



CAPUT MUNDI – SOMMARIO

Il sommario è organizzato per linee di trama principali con elementi-chiave evidenziati in **grassetto**.

Anno 2965 e 2966 E.Q. (capitolo 1 “GENESIS”, anno 2016-2017)

L’Eden infranto

Le Tre Signorie inaugurano una nuova **Ventura** presso una remota isola scoperta a nord-ovest di Caponord. Al centro di questo lembo di terra è eretta un’antica Missione fondata da ignoti pellegrini giunti durante la precedente Epoca del Cavalierato. Nei vetusti locali emergono inquietanti indizi legati all’**Eden**: mitico reame situato all’estremo settentrione dove all’alba dei tempi ebbe luogo la creazione delle stirpi terrene. Nelle pagine di diario di un devoto **Angelo** e un subdolo **Demone** si cita uno strumento mistico, detto **Genesis**, che fu impiegato dai divini artefici. Al contempo i manoscritti dei pellegrini fanno emergere un’aspra faida tra i seguaci delle divinità eretiche **Elios** ed **Elthrai**, padre e figlia associati a sole e luna, finora ritenute uniti da un indissolubile sodalizio. Nei mesi successivi alla Ventura i frammenti del Genesis sono rinvenuti all’interno delle contrade di Caponord e ogni scoperta sembra pilotata da un imperscrutabile volontà. Ciascun frammento finisce tuttavia nelle mani di una fazione distinta: la cosca fuorilegge della **Nassa** ottiene il **Cerebro** dopo averlo estratto dai ricordi della **Pequeña**, veterana dell’eccentrica ciurma di Don Miguel, la fanatica setta del **Rebis** s’impadronisce del **Nerbo** all’interno della surreale **Tana** e le Signorie riescono a stento a strappare la **Crisalide** dalle grinfie della Nassa. Nel frattempo a Caponord affiora la lotta tra gli eretici che venerano **Elios** ed **Elthrai**: bellicosi sciamani devoti alla luna cercano di profanare antichi santuari consacrati al sole. Mentre i popoli assistono a inspiegabili portenti, i più eminenti dotti iniziano a intravedere un nesso tra i recenti eventi e un passato vecchio quanto il mondo stesso.

Erigas

La prima Ventura di Caponord principia con l’eclatante annuncio dell’esecuzione di **Don Andres** presso una colonia penale valdemarita e di lì a poco la sua consorte **Donna Mercedes**, reggente di Erigas, è assassinata sotto l’attonito sguardo dei figli. Prima ancora che i vertici dell’Indomito possano far luce sul tenebroso complotto che ha spezzato la **Dinastia dei Castamara**, i potenti Castellani premono affinché la reggenza sia ricostituita. **Donna Dorotea** rinnega il **Sangre** della madre e fonda con il favore della Corte la nuova **Dinastia dei Savas**. Dal canto suo **Don Esteban** decide di recidere ogni legame con il governo erigasiano in cambio dei massimi onori militari concessi alla sua **Banda dell’Astore**. In seguito le gesta di sorella e fratello s’intrecciano più volte, pur perseguendo scopi diversi. La Dinastia affida ai propri gregari la cernita di rari ingredienti e manufatti esoterici mentre Don Esteban si cimenta in ardite imprese per ottenere i **Gonfalon** delle altre Signorie. La rivalità dei figli di Andres e Mercedes culmina con la conquista del remoto avamposto di **Fantasmagoria**: una vetusta fortezza, dove i criminali della **Nassa** hanno allestito un opificio stregato. Al termine delle ostilità, Dorotea ed Esteban giungono a un accordo e la Corte dell’Indomito riscopre un breve periodo di pace. Nel frattempo i compari del lupo di mare **Don Miguel** gettano un occhio indiscreto tra terre e mari, mettendo in luce sinistri fenomeni come l’esodo di un gran numero di **ottenebrati**, individui la cui anima è stata lacerata dal semidio abissale **Pelagra**. I “senz’anima” si dirigono senza motivo apparente verso la costa, imbarcandosi come clandestini o addirittura nuotando aggrappati a relitti natanti.

Valdemar

In occasione della prima Ventura di Caponord, le potenti Stirpi del Drago esibiscono un **uovo fossilizzato** che di recente è stato estratto dal suolo di una colonia penale (**Nota**: si tratta della stessa in cui le autorità valdemarite



dichiarano di aver giustiziato il dignitario erigasiano **Don Andres**). I vertici di Valdemar sostengono che l'uovo contiene l'embrione senza vita dello **Scarno**: una delle progenie divine del **Pentarca**. L'ancestrale cimelio viene 'seminato' in uno dei celebri **campi dei miracoli**, tratti di terreno in grado di riportare in vita i defunti, con l'intento di schiuderlo e controllare la creatura che ne uscirà. Il rito produce tuttavia effetti inattesi: l'essere che esce dall'uovo appare come la grottesca fusione di un uomo e un drago. Le Signorie riescono a catturare l'abominio e alcune lune dopo decidono d'imprigionarlo presso un antico **santuario venatorio** di Khartas. L'accaduto induce le Stirpi del Drago a indire una meticolosa cerca per rintracciare i **quadri smarriti di Legrand**, artista capostipite di Valdemar, nelle cui cornici emergono testimonianze legate alle **Progenie del Pentarca**. Nel frattempo la temuta setta del **Rebis** organizza **tre attentati** a danno di un esponente di ciascuna Stirpe. I gregari di Valdemar riescono a sventare tutti gli omicidi e questo gli consente di far luce sui contorti piani della setta. Il Rebis ricerca le **occulte cifre**, simboli della Cabala associati alla **Prima Progenie** del Pentarca, e in aggiunta crede che nell'aristocrazia valdemarita si celi un individuo, detto "**Erede**", destinato ad accogliere l'anima disincarnata del Drago. La cerca delle Stirpi e la faida con il Rebis approdano presso il covo della Nassa a **Fantasmagoria**, dove si cela uno degli ingressi che menano presso la **Tana**: manifestazione ultraterrena della dimora del Pentarca. Gli indizi raccolti finora lasciano supporre che l'Erede sia la **Grand-Master Artémis La Fosse** e i vertici delle Stirpi riescono con un astuto strattagemma a tenerla lontana dalle grinfie del Rebis.

Khartas

Khartas inaugura la sua partecipazione alla prima Ventura di Caponord con un'impresa senza precedenti. Grazie all'ausilio delle altre Signorie, le autorità del Lupo riescono a penetrare all'interno delle viscere del **Leviatano**: colossale mostro marino che poche lune addietro ha annientato l'eroica compagine di cacciatori khartasiani imbarcata sull'Armada erigasiana. Gli arditi che si avventurano nelle budella del Leviatano riescono a trarre in salvo il prode **Golova-Volk Alekseji Makarov**, miracolosamente sopravvissuto dopo esser stato ingoiato. Purtroppo la vicenda è ben lungi dall'aver risparmiato a Khartas altri orrori. Poco tempo dopo il Leviatano affiora in un fiordo del Lupo e vomita sul litorale le vittime umane che aveva ingerito. I corpi si rianimano, trasformandosi in cannibali dai tratti ferali che ben presto diverranno tristemente noti come **figli della bestia**. Quest'orda sanguinaria dilaga nelle contrade di Khartas e si moltiplica, contaminando con il proprio morbo quanti sono feriti ma non divorati. I vertici del Lupo discutono sulla linea da adottare e infine prevale quella della **Golova-Volka Zoya Von Khratos**, la quale preme per guarire i figli della bestia dal loro maleficio. Purtroppo i riti allestiti presso il santuario venatorio costringono Zoya e il fratello **Vassiliji Yad-Stolock** a restare vincolati a quel luogo, al posto del precedente **Smotrel** (custode). In aggiunta dal santuario ha origine una nuova **Piaga** che sembra possedere un forte ascendente sui figli della bestia. Tuttavia, mentre Zoya si affanna nell'attuare il suo piano, solo un individuo sembra opporsi efficacemente alla forza brutta dei cannibali: un ignoto **nozferatu** si manifesta prima a Khartas e quindi a **Fantasmagoria** per trucidare i figli della bestia.

Anno 2966 e 2967 E.Q. (capitolo 2 "EVO", anno 2016-2017)

L'Eden infranto

La seconda Ventura si tiene di nuovo in un'isola scoperta di recente. Al centro di questa terra sorge un solenne palazzo all'interno del quale sono serbate nuove testimonianze legate alla saga dell'Eden. La creazione delle stirpi terrene mediante l'artefatto chiamato **Genesis** avvenne proprio presso questa sede che in seguito fu abbandonata dagli Artefici celesti. In una delle sale del palazzo emerge altresì la presenza di un altro ignoto soggetto che si rifugiò qui dopo che l'Eden fu tramutato nella distesa di ghiaccio, oggi nota come **Banchisa**. Nei giorni della Ventura le Signorie, gli accoliti del **Rebis** e le famigerate **Piovre**, indiscussi leader della Nassa, stringono un patto per ricomporre il **Genesis** ed estrarre da esso il prodigioso elisir noto come **brodo primordiale**. Mentre l'artefatto



sprigiona il suo potere, l'isola diviene sede di fatti del tutto inattesi: gli **ottenebrati** di Erigas sbarcano a frotte e si riuniscono innanzi al palazzo, gli sciamani eretici leali alla dea **Elthrai** compiono bizzarri riti nel giardino esterno mentre i templari devoti al dio **Elios** tentano di contrastarli. Al termine della Ventura la verità dell'Eden emerge, quando uno degli ottenebrati si tramuta in un mostruoso alieno, le cui fattezze sono simili al semidio abissale **Pelagra**. Nel corso delle genesi le prime creature, dette **Primi Figli**, vennero alla luce deformi e imperfette, pertanto gli Artefici decisero di relegarle in un buio pozzo, detto **Cloaca**. Al termine della creazione, la custodia dell'Eden fu affidata a un **Angelo** e un **Demone** che infine tradirono il proprio incarico. La dea **Elthrai**, impietosa dalla sorte dei Primi Figli, sedusse i due custodi e rubò loro la chiave deolla Cloaca. Quando il pozzo fu aperto, solo uno dei Primi Figli riuscì a uscire, ricevendo da Elthrai l'essenza vitale necessaria per sopravvivere nel mondo terreno. Il dio **Elios** decise quindi di sottrarre all'Eden la sua fertile energia per sostenere la figlia morente e al contempo serrare l'ingresso della Cloaca in una morsa di sterile ghiaccio. In seguito Angelo e Demone furono banditi dall'Eden e maledetti dagli Artefici: il primo costretto ad agire compiendo esclusivamente atti malvagi e il secondo vincolato a compiere atti virtuosi. Nondimeno i due custodi si vendicarono nei confronti del Primo Figlio, smembrando il suo corpo in tre parti. L'alieno era tuttavia svincolato dalle leggi mortali e i suoi frammenti sopravvissero nel corso dei secoli, legandosi al fato di ciascuna Signoria di Caponord. La **mente** del Primo Figlio fu sepolta a **Erigas**, dove si manifestò per secoli come **Pelagra** per poi reincarnarsi nel corpo dell'ottenebrato. Il **midollo** giunse a **Valdemar**, dove si legò alla **Progenie del Pentarca** per poi reincarnarsi nell'abominio nato dall'uovo dello Scarno (cfr. capitolo 1). Il **cuore** giunse a **Khartas**, dove dapprima fu ingerito dal temuto mastino ancestrale **Zve'r** per poi manifestarsi nel corpo della **Piaga** nata presso il santuario venatorio (cfr. capitolo 1). Il Primo Figlio si opporrà al volere degli Artefici, asserendo di voler riunire le sue tre parti per poi fondare una nuova **"terra promessa"**, destinata a tutti coloro che sono stati 'rinnegati' dai propri numi. Dal canto loro le Signorie, il Rebis e la Nassa ottengono l'agognato brodo primordiale e si accingono a impiegarlo per sostenere i propri scopi.

Erigas

Sin dalla Ventura lo scaltro **Don Miguel** si prodiga per rimpinguare l'erario erigasiano tramite la cerca del **"fuoco segreto"**: leggendaria essenza che potrebbe aumentare a dismisura la produzione dello stimato ordigno noto come **polvere nera**. Le antiche testimonianze dei magistri alchemici s'intrecciano con il mito valdemarita e infine gli emissari dell'Indomito scoprono che il fuoco segreto è indissolubilmente legato al **Furente**: uno dei figli non-nati del Pentarca. Nel frattempo la Corte vede l'ascesa di **Don Gonzalo**, novello consorte di **Donna Dorotea**, il quale ottiene il rango di **Medium** e quindi il diritto di successione nell'attuale Dinastia. Molti dignitari erigasiani vociferano che Gonzalo sia intenzionato a ottenere le redini dell'Indomito e che al medesimo tempo Dorotea si stia prodigando per vanificare il suo piano. I gregari della Dinastia proseguono un'alacre cernita di materiali mistici e progressivamente questi divengono i tasselli del segreto disegno concepito da Dorotea. Nondimeno la Dinastia scopre che il padre **Don Andres** non è stato ucciso presso Valdemar bensì è stato assorbito dalla reliquia di drago usata nel corso della prima Ventura e riesce infine a liberarlo, dividendo le parti dell'abominio fuoriuscito dall'uovo dello Scarno. Dal canto suo **Don Esteban** scopre che il **Sangre** dei Castamara è stato vittima di un infame complotto. Ignoti cospiratori hanno sfruttato il profondo odio nutrito nei confronti dei Castamara dai veterani dell'ultima, disastrosa campagna coloniale che fu tentata dalla precedente Dinastia (cfr. **"infierno nigro"**). Questo spirito rabbioso è stato veicolato attraverso i portenti del **Banco delle Anime** sino a possedere individui che in seguito sono divenuti i sicari inconsapevoli dei massimi esponenti Castamara, inclusa la madre di Esteban (cfr. capitolo 1). Il condottiero sfrutta i propri compagni d'arme per far uscire allo scoperto i responsabili e i suoi sospetti infine si rivolgono all'interno della stessa **Banda dell'Astore**.



Valdemar

Le Stirpi del Drago ponderano sul sapere insito nei preziosi cimeli di Legrand e nelle rivelazioni strappate agli accoliti del **Rebis**. Questo consente alle **Logge** valdemarite di mettersi sulle tracce delle **uova della Seconda Progenie**, una delle quali si è dischiusa in occasione della prima Ventura. Al medesimo tempo i dotti del Drago scavano nelle memorie dei **Super-Numen**, massimi esponenti dell'arte mistica nazionale. Le Logge rinvencono così un ancestrale sortilegio, detto *"divide et impera"*, il quale separa il potere magico dalla materia terrena, vanificando i più prodigiosi incantamenti. Le due cerche sembrano unite da un intento comune che tuttavia è gelosamente custodito dai vertici del Drago. Dal canto suo il **Rebis** mette a frutto il **brodo primordiale** ottenuto dal Genesis per contaminare alcuni **campi dei miracoli**, tramutandoli in viatici in grado d'infondere le **anime draconiche della Prima Progenie** nella carne dell'uomo. Nel momento in cui parti di corpi umani sono sepolte nei campi, gli individui cui queste sono state asportate sviluppano aberranti tratti di drago. Durante la visita presso il maniero khartasiano di **Gigaspach**, Valdemar partecipa alla separazione del mutante nato dall'uovo dello Scarno e ottiene così l'ultimo embrione della Seconda Progenie nonché il **midollo del Primo Figlio**.

Khartas

In occasione della Ventura la **Golova-Volka Zoya Von Khratos** mitiga la piaga dei **figli della bestia**, trovando il modo di dissolverne il maleficio. Alcuni cannibali sono indotti a riavvicinarsi all'umanità perduta mediante la costituzione di un nuovo **culto apocrifo** la cui divinità, **Thalnuth**, s'ispira alle antiche testimonianze scoperte in occasione della prima Ventura. Coloro in cui attecchisce la nuova fede si affrancano dalla brama di carne e spingono i propri simili a fare altrettanto; in questo assume un ruolo di primo piano la giovane **Anka**, primo membro del culto di Thalnuth. Nel frattempo la Signoria del Lupo tenta di far luce sulle ombre calate sulla propria nazione, cercando le tombe perdute dei **Sobrat**: leggendari compagni del **Grande Cacciatore Volk'ar**. Quest'inchiesta fa emergere una verità sepolta tra le vetuste radici di Khartas. Nelle nobili Discendenze si mescola la duplice essenza del feroce semidio **Zve'r**: dalla **carne** del mastino ancestrale hanno avuto origine le temute **Piaghe** e da queste è poi scaturito il gene corrotto dei figli della bestia. Dal **sangue** di Zve'r sono invece stati concepiti i tenebrosi **nozferati**, il cui retaggio è stato tramandato da un singolo **Capostipite** per ogni generazione. In particolare sembra che queste due razze di mostri disumani abbiano ingaggiato una lotta senza quartiere sin dall'alba dei tempi, impedendo a ciascuna di surclassare gli uomini e assurgere così ai vertici della catena alimentare. Purtroppo il popolo del Lupo, da mesi costretto ad assistere a una spirale d'orrori senza ricevere spiegazione alcuna, ha ormai esaurito la pazienza nei confronti dei segreti mantenuti dalla propria reggenza. Mentre i vertici di Khartas tentano di neutralizzare definitivamente il maleficio dei figli della bestia presso l'antico maniero di **Gigaspasch**, una folla inferocita si rivolta contro il governo dei Von Khratos. In questo frangente si palesa l'identità dell'attuale Capostipite *nozferatu*: nientemeno che l'anziano **Zar Dimitri Von Khratos**. Gli assassini della **Nassa** sembrano collaborare con gli insorti per ignoti motivi e uno di loro trucidava Zoya. La rabbia dello Zar, folle per la morte della consorte, è indirizzata contro la **Piaga** che giunge per sollevare i figli della bestia e la sua distruzione pone fine all'orda cannibale. Dal cadavere dell'abominio è estratto il **cuore del Primo Figlio**.

Anno 2967 e 2968 E.Q. (capitolo 3 "APOTHEOSIS", anno 2016-2017)

L'Eden infranto

Nel corso dell'estate il **Leviatano** si addormenta al centro dei mari di Caponord ma nemmeno i possenti vascelli erigasiani riescono ad avvicinarsi a causa di un violento uragano. Quando i venti si placano, al posto del mostro compare la terza isola misteriosa e le Signorie, ormai persuase d'esser parte di un fatidico disegno, la scelgono come sede della nuova Ventura. Erigas, Valdemar e Khartas decidono all'unanimità d'impiegare il **brodo**



primordiale ottenuto un anno addietro (cfr. capitolo 2) per allestire un immane rito divinatorio che consentirà loro di gettare un occhio indiscreto nel futuro d'ogni nazione. Con grande sorpresa delle corti di Caponord, l'isola nata dalla carne del Leviatano manifesta scorci legati alle leggende di ogni Signoria: un pittoresco ostello simile al rifugio dove si riunirono i **Sei Grandi**, patroni di Erigas, un vasto "*campo dei miracoli*" affine al mitico "*champ d'or*" dove il **Pentarca** valdemarita depose le uova delle sue progenie e una macabra quercia corrotta dall'essenza belluina di **Zve'r**, prima Piaga di Khartas. Al termine della Ventura le Signorie scoprono che le origini dell'isola sono indissolubilmente vincolate al **Primo Figlio**... il Leviatano condivideva infatti, al pari della stirpe di Zve'r, il gene dell'alieno e si è quindi tramutato in una sorta di terreno fertile a cui il brodo primordiale ha consentito di 'germogliare'. Attraverso l'isola il Primo Figlio, ancora in forma di Pelagra, riuscirà a evocare le parti mancanti: cuore e midollo. Di lì a poco la sua ascesa sarà completa grazie al sacrificio di un altro protagonista finora rimasto celato sotto mentite spoglie. **Anka**, fondatrice del novello culto di Thalnuth, si palesa quale **Elthrai** e svela di aver rinunciato alla sua natura divina per donarla all'essere che in origine aveva liberato dal buio della Cloaca. Accanto a lei si manifestano il **Demone** e l'**Angelo** e ciascuno spasimante prende congedo dalla sua amata: il primo rifiutandosi d'accogliere il suo desiderio di morire in favore dell'alieno e il secondo uccidendola per soddisfarlo. Il Primo Figlio diviene lo schivo semidio noto come "*sire senza né stirpe né regno*" e Caponord precipita in una folle faida in cui i numi terreni lottano senza quartiere. Questi clamori attraggono lo sguardo rapace dell'**Impero** e due dei temuti Quattro, **Caliban "L'Insonne"** e **Ronan "L'Implacabile"**, si presentano per ammonire le Signorie. Quattro ospiti della Ventura, legati alla fondazione del culto di Thalnuth, si dichiarano responsabili per la comparsa terrena della divinità eretica Elthrai e i sovrani imperiali le puniscono con una terribile maledizione. Allo stesso modo, se i vertici di Caponord non saranno in grado di ristabilire l'ordine, il pugno di ferro dei Quattro calerà impietoso sulle loro contrade.

Erigas

Una feroce crisi sociale divide il *pueblo* dell'Indomito. Da un lato insorgono gli irrequieti **Caudillos**, braccio militare delle libere compagnie che pattugliano la vasta rete stradale nota come Red, e dall'altro li contrastano gli avidi **Castillanos**, unici a possedere ingenti capitali presso Erigas. **Donna Dorotea**, rimasta gravida, sembra allontanarsi sempre più dagli incarichi politici, seguendo con impegno febbrile le cerche mistiche intraprese da una cerchia ristretta di gregari. Alla guida delle fazioni ostili subentrano pertanto **Don Gonzalo**, ormai dichiaratamente intenzionato a succedere all'attuale Dinastia e **Don Esteban**, sostenuto dai Caudillos come candidato al ruolo plenipotenziario di **Cid**. In occasione di un incontro diplomatico tenuto in uno sperduto borgo, le sorti di Erigas si consumano in una contorta spirale d'intrighi. Dorotea muore a seguito del parto ma prima svela ai propri cortigiani di aver compiuto nel corso degli anni precedenti un singolare incantesimo che consentirà al suo spirito vivente di trovare asilo nel corpo della figlia neonata. La lotta intestina si conclude con la nomina a Cid di Don Esteban e con la rocambolesca fuga di Don Gonzalo, il quale prima tenterà invano di prender con sé la figlia. Il nuovo governo che nasce sotto il *Sangre* dei Castamara vede presto sorgere un temibile oppositore. Il semidio **Xoac**, finora rimasto intrappolato in una mappa stregata creata da Don Andres, si libera e svela di aver preso parte al complotto a danno dei Castamara (cfr. capitolo 1). In aggiunta il nume, finora ritenuto custode della buona sorte a Erigas, è stato responsabile di un ancor più sordido inganno... sin dalle origini del *pueblo*, Xoac ha manipolato la memoria degli erigasiani rendendo le loro menti schiave dell'ebbrezza suscitata da fantasia e ambizione. Il Cid dichiara apertamente guerra a un nemico ritenuto immortale e molti tra le sue genti si dividono nell'appoggiarne gli intenti o nel ritenere che potranno solo causare disgrazie senza precedenti.



Valdemar

Le Stirpi hanno ottenuto le **uova della prima Progenie** (cfr. capitolo 2) e finalmente il loro obbiettivo iniziale può essere soddisfatto. Ciascuno dei **Grand-Masters**, guide indiscusse delle Logge aristocratiche, si accinge a legare il proprio retaggio a quello degli embrioni inanimati che sono serbati nelle uova. **Néstor Cimanteau** entra in comunione con la fosca essenza dello Scarno, **Cécile Blanchfort** con l'ardente potere del Furente e **Artémis La Fosse** con il mortifero fluido del **Putrido**. Questi riti espongono tuttavia i Grand-Masters alle insidie del **Rebis** e la setta non esita a farsi di nuovo avanti per colpire i tre che sono ritenuti gli "*indegni eredi*" del Drago. Gli accoliti dapprima fanno evadere da un manicomio valdemarita un nobile affetto da demenza che indossa una maschera stregata e i cui natali sembrano in qualche modo vincolati alla facoltosa Stirpe Cimanteau. In occasione dell'incontro diplomatico promosso da Erigas, si scopre che un umile giardiniere storpio è legato a una discendenza bastarda dei La Fosse e il Rebis riesce a trasferire la sua malattia nel corpo della prode Artémis. Dal canto suo Cécile è sempre più messa in imbarazzo dai comportamenti eccentrici del fratello **Pierre-François Blanchfort**, Doge di Valdemar ritenuto completamente pazzo; gli ultimi exploit pubblici dell'uomo tradiscono atteggiamenti al limite dell'eresia e la sorella sospetta l'intervento del Rebis, intenzionato a screditare la sua onorata Stirpe. I vertici di Valdemar ben presto dovranno tuttavia far fronte a grane ben più grosse... il ceto inferiore della Signoria, da secoli sottoposto al giogo dell'oligarchia aristocratica, sta preparando una massiccia rivoluzione. Le Logge dapprima accantonano le avvisaglie della rivolta come focolai isolati ma ben presto diviene palese che qualcuno sta armando gli insorti, foraggiandoli con ingenti provvigioni. Sebbene i sospetti restino tali, la rivoluzione sembra essere sostenuta dal Rebis e ancor più dalle sacche eretiche che nelle ultime decadi si sono opposte all'egida imperiale presso Caponord. L'aver sottovalutato le gesta degli insorti precipita infine l'aristocrazia in un baratro di miseria. I Grand-Masters riescono a completare la solenne cerimonia che li lega alla Prima Progenie, arrivando addirittura a evocare un simulacro divino del **Pentarca** ma non riescono altresì a serbare il potere divino. Qualcuno agisce nell'ombra, vanificando gli intenti dei vertici delle Logge e consegnandoli come semplici uomini e donne innanzi alla folla inferocita che li incalza. Aiutati dai gregari della Ventura, **Néstor** e **Artémis** riescono a intraprendere la via dell'esilio mentre **Cécile** viene catturata dall'orda rivoluzionaria. L'altezzoso sole della nobiltà tramonta presso l'orizzonte della Signoria.

Khartas

Il tempo che segue la Ventura getta Khartas in un clima di netta anarchia. Pochi sono disposti ad accettare che lo Zar sia un tenebroso *nozferatu* e sebbene egli abbia abbattuto l'ultima Piaga di Zve'r, la sua natura desta orrore in gran parte del popolo del Lupo. Quanti osteggiano la reggenza dei Von Khratos cercano di ottenere i favori dell'**Impero**, dicendosi disposti ad accettare un governo subordinato al controllo diretto dei Quattro. Il valente **Golova-Volk Vassiliji Yad-Stolock** sostiene invece l'ala conservatrice, cercando di difendere l'indipendenza delle tradizioni nazionali. A dargli man forte torna, nello stupore generale, la sorella **Zoya Von Khratos**, la quale rivela di aver dissimulato la sua morte per mano dei sicari della Nassa. Purtroppo l'equilibrio precario che vige nella corte del Lupo è destinato a sfaldarsi a seguito di un clamoroso delitto. In occasione di una cena tenutasi presso una remota Marca, un milite devoto all'Impero è ritrovato completamente dissanguato e di lì a poco lo Zar fa la sua comparsa. Gli esponenti filoimperiali accusano il reggente d'aver ucciso la vittima e il **Golova-Volk Alekseji Makarov**, recentemente scopertosi figlio dell'anziano sire, interviene per favorirne la fuga. Il governo Von Khratos è costretto a ritirarsi nelle regioni settentrionali della Signoria mentre i filoimperiali acquisiscono il controllo di quelle meridionali. In una nazione spaccata in due, si fanno strada alcuni spietati sciamani che ricercano il **Temno**: un'essenza corrotta affine alla magia del sangue khartasiana.



Anno 2968 e 2969 E.Q. (capitolo 4 “APOCALYPSIS”, anno 2016-2017)

L'Eden infranto

L'ultima Ventura di Caponord si tiene, su diretta imposizione dell'Impero, in un antico monastero, detto **Eremo di Rhall**, consacrato al culto dei Quattro. Le Signorie scoprono tuttavia che l'edificio ha origini ben più remote e ancor una volta hanno a che fare con gli ancestrali intrighi dell'Eden. L'eremo fu difatti fondato dai seguaci del **Primo Figlio**, i quali serbarono in una camera segreta parte dell'essenza della Cloaca. Nel corso delle Ere quella materia stregata si è propagata fino a formare una sorta di breccia che potrebbe consentire la liberazione delle creature rinnegate dagli Artefici. Le corti di Erigas, Valdemar e Khartas scoprono pertanto di esser state usate come pedine dalle autorità imperiali allo scopo di attrarre in loco i molti derelitti che oggi venerano il *“sire senza né stirpe né regno”*. L'avvento dei seguaci del Primo Figlio avvia l'apertura del portale mistico, la quale sovverte l'ordine stesso del tempo. Un prodigio noto come *“il domani si fa ieri”* inverte l'ordine di due giorni e questo consente alle Signorie di soddisfare obbiettivi senza precedenti. Tra le gesta più celebri della Ventura si compie il destino della **Nassa**, le cui **Piovre**, divise in due fazioni, tentano di convincere gli ospiti a sopprimere i propri oppositori. Grazie all'inversione del tempo, gli avventurieri mettono spalle al muro le tre Piovre che sembravano a un passo dal trionfo e i famigerati Mandamenti del **Pizzo**, del **Contrabbando** e dell'**Assassinio** perdono nel giro di un sol giorno i propri leader. La cosca è smembrata ma i suoi frammenti, ossia intere schiere di criminali veterani, potrebbero divenire alleati insperati per gli scopi delle Signorie. Dalla breccia della Cloaca i seguaci del Primo Figlio estraggono un inestimabile cimelio, l'ultimo seme dell'Eden altresì detto **Uovo delle Ere**. L'impero non riesce a mettere le sue grinfie sul tesoro serbato nell'eremo, quindi decide di annientare ogni resistenza presso Caponord. I Quattro proclamano pubblicamente la ferrea **Risoluzione Finisterra**: un ordine che obbliga le Signorie a formare un'armata di esclusivo appannaggio dell'Impero nonché d'impegnarsi nel cacciare i semidei per strappare loro l'essenza immortale chiamata **Ether**. Allo stesso modo proseguono le indagini per scoprire l'ubicazione dell'Uovo delle Ere ma ognuna di queste è finora approdata innanzi a un vicolo cieco.

Erigas

La Signoria dell'Indomito partecipa alla Risoluzione imperiale presiedendo la massiccia campagna di arruolamento che dovrà formare la **Nueva Armada**. In questo il **Cid** si espone in prima persona ma su di lui grava sempre l'ombra funesta di **Xoac**, il quale scaglia sul *pueblo* una cupa ondata di malasorte. Dal canto suo la ciurma di **Don Miguel** ammette nei propri ranghi una bislacca fanciulla chiamata **Teodora**, i cui tratti ricordano vagamente quelli della defunta Dinasta. L'irriducibile lupo di mare affianca i Medium che per conto dell'Impero stanno realizzando alcuni passaggi mistici che dovranno unire Caponord a Falcon, la grande capitale. L'atteggiamento di Don Miguel appare tuttavia ambiguo e molti s'interrogano se egli sia veramente ligio al mandato imperiale oppure se qualcos'altro stia bollendo nella sua pentola. Alcuni dotti erigasiani affermano che la comparsa dell'Uovo delle Ere è un segno legato alla mitica **Ultramar**, leggendaria meta che offrirà al *pueblo* prosperità senza fine. A sostenere queste ipotesi giunge la scoperta di una **conchiglia fatata**, serbata presso una magione infestata di Valdemar, la quale sussurra enigmatiche frasi legate a *“un'isola tagliata fuori dal mondo che galleggia nelle nebbie”*. Anche di fronte alla rigida morsa imperiale, i figli di Erigas tentano d'onorare il loro motto nazionale che recita *“né radici né confini”*.

Valdemar

Mentre i residui dell'aristocrazia languiscono nell'onta dell'esilio, i rivoluzionari formano un **Direttorio** che presiederà la nascita della novella **Repubblica del Drago**. Spetta pertanto alle autorità popolari il difficile compito d'accogliere la Risoluzione imperiale e dimostrare d'esser in grado di ristabilire l'ordine pubblico entro i propri confini. Il Direttorio decide di risparmiare la vita di **Cécile Blanchfort** mentre si smarrisce ogni traccia del Doge,



suo fratello. L'ausilio di Cécile consente ai repubblicani d'usufruire dei portenti del **Banco delle Anime**, dapprima riservati all'élite delle Logge, e grazie a questi i magistrati riescono a sventare numerosi complotti orditi da ex-aristocratici come il celebre **caso di Chanteloup**. I Quattro pretendono tuttavia l'uso esclusivo di parte del Banco, tramutando alcuni ribelli condannati a morte in *"gusci"* schiavi del loro volere. Tra i Grand-Masters esuli solo **Artémis** tenta di risollevarne la propria posizione, cercando d'ottenere una stilla dell'**Ether del Putrido** al fine di guarire il malessere fisico che le fu trasmesso dal consanguineo erigasiano (cfr. capitolo 3). La reliquia finisce nelle grinfie dei briganti khartasiani, i quali tentano d'imporre un infame ricatto alla nobildonna ma ignoti individui persuadono i criminali a restituirle il maltolto. In questo clima di profonda incertezza torna a palesarsi l'ombra del **Demone**, il quale getta la sua maschera svelando d'esser stato lui a impersonare il ruolo di **Legrand**, convincendo il Pentarca a stipulare il fatidico patto con le Stirpi. La diabolica entità persuade i superstiti del **Rebis** e consegnargli il retaggio del Drago e questo cade infine alla sua mercé. Prima di prendere congedo da Valdemar, il Demone decide tuttavia d'offrire l'**Ether** del semidio draconico agli uomini che consapevolmente e inconsapevolmente hanno favorito il suo trionfo.

Khartas

La Risoluzione imperiale destituisce lo **Zar Dimitri Von Khratos**, ancora latitante, e impone alle autorità del Lupo di nominare un nuovo reggente. In occasione della Ventura il **Golova-Volk Alekseji Makarov** decide di uscire allo scoperto, consegnandosi ai propri connazionali per affrontare il processo che lo vede complice del padre nell'omicidio di militi imperiali. La **Golova-Volka Zoya Von Khratos** comprende che la reggenza della sua Discendenza è ormai giunta al crepuscolo e decide pertanto di sostenere la candidatura del fratello **Vassiliji Yad-Stolock** al ruolo di Zar. Il candidato della falange filoimperiale che avversa l'ala conservatrice è invece **Pavel Von Khratos**, un nobile d'origini modeste legato a uno degli eroici veterani della Ventura. Ormai è chiaro che ciascuna fazione non esiterà a sfruttare qualsiasi spunto per favorire la propria causa così come per screditare la reputazione altrui... la natura di *nozferatu* dell'ex-Zar, il processo a carico di Alekseji, il ruolo della precedente reggenza nella questione dei figli della bestia: tutto sarà messo al vaglio d'una scrupolosa disamina onde mutare il quadro politico di Khartas. La nostra Cronaca si avvia quindi alla sua svolta cruciale in occasione della partenza delle Signorie alla volta di **Zar-Hyra**: tradizionale terreno di battaglia, dove avrà luogo l'ascesa del nuovo Zar di tutti i Fold.