



Di seguito è riportato un sommario degli eventi salienti della Cronaca GRV "CAPUT MUNDI". Questa vicenda si svolge presso le **Lande di Caponord**, antichi reami situati al centro della costa settentrionale di Whanel. L'attualità è legata alla fine del terzo millennio dell'**Era dei Quattro**: gran parte del vecchio mondo giace sotto il pugno di ferro dell'**Impero di Falcon**, oligarchia retta da immortali sovrani che propugnano in ogni dove la supremazia della stirpe umana. Presso Caponord l'austero regime feudale degli ordini equestri è stato da secoli rimpiazzato con forme di governo ispirate alle tradizioni arcaiche e al culto di semidei, detti **numi apocrifi**. Il territorio è suddiviso in tre principali **Signorie**:

- 
Erigas - Signoria dell'Indomito: Una pittoresca nazione la cui terra è stata resa sterile a causa dello sfruttamento di avidi latifondisti, la quale prospera solo in virtù del proprio dominio coloniale e perizia nautica. I patrioti di Erigas sono intraprendenti giramondo o audaci avventurieri, il cui motto è "*né radici né confini*".
- 
Valdemar - Signoria del Pentarca: La più opulenta tra le Signorie, ascesa grazie ai sottili intrighi e agli occulti sortilegi del proprio lignaggio aristocratico. I patrioti di Valdemar ostentano il proprio retaggio come una sorta di vivo potere, ben rappresentato dal motto "*eterna gloria, eterna memoria*".
- 
Khartas - Signoria del Lupo Bicefalo: Un agglomerato di regioni (*Fold*) esposte a gravi perigli, le cui fiere genti coltivano il valore del sangue e delle tradizioni. I patrioti di Khartas sono individui schivi e territoriali ma con un profondo rispetto per il 'branco' formato dai propri familiari e gregari.



CAPITOLO I "Genesis" - 2965-2966 E.Q. (2016-2017)

Presso un remoto atollo della Cinta si tiene la **Ventura di Caponord**, un solenne incontro diplomatico volto a vagliare le nuove affiliazioni per corti, ordini, gilde e sette di ciascuna Signoria. Nell'isola sono rinvenuti vetusti cimeli che narrano un'inquietante versione della genesi terrena... all'alba dei tempi i numi del Cosmo plasmarono le razze viventi dall'inerte materia, detta "**brodo dei primordi**". I primi tentativi della genesi furono tuttavia grotteschi abomini che in nessun modo rispecchiavano il disegno dei creatori, pertanto essi decisero di relegarli in un pozzo ultraterreno chiamato **Cloaca**. Per secoli quella prigionia rimase sepolta sotto il luogo ove si era svolta la genesi, affidato alla vigile custodia di un devoto **Angelo** e un subdolo **Demone**. In quel tempo la dea **Elthrai**, impietosita dalla sorte di quegli esseri, discese nelle lande terrene e, dopo aver sedotto i due guardiani, aprì l'ingresso della Cloaca. In breve i numi del Cosmo compresero l'accaduto e serrarono la sede della genesi nella morsa dei ghiacci, ma non prima che uno degli abomini, il **Primo Figlio**, riuscisse a sortir fuori. La creatura fuggì presso le coste di Caponord e lì si perse ogni sua traccia.



Questa scoperta desta grande scalpore nelle Signorie e fa da preludio alla spirale di occulti fatti che avrà luogo nelle lune successive. La corte di **Erigas** apprende l'esistenza di un'isola galleggiante, detta **Fantasmagoria**, dove la cosca fuorilegge della **Nassa** sembra intenta a operare ignoti riti mistici. La corte di **Valdemar** riscopre indizi legati al mito del proprio patriarca, **Legrand**, e investe ingenti fortune nella cerca dei quadri che egli realizzò agli albori di Caponord. La corte di **Khartas** affronta una piaga senza precedenti: un'orda di cannibali vomitata sulle proprie coste dal mostro marino chiamato **Leviatano**. I *figli della bestia* si diffondono come un morbo nella nazione del Lupo e i pareri delle autorità si dividono tra la soppressione o la salvezza degli infetti.

I rapporti tra le Signorie si deteriorano a causa della **Crisi dei Monopoli**: un accordo dettato da fosche circostanze in base al quale Erigas e Khartas cedono a Valdemar parte delle proprie filiere più rinomate in cambio di provvigioni di frumento.

Nell'arco dell'anno hanno luogo molteplici spedizioni presso i più remoti siti di Caponord, culminate con la conquista di Fantasmagoria. In questi frangenti emerge l'esistenza di un ancestrale congegno, il **Motore Genesis**, il quale si presume esser stato usato per generare le razze viventi. I tre frammenti del Genesis finiscono divisi nelle mani delle Signorie, della Nassa e della fanatica élite valdemarita del **Rebís**.



CAPITOLO II "Evo" - 2966-2967 E.Q. (2017-2018)

La seconda Ventura si svolge presso l'*Isla Fantasma*, un lembo di terra improvvisamente sorto dalle nebbie del vasto Oceano. Qui le Signorie scoprono l'esistenza di un enigmatico edificio ancor una volta vincolato al mito della genesi. Le prove rinvenute presso la **Magione dei Fati** dimostrano come le divine progenie del Cosmo pianificarono l'opera di creazione perpetrata per mezzo del Genesis. Gli emissari della Nassa, inclusi i famigerati leader chiamati **Piovre**, e gli araldi del Rebís incontrano le Signorie per stringere un singolare sodalizio... le fazioni metteranno assieme i frammenti del Genesis allo scopo di distillare il *brodo dei primordi* e spartirlo in dosi uguali. Per quanto tra le parti regni palese diffidenza, il cimento va a buon fine ma ad esso si accompagna un evento a dir poco eclatante... la **mente** del Primo Figlio, da tempo immemore rimasta celata nella Magione, s'incarna in un vagabondo erigasiano e l'essere fugge assieme a un figlio della bestia di Khartas, nel quale si scopre esser celato il **cuore** dell'alieno.

Prima di svanire, l'alieno narra di esser stato braccato dall'Angelo e Demone che erano stati cacciati dalla sede della genesi. Il suo corpo fu smembrato in tre parti per opera della bestia che in seguito divenne il semidio **Zve'r**, massima calamità di Khartas. I creatori non avevano tuttavia facoltà di uccidere Primo Figlio ed egli aveva già predisposto gli elementi necessari per favorire la propria reincarnazione. L'alieno palesa il suo disprezzo per l'ipocrisia degli dei e promette di offrire una "**terra promessa**" a quanti sono stati rinnegati o banditi dal mondo in cui vivono.

Il fato delle Signorie è contraddistinto da mirabili fatti e cupe disgrazie. La corte di **Erigas** persegue un bizzarro rito per realizzare il "**fuoco segreto**", inesauribile fonte dell'ordigno noto come polvere nera e frattanto i vertici del suo governo sono oggetto di torbidi complotti. La corte di **Valdemar** impiega gli indizi concessi da Legrand per rinvenire le uova della **Seconda Progenie**, i tre figli del drago che diede origine alla Signoria. Nel frattempo il **Rebís** si fa sempre più minaccioso e promuove feroci attentati contro alti papaveri delle Stirpi valdemarite. La corte di **Khartas** accoglie il nuovo culto di **Thalnuth**, il quale sembra possedere il potere di rinsavire i figli della bestia. Tra i





sanuick (plebei) di Khartas va diffondendosi malcontento nei confronti del governo, accusato di essere troppo indulgente nei confronti dei cannibali. Questi disordini infine sfociano con l'assedio dell'antica fortezza di **Gigaspasch** e l'assassinio della **Zarina**.

Nei sotterranei del castello affiorano tenebrosi segreti che coinvolgono nientemeno che lo **Zar di tutti i Fold**. L'uomo è in realtà l'attuale capostipite dei *nosferati*, una progenie di vampiri le cui generazioni hanno protetto Khartas dalle mostruose piaghe partorite da Zvé'r. Lo Zar si scontra col figlio della bestia che reca in sé il **cuore** del Primo Figlio e quando lo tocca, percepisce una verità che lo induce a darsi alla macchia.



CAPITOLO III "Apotheosis" - 2967-2968 E.Q. (2018-2019)

La terza Ventura si svolge presso l'*Isla Naciente*, la quale è comparsa nel tratto di mare dove il mostruoso Leviatano era sprofondato in letargo. In questo frangente le Signorie utilizzano il *brodo primordiale* che posseggono allo scopo di ottenere una nitida visione del futuro che gli spetta. Nel corso del complesso rito mistico, i partecipanti apprendono tuttavia come il brodo sia stato contaminato dall'essenza del Primo Figlio e al termine della cerimonia, l'alieno completamente riformato si palesa al cospetto delle corti di Caponord.

In quel momento un'altra entità finora rimasta celata sotto mentite spoglie getta la sua maschera... la dea **Elthrai** si manifesta nel corpo della guida del culto di Thalnuth e svela di esser discesa nelle lande come mortale per offrire il proprio spirito al Primo Figlio. In un crescendo di prodigi, **Angelo** e **Demone** entrano in scena a loro volta. Il Demone esprime disprezzo nei confronti della donna mentre l'Angelo esaudisce il suo ultimo desiderio, estinguendone la vita e siglando così il sacrificio in favore dell'alieno. Nel momento in cui questo scorcio soprannaturale svanisce, l'occhio dell'Impero non può più ignorare ciò che accade a Caponord e il **Sire Caliban**, uno dei Quattro, raggiunge Isla Naciente per pronunciare un severo monito.

Poste sotto l'impietoso sguardo di Falcon e funestate dai presagi appresi nel corso della Ventura, le Signorie affrontano crisi senza precedenti. I due rami della corte di **Erigas** giungono a un passo dal conflitto: le schiere militari del *gobierno errante* impongono un massiccio blocco stradale a danno degli avidi possidenti e armatori del *gobierno stante*. L'improvviso decesso della **Dinasta dell'Indomito** segna il momento cruciale della crisi, a seguito del quale subentra al governo il **Settimo Cid** del *pueblo* (popolo). **Valdemar** diviene teatro di un ingente moto ribelle, il quale nell'ombra osteggia gli esponenti dell'aristocrazia. Al medesimo tempo i vertici della corte valdemarita sono ossessionati dall'assorbire il potere insito nelle uova della Seconda Progenie. **Khartas** è divisa dalla comparsa di una fazione filoimperiale che accusa lo Zar di esser nient'altro che una bestia assetata di sangue. I fatti sembrano dar ragione a costoro quando il cadavere di un armigero falconita è rinvenuto dissanguato e lo Zar, accusato dai militi, ne trucidava molti prima di fuggire assieme al figlio Aleksej. Solo la ricomparsa della Zarina, scampata all'assassinio grazie a ignoti sotterfugi, impedisce l'immediata ascesa dei filoimperiali.

Al termine dell'anno la *révolution* a Valdemar provoca un'escalation decisiva. L'aristocrazia fallisce il tentativo di soggiogare il **Pentarca** tramite le uova della Seconda Progenie e gli insorti sbaragliano ogni resistenza. La fine dell'estate segna così la nascita della **Repubblica del Drago**.





CAPITOLO IV “*Apocalypsis*” - 2968-2969 E.Q. (2019-2020)

Quarta e ultima Ventura di Caponord, tenuta presso lo sperduto **Eremo di Rhall**. Costrette a riunirsi in un luogo scelto dall’Impero, le Signorie scoprono di esser ancora una volta coinvolte in un sinistro quadro legato alle contorte mosse del Primo Figlio. Si scopre difatti che l’Eremo fu fondato dai seguaci dell’alieno e che in esso è celato un raro tesoro che egli carpi presso la sede della genesi. L’**Ultimo Seme**, un fecondo germoglio dal quale potrebbe scaturire una nuova stirpe, appare tra le mura dell’edificio e prima che le Signorie lo possano reclamare, esso finisce nelle mani di un gruppo di derelitti che inseguono il mito della “*terra promessa*”.

Al medesimo tempo le fazioni finora rimaste nell’ombra cercano con ogni mezzo di accaparrarsi i favori delle Signorie, consapevoli che le prossime lune daranno luogo a fatidiche svolte entro Caponord. Da un lato le **Piovre** della Nassa si dividono in due gruppi ostili, uno dei quali persuade gli ospiti della Ventura a sopprimere gli avversari. Dall’altro, le sacche che si oppongono all’egida imperiale principiano a colpire importanti obbiettivi del potere falconita.

Nei mesi d’autunno l’Impero proclama la **Risoluzione Finisterra**: un’ordinanza in base alla quale ogni Signoria dovrà contribuire all’istituzione di opere volte a metter a nudo la ribellione e stroncarne ogni intento. In aggiunta i Quattro sono intenzionati a strappare l’Ultimo Seme ai seguaci del Primo Figlio e sostengono di volerlo piantare presso la leggendaria isola di **Ultramar**, aspergendone il suolo con il sangue divino dei **numi apocrifi**. Alle Signorie è pertanto affidato l’onere di racimolare mezzi in grado di sopprimere gli dei terreni nonché di affrontarli nel corso di un’implacabile caccia.

Proprio nel momento in cui il funesto volere dell’Impero fiata sul collo delle Signorie, gli animi di Caponord si dividono tra l’incrollabile fedeltà al potere centrale, un fervido sentimento di riscatto e la brama di far propri gli inestimabili frutti di un mistero che non ha età.

