

II TEMPO DEI RE

Di: Andrea Canonico © 2007

Ambientazione per il mondo di gioco Il Tempo dei re © 2007

Sito web personale: www.nonsolowargame.it

Le righe che seguono sono la base di una campagna che sto attualmente iniziando, di mia invenzione che usa le regole del d100 BRP. Lo stesso meccanismo di gioco, di Stormbringer e del Richiamo di Cthulhu, entrambi pubblicati in Italia dalla Stratelibri.

Background politico.

L'Impero è crollato, non è una novità. Già da secoli le province dell'Ovest non pagano più regolarmente i tributi ed i pellenera si stanno facendo minacciosi dalle loro città a sud. Oltre il Mare Piccolo. Ma una volta non era così, gli Uomini avevano creato un Impero Universale che comprendeva tutte le altre razze, Elfi, nani, Centauri ed altri popoli ancora. Tutti vivevano in pace, o quasi. Poi arrivarono i Grigi. All'apparenza simili ad elfi ed uomini. Ma più malvagi del più sanguinario tra gli orchi. Arrivarono da Est. A bordo di navi volanti spinte da magie che richiedevano sangue per muoversi. Attraversarono il Baluardo, che per secoli aveva tenuto fuori le orde degli orchi dalle fertili terre dell'Impero ed iniziarono a conquistarne le città.. Come sciame di locuste si mossero all'attacco. Dividendosi in varie direzioni.

Ma fu un errore, l'impero era forte in quei giorni, al suo apice di gloria e potenza. Richiamò le sue legioni ed i suoi maghi più forti. Inoltre i sacerdoti del culto del Tau, una fede nuova che stava soppiantando il culto dei vecchi Dei, scoprirono di avere dei poteri particolari quando erano in combattimento contro questi esseri senza pietà. Alla fine le loro flotte furono distrutte, nessuno di essi scampò nelle grandi battaglie campali dell'epoca.

Ma il danno era stato fatto, orde di orchi sciamarono dalla Barriera ad Est verso Ovest, verso le terre fertili.

Anch'essi vennero sconfitti, ma non respinti del tutto. Ciò provocò la rottura dei legami tra le varie province ed il cuore dell'Impero. Oramai i vari Governatori e Prefetti dovevano cercare di salvare l'ordine con le forze a loro disposizione e ciò favorì il risvegliarsi di avidità ed odi a lungo sopiti.

Oramai le terre sono divise tra Signori alla guida dei propri eserciti. Alcuni operano per conto del Senato dell'Impero, od almeno è ciò che dicono. Altri sono effettivamente Legati del Senato, altri ancora dei dittatori nati dalla caduta della Legge e dal sorgere dell'Anarchia.

.....
Su queste basi ho ambientato la mia campagna, chiamata Il Tempo dei Re © 2007. L'azione si svolge presso una grossa isola Nord ovest della massa principale. Una volta un'unica provincia dell'Impero essa è oggi divisa tra cinque Signori. Uno di essi è un vero Legato dell'Impero, gli altri dei nuovi re nati nel corso degli ultimi secoli.

L'Isola è abitata prevalentemente da umani, divisi in due grandi gruppi. Quelli civilizzati (o cittadini dell'Impero) e quelli che si fanno chiamare I Figli della Dea Danu, I Gaelici.

Oltre a loro vi sono Elfi, che hanno il loro regno sulla costa occidentale dell'Isola e qualche Nano immigrato. Inoltre non è raro incontrare Centauri, creature dei boschi. Od avere la sfortuna d'imbattersi in Orchi od in esseri ancora peggiori di quest'ultimi, i Fomori.

i

ⁱ Queste regole fanno parte dell'ambientazione Il Tempo dei Re. Di Andrea Canonico © 2007
Sito web personale: www.nonsolowargame.it