

I Primordi.

Prima della scrittura, prima delle città, prima della Storia, prima della civiltà, l'uomo determinava il suo destino controllando le forze primordiali della natura e della realtà. Sciamani, cantori, sacerdoti e guerrieri appartenenti a razze e tribù diverse combattevano contro il mondo e contro i loro simili in una lotta per la sopravvivenza e il dominio del mondo.

Ambientazione.

In un'età in cui l'uomo iniziava appena a lavorare i metalli, la società era divisa in villaggi di poche centinaia di persone, raggruppate in tribù appartenenti allo stesso ceppo razziale.

Tra questi troviamo i Naskurri, un popolo guerriero del Nord, che basa la sua società sulle sacre leggi del Canto di Guerra e del Canto della Memoria. Il primo incanala in loro il potere degli dei, mentre il secondo funziona come un'entità di memoria, nella quale si possono depositare storie e racconti e dalla quale questi vengono evocati.

Nelle pianure a Est del grande oceano regnano le tribù dei Vishauli, che sono in grado di imbrigliare e, talvolta, evocare le grandi tempeste che imperversano per le loro terre. Sabbia, fulmine, vento, ghiaccio e pioggia si combattono per il controllo dei terreni abitati dai grandi branchi di erbivori. Accanto agli sciamani in grado di richiamare questo potere, i guerrieri delle cinque tribù si addestrano per sostenerlo, immergersi in esso e sfruttarlo per dare forza alle loro lance.

Nelle terre del centro-Sud, in continuo conflitto con le tribù della sabbia, gli Incantatori Lahriven allevano e addestrano orde di predatori per cacciare in loro vece e dilaniare i guerrieri delle tribù avversarie. A guidarli sono i misteriosi Uomini-Bestia che li spingono verso una conquista sfrenata delle terre del Nord.

Flora e Fauna.

Grandi animali preistorici e mostruose mutazioni di questi stessi popolano la terra, portando scompiglio tra le tribù nomadi, ma anche formando la principale fonte di cibo della razza umana. Le pianure centrali sono formate da grandi praterie intervallate da colline coperte di latifoglie. Il nord è coperto di foreste di aghifoglie intervallate da fiumi e laghi che nascono nelle montagne dell'Est e si gettano nell'oceano a Ovest.

Gli stessi monti piegano, nel Sud, verso Ovest, andando a raggiungere il mare in forma di basse montagne e colline, frontiera dell'espansione dei Lahriven. Più a Est si stende il Deserto delle Ceneri.

Tecnologia.

Lavorazione del cuoio, della pelle, del pelo di animale, dell'osso, della legna e della ceramica hanno tratti molto evoluti e raffinati. Oggetti in bronzo sono forgiati dai popoli del Nord e stanno iniziando a comparire presso i Vishauli.

L'allevamento e l'addestramento di bestie sono il punto di forza degli Incantatori, ma non sono sconosciuti a dalle altre tribù, soprattutto per quanto riguarda bufali, cavalli, cani e gatti.

L'agricoltura è praticamente assente, anche se esiste il concetto di non distruggere piante che producono frutti commestibili e anzi spargerne i semi in giro con la speranza che attecchiscano.

Gli spostamenti avvengono a piedi, a cavallo o con carri trainati da uomini, cavalli o buoi. Queste ultime tecnologie sono primitive e non permettono l'utilizzo in guerra.

Gli scontri avvengono quasi solo da appiedati, anche a causa della mancanza di buone selle e di staffe. Le armi più usate sono asce, lance, pugnali e mazze. I Naskurri sono in grado di produrre corte spade in bronzo. Le armi a distanza sono usate principalmente per la caccia, ma non sono considerate onorevoli per combattere altri uomini, oltre al fatto che negli scontri in cui sono coinvolti i Vishauli, le tribù delle tempeste, diventa quasi impossibile tirare o lanciare qualcosa con il vento e la scarsa visibilità dati dalle tempeste.

Molti di questi popoli sono nomadi e vivono in tende, con l'eccezione della tribù della pioggia che vive stanzialmente attorno al lago Oaluathon, ai margini delle pianure. I Naskurri sono, invece, stanziali per brevi periodi, poi spostano il villaggio ogni 5-10 anni.

Religione e magia

I Naskurri venerano gli dei Nukkam, il fabbro, Kurmuagr, patrono della guerra, Mavilia, la rossa signora del sangue e Sargonk, signore del freddo, delle montagne e dell'inverno. Loro scopo è

imporre la loro venerazione e le loro usanze al mondo intero. Accanto agli dei, vengono venerati i grandi eroi del Canto della Memoria, conservati per sempre finché ci sarà qualcuno a cantare le loro gesta e a richiamarle alla memoria nelle notti di Rievocazione. Oltre a questi dei fondamentali, ogni villaggio è protetto da una divinità sua caratteristica, nata dalla divinizzazione di un eroe che fonda un nuovo villaggio.

Il Canto di Guerra è il fulcro della società Naskurra. Questa si divide in Guerrieri, Ausiliari e Lavoratori. In caso d'estremo bisogno, gli ausiliari possono lavorare e i guerrieri possono fungere da ausiliari. Mai il contrario. Quando scendono in battaglia, i villaggi Naskurri portano Guerrieri e Ausiliari. Gli ausiliari cantano in coro la stessa melodia, che contiene parti improvvisate date dal luogo e dai protagonisti della battaglia. La loro capacità di fornire potere dipende dal grado di compatibilità dei loro canti. Ogni Guerriero canta, invece, la sua personale melodia, che fornisce poteri come spaccare il terreno, incendiare la lancia, moltiplicare i colpi, proteggere dalle ferite, ispirare terrore negli avversari. Il potere di questi incantamenti dipende da quanto forte, intonato, armonioso con il resto del canto e glorioso è il suo cantare. Sulla via del ritorno, gli ausiliari continuano a turno a cantare in modo da aggiungere un nuovo pezzo al Canto della Memoria la sera. Durante il canto gli ausiliari utilizzano anche strumenti musicali di varia natura, alcuni dei quali danno suoni molto metallici, altri simili a flauti e altri tamburi e timpani di varia natura.

Oltre a questi, i Naskurri possiedono molti rituali cui partecipano i membri del villaggio o, talvolta, l'intera tribù. Tra questi, il rito del Massacro, il rito dei Fratelli, il rito del Sangue e il rito della Vita. Quest'ultimo, in particolare, sembra allontanare la vecchiaia da coloro che lo eseguono, tanto che sono pochissimi i Naskurri che muoiono nel loro letto, considerato un insulto degli Dei.

I Vishauli venerano, invece, le forze distruttive della natura. Ogni tribù riconosce le altre forze come esistenti, ma paga tributo solo a quella caratteristica della propria gente. Qui la società è divisa tra Sciamani e Guerrieri, dove i primi sono la guida della società e, tramite rituali e preghiere appresi dai loro predecessori, dominano ed evocano vaste tempeste con cui portano distruzione sui loro nemici, proteggendo i loro accampamenti. Il loro potere è molto più forte nei territori d'origine, per cui le guerre sono per il controllo dei confini, ma mai per la conquista a lunga distanza. Per questo sono sconvolti dalla pressione invasiva dei popoli a Nord e Sud. Gli sciamani che chiamano la tempesta possono focalizzarne una parte per brevi periodi al fine di compiere attacchi a chi si trova all'interno o nei pressi della tempesta. I guerrieri Vishauli sono famosi per la loro prestanza fisica e la soprannaturale resistenza alle intemperie. Se si trovano all'interno di una tempesta del loro elemento possono invocare protezioni e potenziamenti dalle forze vorticanti che li circondano. Gli Lahriven, gli incantatori di bestie, venerano come dei incarnati i loro signori, gli Uomini-Bestia, in quanto fusione tra la mente umana e la possanza animale. Tramite tecniche ipnotiche, droghe e magie allevano grandi predatori del Sud, dai serpenti giganti alle tigri ai leoni sanguigni. Questi vengono inviati in battaglia per dilaniare i guerrieri avversari al fianco dei loro schiavi.

Gli Uomini-Bestia reclamano i prigionieri più interessanti per i loro oscuri rituali di mutazione e sacrificio, che talvolta permettono di creare un nuovo membro della loro razza degenerata. Questi rituali coinvolgono sempre sacrifici umani, talvolta decine, un corpo che faccia da ricettacolo, diversi animali della specie prescelta o addirittura di specie diverse per creare un ibrido. Il ricettacolo è di norma un incantatore che si è ben distinto in battaglia e gli animali sacrificati sono, almeno in parte, quelli da lui incantati e controllati. Parte fondamentale è l'immersione nell'Occhio della Luna, una pozza piena di liquido simile al mercurio che, quando la luna è piena e alta nel cielo, sporge verso l'esterno riflettendo la sua immagine sulla superficie. I Lahriven sono convinti che da questo occhio sia nata la razza dei loro padroni e che questo continui a generarli.

Oltre al processo di trasformazione in Uomo-Bestia, questi portano avanti una sanguinolenta sperimentazione che sfrutta l'occhio di luna, che li ha portati a creare i Metamorfi, umani che credono di essere fuggiti e, molto più avanti nel tempo, si trasformano in Uomini-Bestia instabili e ferali, portando distruzione, sfiducia e sconforto tra le tribù vittima del raggio.

Politica.

I Naskurri sono un popolo guerriero con l'obiettivo di combattere, conquistare la gloria sul campo, fare schiavi e banchettare. La conquista fine a sé stessa non li interessa, a meno che non ci sia un

reale bisogno per le loro genti. Negli ultimi cento anni, la progressiva glaciazione delle terre del Nord ha portato a una loro discesa verso Sud, con conseguente scontro con le le tribù nomadi delle pianure centrali, prima, e con Vishauli, poi.

Questi sono un popolo territoriale, invece, che basa la sua società sul continuo spostamento attorno ai territori in cui imperversano le loro tempeste. Le tribù del vento e del fulmine si sono spostate andando a occupare le pianure, mentre le altre sono sostanzialmente stanziali nel vicino oriente.

I Lahriven hanno un solo scopo. Schiacciare e ridurre in schiavitù le popolazioni del mondo intero, convertendole al loro credo e gettando nell'Occhio della Luna tutti coloro che dimostrino sufficiente devozione. Gli altri resteranno schiavi per sempre e saranno lentamente decimati da lavoro, violenze, stenti e malattie.

Il resto del mondo.

Oltre alle tre grandi razze umane che dominano i territori attorno alle pianure centrali, troviamo i resti di una civiltà che abitava la parte Ovest delle grandi pianure e che è stata assorbita da Naskurri e Vishauli. Le terre a Sud delle colline che ora brulicano di Lahriven erano abitate da un popolo stanziale che edificava edifici in fango e legno e che aveva costruito delle piccole città che superavano i mille abitanti. Di questi non è rimasto nulla se non gli scheletri delle loro case e qualche vago ricordo. Ancora più a Sud non ci sono altre civiltà. Le tribù delle profonde giungle pagano un tributo umano agli Uomini-Bestia e li venerano come dei, anche se non vengono da questi considerati dei veri Lahriven. Nell'estremo Oriente vivono pochi umani, che si sono riuniti in piccole e primitive tribù, che sopravvivono a stento tra i predatori locali.

Spunti di Avventura:

Quelli che seguono potrebbero essere spunti per avventure. Qui si considera che i giocatori interpretino personaggi Nakurri, Vishauli o un misto di questi, oppure un Lahriven rinnegato.

L'attacco degli Uomini-Bestia, razzia verso una tribù limitrofa, un Metamorfo da scovare e abbattere, un nuovo esperimento, caccia a un grande predatore, i rituali di guerra Naskurri, un antico artefatto, annullare un rituale degli Uomini Bestia, un canto da salvare, il villaggio Naskurro, l'accampamento Vishaulo.

I giocatori potrebbero preferire giocare Lahriven ancora all'interno del loro territorio. In tal caso si tratterebbe di ricevere missioni di distruzione, cattura e schiavitù. Se i giocatori dovessero decidere di ribellarsi, dovrebbero farlo segretamente oppure fuggire dal paese. Se scoperti sarebbero braccati e brutalmente sacrificati agli Uomini-Bestia.

L'autore.

Federico Lasagni Manghi.

Ho sempre amato leggere, in particolare la fantascienza, il fantasy e l'horror, da Asimov a Tolkien a Lovecraft. Dall'inizio delle superiori ho iniziato a giocare di ruolo e non ho più smesso. In varie forme e declinazioni ho cercato di riprodurre come master le sensazioni che mi davano le mie letture preferite. A parte questo, beh, qualcosa di concreto lo si deve fare. Io ho scelto la via della Fisica delle particelle, in quanto modo per capire le regole fondamentali del mondo. A parte questo i miei interessi sono molteplici: scrittura, giochi di ogni tipo, cinema, schermo storica, tennis, golf, sci, pilotaggio, con l'idea che qualsiasi cosa al mondo può avere aspetti interessanti.