di James, inventò la prima macchina a vapore insieme a un geniere, allora poco conosciuto, di nome Cesare De Babeli: il primo prototipo era un rumoroso taglialegna automatico in grado solo di muovere le braccia. In poco tempo lo fecero evolvere in un uomo di latta capace di trasformare i ciocchi in armi letali.

Il Casato degli Harlow da allora ha ampliato gli studi in molti campi inclusi la meccanica, la potenza del vapore, l'ingegneria e i meccanismi ad orologeria. I risultati di tutte queste ricerche escono a un ritmo impressionante dalle fucine di laboratori segreti, da gigantesche fornaci sotterranee di cui si intravedono solo i neri fumi che sbuffano in superficie dopo essere passati attraverso camini lunghi centinaia e centinaia di metri. In questo momento i laboratori sono impegnati nella produzione di soldati armati di lame pesanti, enormi mazze oltre ad armi da fuoco, terribili macchine d'assedio ed equipaggiamenti sperimentali che permettono sia di volare in alto nei cieli che di nuotare nelle profondità marine senza essere visti.

Di recente Lord James Harlow ha riunito un nuovo gruppo di scienziati e ricercatori tra cui famosi alchimisti e importanti teorici in grado di padroneggiare sostanze instabili, incaricati di creare un esplosivo che possa essere installato all'interno di soldati meccanici, con un detonatore a breve gittata in modo da poter essere innescato dopo che i soldati abbiano fallito, come ultimo e letale attacco in grado di annientare le difese dei castelli assediati.

DRACO DE BABELI

L'amicizia, il rispetto, e la leale collaborazione tra gli Harlow e i De Babeli durò fino a quando Draco, nipote di Cesare De Babeli, tradì il suo

alleato. Fin dalla tenera età Draco dimostrò di avere un talento innato per le invenzioni, superando di gran lunga il nonno: egli è stato il primo a progettare macchine che potessero volare o andare sott'acqua. Spinto da una febbrile curiosità, ha lavorato fino a perfezionare e rivoluzionare le capacità dei soldati meccanici e delle armi da fuoco, rendendole più precise e meno inclini ad esplodere con facilità. Draco ha inoltre studiato l'alchimia, le scienze naturali, e le scienze proibite, quest'ultime considerate blasfeme dalla maggior parte dei teologi di questo tempo, spingendosi sempre oltre ogni limite, probabilmente più per un puro piacere personale che per qualsiasi altra



ragione. Questo suo modo di essere non si limitò solo al suo modo di lavorare ma si applicò anche al suo stile di vita a corte. Giovane e bello, Draco era sicuramente un gran seduttore, corteggiando spudoratamente perfino le più riservate delle fanciulle, sussurrava loro come l'uomo sia in realtà solo una creatura istintiva e passionale, guadagnandosi velocemente una cattiva reputazione. Numerosi cavalieri di mogli adulate reclamarono a gran voce la sua testa, ma la protezione di Lord James permise a Draco di evitare la maggior parte di scontri e duelli, questo, fino a quando non sedusse e tolse la verginità alla bellissima Betryst Harlow, sorella minore di James. Quando il frutto della loro relazione proibita si manifestò, Harlow mandò la ragazza gravida in un lontano monastero sulla costa, per poi organizzare l'esilio di Draco dopo averlo accusato di aver tentato di vendere progetti segreti alle famiglie nemiche, fatto che ovviamente non era mai avvenuto. Arrogante e presuntuoso, Draco non perdonò quella che secondo lui fu una punizione decisamente sproporzionata rispetto al crimine commesso, prima di essere esiliato bruciò il suo laboratorio, insieme a tutti i suoi appunti; quindi sparì nel nulla. Qualche anno dopo, altre Casate del regno iniziarono a usare soldati meccanici e macchine da guerra spinte a vapore. Lord James Harlow si rese conto in quel momento che difendere l'onore della sorella gli era costato una sicura vittoria per il dominio di Gravos.

CASATA TORNBORN



Prima ancora che il regno di Gravos scoppiasse in una sanguinosa battaglia, la Casata dei Tornborn era già pronta allo scontro.

Come Signori di Lyones, terra di confine che separa Gravos dal selvaggio west, questa Casata da sola è riuscita per secoli a respingere i numerosi attacchi da parte dei selvaggi, e quando il regno si divise, i Tornborn furono i primi a rivendicare questa terra, con una posizione di supremazia a perorare la propria causa. A capo della Casata c'è Lady Eve Tornborn, abile comandante che esige dai suoi sudditi molto più che la sola lealtà: esige fede, convinzione e assoluta devozione. In una terra costruita sul tradimento, Lady Eve governa la Casata consacrandola all'onore vinto in battaglia e all'adempimento del dovere fino alla morte, sempre pronta a sguainare la propria lama contro qualunque traditore.

TRADIZIONI

Lyones, per la sua posizione, ha da sempre rappresentato l'esercito di frontiera di Gravos. Centinaia di anni passati a combattere i perfidi Mlechcha, nomadi del sud, e i colossali Varahi dal Nord, hanno irrigidito le tradizioni e lo stile di vita sia dei sudditi sia dei soldati di Tornborn.

Austerità, disciplina, uguaglianza, e fedeltà sono le qualità più apprezzate della Casata Tornborn, non c'è né tempo né luogo per la gentilezza e la pietà nel "feudo sanguinoso". Se in altri luoghi il popolo organizza feste per benedire il raccolto, in queste terre si rappresentano tornei in cui i promettenti giovani guerrieri competono per avere il privilegio di avere un posto nei campi d'addestramento. Invece del ballo d'inverno, le sale del feudo ospitano duelli pubblici per risolvere le controversie politiche e familiari. I matrimoni sono per lo più austeri e frettolosi, il corteggiamento col tempo si è trasformato in una questione di dichiarazioni e favori che le ragazze affiggono in pubblico per dichiararsi ai loro cavalieri preferiti durante i tornei. Né il romanticismo, né la politica determina queste unioni, solo la lama affilata e flessuosa di una spada. L'atmosfera spartana e secoli di conflitti hanno inevitabilmente trasformato quello che era il maschilismo medioevale, che d'altronde domina in tutta Gravos, in un rispetto totale per la forza e le capacità di combattimento di entrambi i sessi. La legge dei Tornborn, del tutto opposta rispetto agli altri feudi, consente alle donne di impugnare le armi durante la partecipazione ad una cerimonia pubblica chiamata "il Dissanguamento", personalmente officiata

dalla Lady. Durante la cerimonia, le partecipanti si presentano davanti alla corte, con la spada si tagliano i capelli all'altezza dell'elmo che poi bruciano in un braciere al centro della sala, quindi incidono il proprio corpo con le loro lame per poi presentare le armi macchiate del proprio sangue alla loro Lady, che le riconosce come Donne in Armi. Tutte le nobili famiglie sono collegate, in un modo o nell'altro alla Casata dei Tornborn, e il potere di ogni singola famiglia risiede nel valore che uomini e donne hanno guadagnato in fama e gloria sui campi di battaglia o nei tornei. Queste vittorie vengono solitamente esibite come dote patrimoniale ed eredità delle famiglie durante eventi pubblici e tornei, e tenute in gran riguardo come veri e propri corredi nuziali. I lavori più comuni sono il fabbro, il lattoniere, l'armaiolo, il chirurgo, l'impresario di pompe funebri, il farmacista, il battitore, lo scudiero, il messaggero, la tessitrice, il produttore di birra, e paggi di corte o damigelle d'onore.

LA RIVOLUZIONE DEL CREDO

La Casata più bellicosa e pragmatica di tutti i tempi ha recentemente subito un tremendo sconvolgimento religioso. Titus Tornborn, uno dei più grandi eroi di Gravos, ha sempre governato la sua Casata e il suo Feudo in modo tradizionale e conservatore, quindi, quando sua figlia Eve è salita al trono, tutti si aspettavano che avrebbe governato allo stesso modo, ritenendo che gli insegnamenti del padre avessero forgiato una figlia dagli stessi valori. Mai errore più grande fu fatto. Eve era una splendida spadaccina, un fantastico lanciere, oltre ad essere un'abile e nota stratega. Sembrava perfettamente forgiata con lo stampo dei suoi antenati, e nessuno si aspettava che nutrisse idee religiose rivoluzionarie. Sconvolse tutta la Corte e l'intera Gravos quando, dopo essere succeduta al padre, rinnegò la Santa Chiesa e dichiarò se stessa, e non l'Alto Cardinale, l'unica a poter comunicare con Dio. Con il sostegno di un numeroso gruppo di religiosi rivoluzionari, esiliò e scomunicò chiunque non giurò fedeltà assoluta al credo del suo Testamento Sacro, "Il Libro Rosso". Questi avvenimenti gettarono tutta Lyoness in un'era dove il caos, i duelli, gli assassini e scontri civili regnavano sovrani. Eve Tornborn in compenso ne uscì sicura di sé, potente, e quasi più famosa, o infame, di suo padre. Duellava personalmente

con chiunque fosse così audace da sfidarla, e ad ogni vittoria la sua fama cresceva, disegnando una figura apparentemente sovranaturale o sacra. Le canzoni narrano di come sia riuscita a superare tutte le avversità e a uscire dalla crisi, descrivendola come la più grande guerriera di Gravos, rafforzando così la posizione di sovranità tra i suoi fedeli. Oggi, i soldati di tutta Tornborn iniziano ogni loro attacco con il comandante che con lacrime di commozione urla "In nome di Sua Maestà!", immediatamente seguito da migliaia di soldati che colpiscono con le spade gli scudi degli infedeli.

BELLATRIX LA BELLA

Lady Bellatrix Tornborn non ha ereditato né la forza, né l'abilità, né il carisma di sua zia Eve o di uno qualsiasi dei suoi antenati, e infatti da



bambina veniva derisa e sottovalutata a causa del suo aspetto tanto gracile. Molti si preoccuparono di come sarebbe cresciuta, poi la piccola bambina si trasformò in donna. Da allora, in tutte le corti di Gravos non si fa altro che sussurrare di come sia mai stato possibile che dall'acciaio di un feudo tanto spietato sia nato un fiore così incantevole. Cominciarono a chiamarla "Bellatrix la Bella", e in molti non conoscono che questo nome. Numerosi nobili hanno tradito il loro Signore per avere la possibilità di chiedere la sua mano dinanzi alla corte di Tornborn. Lei, con grazia, delicatezza, e tatto, ha sempre respinto tutti, e tutte le volte, Lady Eve interveniva prontamente, suggerendo al corteggiatore deluso, di unirsi al suo esercito, in attesa di un momento più propizio per attirare l'attenzione della bella nipote: con questo gesto avrebbero dimostrato la loro devozione, illudendoli che i sentimenti della ragazza avrebbero potuto un giorno mutare. Tra questi vi erano anche alcuni Capitani con le loro navi Varahi venuti dal nord, pronti a mettere da parte qualsiasi disaccordo con i Tornborn con la speranza di avere tale onore. Alcuni capi delle tribù Mlechcha fecero proposte simili, aggiungendo generosi carichi di spezie, pietanze e profumi. Bellatrix eseguiva diligentemente le indicazioni della zia, affascinava e ingannava tutti questi valorosi uomini, che una volta respinta la loro proposta di matrimonio, andavano ad accrescere le fila dell'esercito della Casata. La campagna militare promossa dai Tornborn, unita alla preziosa verginità di Bellatrix, incrementò notevolmente la loro forza bellica, questo almeno, fino a che un prodigioso e affascinante inventore non arrivò a corte. Bellatrix rifiutò la sua proposta pubblicamente, ma disobbedendo alla zia, nonché sua Lady, lo incontrò segretamente. Colpita e affascinata per la prima volta nella sua vita, Bellatrix cedette alle sue avances. Tuttavia, quando scoprì che la persona con cui aveva appena passato una notte di passione non era altro che Draco De Babeli, cambiò radicalmente i suoi piani, versò del sonnifero nel suo vino, e durante il sonno rubò i suoi appunti dallo scompartimento segreto del suo busto, insieme ad alcuni disegni e prototipi; quindi, diede tutto alla zia implorando il suo perdono. Non più vergine, Bellatrix sapeva di aver ormai perso il suo valore a sostegno della Casata, o almeno così pensava. Eve Tornborn si voltò verso la sconvolta nipote donandole un sorriso genuino, per poi rivelarle

che aveva organizzato tutto al fine di portare alla sua corte Draco De Babeli, l'ambizioso e orgoglioso seduttore. In effetti, aveva appena ottenuto da Bellatrix ciò che aveva sempre desiderato da lei fin dall'inizio, scambiando l'integrità della nipote con un brillante inventore di macchine da guerra, scambio che considerava particolarmente conveniente.

Dopotutto non si può vincere una guerra con le sole spade.

Casata Bastiani



La Casa Bastiani afferma di possedere l'unica e originale chiave per il paradiso. Il fervore religioso del popolo di corte, unito allo zelo dell'Alto Cardinale, possono far comprendere quando grandi siano le possibilità del potere della Famiglia. L'Alto Cardinale Guido Bastiani non è solamente alla guida della sua Casata, ma è anche a capo di tutta la Santa Chiesa. Innaturalmente longevo Guido dichiara di essere il portavoce di Dio. Per decenni ha persuaso masse di fanatici religiosi con carisma e abilità oratorie, tutto per espandere l'autorità della sua Casata nel nome dell'alto dei cieli.

TRADIZIONI

I Bastiani hanno da sempre amministrato un feudo ricco e prospero, l'ottimo terreno e il clima mite hanno fornito frutta, vino, e cereali per generazioni, a sufficienza da riuscire a sfamare anche i suoi più umili residenti, garantendo tuttavia esportazioni redditizie. Ogni giorno, il popolo fedele impiegava tutti i loro servigi per onorare il Dio che ha benedetto la terra e i suoi abitanti.

Sotto la guida dell'antica famiglia Bastiani, e il potere della Santa Chiesa, la popolazione viveva una vita consacrata al lavoro e alla preghiera. Tutto questo mutò radicalmente dopo la caduta del regno. All'inizio il paese venne colpito da violente tempeste, poi da uragani provenienti dal mare, e infine da una devastante grandine, portando la distruzione di interi raccolti. Torride siccità e polari gelate si susseguirono nella gravosa piaga climatica. L'appena proclamato Alto Cardinale tentò inizialmente di incolpare per queste disgrazie gli infedeli tra il suo popolo, poi incolpò l'avarizia dei nobili, e infine scaricò tutta la sua furia in una caccia alle streghe. Il popolo gentile e cortese del feudo si trasformò iniziando a scrutare con sospetto ogni straniero, alla ricerca di un qualsiasi segno di depravazione, in molti iniziarono a considerare qualsiasi stramberia blasfema o addirittura sacrilega. Il fanatismo religioso si aggravò con il peggiorare del tempo, nei decenni a seguire contaminò ogni aspetto della vita quotidiana. Il colpo finale giunse quando la Santa Chiesa fu rinnegata nel vicino feudo di Tornborn. L'Alto Cardinale donò ai suoi inquisitori il potere di vita o di morte, reclutò un esercito per combattere una nuova Guerra Santa contro gli altri feudi, e diede così inizio ad un regno di terrore.

I lavori più comuni, nonostante la guerra e la povertà, rimangono il contadino, il mugnaio, il vinaio, il pastore, il conciatore, il banchiere, il carbonaio, il falegname, il mercante, il maestro d'ascia, il sacerdote, la guardia del clero, il miniaturista, lo scultore d'icone sacre e l'inquisitore.

L'ASCESA DELL'ALTO CARDINALE

Fin dall'infanzia, Guido Bastiani crebbe destinato a una carriera ecclesiastica. A sette anni ricevette la tonsura, a nove fu nominato abate, e a quattordici i negoziati per la sua levatura a Cardinale apparivano già a buon punto. Ovviamente non poteva ancora indossare l'insegna o assumere la carica a causa della sua giovane età, ma il suo destino fu sempre quello di succedere al nonno, Bonifazio II. Passò quindi tutta la sua fanciullezza studiando teologia e diritto canonico, fino a quando, in un attimo, non vide sfumare tutti i suoi progetti. Una crudele cospirazione ideata dalla famiglia rivale, i Pietrasanta, provocò prematuramente la morte di Bonifazio II, costringendo i Bastiani a fuggire dalla capitale

e in meno di un mese, all'alba del primo giorno di Maggio, Clemente III di Pietrasanta ricevette l'investitura a Cardinale. Questi non perse tempo e decise ad esibirsi in una gloriosa funzione, organizzò di celebrare in stile pomposo ed elegante, il matrimonio di sua cugina Lucrezia, Duchessa di Montefiorito, con il Marchese Pietro Innocenzi di Spondalta. Tuttavia, durante la prima notte di nozze, mentre i festeggiamenti muovevano da Castel dell'Angelo a tutta la Capitale Auralia, una fitta nebbia scese sull'intera città e nell'oscurità densa e imperscrutabile in molti sentirono il rumore di battiti d'ali, urla soffocate di bambini e infine una chiara risata maligna, come se giungesse dalla voce di un bambino, provenire dall'alto delle mura dei bastioni. Poi più nulla.

Il mattino seguente, molte famiglie prossime ai Pietrasanta furono prese dal panico quando scoprirono che i loro bambini erano scomparsi dai lettini, ma quelle urla angosciate non furono nulla paragonate alle grida di orrore delle guardie e della servitù quando entrarono nella sala del banchetto di Castel dell'Angelo. Le famiglie Pietrasanta e Innocenzi erano tutte ammassate, con le parti dei corpi degli uni che non si distinguevano dai pezzi dall'altra famiglia, i brandelli giacevano sparsi in una fitta pozza di sangue, vino, e cibo. Il massacro passò alla storia con il nome di "Festa del Cherubino".

Quello stesso giorno Guido Bastiani tornò ad Auralia alla guida di un piccolo esercito di uomini vestiti a lutto, in quella che le cronache chiamarono "La Marcia dei Giusti", per catturare al suo arrivo gli ultimi sopravvissuti della famiglia rivale. Auralia tornò presto ai Bastiani, e Guido, poco più che tredicenne, divenne Alto Cardinale in quella che fu la più impressionante e solenne cerimonia mai vista.

Novantasei anni sono passati da allora, e Guido Bastiani governa ancora la Santa Chiesa e il suo Feudo,



nemmeno la morte, a quanto pare, ha il coraggio di venire a prenderlo.

IL FURTO DEL LIBRO ROSSO ORIGINALE

Nel corso del tempo, l'Alto Cardinale divenne sempre più intollerante a qualsiasi tipo di concetto caritatevole. Con la crescita del culto dell'uomo che minacciava di rimpiazzare Dio nei pensieri del popolo, i suoi sermoni divennero sempre più aspri e allo stesso tempo spaventosi. Insegnò ai suoi fedeli sia la paura sia l'estasi della grazia divina e a lui furono attribuite numerose guarigioni miracolose ma anche tremende punizioni divine.

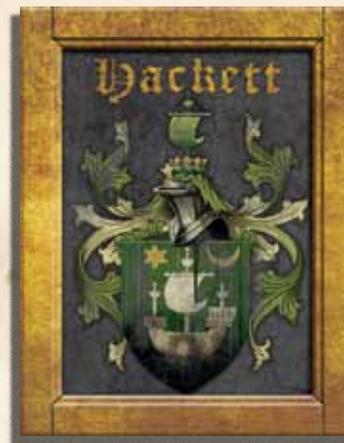
Tuttavia, persino il potere e la posizione dell'Alto Cardinale Bastiani non possono considerarsi incontrastati: tra i suoi più temibili avversari vi è ora Draco De Babeli, brillante figlio di Cosimo De Babeli e discendente di una famiglia molto vicina ai Bastiani.

Il giovane studente non ha mai tenuto nascoste le sue idee rivoluzionarie che dapprima portarono il padre a rinnegarlo, poi alle accuse di oltraggio, e infine a quelle di stregoneria. Il ragazzo fuggì prima che le autorità ecclesiastiche riuscissero a catturarlo rifugiandosi nel feudo degli Harlow, dove aveva amicizie influenti. Tuttavia, la taglia sulla sua testa lo seguì, e poco dopo anche la sua scomunica. Da qui possiamo comprendere lo stupore di tutti quando, molti anni dopo, Draco riapparve con un lasciapassare firmato direttamente dall'Alto Cardinale in persona. Inscendò una ostentata processione mentre si dirigeva al Palazzo dell'Alto Cardinale.

Provocatorio come sempre, si pavoneggiò lungo la via che lo portava direttamente agli appartamenti di sua Santità. Qui, Draco consegnò personalmente un regalo molto speciale che l'Alto Cardinale gli aveva commissionato e pagato con l'indulgenza e una posizione di rilevanza. Dopo essere venuto a conoscenza del tradimento dei Tornborn, Guido aveva contattato segretamente De Babeli, offrendogli di porre fine all'esilio spirituale e politico del giovane. Draco in cambio, avrebbe solo dovuto rubare il Libro Rosso originale, il testo della nuova religione sostenuta dagli infedeli Tornborn. In caso di successo l'Alto Cardinale, avrebbe accolto a casa De Babeli con un caloroso benvenuto, ma non solo, lo avrebbe segretamente assoldato per la costruzione di un

armata di inquisitori meccanici a sostegno della Santa Chiesa. Draco colse al volo l'opportunità approfittando della festa a Palazzo che i Tornborn avevano organizzato in onore di Lady Bellatrix nella speranza di ingraziarselo. Non avrebbe mai immaginato che avrebbe trovato la Lady così attraente, o che avrebbe passato così tanto tempo in sua compagnia nel tentativo di avvicinarsi al Libro Rosso; né tantomeno avrebbe potuto immaginare che lei lo avrebbe drogato per rubare i suoi appunti e i prototipi che aveva portato per impressionare la di lei Famiglia, ma alla fine tutto andò fin troppo bene. Il trambusto creatosi intorno all'incidente gli permise di fuggire con il libro, e in verità non aveva perso nulla che non potesse ricreare. E nulla in fondo aveva da rimproverare a Lady Bellatrix. Dopotutto Gravos è pur sempre una terra fatta di traditori, e forse, nel momento stesso in cui abbandonava i documenti che si era fatto rubare per scappare con Il Libro Rosso, Draco tradiva non solo i Tornborn, ma anche l'Alto Cardinale.

CASATA HACKETT



Stretta tra il mare e le rive del fiume Serpentine, la Casata Hackett non ha mai controllato terreni sufficientemente fertili per potersi sostenere da sola, costringendosi così a dedicarsi al commercio. Detentori della più grande flotta mercantile, gli Hackett controllano in pratica tutto il commercio marittimo e fluviale. I loro affari raggiungono ogni angolo del regno, ma anche diversi reami più lontani. L'avido Lord Udo Hackett amministra la sua Casata esattamente come farebbe con un'azienda commerciale, e il profitto è alla base di ogni sua decisione. Considera le

altre Casate rivali nient'altro che concorrenti che devono essere sconfitte, e per farlo è pronto ad impiegare ogni moneta e ogni cannone in suo possesso.

TRADIZIONI

Gli Hackett sono molto più che marinai superstiziosi, i loro capitani sono commercianti intraprendenti, avidi contrabbandieri o perfino pirati camuffati. Il feudo di Namar possiede due distinte identità culturali divise tra i marinai che si stabilirono tra la scogliera e la costa e chi decise di vivere tra le aspre montagne boschive che ricoprono l'entroterra feudale. I capitani sono convinti di meritare un titolo nobiliare per il solo fatto di comandare una nave, i boscaioli, dal canto loro, rispondono orgogliosamente che senza il loro lavoro, non ci sarebbero né navi da comandare né gloria per la loro Casata. Il popolo delle montagne ha il pesante compito di fornire il legname per i cantieri navali di Whitecrest; i marinai di riportare ricchezze e cibo necessari a sostenere tutta la popolazione. La rivalità tra queste due fazioni ha causato grande attrito negli anni, ma il feudo in qualche modo è riuscito a mantenere una sorta di equilibrio. Questo equilibrio è stato possibile grazie a Lord Theodorian Hackett, nonno di Udo e coetaneo di Nicodemus Bastiani, che constatando l'abbondanza di legname e di marinai qualificati, decise che il futuro del feudo risiedeva nel commercio. La sua linea di condotta unita ai suoi sforzi per integrare il popolo, crearono l'impero mercantile che oggi suo nipote ha ereditato. Udo inoltre, organizzò una Guardia Navale per la sicurezza delle Coste e delle Isole così da prevenire eventuali attacchi dal mare, e successivamente fondò la Compagnia delle Spezie, col compito di esplorare i regni più lontani e riportare merci esotiche e preziose. Il legame che gli Hackett hanno con il mare ha fatto di loro un popolo dalle tradizioni uniche. I matrimoni si svolgono sulla spiaggia, dove entrambi gli sposi, immersi nell'acqua fino alla vita, con la sposa vestita solo con raffinate bianche reti che ne celano l'aspetto, si scambiano la promessa di eterno amore. Anche i funerali si svolgono sulle acque consacrate, i corpi distesi su zattere veleggiano al largo, dove sono incendiati da frecce infuocate. La religione riconosciuta è quella della Santa Chiesa, tuttavia, la popolazione locale esprime la propria

fede principalmente attraverso il culto dei santi locali ai quali gli Hackett sono molto devoti, in particolare nel capoluogo Saltmere. I lavori più comuni sono il carpentiere, il falegname, il boscaiolo, la guida, l'ingegnere, il fonditore, il cacciatore, il pescatore, il marinaio, il mercante, il maestro d'ascia, il cartografo, l'artista e il messaggero.

LE GRANDI SCOPERTE

Mentre Theodorian Hackett posava le fondamenta per quella che sarebbe diventata una potente flotta mercantile, Udo fin da giovane, schiudeva la strada a scoperte e sbocchi commerciali verso territori inesplorati. Udo utilizzò due differenti metodi



d'esplorazione, dapprima inviò un piccolo gruppo di vascelli lungo il Grande Fiume Serpentine così da esplorare tutta la parte interna del continente. Le spedizioni erano capitanate dall'esplorato-

re Logan Vane, che costruì avamposti fortificati sulle rive del fiume da cui diresse gli scambi con il profondo e selvaggio occidente. Per esplorare il mare aperto, Udo inviò una grande flotta, sotto il comando del Capitano O'Malley al timone del suo Segugio Rabbioso, alla ricerca di nuovi regni, città, e territori. Queste imprese hanno più volte garantito alla Casata Hackett fortune inestimabili. Le incursioni di Vane a Ovest hanno permesso a Udo di rafforzare i suoi rapporti commerciali con i popoli barbari dei Mlechcha e dei Varahi, mentre le spedizioni di O'Malley nel mare aperto, hanno rivelato piccoli insediamenti alquanto primitivi, dove lo sviluppo economico si basa principalmente sulla schiavitù. In compenso, ognuno di questi possedeva abbondanti materie prime capaci di garantire l'esportazione di cibi esotici, tessuti, strani animali, pietre preziose, e spezie, merci molto valutate nell'intera Gravos, rendendo la Casata Hackett immensamente ricca. Udo ha sempre investito gran parte di questa fortuna in armamenti e navi da guerra, tali da non avere uguali sulle acque. Acquistò inoltre truppe meccaniche, armi potenti e macchine da guerra, niente era troppo costoso per gli Hackett, e molti artigiani furbi e intelligenti fecero enormi fortune fornendo alla Casata un potente esercito. Il feudo di Namar, un tempo considerato senza nobiltà ma popolato solo da truffatori, vagabondi, pirati, e ubriacconi, divenne una forza che nessuno in tutta Gravos avrebbe più sottovalutato. Udo non attese molto per vendicare le offese e gli abusi commessi dalle "vecchie" Casate. Deciso a eliminare i suoi "concorrenti", Udo condusse personalmente le proprie navi contro ogni città portuale del regno. I suoi terribili cannoni affondarono intere flotte, distrussero fortezze, e annientarono villaggi. Poi la guerra finalmente ebbe inizio, e in pochi erano altrettanto pronti e bramosi quanto Lord Udo Hackett.

IL VELENO DI FEDERICO ZERIFELLI

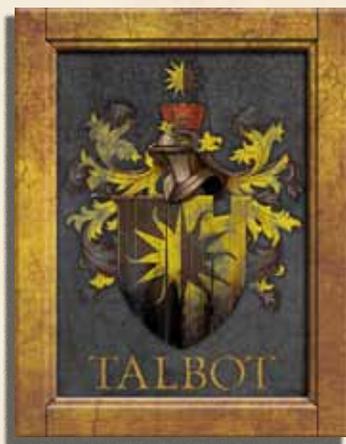
Nicodemus Bastiani aveva più volte avvertito gli Hackett sulle conseguenze della loro fredda avidità, suggerendo, a volte gentilmente, a volte duramente, di utilizzare le ricchezze accumulate per il bene comune, e di aiutare le persone vittime di disgrazie e in grande povertà; avvertimenti che Udo puntualmente ignorò con noncuranza. L'Alto Cardinale, seguendo l'opera di Dio, decise infi-

ne di intervenire inviando uno dei suoi inquisitori alchimisti nell'ostinato Regno, per porre fine a questa deplorabile situazione. Fu così che nel porto di Sunlight, durante la celebrazione inaugurale della nave da Guerra Ruggito D'Argento, Federico Zerifelli, il Vecchio Veleno, riuscì ad arrivare fino ad Udo. Nessuno ricorda come riuscì ad avvicinarsi così tanto al Lord e le sue guardie personali, prima della loro esecuzione, giurarono che nulla avrebbe potuto evitare l'accaduto. La lama di Zerifelli trafisse Udo passando fra le vertebre lombari, dopodiché, il veleno fece il resto. Ebbene il più ricco Lord di Gravos fu costretto a letto con gli arti inferiori completamente paralizzati e ad una ridotta mobilità. Chirurghi e ciarlatani accorsero alla Corte di Saltmere e fu spesa un'incredibile quantità di denaro in rimedi e sacre reliquie nella speranza di un miracolo, medico o divino. Scoprirono che il siero sulla lama veniva chiamato "Lacrime di Pietra", questo trasmesso nel punto preciso in cui venne infilata la lama, non lasciarono ad Udo nessuna possibilità, o quasi. Rimaneva ancora una speranza, e questa, si presentò ben presto a Corte, con l'aspetto di un



uomo nascosto da un pesante mantello, e che mal camuffava le insegne della Santa Chiesa. Draco de Babeli, venne convinto con tanto oro quanto lo era il peso dell'uomo che affermava avrebbe potuto salvare. Giunse in gran segreto, la sua identità resa nota solo a un selezionato gruppo di membri della Famiglia. Draco non poteva ritemprare il corpo avvelenato di Udo, creò invece una sorta di rimpiazzo. Lastre di metallo, rumorosi ingranaggi, e tubi sbuffanti, ricoprirono la spina dorsale di Lord Hackett, restituendogli la dignità della ritrovata libertà di movimento. In più, Draco gli donò sei tentacoli forti e letali, per proteggerlo da un eventuale secondo attacco da parte del terribile Vecchio Veleno. Questa precauzione era fondata, poiché l'inquisitore era riuscito a fuggire dalle guardie e svanire con lo stesso oscuro incantesimo con cui era apparso. Lord Hackett pagò il suo debito all'incredibile inventore, tornando ad attaccare i nemici della sua Casata con maggior ferocia.

Casata Talbot



A detta di tutti, la Casata dei Talbot non avrebbe dovuto sopravvivere nemmeno ai primi scontri della guerra, trattandosi di una Casa minore, che controllava solo un piccolo lembo di terra nel cuore di Gravois, completamente circondata dai feudi delle famiglie più grandi e più forti. Ma ancora oggi continuano impertentiti la loro esistenza, per non parlare della loro prosperità e scalata al potere a dimostrazione delle capacità e della determinazione dei loro governanti. Attraverso una capace e intelligente diplomazia, trattative riservate, corruzione e manipolazione, la Casata Talbot si è alleata, in un'occasione

o nell'altra, con tutte le altre Casate, mettendole sapientemente una contro l'altra e assicurandosi la sopravvivenza e il progresso. L'attuale capo della Casata Talbot è Lord Charles Talbot, un uomo dello stesso stampo dei suoi antenati, una figura imperscrutabile. L'atteggiamento rassicurante di Charles e i suoi piacevoli discorsi nascondono in realtà una mente astuta e diabolica.

TRADIZIONI

Le persone nella regione di Vizantys sono sempre state orgogliose di essere il popolo più simile a quella che era l'antica monarchia. Il territorio non è grande e non può vantare risorse abbondanti come nelle terre degli Harlow, dei Bastiani o degli Hackett; tuttavia, il feudo ha sempre goduto di una sorprendente prosperità. La vasta Graalis, capitale del regno, ospita un'enorme quantità di gente, superiore a quella in Gravois; e i confini dell'antica città si sono gradualmente espansi assorbendo i piccoli villaggi al di fuori delle mura trasformandoli in distretti. Questo ha dato origine a una metropoli incredibilmente difforme, dove le alte e basse classi sociali e i gruppi etnici più diversi vivono insieme, pure se in un equilibrio precario. Per ovvie ragioni, una città simile è solitamente più difficile da governare rispetto ad un intero regno. Un detto comune dice: "Graalis è tanto bella dentro le mura, quanto terrificante fuori da esse". I quartieri più ricchi sono essenzialmente governati dai Lord locali che sembrano diventare più potenti giorno dopo giorno, mentre la parte povera della città è praticamente abbandonata a se stessa. Le autorità attraversano spesso questi sobborghi, ma solo per far visita ai bordelli o ad altre distrazioni illegali. In quest'area abbandonata, malattie, illegalità e violenza sono all'ordine del giorno, nessuno ci fa più caso. Inoltre, molte zone della città esterna si sono trasformate in ghetti, fortini protetti, sostanzialmente autonomi, dove gruppi etnici, politici, e religiosi hanno un potere pressoché totale e non esitano a far rispettare le loro leggi con la violenza. All'apparenza, la famiglia Talbot può sembrare completamente disinteressata ai disordini locali o a chi detiene il potere nella sua città; tuttavia, questa impressione è poco corretta. Coloro che conoscono davvero Graalis direbbero che Charles Talbot ha spie dappertutto, inoltre nemmeno i parenti più stretti di Charles sanno davvero



quello che il patriarca sta pensando ed alcuni dei suoi progetti richiedono anni di lavoro. E' con la sua mente attenta, la sua lingua tagliente, e grande carisma, che gestisce la città meglio di qualsiasi re abbia mai fatto prima, e lo fa in modo attento e calcolato. Dall'aguzzino più malfamato al più alto ufficiale, chi guadagna profitto con i Talbot può diventare ricco e potente alquanto rapidamente; mentre chi cerca di ostacolare la crescita della Casata o di avanzare a spese di essa, inevitabilmente finisce con la testa nel fango e un pugnale nella schiena. Graalis, in tutto il suo lerciume e la sua gloria, è diventata il simbolo e il fulcro dell'intera regione Vizantys. Per un popolo in cui divertimento e incontri pubblici sono estremamente importanti, la città è il riferimento perfetto.

I lavori più comuni sono l'artigiano, il musicista, il diplomatico, il messaggero, il battitore, l'albergatore, il cuoco, il birraio, lo stalliere, l'armaiolo, il cacciatore, il direttore di teatro, l'organizzatore di giochi e tornei e il paggio di corte o lo damigel-

la d'onore. Naturalmente, tra i cittadini di Graalis si nascondono anche un numero incredibile di borseggiatori, ladri, assassini, avvelenatori, spie, contrabbandieri, falsari e usurai.

LA CADUTA DEI RE DI GRAVOS

Un tempo il Feudo dei Talbot era considerato il cuore pulsante di tutta Gravos. La città eterna di Graalis gloriosa e splendida, ospitava la sede del governo, il mercato, e il palazzo reale di Tyranhall. Le recenti battaglie per la conquista di Gravos iniziarono proprio da Graalis dove, dopo la morte dell'ultracentenario Re Tyran, i suoi successori diedero a fuoco e fiamme la città nei conflitti per la conquista della corona, la famosa "guerra di successione", che si concluse con la vittoria di Harran Ethelred, secondo figlio di Tyran, e la morte dei suoi cinque fratelli. Disgraziatamente Ethelred si suicidò misteriosamente pochi mesi dopo la sua incoronazione... almeno questi sono i fatti conosciuti, ma dietro ad essi, si trova probabilmente la più complessa trama politica che sia mai stata progettata. Harran Ethelred infatti non si suicidò. L'uomo che saltò dalla torre più alta del Tyranhall fu un fabbro che somigliava particolarmente al re con indosso le sue vesti e la sua corona. Negli appartamenti reali fu ritrovata una lettera, dove Harran implorava il perdono di Dio per il sangue fraterno versato per conquistare il trono. Il messaggio e il corpo martoriato lasciarono pochi dubbi sul fatto che il re si fosse tolto la vita. In realtà, i Talbot fecero rapire Re Harran Ethelred ed inscenarono il falso suicidio. La famiglia Ethelred custodiva molti segreti ma Charles Talbot era interessato ad uno solo in particolare, e fece torturare Harran finché non ottenne ciò che voleva, la combinazione dell'impenetrabile porta meccanica che richiudeva il tesoro della città. Una volta appresa la combinazione, ricattò il Consiglio dei Nobili di Graalis, affermando che sua figlia Kadlin fosse la segreta amante del re. Disse che re Harran, tra i vari vaneggiamenti prima della sua morte, le aveva rivelato, come pegno d'amore per il loro fidanzamento, l'esatta sequenza di quadranti, ruote e curve che avrebbero aperto la porta delle casse di Graalis. Quindi, informò che Lady Kadlin era rimasta incinta del tormentato sovrano, e che il re avrebbe presto annunciato il loro matrimonio se non fosse caduto preda della follia così velocemente. La conoscenza della com-

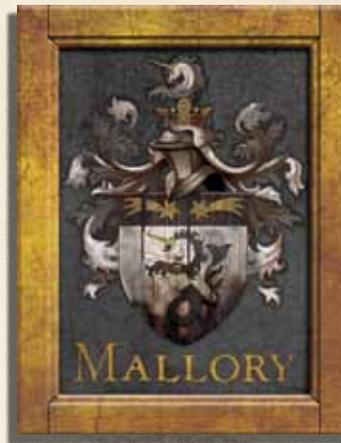
binazione del Tesoro di fatto indicava che solo i Talbot potessero succedere a re Ethelreds. Senza il denaro per oliare i meccanismi di governo nessuno avrebbe mai potuto governare: i diritti nobiliari o di successione non avevano ormai più alcun valore. Charles prese il controllo della città e dell'intera regione di Vizantys ma niente più. I governanti delle altre Casate, pur non scoprendo mai quanto era accaduto, considerarono Charles solo un usurpatore, e fu così che Regno di Gravos si dissolse in una guerra civile.

KADLIN E IL FIGLIO BASTARDO DI ÉTHELRED

Lady Kadlin, figlia di Charles, non era mai stata bella o affascinante tanto da far cadere un uomo ai suoi piedi, la storia del folle amore del re Harran per Lady Kadlin che Charles raccontò al Consiglio non convinse nessuno che avesse familiarità con i meccanismi di Corte. Tuttavia, alcuni osservatori poco attenti e il popolo in generale accettarono senza problemi la menzogna. Ma quanto la storia del loro amore era falsa, tanto il bambino invece era reale. Charles torturò e distrusse psicologicamente la mente di Harran, ma fu sempre attento a non danneggiare mai in modo grave il corpo del re. Harran sopravviveva in un perenne stato di offuscamento a causa dei

fumi allucinogeni prodotti dal loto nero, fu così che Charles spinse la figlia tra le braccia del re. Aveva provato ad usare il suo vero nome, ma ben presto cominciò a usare i nomi di altre dame di corte, finché un giorno scoprì che il re provava un amore segreto per una giovane ragazza morta diversi anni prima di febbre nera, così ne assunse l'identità un tempo sufficiente per assicurarsi che Harran la rendesse realmente incinta. Non appena si sparse la notizia sulla sua gravidanza, gli assassini giunsero dai luoghi più remoti del regno di Gravos per uccidere Kadlin. Per proteggere quello per cui aveva tanto lavorato, Charles decise di rinchiodare la figlia nella stessa torre da dove si era gettato il falso re, almeno finché non avesse partorito. Mentre assassini silenziosi venuti dal deserto prendevano d'assedio la torre, qualcuno riuscì a entrare nelle segrete di Tyranhall e liberare il corpo mutilato di re Harran, per sparire con lui nel nulla. Nemmeno Charles aveva immaginato che qualcuno sarebbe riuscito in un'impresa del genere, senza lasciare nessuna traccia, né del prigioniero, né del soccorritore, niente a parte le guardie addormentate e un'incredibile invasione di falene...

Casata Mallory



La Casata dei Mallory è una delle più antiche famiglie del regno ed è a capo del più grande territorio in tutta Gravos. Il loro potere è radicato nel misticismo e la gente del posto li teme e li adora in egual misura. Si mormora che la giovane Infante Sophia Mallory esegua oscuri riti magici utili a rafforzare la sua posizione, attenta a scrutare ogni tipo di premonizioni e segni che la conducano a una vittoria decisiva. E' considerata un pazza



dalle altre Casate, ma il suo popolo la conosce decisamente meglio.

TRADIZIONI

La regione di Qualthir da l'impressione di essere rimasta immutata per molti secoli. Accendendo da Ovest nella città di Vizantys, le terre semidesertiche lasciano il posto alle verdi e umide colline, per poi continuare verso la cittadella commerciale di Melwast. A nord invece, s'innalzano imponenti montagne, alcune alte più di 2.500 metri, con cime impervie, grandi ghiacciai, fore-

ste nere, impressionanti cascate e numerosi laghi, mentre la gigantesca e impenetrabile foresta chiamata Madre Morta si espande verso sud. Questa regione da sola, piena di alberi centenari che affondano le loro radici avvolgenti nelle profondità della terra nera, si estende su una superficie che supera in dimensioni tutto il feudo di Vizantys. Uno spesso, spugnoso e umido muschio, ricopre i tronchi e i rami, tingendo di un verde acceso l'oscurità intensa. I viaggiatori saggi evitano questo luogo pericoloso e il popolo di Qualthir ha sempre avuto paura della foresta e delle sue montagne. La maggior parte delle tradizioni e dei costumi di questa regione ha radici nella sua natura. Feste stagionali, unite alle preghiere di viandanti e pietre posate ad ogni incrocio, e migliaia di altri riti avrebbero dovuto servire ad addolcire l'aspra natura di questa terra. La Santa Chiesa ha tentato di donare al popolo di Qualthir la forza per superare queste paure, ma i suoi seguaci in queste terre sono una minoranza. La maggior parte degli abitanti del posto crede che solo i Mallory possano proteggerli in questa e nella prossima vita.

La leggenda della Casata Mallory ha inizio secoli fa, quando Lord Francis Gregor Mallory, il tormentato signore di Arigart, sconfisse la strega che risiedeva nella foresta. Storie raccontano come Hultaria la Terribile, dopo aver maledetto Lord Francis, sghignazzando nell'ombra tentò di prendere il volo e invece lui riuscì a catturarla, trascinandosi il suo corpo fino alla sua corte, dove ne ricoprì le ossa d'oro che poi modellò per farne la sua corona. Da allora i Mallory governano il popolo di Qualthir e la sua terra. Benedicono le feste, placano la foresta o le montagne quando queste richiedono un sacrificio, oltre a occuparsi di ogni "strana scomparsa" o "insolito omicidio" con estrema efficienza. Sembra che i Mallory siano gli unici a poter passeggiare senza alcun timore in questa terra fatta di terrore e a sconfiggere creature che non hanno nulla di umano o animale.

I lavori più comuni sono il pastore, il cacciatore, il conciatore, il minatore, la guida, il boscaiolo, l'incisore, il birraio, il locandiere, l'allevatore di cavalli, l'artigiano, il bibliotecario, l'illuminatore, il cercatore e il contrabbandiere.

LE SPOSE DEI MALLORY

Lord Francis cambiò radicalmente il modo di vivere del suo popolo e di vedere le proprie



regole e il modo in cui i Mallory vedevano se stessi. Dopo l'uccisione della strega, perse l'aspetto umano e divenne essenzialmente un santo incarnato. Statue e piazze furono consacrate a lui, splendidi libri e vetrate delle chiese descrivevano le sue incredibili gesta. Praticamente tutte le rappresentazioni venivano raffigurate con la strega o la sua testa, con Lord Francis intento a pugarla. Una volta liberata la Madre Morta dalla minaccia soprannaturale della strega, i Mallory cominciarono a credere che nel loro sangue scorressero sia forze sacre che mistiche, convinti che Lord Francis non avesse ucciso solo la strega, ma anche assorbito i suoi poteri. La casata a poco a poco smise di celebrare matrimoni con nobili che non possedessero alcun sangue Mallory. L'unione tra consanguinei è normalmente considerata un'eresia e a buon ragione. Ma i Mallory avevano già numerosi precedenti nel loro passato: tuttavia, Lord Francis sposò la cugina, e così fece suo figlio, e il figlio di suo figlio. Le maledizioni della consanguineità, come l'albinismo, presto si manifestarono, e la famiglia iniziò rapidamente ad incarnare molte delle varie e selvagge leggende raccontate su di loro.

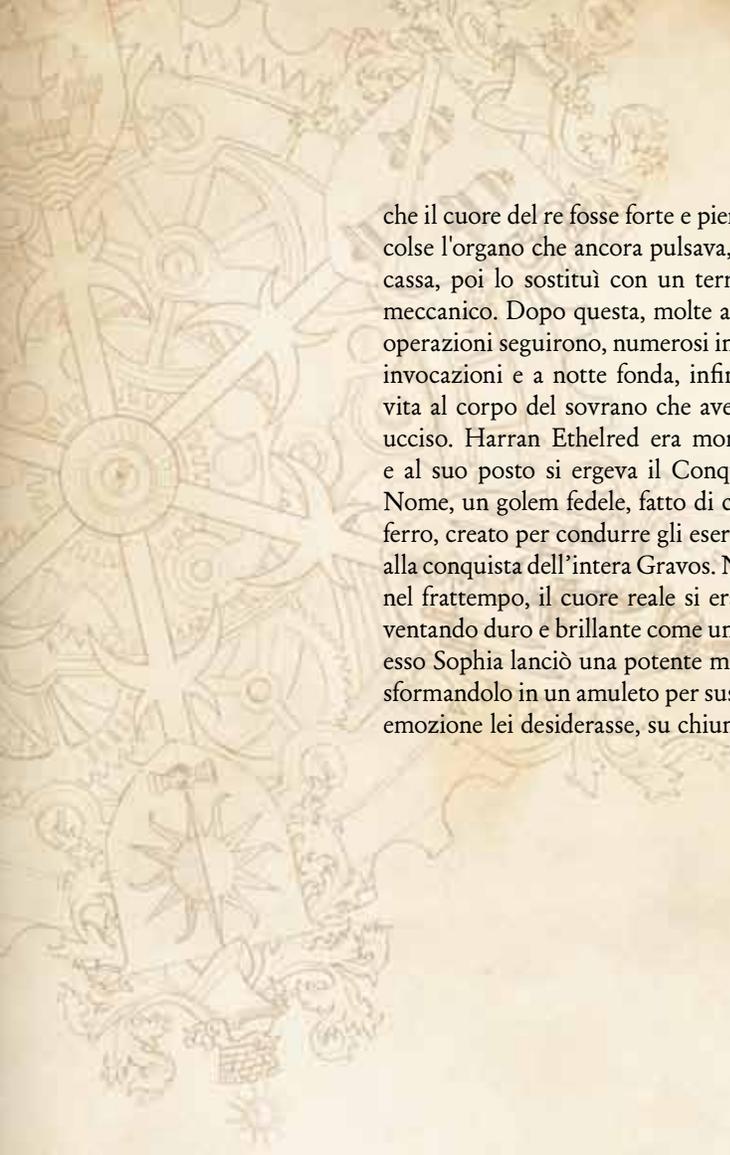
Questi racconti si concentrano soprattutto sulle donne. Una delle storie narra che tutte le spose Mallory sognino la morte del marito durante la prima notte di nozze. Un'altra racconta di come, quando si trovano accanto ad un'arcolio con la ruota in funzione, possano lasciare il loro corpo mortale per innalzarsi ad osservare gli avvenimenti vicini e lontani. Per secoli, trance, divinazione, e il contatto con gli spiriti sono state solo alcune delle strane qualità attribuite alle donne Mallory. La loro reputazione si trasformò ben presto in una sorta di superstiziosa venerazione. L'attuale discendente non fa eccezione. Ancora nubile, la giovane Lady Sophia, nota in tutta Qualthir come "L'Infante Sophia", mostrò i doni mistici dei suoi antenati sin dalla prima infanzia. La sua gente scolpì statue a sua immagine, dipinse icone e creò amuleti col suo nome.

Tuttavia, nessuna di queste venerazioni ebbe il potere di guarire la malinconia della ragazza. Solo dopo che in seguito ad una lunga malattia il padre Luciano morì, la nube della ragazza si dissolse. Da allora i suoi poteri sono cresciuti diventando ancora più devastanti, trasformandola in una potente strega, proprio come colei che Lord Francis aveva ucciso.



SOPHIA E IL CUORE DI HARRAN

Sophia sognò la caduta del re di Gravos ma non lo disse a nessuno. Quando i Talbot rapirono Harran, l'ultimo discendente degli Ethelreds, Sophia lo vide nelle viscere di un corvo. Tale notizia avrebbe sconvolto l'equilibrio del potere in tutto il regno, ma lei la tenne segreta. Quando Harran ingravidò Lady Kadlin Talbot, lo spirito di una balia venne a sussurrarlo al suo orecchio ancor prima che Kadlin lo sapesse. L'Infante allora decise che era giunto il momento di agire. Chiamando a raccolta la conoscenza assimilata in anni di studio, uniti al potere del suo sangue, si trasformò in un enorme sciame di falene albine e volò a palazzo reale come una nube di anime scintillanti in cerca del paradiso. Sophia, con l'aiuto delle tenebre, raggiunse Graalis, nella stessa notte in cui gli assassini del deserto silenzioso attaccarono Tyranhall. Le falene scesero nei sotterranei e utilizzando la polvere delle loro ali invitarono le guardie al sonno. Liberarono il re torturato, poi lo resero incorporeo come un fantasma e lo portarono via dal castello sulle ali dello sciame stesso. Una volta ripresa la sua forma corporea, Sophia rassicurò Harran che ora era al sicuro. Risanò le ferite tenendolo nascosto nei suoi appartamenti fino a che non recuperò le forze e non giunse una nuova luna, a questo punto l'Infante Sophia completò i suoi oscuri progetti. Il re non sentì la lama che gli tagliava la gola, sentì solo un'antica litania nel sonno prima di incontrare la morte. Sophia lo aveva curato premurosamente donandogli la speranza. Sapeva bene che la carne d'agnello s'innacidisce quando prova paura, e lei aveva bisogno



che il cuore del re fosse forte e pieno di vita. Raccolse l'organo che ancora pulsava, lo mise in una cassa, poi lo sostituì con un terribile congegno meccanico. Dopo questa, molte altre sanguinose operazioni seguirono, numerosi innesti, e infinite invocazioni e a notte fonda, infine, Sophia ridò vita al corpo del sovrano che aveva poco prima ucciso. Harran Ethelred era morto per sempre e al suo posto si ergeva il Conquistatore senza Nome, un golem fedele, fatto di carne, sangue, e ferro, creato per condurre gli eserciti di Qualthir alla conquista dell'intera Gravos. Nel suo scrigno, nel frattempo, il cuore reale si era irrigidito, diventando duro e brillante come un rubino, e su di esso Sophia lanciò una potente maledizione, trasformandolo in un amuleto per suscitare qualsiasi emozione lei desiderasse, su chiunque incontras-

se. Giocare con un tale oscuro potere però ebbe delle conseguenze. Persa nella sua magia nera, la Signora di Qualthir non si accorse dei primi segni d'indipendenza del suo golem, non sospettò nulla finché una notte, semplicemente svanì senza lasciare alcuna traccia. Domandò agli spiriti del suo castello, e apprese che un uomo con un lungo mantello era riuscito di nascosto a penetrare le sue mura, e con sussurri ingannevoli, aveva convinto la sua creatura a fuggire. Scoprì che l'uomo era Draco de Babeli, della Casata dei Bastiani e cominciò ad ordire la sua vendetta. Avrebbe scavato in secoli di raffinate ricerche di magia nera e richiamato antiche forze oscure contro le abili e moderne conoscenze e quando sarà nuovamente pronta tutta Gravos tremerà.