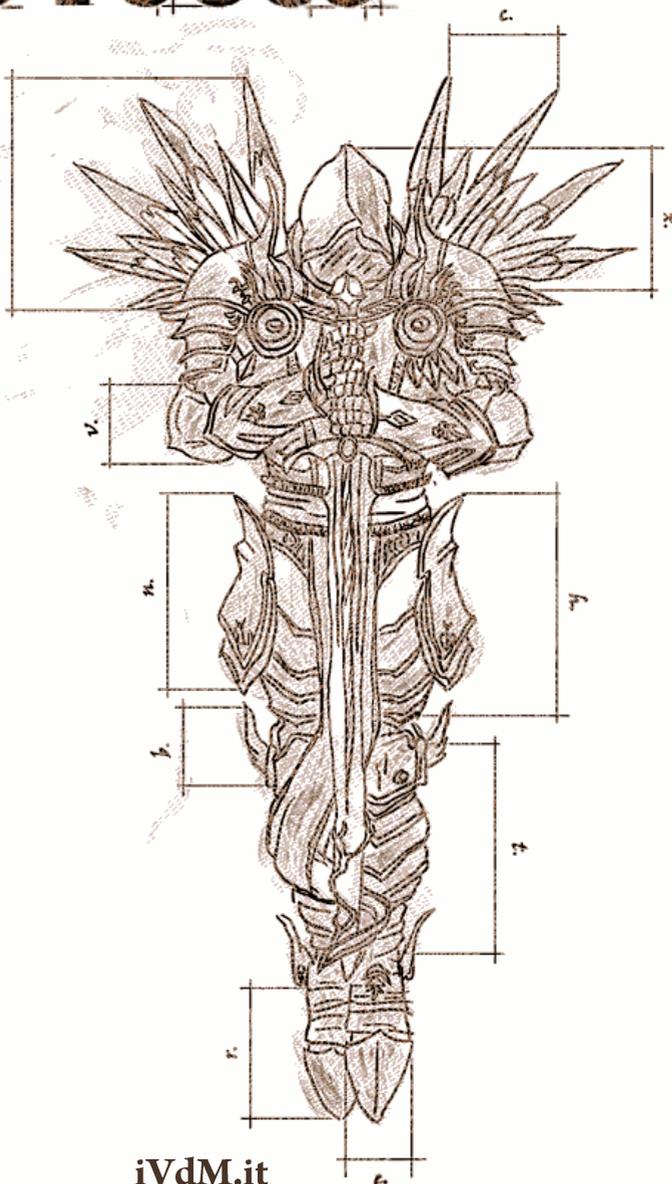
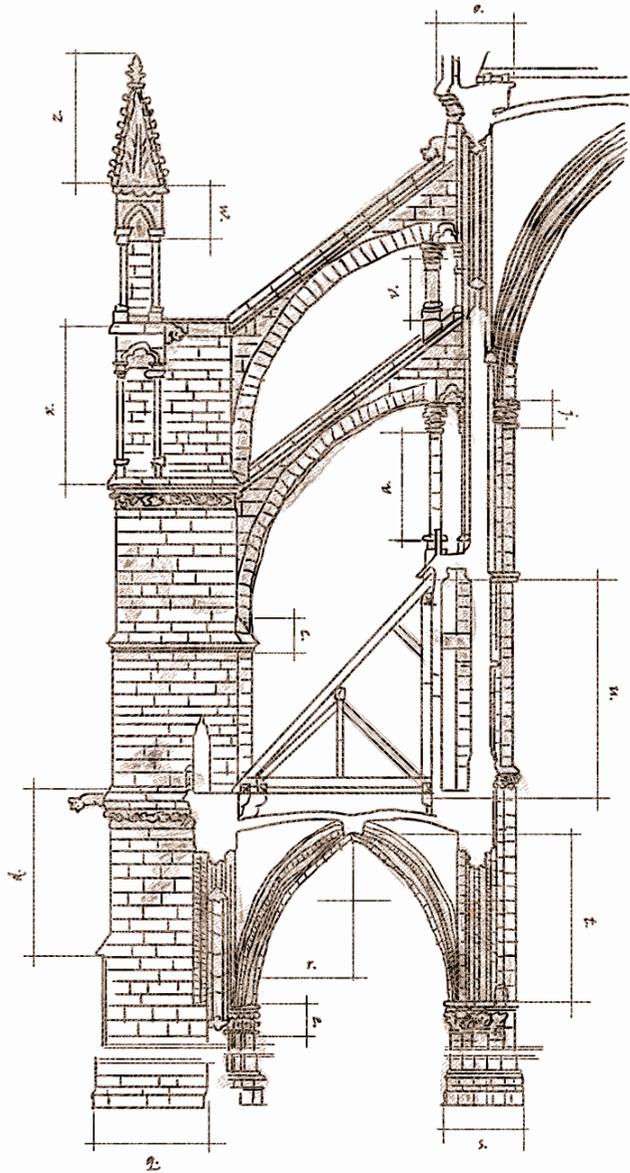
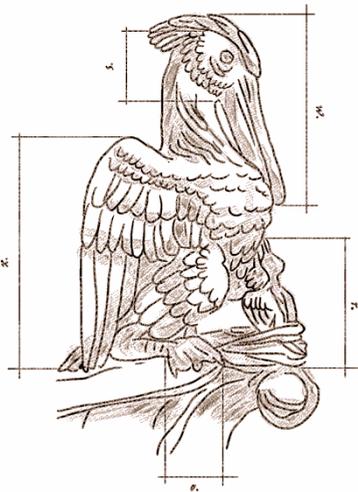


ORDINE DEL SACRO FUOCO





Giugno 2014

ORDINE DEL SACRO FUOCO by ivdM is licensed under the Creative Commons
 Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia License.

To view a copy of this license visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/>

Permissions beyond the scope of this license may be available at <http://ivdm.it>

Testo Mario Di Cintio, Elisabetta Felaco, Massimiliano Pistilli, Mattia Loche, Giovanni Borri,
 Renata Bella. Grafica di Nazareno Palange.

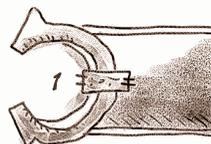
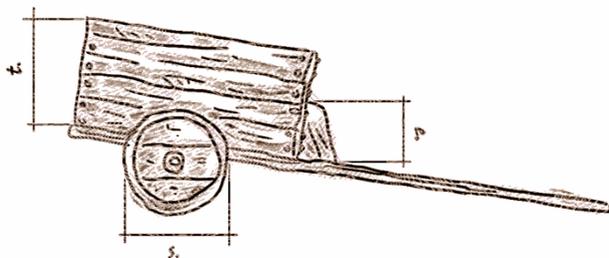


istoria delli Homini

compilata da Victor Von Juntz zelota del Sacro Fuoco

Sono qui riunite tutte le testimonianze che l'uomo ha raccolto nelle ere su quella che fu l'origine del creato. Altri prima di me hanno prodotto resoconti menzogneri e fallaci del susseguirsi degli eventi storici e la mia opera mira a ricostruire la storia per quella che fu davvero. Devo specificare però che si potrà fornire solo una datazione approssimativa, sia perché spesso le date sono espresse in modo a noi sconosciuto, sia perché il più delle volte non sono citate affatto. Ma non si dispiaccia la Signoria Vostra, che il testo che si appresta a leggere è, lo dico ad onor del vero, uno dei migliori e più completi mai scritti.

Mi avvio a concludere questa breve introduzione col dire che il mio lavoro si interrompe cinque anni or sono alla descrizione dell'anno del Morbo e della sua prima comparsa su queste terre. Per quanto concerne la descrizione del passato dei popoli delle Terre Aride non posso fare altro che basarmi su alcune storie - che gli abitanti di quelle terre non raccontano volentieri - che nel mio ultimo viaggio in quei luoghi un anziano capo clan mi narrò come compenso per i servigi del mio compagno cerusico che salvò la vita a molti guerrieri. Non vorrei prendere per veri tali fatti privi di una documentazione tangibile ed avvalorati solo da pitture rupestri, ma non potendo fare altrimenti userò il mio raziocinio per separare i fatti verosimili dall'alone di misticismo e sacralità che permea quei racconti.

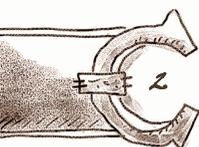
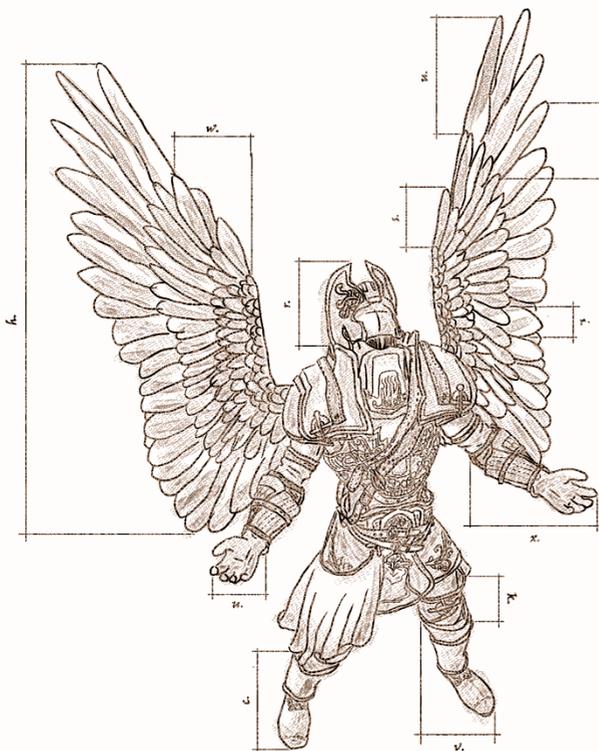


ERA DIMENTICATA

Non è rimasta alcuna testimonianza di ciò che accadde all'alba della nostra storia, né si sa precisamente quale territorio abbia visto la nascita della cultura umana. Se sono esistite delle tracce quasi sicuramente sono state distrutte o rese incomprensibili dalle innumerevoli guerre che questa terra ha visto.

ERA DEGLI DEI

È a questa era che gli sciocchi e gli eretici fanno risalire l'incontro con gli "antichi dei", ma essendo io un uomo di studio non posso far altro che constatare l'assenza di prove tangibili a sostegno di questa teoria e quindi archivarla come semplice eresia. Come altro considerare discorsi che descrivono i nostri antenati come paurosi, stupidi ed "inferiori alle bestie"; incapaci persino di trovare il proprio posto nel creato?

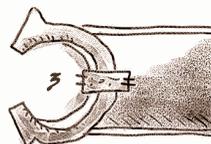
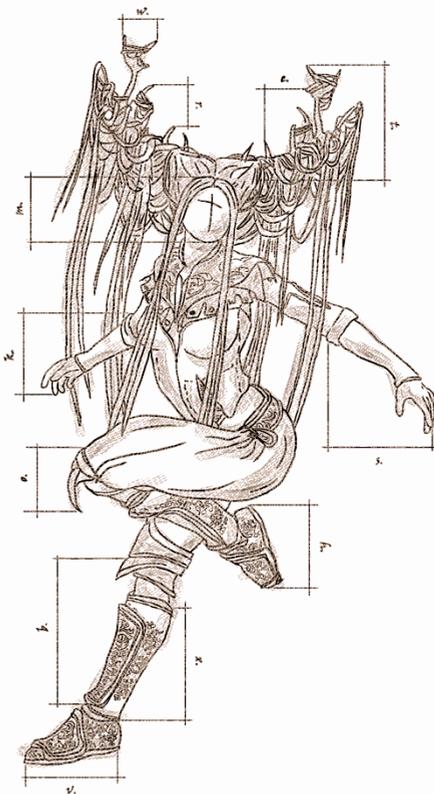


ERA DEI GRANDI REGNI

Circa 1000 anni fa

Questo rappresenta uno dei periodi storici più oscuri per l'umanità. È arduo discernere il mito dalla leggenda. La realtà è che l'essere umano si sente perso senza la guida di un essere superiore e quando non è in grado di cogliere i segni che questo lascia si rifugia nelle creazioni della sua mente dando così origine a credenze popolari false e bigotte.

Volendo dar credito a tali leggende e credenze popolari, si ritiene che il periodo comunemente conosciuto come Era dei Grandi Regni sia iniziato con la diffusione capillare dell'Antico Culto, quando individui descritti come "sacerdoti" dissero di aver ricevuto dagli Dei stessi il compito di contattare tutte le comunità degli uomini, parlare con i loro rappresentanti e proporre un patto ideato dagli dei stessi. Se gli uomini avessero acconsentito ad unirsi in un solo grande popolo e ad incentrare la loro vita sulla venerazione degli dei e sul rispetto del creato sarebbero stati benedetti e avrebbero conosciuto pace, tranquillità e prosperità. Ignoranti ed ingenui uomini!



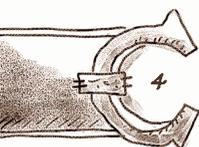
I VICOLI DI MALASTRANA

Dopo decenni di lungo e paziente peregrinare i Sacerdoti convinsero le varie popolazioni a mettere da parte attriti e diffidenze, riuscendo infine a radunare in un solo luogo tutti i rappresentanti. Uomini dai linguaggi e dagli usi differenti si trovarono a contatto l'uno con l'altro, e rassicurati dai sacerdoti si sedettero per ascoltare. Dopo aver udito il discorso ad ognuno fu concesso di parlare per chiarire dubbi ed esprimere propositi ed opinioni e dopo nove giorni di assemblea ininterrotta la maggioranza dei popoli siglò il patto.

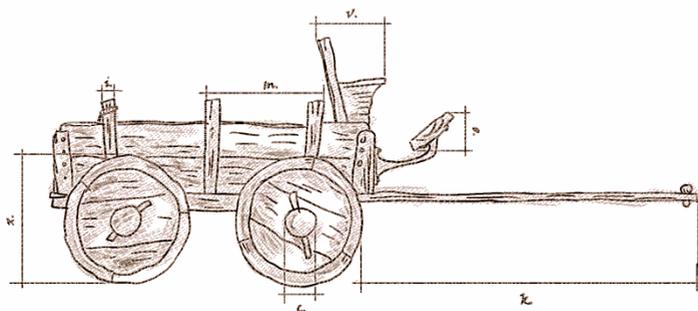
I sacerdoti cercarono molte volte di capire i dubbi della piccola minoranza che si rifiutava di dare legittimità e fiducia alle loro parole, ma le loro menti ristrette proprio non riuscivano a concepire perché quella minoranza non voleva essere messa alla prova da nessun dio immaginario e nulla li avrebbe mai convinti a rinunciare alla propria individualità ed alla propria capacità di discernimento.

Non potendo fare altrimenti i Sacerdoti dichiararono chiusa l'assemblea ed al mattino del decimo giorno riunirono tutti i rappresentanti dei popoli che avevano accettato l'accordo per far pronunciare loro un lungo giuramento, dichiarandoli così i primi capi del nuovo stato; mentre coloro che avevano rifiutato ripartirono in silenzio.

Nacquero così i Grandi Regni; le poche popolazioni che avevano manifestato la propria contrarietà al patto continuarono a vivere in piccole comunità, ma con il passare del tempo lasciarono il nuovo stato e si ritirarono oltre i confini dei regni, in quel territorio che è oggi conosciuto come le Lande Aride. Da quel momento in poi ogni testo che io abbia studiato si riferisce a quei popoli con scherno e disprezzo con il nome di "Esiliati".



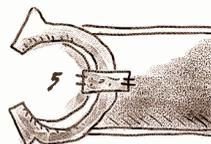
Passarono anni, e gli uomini dei Grandi Regni iniziarono la loro ascesa verso la prosperità, dapprima inventando i confini rispettati con il conto dei numeri anziché con il sangue, poi con il perfezionamento delle tecniche di coltivazione ed allevamento, e alla fine con lo studio, l'insegnamento, la contemplazione e la ricerca della crescita spirituale e culturale. Sorsero le prime grandi città e i sovrani divennero man mano coordinatori di un'alleanza che legava i regni ai sacerdoti, che rappresentavano gli Dei. La collina su cui venne recitato l'antico giuramento fu consacrata e su di essa fu costruito un palazzo di ineguagliabile raffinatezza e bellezza, battezzato "Palazzo della Pace", in cui i sovrani ed i sacerdoti si riunirono nei secoli a venire per discutere ed accordarsi su questioni di grande importanza.



ERA DELLE GUERRE

Circa 500 anni fa

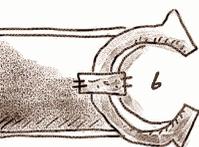
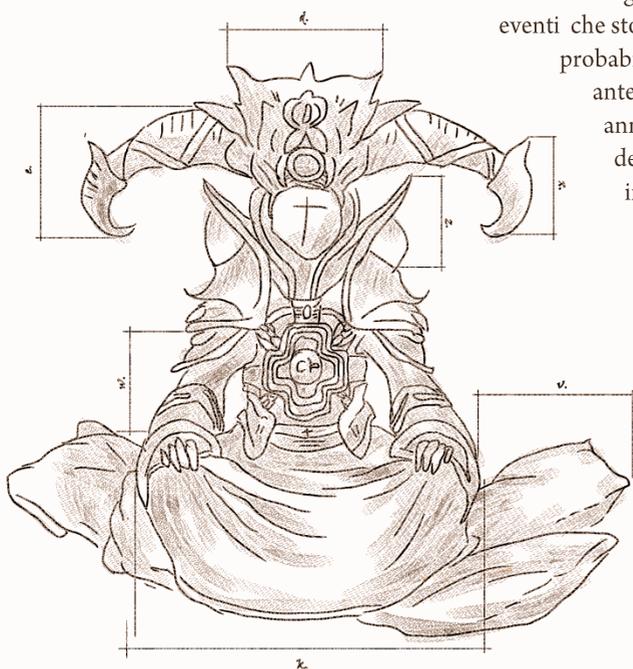
Ma come tutte le società basate su false credenze, anche i Grandi Regni andarono incontro al loro destino di distruzione. Le basi di pace e cooperazione su cui si fondavano i Grandi Regni non furono abbastanza solide da poter resistere alla natura degli uomini, né la loro falsa fede poté sorreggerli e guidarli verso scelte giuste. La violenza e la prevaricazione vinsero su tutto.



I VICOLI DI MALAISTRANA

Le lotte continuarono fino al punto in cui nemmeno i più anziani ne ricordavano ancora l'inizio, gli usi e le tradizioni erano così cambiati che nessuno più concedeva o si aspettava pietà, e tutto era caotico e imprevedibile. I confini di ogni regno, così come i loro regnanti, cambiarono di mese in mese, nuove terribili idee furono fatte pratica e la logica dell'abuso divenne uso comune. Fu in questo periodo, che arrivò sulla terra l'arma più micidiale di tutte: la magia. Nessuno sapeva se a portarla fossero stati popoli nuovi o antichi, se l'avesse creata qualcuno partendo da antiche conoscenze, o se fosse stata ritrovata per caso, fatto sta che grazie alla sua potenza la guerra trovò nuova linfa vitale. Ci furono stragi senza pari e se non fossero seguiti i disastrosi

eventi che sto per citare, probabilmente i nostri antenati si sarebbero annientati definitivamente. Fu inutile proibirne lo studio o cercare di limitarla, come una cosa viva la magia trovò sempre gente disposta ad usarla ed innumerevoli uomini furono uccisi da qualcosa che nemmeno comprendevano...



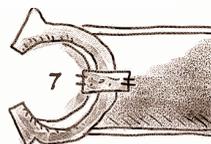
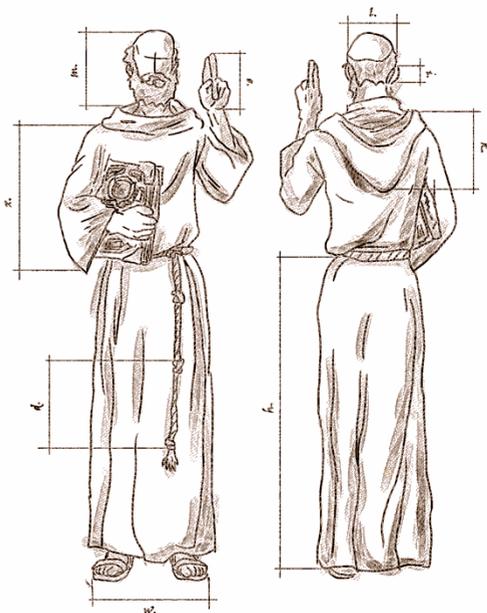
ERA DELL'ABBANDON ⊕

Fu proprio in questa era che sorse quello che venne definito il “Culto dei nuovi Dei” che si diffuse ed iniziò ad opporsi apertamente a quello dell'antica fede. Il fatto che nessuno sappia dire perché i nuovi dei abbiano atteso tanto prima di diffondere i loro messaggi, è l'ennesima prova che, come in passato era già accaduto, gli uomini rivolsero le loro speranze e la loro fede verso dei inesistenti. Ciò che ci è dato sapere è che sempre più persone si dissero illuminate da parole di speranza portate da un nuovo culto.

ERA DELLE PERSECUZIONI

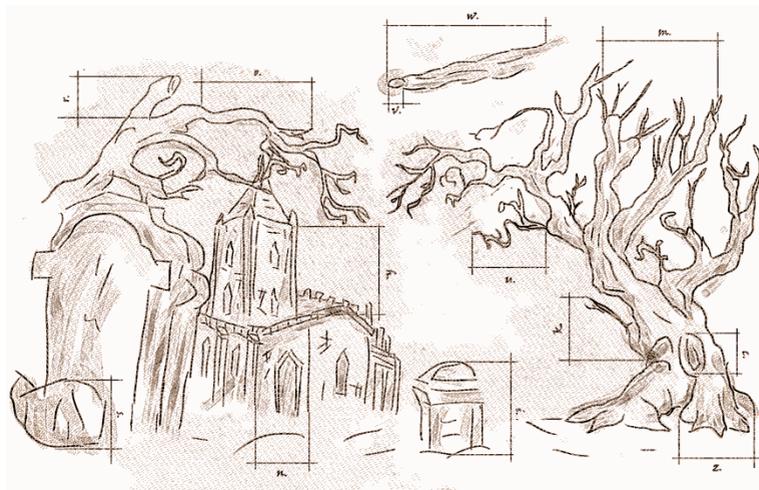
300 anni fa

Gli antichi sacerdoti si opposero subito con fermezza, marchiando come blasfemi tutte le religioni emergenti, ed in risposta i nuovi culti fecero lo stesso con gli antichi, profetizzando che gli dei avrebbero mandato un dono ed un castigo come segno della loro esistenza. Gli annali giunti a noi narrano di un anno dall'inverno eccezionalmente mite senza epidemie, raccolti straordinariamente abbondanti e numerose nascite di bambini sani e robusti; subito i ministri del nuovo culto urlarono al miracolo, dicendo che Merchas

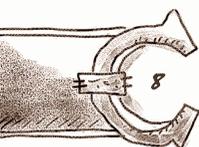


I VICOLI DI MALAISTRANA

il Misericordioso aveva sorriso ai suoi figli per alleviare le loro sofferenze. A quell'abbondanza seguì invece qualcosa che scosse la società dalle fondamenta.



In una notte come molte altre la luna prese a tingersi del colore rosso ed una cometa le passò sopra, formando nel cielo l'inquietante figura di un occhio rosso sangue. Al passaggio di quella cometa la terra stessa sembrò impazzire, ed una seconda volta i sacerdoti urlarono al miracolo, dicendo che Sohar il Condottiero aveva rivolto il suo sguardo sul mondo. Nelle città dei territori occidentali scese il caos, la follia permeò ogni essere umano, e dopo innumerevoli atti di violenza e follia tutti si scatenarono nelle foreste, con l'intento di uccidere chiunque vi avessero trovato. Quella notte la folla furente accese molti roghi, e molti sacerdoti dell'antica fede perirono con lo sguardo rivolto alla cometa. In una sola notte tutte le foreste furono lordate di sangue e la quasi totalità degli antichi sacerdoti fu massacrata. I pochi che sopravvissero furono costretti a vagabondare sotto mentite spoglie, con il costante timore di essere scoperti e messi al rogo. Simbolicamente parlando, le genti delle terre occidentali abbracciarono la nuova fede lavandosi le mani nel sangue dei sacerdoti degli antichi Dei.

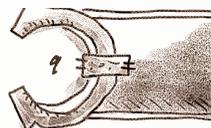
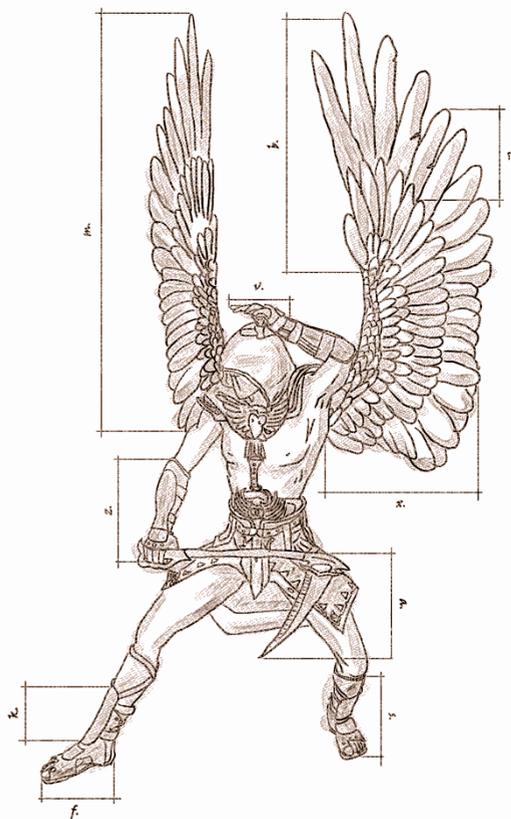


Dopo quei misteriosi eventi i fedeli del nuovo culto aumentarono il proprio numero di giorno in giorno, organizzandosi in comunità e costruendo templi, e di ciò non v'è da stupirsi, visto che i nuovi dei portavano messaggi di speranza, i loro prodigi erano visibili a tutti e, soprattutto, non avevano la responsabilità di passati massacri.

ERA DELLA VENU+À DI SIGMAR

Circa 250 anni fa

A questo punto si trova uno dei più grandi interrogativi della nostra storia, in quanto qualcosa, accaduto poco più di due secoli fa, è stato volutamente cancellato e non riesco a capirne il motivo. Stupendi bassorilievi presentano parti distrutte da mano umana, così come antiche pergamene presentano parti accuratamente raschiate. Subito dopo le parti mancanti si narra di un condottiero di nome Rasik che, sotto la minaccia delle sue armate, peraltro di dimensioni e provenienza a noi sconosciuta, unì il territorio in un unico principato che aveva come capitale la città di Magrahal,



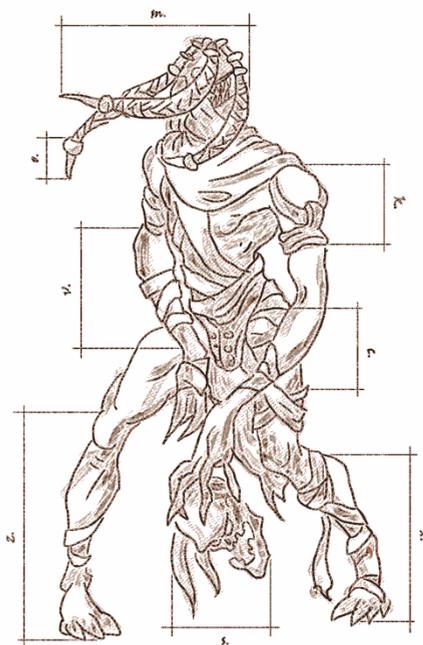
I VICOLI DI MALASTRANA

una delle poche città fortificate di tutto il territorio. Rasik, proclamatosi principe regnò in modo oppressivo e inflessibile, secondo ideali perversi e leggi spietate, applicate in maniera uguale su tutti i sudditi. Gli spietati ufficiali incaricati di amministrare la legge erano scelti tra i campioni delle arene; l'ascesa sociale ed il prestigio erano infatti incentrate sulla forza fisica e l'abilità di combattimento, doti che erano comunemente dimostrate e messe alla prova in numerosi giochi gladiatori tenuti in grandi arene. Ogni giovane desideroso di fama e denaro poteva scendere nell'arena e sfidare una belva feroce o un altro combattente; se riusciva ad impressionare positivamente il principe o i giudici poteva ottenere un incarico nell'esercito o addirittura essere scelto come ufficiale; ovviamente le ricompense venivano elargite in maniera proporzionale alla difficoltà e alla pericolosità delle prove scelte. Questo bizzarro e cruento sistema, che premiava la forza e la ferocia a discapito delle altre qualità, arrestò quasi del tutto il progresso di qualsiasi attività non fosse correlato al combattimento, ed il conseguente degrado culturale che ne derivò sancì la superiorità delle popolazioni del Triakar su quelle delle terre orientali. Molti anni passarono identici, con le arene gremite di persone urlanti, con il sangue che scorreva a fiumi, con le armate che si ingrossavano di individui spietati e con il potere del principe che cresceva a dismisura. Poi, quando il principe manifestò ai propri ufficiali il desiderio di valicare le montagne dei ricordi per assoggettare i popoli del Triakar, avvenne qualcosa che fece pensare ad una sorta di castigo divino: il passaggio della cometa. Anche le terre orientali precipitarono nel delirio dell'isteria collettiva, e come basta una pietra a distruggere una vetrata bastò una sola notte per annichilire un regno: il principe fu massacrato dalle sue guardie e tutto il principato piombò nel caos più totale.

Non si conosce molto di quello che accadde poi, si sa solo che la città di Magrahal cessò di esistere quella notte e nessuno dei suoi abitanti sopravvisse. Quando parecchio tempo dopo arrivarono i primi curiosi trovarono solo cumuli di macerie annerite, nessuno dei quali superava il metro di altezza, e la consapevolezza che la coesione del regno, insieme alla città, era distrutta per sempre.

Per molto tempo le terre orientali rimasero nel caos, i villaggi si isolarono diventando comunità indipendenti e tutti gli stranieri furono guardati con sospetto e scacciati. La disorganizzazione fu totale ed iniziarono a comparire tiranni improvvisati, consigli di anziani e fragili repubbliche. Poi, come uno stormo di corvi si avventa sui cadaveri dopo una battaglia, arrivò su questa terra il Male. Superstiziosi e fanatici religiosi sostengono che gli dei lo abbiano scelto come strumento per perpetrare lo sterminio degli uomini, altri pensano che dalle stelle sia arrivato qualcosa

di mostruoso ed inarrestabile, creato per nutrirsi della paura degli esseri viventi, altri ancora credono che gli dei stessi siano stati sconfitti dal Male, che poi discese sulla terra a reclamare il creato, taluni invece pensarono che fosse il mondo a cambiare, per adattarsi all'animo crudele degli uomini che lo abitavano. Le testimonianze scritte non dicono se il Male abbia impiegato mesi o decenni a palesarsi, nelle pergamene è descritta una sensazione di sofferenza ed inquietudine percepita dalle persone che vivevano nei pressi dei confini, poi è narrato l'arrivo di incubi ricorrenti, seguiti da qualcosa di indefinibile che si manifestò facendo ammalare la terra, ed alla fine, quando L'Orrore si fece manifesto si persero le notizie dei villaggi situati in quelle zone. La nebbia cominciò ad essere una vista comune e quando la si vide raggiungere i cimiteri sul confine il suo potere maligno divenne visibile a tutti. Il terreno si colorò di nero facendosi



I VICOLI DI MALASTRANA

molle e maleodorante, ed i cadaveri in esso seppelliti uscirono dai loro sepolcri per camminare di nuovo sulla terra, privi di intelletto ma asserviti ad un oscuro proposito di distruzione.

I pochi testimoni che ebbero la forza di volontà di non impazzire raccontarono di aver visto cose che la natura non avrebbe mai creato, cose così grottesche da non poter esser descritte da mente razionale.

Nessuno di loro riuscì a vivere più di un anno.

Ogni tentativo di arrestare gli influssi malvagi fu vano e la nebbia continuò la sua lenta ed implacabile avanzata, avvolgendo e distorcendo qualsiasi

cosa raggiungesse. La paura che l'Hur-methaal o "orrore dilagante"

raggiungesse e consumasse ogni angolo del mondo regnò sovrana, e i

Sacerdoti di culti antichi e recenti

non seppero essere d'aiuto. L'Orrore

pareva invincibile ed in quei giorni di

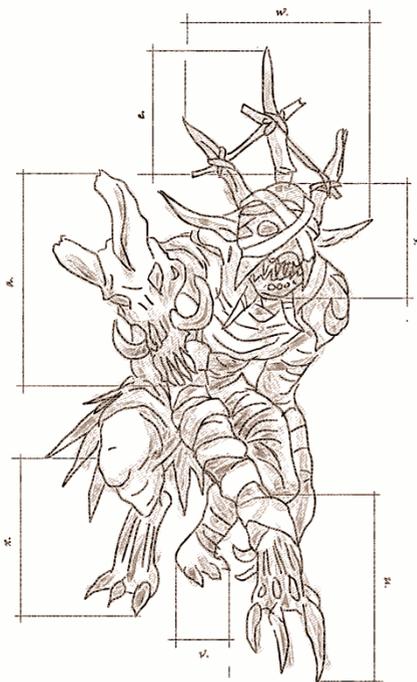
terrore ed inquietudine le notti ricominciarono

ad essere punteggiate dalla luce dei roghi,

mentre il popolo sofferente rinnegava

nuovi e vecchi dei uccidendone i

rappresentanti.

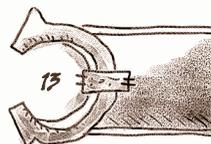


Poi, nell'ora più buia, quando ogni speranza sembrava perduta nella luce del mattino un ragazzo di nome Sigmar giunse in un villaggio alle pendici delle Montagne dei Ricordi, incitando il popolo ad opporsi all'annientamento. Nessun testo descrive il ragazzo in maniera precisa, soffermandosi però su particolari come gli occhi, in cui brillava una determinazione innaturale o le parole cariche di speranza, in grado di dissipare l'ombra della paura dalla mente di chiunque le ascoltasse. Non parlò mai del suo viaggio, né di quale posto avesse visto i suoi natali, e non rivelò la fonte delle sue certezze, ma giurò più e più volte di sapere come opporsi al Male.

Sebbene la gente di quelle terre, ormai provata nello spirito ed insensibile ai richiami delle migliaia di demagoghi e ciarlatani nutrisse un forte scetticismo, tutti quelli che udirono parlare il giovane rimasero estasiati. Coloro che ebbero modo di incontrarlo gli offrirono aiuto, e molti giovani iniziarono a seguirlo nelle sue continue peregrinazioni.

Il giovane Sigmar viaggiò senza posa lungo il confine per lottare contro le nebbie respingendole e frenandone l'avanzata. Le genti finalmente poterono concretamente cogliere la differenza tra chi agisce spinto da una forza divina e chi, in passato, si era limitato a parlare di dei fasulli. Ma l'operato di Sigmar non si limitò alla mera lotta al male, nei suoi peregrinamenti egli sparse il suo messaggio in tutte le terre orientali, ed alla fine si fermò a riposare all'ombra di una fortezza in rovina, dove, tra la moltitudine che ormai lo seguiva, scelse cinque persone a cui insegnare come combattere l'Orrore.

Stando ad un obelisco rinvenuto di recente nei ghiacci di un monte che non mi è permesso nominare, a queste persone, che sarebbero poi divenute i fondatori dei Sacri Fuochi, fu affidato lo "Specchio Dell'Anima" il tomo perduto in cui si spiegavano i Sacri Dettami necessari a sconfiggere il Male. Costoro, dopo aver parlato per molto tempo con il giovane ed aver letto attentamente il libro gli giurarono fedeltà ed acconsentirono a servirlo nell'imminente guerra.



I VICOLI DI MALASTRANA

In quel giorno glorioso cinque uomini comuni divennero i primi Templari, quel giorno la storia mutò radicalmente il suo corso.

Sempre più persone si offrirono di contribuire alla lotta ed in poco tempo furono costruite grandi fortezze per controllare il territorio ed addestrare coloro che sarebbero partiti per il Confine.

Il popolo osannò Sigmar come salvatore e lo proclamò Guardiano delle Terre Orientali, ma Sigmar stesso rifiutò qualsiasi titolo e, dopo aver lasciato i suoi generali a diffondere i dettami dello Specchio dell'Anima prese con se un pugno di soldati e partì alla volta delle Montagne dei Ricordi, con la promessa di tornare con l'aiuto di

un esercito alleato con cui annientare definitivamente il male.

Fu in questo momento che i diffidenti si palesarono ed ebbe luogo una vera

e propria guerra

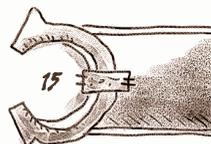
civile: il primo scontro che i Templari dovettero affrontare, vide come avversarie persone che, ottenebrate dalla paura e dall'ignoranza, avevano siglato patti oscuri con qualche empia intelligenza....



L'arrivo di Sigmar nel Triakar è materia di leggenda, ma la sua ammissione al Consiglio delle Libere Città è descritto nei minimi particolari in uno degli antichi registri del Consiglio. Sebbene la trascrizione originale del discorso sia andata perduta è ancora possibile consultare delle copie che, pur non descrivendo l'evento nei minimi particolari permettono di trarre preziose informazioni sull'appoggio che il Triakar fornì a Sigmar.

Il consiglio, infatti, convocato in sessione straordinaria ed aperto per l'occasione anche all'emissario di Fjog, apprese in quell'occasione dell'esistenza del Male oltre i confini, ed acconsentì a contribuire alla guerra con un aiuto economico e con la cessione del comando di metà dell'esercito regolare, purché appunto, venisse utilizzato solamente nella guerra a tale minaccia. Anche in questo caso gli uomini dimostrarono la loro incapacità a riconoscere il loro Salvatore. Nonostante la sua oratoria, Sigmar, pur avendo sottolineato più e più volte la necessità di un'unione tra i territori occidentali e quelli orientali, non ottenne altro che lodi, plausi ed un aiuto materiale palesemente insufficiente, e non come aveva sperato, la creazione di un solo grande stato. Quando Sigmar tornò nelle sue terre non fu accolto con gioia e festeggiamenti, ma si trovò di fronte ad uno spettacolo orribile. Le verdi colline erano cosparse di fosse comuni e l'intero paesaggio appariva deturpato da centinaia di cippi a cui penzolavano altrettanti corpi.

Quando i suoi generali raccontarono cosa era accaduto, Sigmar comprese la vera potenza del nemico. In qualche modo il male riusciva ad insinuarsi nell'anima della gente semplice e a divorarla lentamente, rendendola serva di un'intelligenza malvagia. Conscio del bisogno di una risposta immediata Sigmar radunò i suoi Templari, ordinò ai più saggi di vigilare sul popolo in sua assenza. Annunciò la Prima Grande Crociata, e si apprestò alla prova decisiva, che avrebbe sancito l'affermazione finale della veridicità delle sue promesse. Sigmar partì con la sua armata alla volta del confine e quando vi giunse trovò la situazione più grave del previsto: le verdi pianure avevano da tempo ceduto il passo ad un terreno malsano infestato di creature orribili, e persino i soldati più coraggiosi, di fronte a quell'orrido spettacolo, indugiarono.



I VICOLI DI MALASTRANA

Quel giorno ci fu il primo di molti assalti, che Sigmar guidò personalmente non allontanandosi mai dal confine, ed ogni giorno che passava vedeva nuovi volontari vincere la paura ed unirsi alla sua causa. Con sforzi indicibili e perdite umane senza numero l'avanzata del male fu rallentata ed infine arrestata, ma fu presto palese che la vittoria finale poteva essere ottenuta solamente con un assalto ai territori oltre la nebbia.

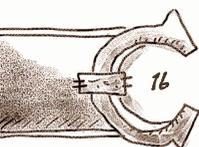
ERA DELL'ASCESA DI SIGMAR

Ovvero Era dell'Oblío

Mentre Sigmar lottava senza sosta contro il Male ed i nuovi dei avevano trovato legittimità e venerazione nelle terre occidentali, gli ultimi sacerdoti dell'antica fede si riunirono sulle Montagne dei Ricordi. Il loro numero era davvero esiguo in quanto in pochi erano riusciti a sopravvivere alle persecuzioni e ad ordinare successori, e, come rispondendo ad un'antica chiamata si trovarono tutti sui monti. Lì parlarono all'Ultima Assemblea, in cui con parole colme di sofferenza e rimpianto decisero di abbandonare qualunque retaggio del loro antico ordine, prendendo consapevolezza del cambiamento dei tempi e della palese inutilità dello stesso.

Ogni sacerdote fu sciolto da suo giuramento di rispetto della gerarchia e ad ognuno fu permesso di agire secondo coscienza. Era permesso predicare ad oriente ed occidente, si poteva continuare a rimanere nascosti o si poteva cercare vendetta, ma tutto a proprio rischio e pericolo. Ammettendo il loro fallimento i sacerdoti accettarono il loro destino, e si promisero di non riunirsi mai più.

Intanto Sigmar prese la più difficile delle decisioni: incaricò i suoi fidati cinque templari di governare i territori in sua assenza e partì alla testa di un'armata di volontari con l'obiettivo di una Crociata continua. Sigmar ed i suoi uomini giurarono di tornare solo dopo aver ottenuto la vittoria finale, varcarono il confine e non furono mai più rivisti.



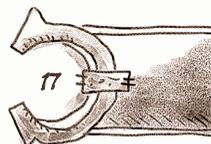
Secondo gli scritti dei Fuochi, egli si trova ancora nelle nebbie per difendere la sua gente e lottare contro il Male e non tornerà fino a quando non lo avrà sconfitto.

Dopo anni passati nell'attesa del loro signore, i cinque, sentendo avvicinarsi la vecchiaia decisero di riunirsi e di comune accordo, per governare meglio il territorio decisero di dividerlo in cinque "zone di influenza" e di governare ognuno una di queste zone. Con il passare del tempo, dopo la morte di quei cinque cavalieri, il concetto di governo divenne "soggettivo" ed ogni nuovo "teocrate" interpretò gli insegnamenti ricevuti in maniera differente.

Nacquero così gli **Ordini dei Sacri Fuochi**:

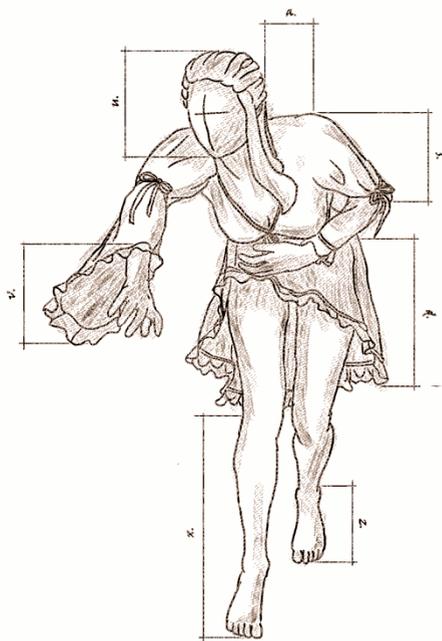
- + Fuoco Eterno
- + Fuoco Guerriero
- + Fuoco Nero
- + Fuoco Purificatore
- + Fuoco Sterminatore

Tali ordini mantennero l'onere di combattere il male e governarono ognuno secondo il proprio credo. Il confine orientale fu sempre ben pattugliato e nulla e nessuno fu autorizzato a varcarlo in nessuno dei due sensi. Compito dei fuochi divenne anche scovare e punire eretici e seguaci di vecchi e nuovi dei in quanto solo il culto di Sigmar è puro e veritiero.



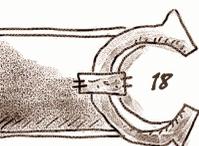
ERA DELLE VOCI

L’Era delle Voci si apre con un tragico evento. Un vento proveniente da oriente fa ammalare alcuni soldati di stanza sul confine. La misteriosa malattia, chiamata solo con il nome de “Il Morbo” si sparge velocemente in tutto il territorio dei fuochi e miete molte vittime tra la popolazione, ma soprattutto distrugge allevamenti e raccolti. Moltissimi soldati muoiono ed i governatori sono costretti ad alzare le tasse e a compiere un reclutamento straordinario per rimpiazzare le perdite e rimpinguare le fila dell’esercito. Non esiste una cura efficace per Il Morbo, che tuttavia dopo pochi mesi sparisce misteriosamente così come è giunto.



Un po’ in tutte le contee sorgono movimenti di fuorilegge che vengono repressi in maniera più o meno forte. Nelle terre del “Fuoco Guerriero” imperversano i briganti capeggiati da Bertrand Il Guercio, che sono diventati un grave problema per il governo della contea. Il Teocrate, per snellire le procedure governative emana una serie di editti speciali in cui incarica alcuni nobili di amministrare la giustizia.

Intanto vengono insinuati contatti con alcuni sacerdoti dell’antica fede e con alcune creature del male, e nelle locande delle contee circolano sempre più pettegolezzi, ballate e poesie che incitano il popolo alla rivolta.



La gente disperata presta sempre più attenzione a queste nuove voci: si sta aprendo un nuovo periodo di disperazione per la terra delle contee.

LA STORIA RECENTE

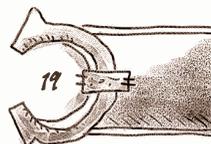
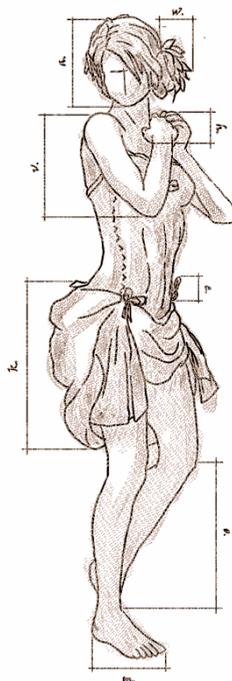
Molti sono gli eventi che di recente hanno colpito queste terre: il risveglio di un antico male e un'improvvisa rivolta, guidata da forze oscure, hanno mutato gli equilibri e costretto forze nemiche fino a poco tempo fa, ad un'instabile alleanza necessaria alla sopravvivenza degli uomini di fronte ad un'improvvisa espansione del male.

ANNO DEL GIGLIO

-4 dall'anno dell'Invasione Nera

Dopo anni di persecuzioni il Sacro Fuoco ha dato, a dimostrazione della propria superiorità ed apertura mentale, il proprio assenso alla celebrazione ufficiale di una delle feste più importanti dell'Antica Fede, che sarebbe dovuta essere anche l'occasione per un incontro fra i rappresentanti dei vari culti: la Festa del Raccolto.

Ma ancora una volta la magnanimità del Sacro Ordine è stata malpagata: il druido che doveva officiare la cerimonia scomparve prima di portarla a termine, tutti gli incontri diplomatici fallirono e alcuni rappresentanti del Sacro Fuoco e della nobiltà locale furono assassinati. Si vocifera addirittura che un'antica maledizione abbia colpito l'intera zona. L'unico labile barlume di speranza dell'intero anno consistette nelle prime voci circa il ritrovamento dello Specchio dell'Anima.



I VICOLI DI MALASTRANA

ANN⊕ DEL CUB⊕

-3 dall'anno dell'Invasione Nera

Questo è l'anno nel quale fu ritrovata e attivata una potente reliquia malvagia: il Cubo. La storia di questo oggetto maledetto è in parte avvolta nel mistero, ma non gli eventi recenti che la riguardano.

La reliquia fu ritrovata da Enoch Edrian, Zelota del Fuoco Purificatore e Templare del Terzo Cerchio (titoli che si riferiscono alla struttura gerarchica precedente la riforma del Teocrate Moner), in un terribile viaggio oltre il confine, nelle terre del Male.

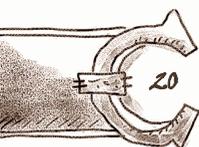
Da questo viaggio, Enoch, unico a tornare, ha riportato con sé quel maledetto oggetto: un cubo scuro dall'aspetto liscio, freddo al tatto e praticamente indistruttibile. Una volta riportata indietro la reliquia, questa è stata sottoposta ad un attento studio da parte del Sacro Fuoco e dello stesso Zelota Edrian: ecco alcuni passi delle carte ufficiali in possesso della Chiesa del Sacro Fuoco.

“L'indagine magica dell'oggetto è stata affidata alle cure indipendenti di tre maghi, due collaboratori della Sacra Fiamma ed un alchimista itinerante molto esperto. Tutti concordano con il dire che la tipologia della magia infusa dall'oggetto proviene da una fonte mai registrata nei tomi antichi della magia.

Sull'origine di tale fonte, invece, i pareri sono discordi: in particolare i maghi Narceus e

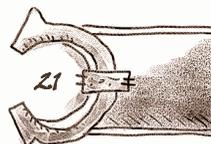
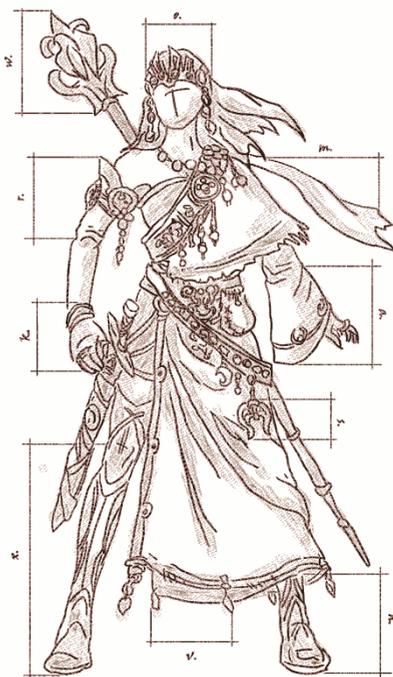
Kauzar sostengono che l'origine del potere magico vada ricercato nella sfera del divino. Essi, citando alcuni testi antichi come il Liber Nocturnis e il Papiro dei Sette Saggi, ritengono che le antiche pietre del Cristallo Sacro abbiano un'aura magica del tutto simile a quella della reliquia.

Particolare è invece la tesi dell'alchimista Theodosius Tethyr: egli, infatti, è convinto che



non si tratti affatto di una vera aura magica, ma sia una specie di traccia magica, dovuta al contatto prolungato e continuativo con una entità magica. Una sua frase mi ha alquanto colpito: "È come se il creatore della reliquia fosse fatto di magia". Una tesi suggestiva, non c'è che dire, ma Narceus dice alquanto improbabile: la magia, infatti, non può essere convogliata se non in un oggetto inanimato. Un essere vivente non può contenere in alcun modo la potenza magica insita nella reliquia..."

Ma ciò che realmente destò preoccupazione nei sacerdoti fu la sua natura maligna: benché rinvenuta nelle terre maledette, e quindi reliquia del male, risultò evidente che non emanasse in alcun modo l'aura malvagia tipica della corruzione dell'Hurmetal. Questo non rassicurò affatto i sacerdoti, che anzi, si interrogarono sulla durata del periodo in cui sarebbe permastato questo stato di neutralità nell'oggetto. La risposta è purtroppo oggi nota: fino a quando non fosse entrata contatto con colei che era stata scelta dal Male. Tutt'oggi non è stato possibile spiegare, se non con l'utilizzo delle arti oscure, come l'oggetto venne trafugato al Sacro Fuoco che ne perse ogni traccia. Alcuni mesi dopo di quello stesso anno, la Contessa Weimar perdette il marito in circostanze misteriose e viene in possesso della reliquia: lei è la prescelta del Male e lo rivela ad un gruppo di avventurieri durante una tragica notte autunnale.



I VICOLI DI MALASTRANA

ANN⊕ DEI PRESCELTI

-2 dall'anno dell'Invasione Nera

Nello stesso tragico momento nel quale il Male prese il possesso della Contessa Weimar, villaggiani ed avventurieri raccontano come gli Antichi Dei concessero parte del loro potere a cinque, fra uomini e donne, presenti

quella sera, con intenti misteriosi.

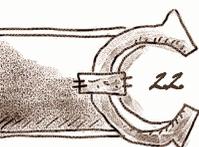
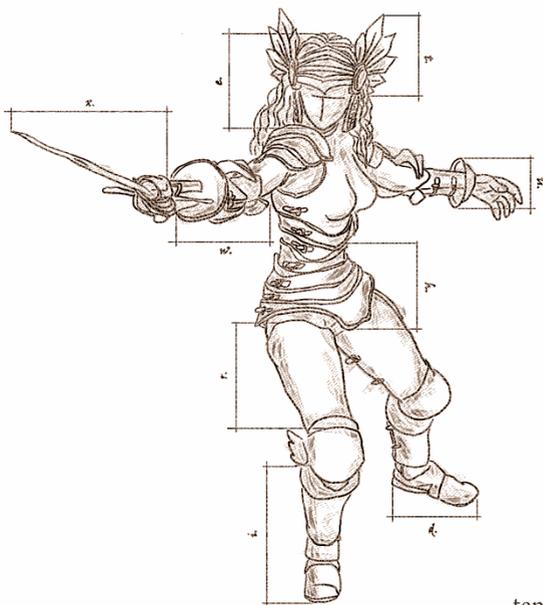
Naturalmente, come sempre accade quando si parla degli "Antichi Dei" non si sa con certezza quali divinità siano intervenute in favore degli uomini.

Nell'anno successivo all'attivazione del Cubo (che non fu preso dalla Contessa, ma da uno dei suoi invitati in quella notte maledetta), ancora una volta il Sacro Fuoco

tentò di avvicinare esponenti dell'Antica Fede e, soprattutto, di ritrovare i

Prescelti. In particolare, l'allora Teocrate del Fuoco

Nero, Esarius Von Esod, fu incaricato di ritrovare gli uomini che portavano sulloro corpo il segno degli Antichi Dei. Il compito si rivelò assai difficile. L'uomo che fu invece incaricato di riallacciare i rapporti con l'Antica Fede fu Nicolas Moner, allora Inquisitore del Fuoco Nero: i suoi piani, inizialmente inefficaci, si rivelarono invece assai funzionali. Verso la metà dell'anno, infatti, un importante esponente dell'Antica Fede, l'Alta sacerdotessa Elein dai Neri Capelli,



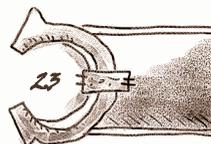
rispose all'appello dell'Inquisitore. Molti pensarono che il destino della donna fosse scontato: tortura e morte, ma sfruttando le sue conoscenze politiche, l'inquisitore Moner ottenne per la sacerdotessa un trattamento speciale: questa, infatti, venne condotta al cospetto dei cinque Teocrati in carica per concordare una tregua e un'alleanza fra i due culti. Ancora una volta, il Sacro Fuoco aveva posato lo sguardo più lontano degli altri: quell'alleanza, forgiata dal sangue e dal dolore, fu la salvezza degli uomini.

ANNO DEL PENTACOLO

-1 dall'anno dell'Invasione Nera

Purtroppo, se anche un uomo aveva agito saggiamente, altri si rivelarono stolti o forse corrotti dal Male, perché agirono contro il bene di tutti. I Prescelti non furono in grado di reggere la loro responsabilità. Il destino era stato messo nelle mani degli uomini, come è giusto e come loro stessi avevano sempre voluto: ma essi non furono all'altezza e seppero solamente sbagliare. La ricerca dei Prescelti, operata da Von Esod, fallì miseramente e questi, senza alcuna guida, non riuscirono a comprendere l'importanza che rivestivano nel futuro delle loro terre: l'effetto fu devastante.

In un susseguirsi di catastrofi e di eventi soprannaturali, le rivolte scoppiarono ovunque nelle "Terre di Confine", in parte sobillate da gruppi rivoluzionari da sempre presenti (formati in maggioranza dai Lupi d'Argento di Shalazar De Bastion, trovatesi probabilmente allo sbaraglio a seguito della morte misteriosa e violenta del loro capo), in parte dai nobili, quali Steingard e De Bastion, che intuirono la debolezza del Sacro Fuoco in questo momento di crisi approfittandone, ed in parte da esseri corrotti dall'Hurmetal, agenti della malvagia contessa Weimar. Alla fine, cinque eventi catastrofici, segnarono la zona che oggi è conosciuta come il Pentacolo, all'interno della quale il Male si poté manifestare in tutto il suo potere: si formò l'Armata Nera, con alla sua guida la contessa Weinmar, ormai tristemente nota come la Contessa Nera. Giunse il momento sempre temuto: l'invasione del Male.



I VICOLI DI MALASTRANA

Alcuni nobili si posero a guida della popolazione nelle terre dove il Sacro Fuoco non poté essere più presente, mentre quest'ultimo tentò una strenua lotta contro il Male, in un ultimo disperato tentativo di resistenza, portato avanti dall'inquisitore Nicolas Moner, Benedetto da Sigmar per resistere al Male.

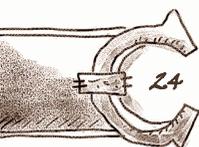
ANNO ⊕ DELL'INVASIONE ⊕ NERA

Anno 0 dell'Era Oscura

A seguito di una guerra che ha visto come protagonisti le forze congiunte di tutti i Fuochi affiancati in alcuni momenti dai sacerdoti dell'Antica Fede, e per azione del coraggioso esercito di Von Esod, l'Invasione Nera fu finalmente fermata: molte vite umane furono perse e molte città bruciate, ma alla fine il Male venne bloccato. In questo momento di passaggio, i tragici avvenimenti e le contingenze spinsero il Sacro Fuoco, nonostante le divisioni del passato e le incomprensioni nate dall'improvvisa scomparsa di Sigmar e dei suoi precetti (noti come Specchio dell'Anima), sotto la guida illuminata dell'ex inquisitore, ora Sommo Teocrate Nicolas Moner, a un' improvvisa riunificazione del culto sotto un'unica filosofia, inneggiando le stesse parole del Divino Sigmar:

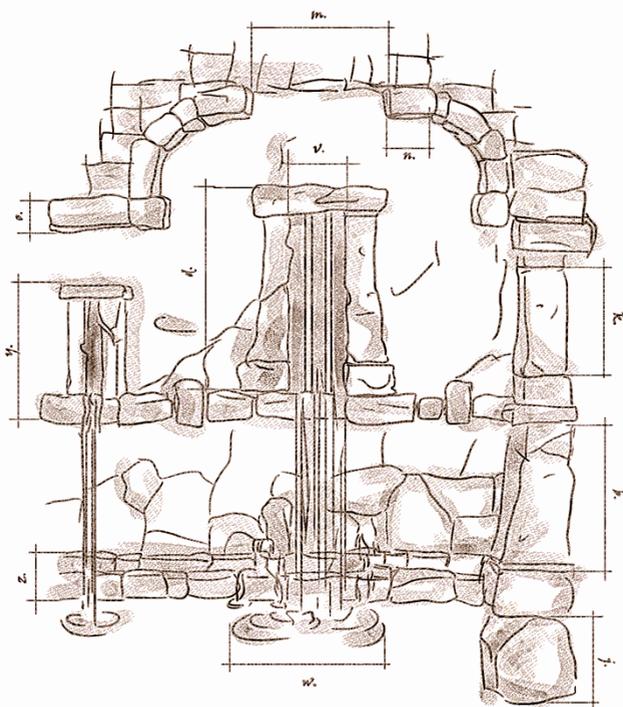
“non vi lascerò dettami o dottrine, ma vi darò un solo ordine: combattete e vincete il male.”

Oggi, dopo moltissimo tempo, i templari ancora obbediscono a quell'ordine. Il grande Sigmar ha ordinato loro di vincere il male e loro vinceranno. Convinzione comune è che coloro che sono al di fuori dell'ordine sono liberi di pensare o fare quello che vogliono fino al momento in cui incrociano il passo con il Sacro Fuoco. Chiunque non appartenga all'ordine potrebbe essere un messaggero o una pedina del Nemico e quindi bisogna agire di conseguenza.



Per quel che concerne i nobili, questi finalmente ottennero, infine, la loro indipendenza, per la quale da sempre tramavano e lottavano, e così pure l'antica fede che estorse il suo riconoscimento ufficiale. La Contessa Nera venne bloccata in una parte delle "Terre di Confine" prima abitata dagli uomini e che fu cinta da una misteriosa muraglia, nota come il "Muro Nero", nata per volontà e per sacrificio di Von Esod, che ha arginato l'avanzata delle Nebbie mettendo al sicuro il Sacro Regno di Sigmar e le Terre Libere, nonostante la loro ribellione.

Il Male non è mai stato così vicino e pericoloso:
l'Era Oscura è iniziata.



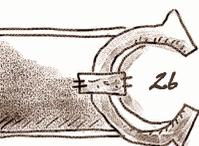
S+R+U+T+T+U+R+A D+ELL'+O+R+D+I+N+E

Precetti generali del Sacro Fuoco

L'ordine pretende obbedienza assoluta dai suoi adepti, e ogni ordine impartito deve essere eseguito con la massima solerzia e discrezione. Ogni mezzo è lecito, fino a quando serve a conseguire il sacro obiettivo e non danneggia l'ordine in alcun modo: in questa guerra, il fine giustifica sempre i mezzi, ma ogni servitore del Fuoco Sacro sarà chiamato a rispondere del proprio operato e a risolvere i problemi da lui stesso creati.

I precetti che devono guidare un prete del Sacro Fuoco sono cinque (come in passato erano le sette di questo culto):

1. bisogna eliminare il male purificando lo spirito, essere forti dove il nemico si aspetta debolezza, accettare il dolore come essenza della purificazione;
2. lo spirito è una fonte di potere distruttivo da utilizzare come fiamma che tutto brucia, ciò che ora è male e ciò che male diventerà;
3. la lotta contro il male non ha come fine l'eliminazione del male stesso, ma serve allo spirito per fortificarsi e per essere cosciente della proprio grandezza;
4. lo spirito non può occuparsi del male ed eliminarlo senza il supporto di un corpo forte, resistente e temprato ad ogni fatica e pronto alla lotta eterna contro il male;
5. il male è forte perché sfrutta il potere dell'odio e per sconfiggerlo bisogna usare questo potere, odiare il male come esso odia noi e attingere alla sua stessa fonte di energia.



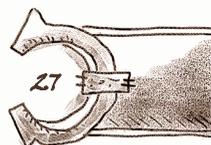
È doveroso altresì fare alcune importanti precisazioni, poiché il modo di agire dei preti del Sacro Fuoco, indubbiamente fuori dalla visione comune, può far affiorare malsani pensieri nella mente di taluni individui. Come è stato già discusso, ogni cavaliere del Sacro Fuoco ha la libertà di adempiere agli ordini assegnatigli come meglio crede, purché vengano rispettate le regole già discusse.

Ognuno sarà chiamato a rispondere delle sue azioni e di ciò che esse hanno causato; l'ordine conferisce ad ogni cavaliere un potere, sia giuridico che materiale, proporzionato al suo rango; e dell'utilizzo di questi privilegi egli sarà chiamato a rispondere.

L'ordine distingue i suoi servitori; coloro che servono degnamente ed efficacemente il Sacro Fuoco vengono tenuti in gran riguardo, invece coloro che falliscono verranno puniti in maniera proporzionata alla gravità del fallimento. L'incapacità e l'inadempienza non saranno tollerate, così come non sarà tollerata alcuna indulgenza verso il nemico. Le punizioni sono, e sono sempre state, esemplari, in modo da punire un individuo per riportarne cento sulla retta via.

A molti il loro comportamento può sembrare ingiusto e crudele, ma come già detto, ciò che la moltitudine pensa risulta irrilevante per il Sacro Fuoco. Ogni servitore deve quindi sapere che lo sguardo del Sacro Fuoco è sempre fisso sul suo operato, per premiare i suoi successi e punire i suoi fallimenti. Per questo il servitore stesso, portato a termine un incarico, sarà chiamato a riferire al suo ordine, che gli assegnerà poi una nuova mansione. Le regole sono facili ed uguali per ogni servitore, rispettarle è imperativo. Il successo genera privilegio, il fallimento genera punizione. Così è stato e così sarà fino a quando il Nemico non sarà vinto.

Il Nemico ha agenti ovunque, ed è sempre pronto a reclutarne di nuovi; l'ignoranza, la paura e la superstizione sono necessarie al male per sedurre gli uomini e voltarli contro il Sacro Fuoco. Le sue parole sono sussurri di conoscenze perdute da tempo, promesse di ricchezze o potere e nessun uomo è completamente sordo a queste parole.



I VICOLI DI MALASTRANA

Il Male si insinua nelle anime degli uomini comuni: il compito del Sacro Fuoco è stanarlo e distruggerlo prima che i danni da esso arrecati siano irreparabili.

Nessuno stemma, nessuna carica e nessun decreto esterno al Sacro Fuoco potranno mai fermarli, da adesso in poi.

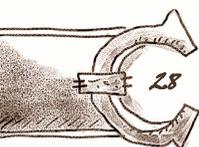
CAS+E E GERARCHIE

Il culto del Sacro Fuoco è suddiviso in tre caste, normalmente chiuse (una volta scelta, essa non può essere cambiata). Esse sono:

+ **Gli Inquisitori**, che provvedono all'eliminazione del Male e a combattere il Nemico;

+ **i Teurghi**, che si occupano di studiare la Magia e di capire come meglio utilizzarla contro il Male;

+ **i Templari**, che costituiscono il braccio armato del culto, con lo scopo di difenderlo.



Ogni casta possiede poi una gerarchia interna uguale per tutte, che indica il grado di potere sia all'interno della casta che del culto.

+ **Iniziato**: ogni nuovo adepto assume per il primo anno questo titolo, in attesa di essere accettato nel culto.

+ **Sacerdote**: gran parte dei preti del culto sono Sacerdoti, in quanto questo è il rango più comune nel Culto. Pochi nel corso della loro vita riescono a passare al rango successivo, sia per le difficoltà che questo comporta che per l'alto grado di mortalità dei Sacerdoti del Sacro Fuoco.

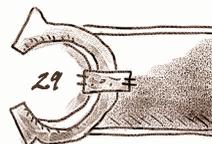
+ **Maestro**: è il rango che possiedono coloro che guidano gruppi di Sacerdoti, sia all'interno delle fortezze che nelle Terre di Confine. Solo chi si è distinto in azioni particolarmente meritevoli e realmente pericolose può aspirare al grado di Maestro.

+ **Gran Maestro**: pochissimi sono coloro che arrivano a questo rango, che comporta l'aver conseguito nella propria vita la Benedizione di Sigmar, ovvero l'immunità completa al potere dell'Hurmetal. Attualmente solo il Teocrate Moner, il Vescovo Efanu e il Vescovo Abbot possiedono questo titolo, in virtù della loro comprovata immunità alla corruzione.

Ci sono poi delle cariche di natura politica e sociali che possono essere date all'interno del culto, indipendente dalla gerarchia e dalla casta alla quale si appartiene:

+ **Zelota**, titolo dato ai Sacerdoti che si occupano stabilmente delle anime degli abitanti di un villaggio all'interno del Regno Sacro di Sigmar;

+ **Vescovo**, titolo dato a coloro che guidano le fortezze presenti all'interno del territorio (tale titolo è dato anche al capo della Accademia del Sacro Fuoco, il Vescovo Maturin);



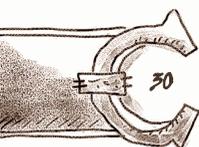
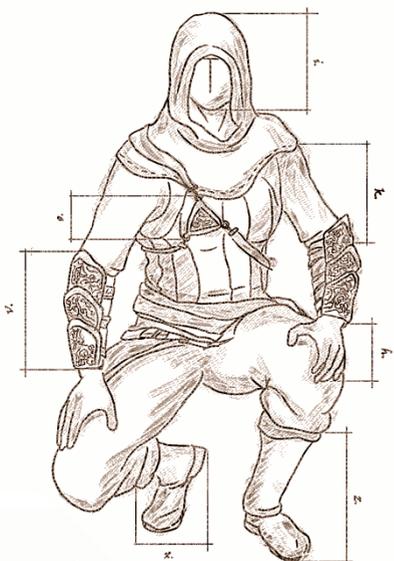
I VICOLI DI MALASTRANA

+ **Teocrate**, titolo concesso a colui che guida il culto, normalmente concesso solo a chi ha perlomeno raggiunto il titolo di Maestro.

Un avamposto o una fortezza del Sacro Fuoco è, indipendentemente da dove sorge, un territorio sotto la giurisdizione del Sacro Fuoco e quindi al suo interno si rispettano le leggi di quello stato (per le leggi consultare di seguito).

La struttura gerarchica all'interno di queste strutture è assai rigida: normalmente vi è sempre un Inquisitore Capo che coordina le attività all'interno della fortezza (o avamposto) e che rappresenta la volontà del Teocrate Moner (tecnicamente il capo di tutti gli Inquisitori). Per facilitare il suo compito, ma anche per assicurarsi in caso di possibili problemi, l'Inquisitore Capo è sempre affiancato da 2 o 3 figure (a seconda della grandezza dell'avamposto). Una di queste è sempre un Templare Capo, che

guida un manipolo di templari e soldati del Sacro Fuoco che costituiscono la difesa della fortezza: il Templare Capo è a tutti gli effetti il capo militare e rappresenta l'esercito del Sacro Fuoco; sotto un attacco diretto del Male può prendere il controllo della fortezza e così può fare anche nel caso di morte dell'Inquisitore Capo. Accanto a queste due figure fondamentali per ogni fortezza, possono esserci anche uno Zelota e un Teurgo, a seconda di quale sia lo scopo principale della fortezza, se di presidio e controllo (allora avrà uno Zelota) oppure di studio (in questo caso ci sarà un Teurgo).

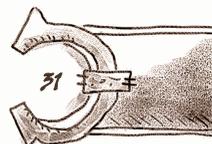


Lo Zelota inoltre rappresenta il potere divino del Sacro Fuoco e ha l'ultima parola in tutte le questioni che riguardano il culto e le sue interpretazioni; il Teurgo è principalmente uno studioso del Sacro Fuoco e possiede in generale una propria autonomia nel condurre i suoi studi e ne risponde direttamente all'Inquisitore.

LE LEGGI DEL SACRO REGNO DI SIGMAR

Il culto del Sacro Fuoco, nella persona del teocrate Moner, ha rivisitato le passate leggi delle Terre di Confine, creando un corpo di leggi decisamente più rigide del precedente, chiamato Comandamenti di Sigmar.

- + Assalto del Teocrate: *morte*
- + Adorazione del Culto Proibito: *morte*
- + Contraffazione di un documento ufficiale: *mutilazione (mano destra)*
- + Assalto ad un sacerdote: *morte o esilio (dopo eventuale processo)*
- + Furto dei beni del culto del Sacro Fuoco: *lavori forzati a vita*
- + Disobbedienza ad un editto: *prigione (fino ad un anno)*
- + Intralcio alle attività di un sacerdote: *prigione (fino ad un anno)*
- + Sconsacrazione di un luogo sacro (tramite furto, vandalismo e spargimento di sangue): *morte*
- + Pubblica blasfemia: *dai lavori forzati alla morte (dopo eventuale processo)*
- + Violazione di cimiteri: *prigione (fino ad un anno)*
- + Insulto a un sacerdote: *prigione (fino ad un anno)*
- + Assalto con ferimento: *prigione (fino a 3 mesi)*
- + Rapimento: *lavori forzati (fino a 6 mesi)*
- + Furto: *prigione (fino a 6 mesi)*
- + Assalto senza danno: *prigione (fino a 1 mese)*
- + Danneggiamento proprietà: *risarcimento e prigione (fino a 1 mese)*

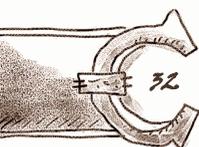
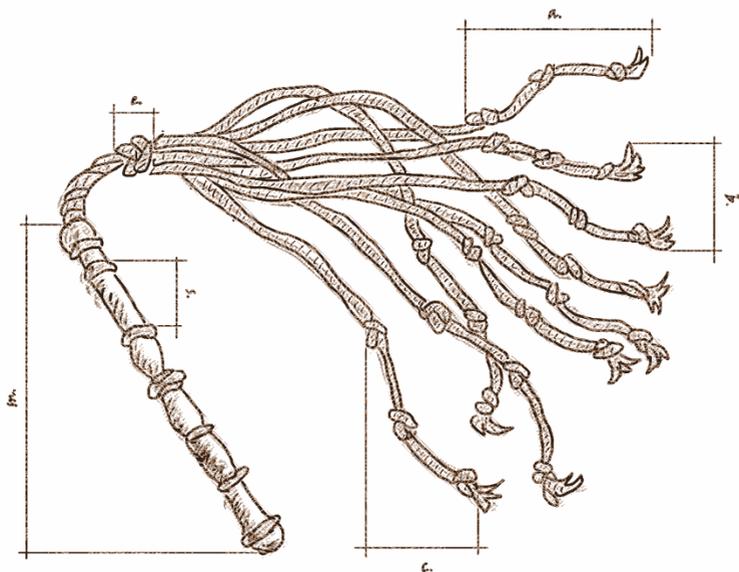


I VICOLI DI MALAISTRANA

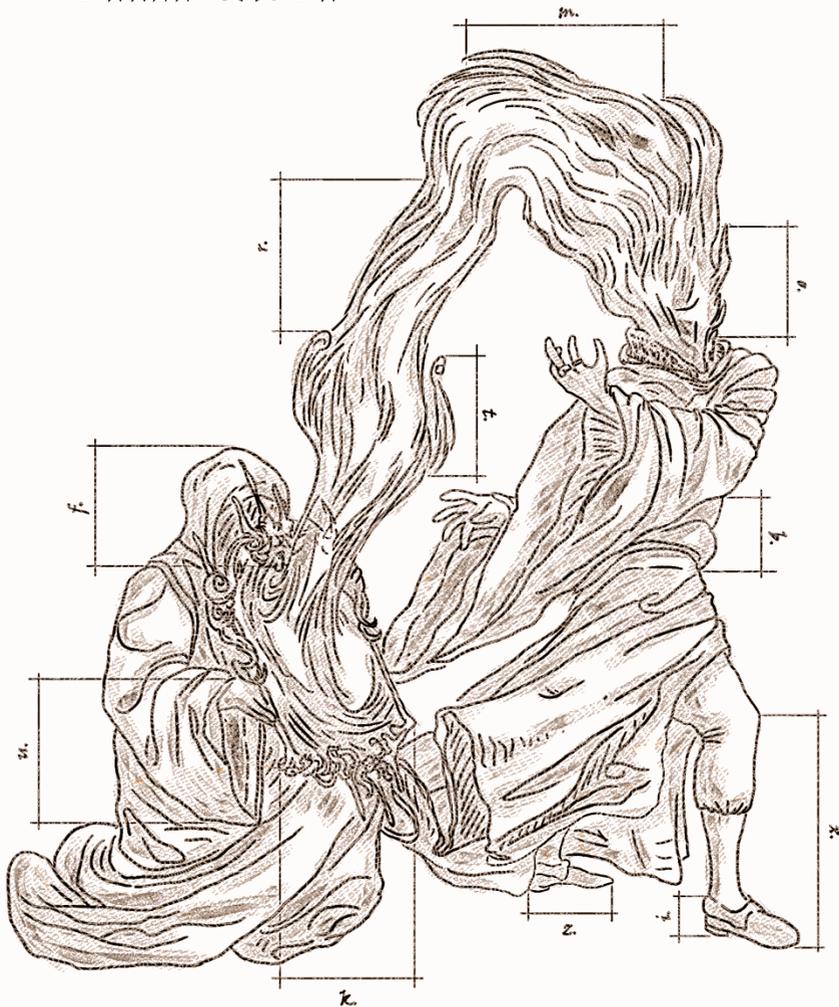
Qualsiasi sacerdote del Sacro Fuoco può amministrare la giustizia.

Normalmente, per i reati più gravi (che prevedono morte o esilio), il giudizio viene rimesso nelle mani di un Vescovo o, in rari casi, del Teocrate stesso.

I processi richiedono che entrambi le parti siano difese da un sacerdote: se una delle due parti non trova nessuno che lo rappresenta, allora il processo non viene fatto e il giudizio è affidato come di prassi al solo sacerdote.



PRECE++I
DELLE CASTE



PRECE++I DEI TEMPLARI

“Sul corpo e sullo spirito”

In questo capitolo esporremo in linea di massima i vari “credo” a cui ogni appartenente alla propria casta viene sottoposto nell’arco del suo apprendistato. Templari, Inquisitori e Teurgi, durante la loro formazione vengono solitamente inquadrati in questi precetti e costruiscono attorno a queste figure dei veri e propri modelli comportamentali a cui, chi più, chi meno, tendono ad aderire.

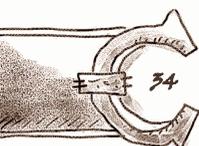
Nota: per scrivere queste righe il compilatore si è ispirato a vari modelli filosofici, senza però ricalcarne uno in particolare. Come avrete modo di vedere non sono trattati completi, sono solo brevi introduzioni da sviluppare, ma pongono una linea di demarcazione facilmente ricalcabile e attuabile in gioco.

“La maniera più giusta e nobile per affrontare le tenebre è senza dubbio alcuno percorrere la strada della purezza; poiché così fu scritto sul sacro Specchio Dell’Anima: “la purezza dello spirito comporta la purezza della forma”.

L’uomo retto non deve temere l’incalzare poderoso della fiamma purificatrice, poiché essa passerà su di lui senza arrecargli danno e lo fortificherà, mentre consumerà senza pietà coloro che sono corrotti dal male.

Ma prima di farci dispensatori di giustizia dobbiamo far sì che il nostro cuore possa contenere e far ardere la sacra fiamma purificatrice e per far ciò dobbiamo essere puri noi stessi.

Un’anima pura risiede in un corpo puro, ed ogni sua parte dovrà dimostrare la purezza. Al contrario, un’anima corrotta ben presto corromperà il corpo che la contiene, manifestando a tutti il suo stato di disgrazia.



Dobbiamo sempre ricordare che l'arma più potente del nostro nemico è il terrore e per questo noi dobbiamo ispirare sicurezza e tranquillità fra gli innocenti che proteggiamo.

Il combattere il male non è una giustificazione per compiere nefandezze né un pretesto per trascurare noi stessi. Se per combattere il male dobbiamo diventare mostri noi stessi allora la nostra battaglia non ha senso ed è persa in partenza.

Dobbiamo essere forti dove il nemico ci crede vacillare.

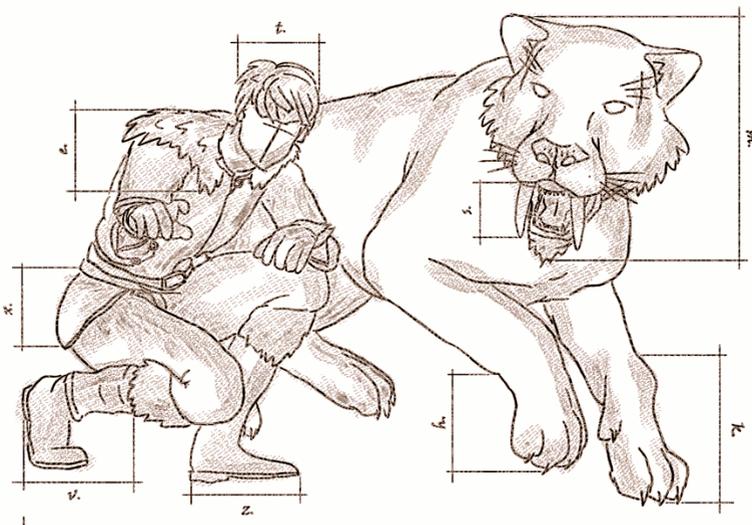
I maligni ben sanno che molti sono vizi e tentazioni che possono allontanare dalla Via Pura e se ne serviranno per corrompere tutti, dagli uomini comuni ai grandi uomini di fede. Per questo la via pura ci insegna a rispecchiare la purezza che conteniamo ed ad evitare le cose che potrebbero corromperci ed alterare il nostro stato di grazia.

Dobbiamo essere al tempo stesso forti e terribili con i nemici e fermi e rassicuranti con coloro che proteggiamo. Nei sacri dettami ben è spiegato come il portatore del Fuoco purificatore deve trattare se stesso ed il suo prossimo.

È assai importante rispettare i dettami poiché essi sono una delle nostre armi più efficaci; così quando gli agenti del male ci giudicheranno in maniera superficiale agiranno di conseguenza, e solo allora noi colpiremo rivelando la nostra potenza, e tutta la forza del Fuoco Purificatore li investirà trovandoli impreparati.

I VICOLI DI MALASTRANA

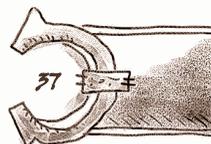
L'uomo retto non porterà i capelli a guisa delle bestie o degli uomini ad essi vicine, invece egli presterà loro le cure necessarie affinché non lo facciano apparire feroce e non lo intralcino in battaglia.



I suoi occhi ed il suo sguardo saranno sempre fieri, e rispecchieranno la purezza del suo cuore, mai si abbasseranno di fronte ad un nemico e mai indagheranno sull'operato dei suoi superiori, a meno che non gli sia stato ordinato. Le sue orecchie non rimarranno sorde alla voce del popolo, in quanto la gente semplice spesso è la prima a scoprire l'operato degli agenti del male. Egli però non presterà fede cieca a ciò che sente in queste occasioni ed indagherà di suo conto per scoprire la verità, in modo da non essere in balia delle dicerie e del vociare popolare. Le sue narici non indugeranno mai sull'oppio, su altre erbe o fumi o incensi che annebbiano la mente, poiché una mente assente non può controllare il corpo, che a lungo andare si corrompe e diventa schiavo di quegli effluvi.

La sua bocca non pronunzierà mai sconcezze o menzogne, né accuserà nessuno senza averne prova concreta, né si riempirà di cibo o vino in maniera sconsiderata. Le sue labbra mai tratterranno o altereranno la verità e nulla nasconderanno ai suoi superiori. Le sue spalle reggeranno il peso della fatica, non si volgeranno al dovere e mai si caricheranno troppo di ricchezze, poiché chi accumula ori e gemme troppo spesso ne diventa schiavo e rammollisce, perdendo la purezza dello spirito e quindi quella del corpo. Le sue braccia e le sue mani reggeranno le armi per combattere il male, ed egli mai le alzerà contro gli innocenti. Non mostrerà pietà però per i maligni ed i loro complici. Il suo petto sosterrà il peso della corazza e farà ardere la sacra fiamma, che gli darà il coraggio per proseguire la lotta e la caccia al male. Nel suo cuore non albergheranno la paura, l'avarizia o l'invidia, né altri sentimenti che potrebbero offuscare il vero fine della sua esistenza. Il suo addome sarà forte e lo sosterrà durante i suoi lunghi viaggi, non chiedendo mai più libagioni del necessario, e gli darà la rabbia necessaria a sconfiggere i suoi nemici. Le sue gambe ed i suoi piedi saranno forti e ben allenati, e lo condurranno ove si abbisogna del suo operato, percorrendo senza posa tutte le distanze necessarie. Tutto il corpo sarà così asservito al Grande Dovere, e potrà così adempirlo nella maniera più opportuna. Così fu scritto e così dovrà comportarsi ogni servitore della Sacra Fiamma.

“Come può un albero resistere alla tempesta se le sue fronde sono deboli e le sue radici malferme? Si può di certo essere sicuri che egli vuole resistere, ma la volontà da sola non è e non sarà mai sufficiente ad affrontare la tempesta. Contrariamente a quanto si pensa la volontà da sola non è mai sufficiente, in quanto è il corpo a compiere materialmente le azioni dettate dallo spirito. E così come l'albero dalle deboli radici viene piegato e vinto dalla tempesta colui che non cura e perfeziona il proprio corpo soccomberà e non potrà mai vincere la battaglia contro il male. Come fu scritto nei sacri dettami di Sigmar corpo e spirito devono essere temprati e pronti alla lotta, ma come possiamo noi temprare lo spirito senza temprare il corpo?”



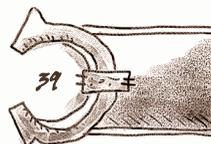
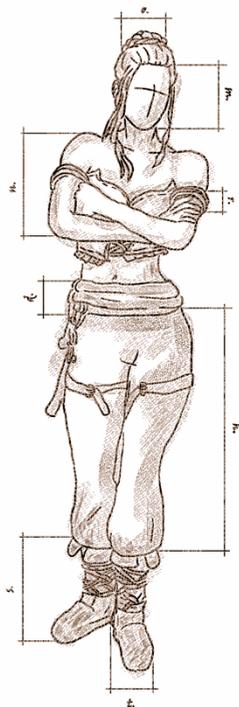
I VICOLI DI MALASTRANA

Il nostro corpo è contemporaneamente il primo baluardo contro il male e la nostra prima e migliore arma. Armi e armature non servono se indossate o brandite da braccia esili o membra non allenate. Considerate voi eroico cadere sotto il peso della vostra stessa corazza o inciampare mentre caricate un fendente con la vostra spada? È onorevole cadere in battaglia, ma non in cotal guisa, perché l'inettitudine onorevole non è di certo. Noi siamo i seguaci della fiamma guerriera ed i nostri dettami sono diretti e giusti. Noi non abbiamo da dibattere su come si applichino filosofia e fede, noi dobbiamo fare sì che le nostre azioni parlino per noi. Il grande Sigmar in persona ci disse che il nostro era il compito più difficile, ma al tempo stesso il più importante; a noi non sono destinate privazioni né sacrifici, a noi è destinata una vita da combattenti, impegnati in una costante lotta contro l'oscurità. Solo coloro che dimostrano di essere capaci di sostenere le innumerevoli prove della nostra dottrina saranno ricompensati dal grande Sigmar una volta varcati i confini della vita. Il nostro è l'ordine eletto ed è solo il merito a far sì che un cavaliere riceva onori e glorie. Nel nostro ordine non viene elevato chi dibatte su inutili questioni o chi è abile oratore, noi rispettiamo ed onoriamo solo coloro che rispettano ed onorano i sacri dettami. Grandi onori attendono chiunque serva l'ordine con umiltà e determinazione. Sin dal momento in cui l'accollito viene messo al servizio del suo mentore l'occhio dell'ordine lo osserva e lo giudica; pronto a conferirgli meriti e rimproveri. Ad ogni successo conseguito secondo i dettami seguirà un riconoscimento d'onore e con esso salirà il suo prestigio all'interno dell'ordine. Se poi egli arriverà ad essere chiamato venerando gli sarà dato il più grande onore, chiamato Ultimo Cammino. Se infatti egli si dimostrerà sì forte e valoroso da andar troppo innanzi negli anni, prima che la sua sapienza e la sua virtù guerriera siano prese dalla vecchiaia gli sarà dato l'onore di tornare sui confini per morire in battaglia,

come si conviene ad un guerriero. In tal modo egli sarà ricordato per le grandi imprese compiute, e nulla potrà mai offuscare il suo ricordo. Da come si è letto in questi scritti l'ordine dei Templari non ha segreti nei suoi dettami, nulla che possa distrarre i suoi adepti dal conseguire il loro sacro dovere. Egli conoscerà i sacri scritti e imparando da essi imparerà a essere arbitro di se stesso. imparerà a rispettare e fortificare il proprio corpo, usandolo in battaglia come la più micidiale delle armi"

“Sull’operato e sulle battaglie”

Da come fu scritto nei dettami la ricerca della purezza dell'essere non è la nostra unica occupazione. Se una volta trovata la trascendenza interiore noi ci preoccupassimo solo di noi stessi l'intero nostro cammino sarebbe stato vano. Il sempre venerato Sigmar non ci diede gli insegnamenti per migliorarci e trasformarci in una congrega di eremiti, né egli ci vuole come saggi arroccati su torri d'avorio; capaci solo di dare saltuari consigli al popolo. Egli invece ci vuole puri ed incorruttibili appunto perché abbisogna di uomini capaci di affrontare il male senza contaminarsi e diventarne parte. Quanti valorosi cavalieri hanno trovato la follia sul campo di battaglia ed hanno visto le loro vite spezzate da una freccia amica lanciata per necessità, molti dei più pericolosi agenti del male una volta servivano la giustizia, ma non erano abbastanza puri per confrontarsi con l'oscurità. Altri dicono che per sconfiggere il nemico bisogna impugnare le sue armi, ma in verità una volta usate queste armi immancabilmente anche i vessilli del nemico si alzeranno nei loro spiriti.



I VICOLI DI MALASTRANA

Noi rifiutiamo qualsiasi cosa che alteri il nostro spirito puro e così possiamo purificare il mondo che ci circonda. Giustizia e rettitudine scaturiranno dalle nostre azioni, anche se questo beneficio non sarà immediato prima o poi si verificherà. Stolto è infatti colui che pensa che tutto abbia una soluzione immediata, poiché i disegni di Sigmar sono noti a lui solo. Per questo l'obbedienza agli ordini di chi è più avanti nella Via pura è vitale per poter vincere la nostra grande battaglia. Le nostre azioni sono giuste ed il nostro cuore contiene il fuoco della purezza, la luce della rettitudine illumina il nostro cammino e ci guida.

Le nostre armi puniscono i malvagi e le nostre parole rassicurano i timorosi. Noi siamo nel giusto, e quando vinceremo la grande lotta tutti coloro che dissentono saranno costretti a credere e apriranno finalmente gli occhi. Cercheranno anche loro la purezza, ed in noi troveranno un esempio vivente. In quel momento onoreranno i nostri caduti e noi li accoglieremo nelle nostre fila come penitenti, per essere guidati lungo la via pura. Così è scritto e così verrà ad essere.

Come i più anziani del nostro ordine ben sanno un campo di battaglia può essere considerato come un mondo a se. In battaglia non serve possedere terre o titoli nobiliari, non serve essere apprezzati o ben considerati; in battaglia contano solo forza, abilità e virtù.

La forza e l'abilità nel combattere permetteranno al cavaliere di compiere il suo sacro dovere, mentre le virtù cavalleresche preserveranno il suo spirito durante le battaglie.

Combattere il male è l'unico imperativo di un cavaliere del Sacro Fuoco e nulla potrà mai trattenerlo dal rispondere alla chiamata, niente potrà mai impedirgli di combattere nel sacro nome di Sigmar. Ma una volta impegnato a combattere non dovrà lasciarsi dominare dai suoi istinti o dalla sete di sangue, dovrà sempre rispettare i sacri dettami.

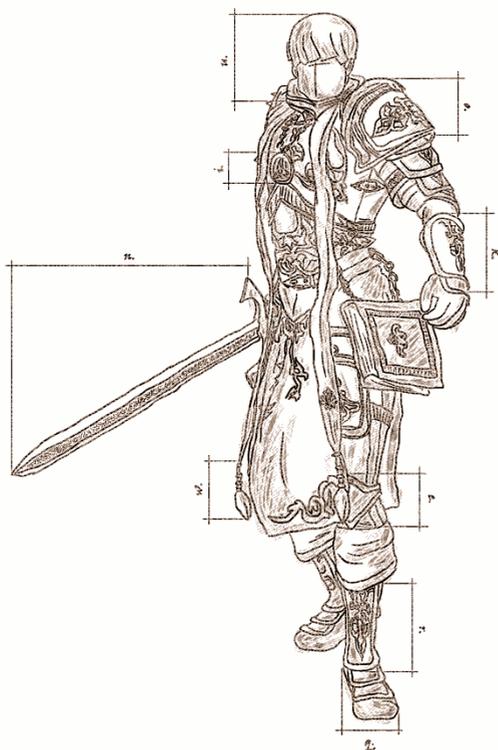
Un cavaliere non si getterà mai nella mischia senza pensare, in quanto il suo compito è quello di lottare per la vittoria, non quello di perdere la vita in maniera sciocca. Egli invece diverrà tutt'uno con i suoi confratelli, in modo da erigere una barriera impenetrabile al nemico. La rabbia sarà nostra compagna ed il dolore nostro fratello, ma mai ci impediranno di discernere il vero dal falso o il bene dal male. Mai i suoi sentimenti o i suoi affetti lo terranno lontano dalle battaglie, mai uno scontro sarà troppo periglioso o lungo o faticoso; mai il suo piede indietreggerà in battaglia, mai egli volgerà le spalle ad un confratello in difficoltà e mai egli si ritirerà senza sentire i corni dei suoi superiori. Mai egli si darà al saccheggio o raccoglierà bottino prima della fine della battaglia. Sempre, in ogni momento ogni confratello sarà il guardiano di tutti gli altri e sarà suo compito sia proteggerli che testimoniare il loro valore.

Un guerriero non lascerà mai le spoglie di un suo confratello caduto in battaglia in pasto alle bestie o alla mercé dei servitori dell'oscurità, egli darà sempre l'onore della pira ai suoi caduti, se ciò non mette in pericolo se stesso o i suoi confratelli.

Se invece della battaglia sui confini i suoi superiori decideranno di impiegarlo in diversa maniera egli darà tutto se stesso per la nuova mansione, sia essa portare un messaggio o pattugliare la baronia, poiché molte sono le mansioni da svolgere all'interno di un ordine eletto come il nostro e tutte contribuiscono alla grande battaglia contro l'oscurità.

I VICOLI DI MALASTRANA

L'onore è tutto per un guerriero. Un guerriero senza onore non ha ragione di esistere ed i sacri dettami sono ben chiari su questo. Il popolo ci rispetta e riconosce la nostra autorità appunto perché facciamo dell'onore il nostro vessillo. In qualsiasi situazione sia necessario un cavaliere farà sempre tutto il possibile per preservare l'onore suo e del suo ordine. Il suo dovere è chiaro, ma è anche chiaro che egli non sarà mai permaloso o prepotente; mai egli userà il proprio onore come mezzo per brandire le armi o commettere atti malvagi o ambigui. Il suo onore è uno stendardo che lo precede di miglia, è ciò che decide se di lui si parlerà come di un eroe o di un portatore di sventure.



L'offesa all'onore sarà lavata col sangue solo se il calunniatore è degno della sfida e solo se rinuncerà a far decadere la calunnia in pubblica piazza. In tali sfide si combatterà sempre ad armi pari ed il guerriero rinuncerà a tutti i vantaggi che il suo sfidante non possiede.

Questo è per preservare il nostro onore dimostrando che sono il nostro valore e la nostra fede a renderci superiori. Quando lo sfidante sarà poi battuto, gli sarà risparmiata la vita, affinché egli possa vivere con il costante pensiero della superiorità del nostro ordine, così il popolo vedrà in lui il testimone vivente della nostra superiorità e del nostro giusto operato.

Il cavaliere del Sacro Fuoco mai lascerà che i propri sentimenti si confondano con ciò che gli è stato ordinato, mai egli dubiterà dei propri superiori, poiché a loro tempo essi hanno provato il loro valore e mai egli mancherà di rispettare i propri sottoposti, poiché essi sono le sue mani ed i suoi occhi sul confine e nella baronia.

Un cavaliere senza onore non è più degno di essere chiamato per nome, e perfino l'ultimo degli scudieri gli è superiore. Egli sarà chiamato Decaduto e perderà ogni diritto acquisito; il suo nome sarà cancellato dagli annali dell'ordine e verrà trattato alla stregua dei manigoldi comuni non potrà mai fregiarsi di alcun titolo e tutti coloro che gli sono legati da debito o giuramento potranno considerare vano tale legame. L'ordine concede molto a coloro che ne abbracciano con fede i dettami, ma non ha pietà verso chi lo tradisce o pensa di poterlo utilizzare per i propri fini. Questo perché noi siamo guerrieri e non abbiamo altro dovere se non quello di combattere il male; chiunque non è schierato dalla nostra parte è da considerarsi un nemico.

“Sul sentimento e sull'onore”

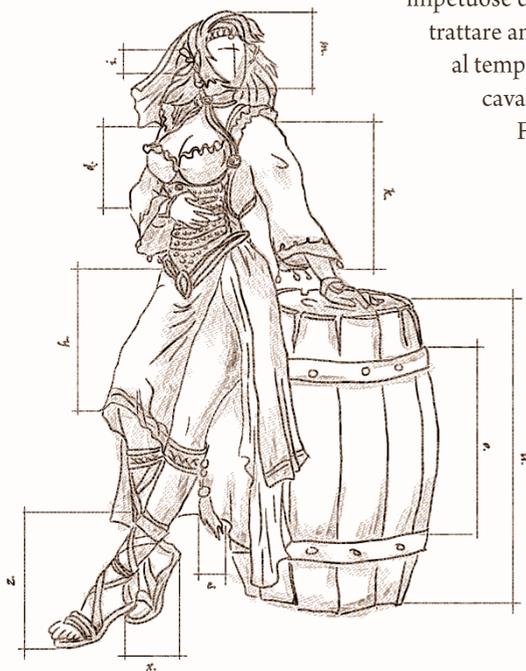
Il servitore del Sacro Fuoco ha come dovere imperativo combattere il male in ogni sua forma, e per adempiere al meglio a questo dovere deve padroneggiare sia le armi sia le sue emozioni. Il nemico infatti tesse infiniti inganni ed arriva ad usare la natura delle cose contro di loro. Guardandosi intorno si può scorgere ovunque questa strategia, il male fa spesso leva sul senso dell'onore di un nano per costringerlo ad abbandonare la sua casa ed a cercare la morte in battaglia, oppure sfrutta l'attaccamento alla natura degli elfi per tenerli in assedio nelle loro terre, o ancora preme sulla tristezza innata dei mezzi elfi per costringerli all'esilio e alla vulnerabilità della solitudine. Noi quindi abbiamo la consapevolezza che i nostri sentimenti più forti vengono usati contro di noi e per questo dobbiamo imparare a controllarli. Può sembrare molto semplice, ma non lo è di certo.

I VICOLI DI MALASTRANA

Su un campo di battaglia è assai difficile reprimere la paura, o far sì che il coraggio non si trasformi in sciocca imprudenza. Per questo un servo del Sacro Fuoco deve saper guardare dentro il suo spirito e far sì che le sue armi principali diventino le sue emozioni. Deve essere anche detto che chi combatte faccia a faccia contro il male subisce assai spesso ferite e vessazioni inaudite, ma se queste lesioni non sono sufficienti ad ucciderlo nel compimento del suo dovere, contribuiranno a temprarne il corpo e l'anima. Il dolore è un compagno della Via Pura, e pertanto non bisogna fuggirlo o arrendersi a lui, bensì bisogna conoscerlo e domarlo, in modo da poterlo usare per trascendere i bisogni mortali e diventare un indefesso cacciatore di creature del male.

Dopo aver discusso delle emozioni forti ed impetuose dei campi di battaglia dobbiamo trattare anche del senso dell'onore, che è al tempo stesso vanto e rovina di molti cavalieri. Un servitore del Sacro

Fuoco non cerca nell'onore la fonte di valorizzazione delle sue azioni, in quanto non è quello il fine per il quale esse sono state compiute. Egli non lancerà mai sfide a causa dell'onore, ma potrà accettarle a sua discrezione se ritiene che lo sfidante sia degno di misurarsi con lui. Egli è puro di spirito e di cuore e non può abbassarsi a sentimenti volgari e pericolosi come la vendetta né deve far sì che il suo onore sia la causa della sua caduta.



Da un certo punto di vista egli è al di sopra della concezione comune dell'onore in quanto i suoi alti propositi gli permettono e gli impongono di conservare le sue energie ed il suo tempo in imprese molto più importanti delle semplici sfide.

Solo nel caso in cui venga indiscutibilmente lesa l'onorabilità della sua carica o del suo ordine la sfida deve essere sempre lanciata o raccolta. Anche se può sembrare una cosa illogica non possiamo permettere che coloro che non capiscono o ignorano i nostri alti principi possano compromettere il nostro operato o la nostra credibilità. Se il popolo smette di credere nella nostra funzione il male troverà presto in esso terreno fertile, e questo non deve accadere. Pertanto ogni servitore deve sempre ricordare le parole del grande Sigmar:

*Tanto più sono preponderanti le emozioni
tanto più è debole il raziocinio.*

Per questi motivi mai bisogna dimenticare che i sentimenti possono essere sia parte per la via della purificazione sia la causa del fallimento e della caduta di un servitore; e il confine fra la purificazione ed il fallimento è più sottile della tela del ragno, rimanere sempre fedeli al ragionamento ed alle dottrine del Sacro Fuoco permetterà quindi una più profonda comprensione di se stessi e del fuoco che alberga nel proprio cuore, ed innegabilmente ci permetterà di sopravvivere a molte battaglie e quindi continuare la lotta contro il male

Noterete certamente alcune piccole contraddizioni, tipiche di ogni testo dottrinale; esse sono totalmente intenzionali e aggiungono varie interpretazioni del testo e quindi più correnti di pensiero che danno maggiore sapore al gioco.

I VICOLI DI MALASTRANA

“Sulle verità e sul nostro modo di agire”

La prima cosa che deve imparare un servitore del Sacro Fuoco è discernere il falso dal vero, e come tradizione sarà il suo ordine stesso a rivelargli le prime importanti verità. Moltissimi anni fa Il Grande Sigmar creò gli ordini dei fuochi e diede ad ognuno un compito specifico; ma dopo poco tempo si accorse del loro fallimento. I suoi prescelti avevano traviato e reinterpretato le sue parole, uscendo dalla via in cui lui li aveva indirizzati. Provando ribrezzo per ciò che era accaduto Sigmar riunì alcuni dei suoi più fidati cavalieri e a loro disse: *“non vi lascerò dettami o dottrine, ma vi darò un solo ordine: combattete e vincete il male”*.

E noi, dopo moltissimo tempo ancora obbediamo a quell'ordine. Il grande Sigmar ci ha ordinato di vincere il male e noi vinceremo. Non ci sono dettami da imparare o dottrine da comprendere, se non quelle della segretezza e del buon senso. Noi siamo l'ultima speranza di Sigmar e non tradiremo la fiducia che egli ha riposto in noi. Coloro che sono al di fuori dell'ordine sono liberi di pensare o fare quello che vogliono fino al momento in cui incrociano il nostro passo. Chiunque non appartenga all'ordine potrebbe essere un messaggero o una pedina del nostro nemico e noi agiremo di conseguenza. Ma l'agire di conseguenza non significa agire in maniera stupida. Il popolo ci rispetta e ci ubbidisce perché ci teme, ma al tempo stesso sa di essere protetto dal nostro sguardo vigile. Nulla dovrà mai essere fatto per mutare questa condizione; il popolo compie quelle mansioni che noi non possiamo compiere e fornisce reclute per le nostre armate. Se il supporto del popolo dovesse venire a mancare sarebbe impossibile portare a compimento gli ordini del Grande Sigmar, e ciò non deve accadere.

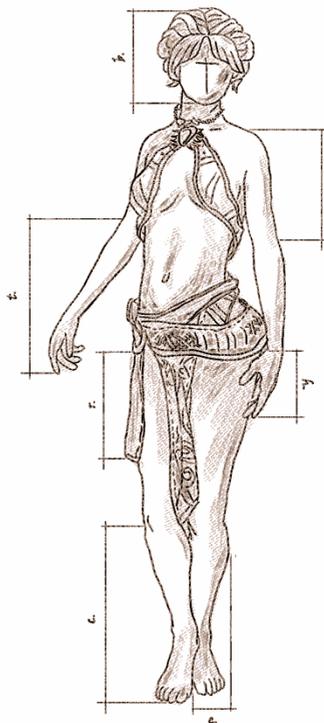
Come detto in principio dobbiamo imparare a discernere il vero dal falso, e dobbiamo essere coscienti di essere gli unici a conoscenza della verità. Quello che dicono o pensano gli altri a riguardo è irrilevante. L'ordine pretende obbedienza assoluta dai suoi adepti, e ogni ordine impartito deve essere eseguito con la massima solerzia e discrezione.

Ogni mezzo è lecito, fino a quando serve a conseguire il nostro obiettivo e non danneggia l'ordine in alcun modo; per noi il fine giustifica sempre i mezzi, ma ogni servitore del Sacro Fuoco sarà chiamato a rispondere del proprio operato ed a risolvere i problemi da lui stesso creati.

“Agire con solerzia”

L'intelletto e la lungimiranza sono qualità necessarie per amministrare la giustizia nelle nostre terre, così come forza e costanza sono necessarie per combattere lungo il confine. Il Nemico ha agenti ovunque, ed è sempre

pronto a reclutarne di nuovi; l'ignoranza, la paura e la superstizione sono necessarie al male per sedurre gli uomini e voltarli contro il nostro sacro ordine. Le sue parole sono sussurri di conoscenze perdute da tempo, promesse di ricchezze o potere e nessun uomo è completamente sordo a queste parole. Noi siamo gli Inquisitori e ben sappiamo come il male si insinua nelle anime degli uomini comuni, il nostro compito è stanarlo e distruggerlo prima che i danni da esso arrecati siano irreparabili.



Non ci faremo intimidire né indurre soggezione da nessuno, nulla potrà mai fermare il nostro operato. Ma non sempre la via della forza è la via giusta da percorrere; grazie all'intelletto possiamo riconoscere dove il Nemico stia perpetrando i suoi inganni ed intervenire in maniera efficiente.

I VICOLI DI MALASTRANA

Molto spesso bastano poche parole di individui senza scrupoli per accendere la rabbia nel cuore dei semplici popolani, che arrivano persino ad impugnare le armi riempiendosi la bocca con richieste di eguaglianza e libertà. Sebbene soffocare queste rivolte nel sangue sia la prassi ordinaria dei governi, noi sappiamo che non serve a nulla se non ad aggravare la situazione. Le rivolte si possono fermare, ma le notizie no; ed in poco tempo si spargono le menzogne, che offuscano la capacità di giudizio dei popolani e fanno apparire i servitori della giustizia come massacratori senza cuore. Un numero incredibile di vite viene così spezzato, e si forma una spirale di sangue di cui il Nemico si compiace.

Noi non aspettiamo che i popolani vengano corrotti, ma agiamo molto prima risolvendo il problema alla radice. Nessuno nella nostra baronia può permettersi di agire per conto del Nemico e sperare di sopravvivere. Noi siamo votati allo sterminio di tutti i servitori del male, occulti o manifesti, e non indugeremo di fronte a nulla. Nessuno stemma, nessuna carica e nessun decreto esterno all'ordine potranno mai fermarci, respingeremo questa minaccia nell'inferno da cui è venuta. Non saremo mai costretti ad alzare le armi contro la nostra stessa gente poiché nella nostra terra ciò non è mai stato necessario e mai lo sarà.

“Dare ed Avere”

È doveroso altresì fare alcune importanti precisazioni, poiché il nostro modo di agire, indubbiamente fuori dalla visione comune, può far affiorare malsani pensieri nella mente di taluni individui, ed in questo dialogo si discute appunto di come l'ordine risolve i propri problemi interni. Come è stato già discusso, ogni servitore del Sacro Fuoco ha la libertà di adempiere agli ordini assegnatigli come meglio crede, purché vengano rispettate le regole già discusse.

Ognuno sarà chiamato a rispondere delle sue azioni e di ciò che esse hanno causato; l'ordine conferisce ad ogni servitore un potere, sia giuridico che materiale, proporzionato al suo rango; e dell'utilizzo di questi privilegi egli sarà chiamato a rispondere.

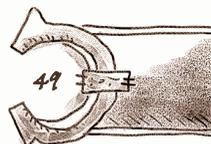
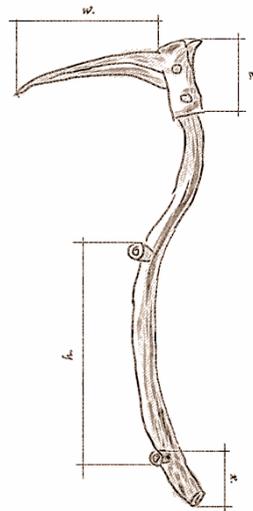
L'ordine distingue i suoi servitori; coloro che servono degnamente ed efficacemente il Sacro Fuoco vengono tenuti in gran riguardo, invece coloro che falliscono verranno puniti in maniera proporzionata alla gravità del fallimento. Noi non tolleriamo l'incapacità, per noi la vittoria non ha bisogno di spiegazioni, mentre la sconfitta non ne permette.

L'incapacità e l'inadempienza non saranno tollerate, così come non sarà tollerata alcuna indulgenza verso il nemico. Le punizioni sono, e sono sempre state esemplari, in modo da punire un individuo per riportarne cento sulla retta via.

A molti il nostro comportamento potrà sembrare ingiusto e crudele, ma come già detto, ciò che loro pensano è irrilevante. Noi ben sappiamo che l'obbedienza ed il successo hanno un caro prezzo, e siamo ben decisi a pagarlo, poiché solo i più determinati ed i più forti hanno il diritto di fregiarsi della Sacra Fiamma.

Ogni servitore deve quindi sapere che lo sguardo dell'ordine è sempre fisso sul suo operato, per premiare i suoi successi e punire i suoi fallimenti. Per questo ogni servitore, portato a termine un incarico sarà chiamato a riferire al suo ordine, che gli assegnerà poi una nuova mansione. Le regole sono facili ed uguali per ogni servitore, e rispettarle è imperativo.

Il successo genera privilegio, il fallimento genera punizione. Così è stato e così sarà fino a quando il Nemico non sarà vinto.



PRECE++I DEI TEURGI

“Ad armi pari”

Ecco un'altra rivelazione. Non c'è nulla che il nostro Nemico non farebbe pur di conseguire la vittoria. Chi altri in queste terre può dire lo stesso?

Non può essere negato; il nostro nemico dispone di armi più potenti delle nostre e di una determinazione senza pari. Il suo potere deriva dall'odio e dal risentimento; egli volge la stessa natura delle cose contro di

loro, ed è per questo che ai profani appare inarrestabile. Il nostro ordine invece è

giunto a conclusioni assai differenti, noi combattiamo in modo da volgere

la natura del nostro nemico contro di lui, noi lo odiamo più di

qualsiasi altra cosa, e non c'è nulla che non faremmo pur di conseguire

la vittoria. Il nostro nemico non si può

rabbonire con le parole, non si può

placare con titoli e possedimenti, non è facile da anticipare, non rispetta le regole della

natura e non si ferma di fronte a nulla. È facile quindi capire che la guerra assume un aspetto

diverso. Il nostro nemico non ha rifornimenti da bloccare, non ha bisogno di calma e

non riposa mai, per questo le normali

tattiche di guerra sono destinate ad un

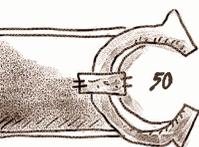
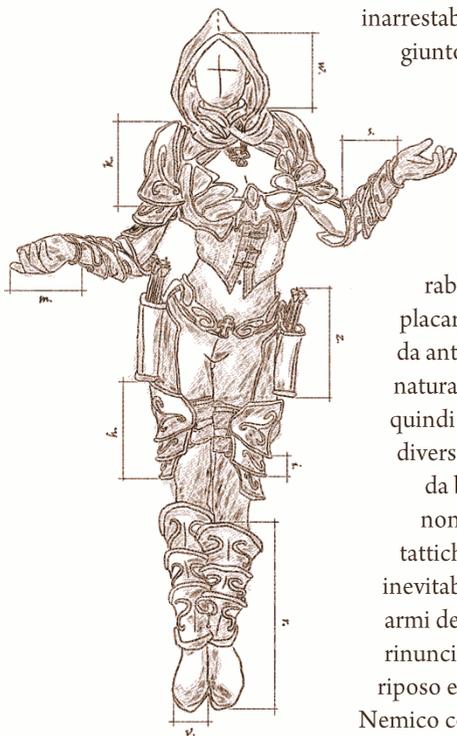
inevitabile fallimento. Noi usiamo le

armi del nemico imparando le sue arti, rinunciando temporaneamente al

riposo ed alla pietà. Per noi la guerra contro il

Nemico continua anche fuori del campo di

battaglia, siamo in costante ricerca dei suoi agenti, poiché sono loro la chiave per la nostra vittoria.

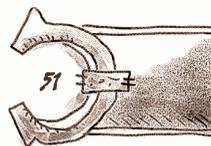


Ogni parola, ogni indizio rivelato da questi eretici ci porta sempre più vicini alla vittoria, per questo è vitale catturare e indurre questi blasfemi individui a rivelare tutto ciò che può darci vantaggio in questa guerra.

Un'arma in se stessa non è né buona né malvagia, essa è semplicemente un mezzo per raggiungere uno scopo, ed allo stesso modo noi utilizziamo le armi dei nostri nemici per ottenere grandi vantaggi in battaglia. Diffidate da chi dice che il potere corrompe o che ciò è al di là della grazia del Grande Sigmar, poiché noi sappiamo bene che senza il nostro apporto la grande battaglia sarebbe già stata perduta. È vero, il potere corrompe, ma solo chi ne accumula per i propri scopi; noi non abbiamo disegni personali, noi siamo l'ordine eletto che obbedisce agli ordini del Grande Sigmar, e non possiamo fallire.

“La forza dello spirito”

Grazie agli insegnamenti del Venerabile Sigmar abbiamo scoperto la forza dello spirito e con essa combattiamo il male. Questo è il primo e più importante principio del nostro ordine. Noi infatti siamo a conoscenza del fatto che lo spirito umano è la più grande arma contro i servitori del male, e solo con il potere che esso ci conferisce possiamo intraprendere il Cammino Della Guerra. Davvero poche persone, al di fuori del nostro ordine, hanno imparato ad usare il potere dello spirito, ma nessuna ha mai capito la sua vera provenienza. Gli stregoni pensano che il loro potere provenga dalla conoscenza, altri individui guidati da antiche superstizioni pensano che antichi e falsi dei possano dare loro grandi poteri in cambio di fede e sacrificio. La verità è che l'ignoranza oscura le loro menti, impedendo loro di capire che è il loro stesso spirito a fornire loro il potere e che gli antichi libri o le litanie servono a illuderli che il potere si trovi in qualcosa o che venga fornito da qualcuno. Contrariamente a quanto credono questi sfortunati individui, il potere più grande viene dallo spirito. È il nostro stesso spirito a permetterci di fare le cose più incredibili, dal restare due giorni a digiuno all'alterare ciò che ci circonda.



I VICOLI DI MALASTRANA

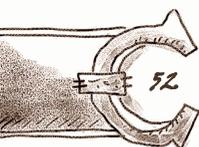
Lo spirito è ciò che rende gli uomini superiori alle bestie e la conoscenza dello spirito è ciò che rende noi superiori agli uomini. Tramite gli insegnamenti del Venerabile Sigmar noi impariamo a scatenare la potenza distruttrice dello spirito, sciogliendo le catene che gli uomini hanno messo alla propria anima. Il potere dello spirito è intorno a noi, è ovunque ed è sempre davanti ai nostri occhi.

Molti saggi affermano che per avere una cosa basta volerla, e non sanno nemmeno quanto ciò sia vero. Tutto ciò che chiamiamo fortuna, scherzi del destino o coincidenze sono tutte manifestazioni del potere che l'animo umano ha su ciò che ci circonda.

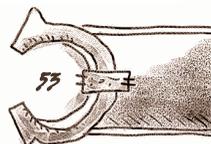
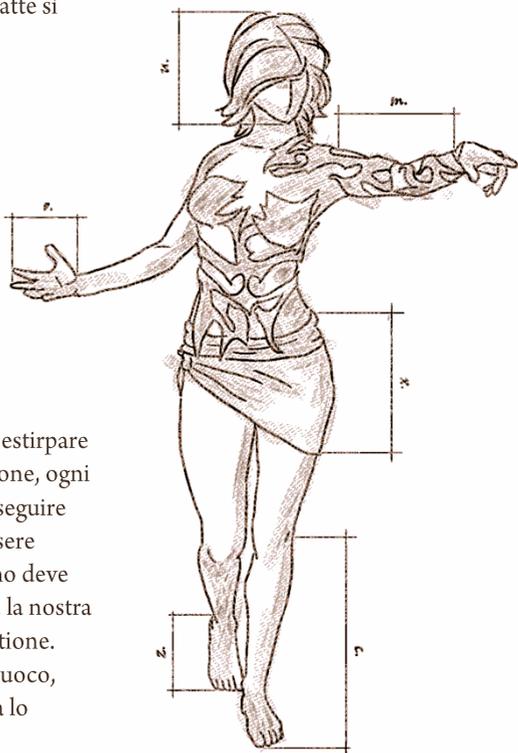
Purtroppo l'ignoranza del popolo fa sì che molte volte il potere dello spirito sia sfruttato dal male e rivolto contro coloro che lottano per la giustizia; per questo noi che conosciamo la vera forza dello spirito dobbiamo vigilare ed evitare che il male corrompa coloro che noi proteggiamo. L'indulgenza e la pigrizia dell'anima generano ribellione ed eresia, per questo ogni segno del male deve essere riconosciuto e combattuto prima che il Nemico possa espandere la sua influenza.

“La Luce dello Spirito”

Noi chiamiamo Luce il potere che scaturisce dallo spirito, e impariamo sin da accolti a concentrare questo potere per utilizzarlo contro i servitori del male. Solo con la perfezione noi possiamo accedere al pieno potere della Luce, e la perfezione si raggiunge con l'impegno ed il rispetto del nostro Dover. Il potere della Luce è immenso, essa può permetterci di fare qualsiasi cosa, le nostre cronache narrano di eroi che sul campo di battaglia hanno compiuto grandi gesta grazie alla luce. I più grandi prodigi sono stati visti nelle situazioni più disperate e, grazie alla Luce, sicure sconfitte sono diventate trionfanti vittorie.



Non dobbiamo sottovalutare il potere della Luce, mai si deve abbandonare la speranza, mai la tenacia deve fare spazio allo sgomento, mai noi abbandoneremo un campo di battaglia senza aver conseguito la vittoria. La Luce ci assisterà sempre nel momento di maggior bisogno, ma non dobbiamo fare affidamento solo su di essa. Il nostro spirito ci fornisce anche la rabbia, la determinazione, la forza d'animo e l'ostinazione per vincere la guerra. Solo da un perfetto connubio fra la forza del corpo e quella dello spirito nasce la perfezione, e nulla, nessun potere può opporsi alla perfezione. La nostra è una guerra che si combatte sui confini, ma si combatte soprattutto nei villaggi e nelle città. Nel momento stesso in cui il popolo crederà di non poter vincere la guerra essa sarà perduta per sempre, ed il nemico avrà la sua più grande ed agognata vittoria. Noi siamo l'ordine che può impedire lo sfacelo, noi siamo i cavalieri che possono mutare l'esito della guerra. Per conseguire la vittoria dobbiamo estirpare ogni ombra di dubbio o corruzione, ogni indugio ed ogni timore. per conseguire questo obiettivo dobbiamo essere sempre presenti e solerti, nessuno deve dubitare mai del nostro operato, la nostra efficienza deve essere fuori questione. Noi siamo i servitori del Sacro Fuoco, facciamo sì che chiunque ci veda lo sappia. Solo con l'imperfezione deluderemo Sigmar. E ciò non succederà.





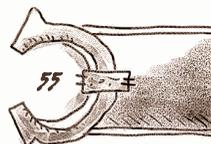
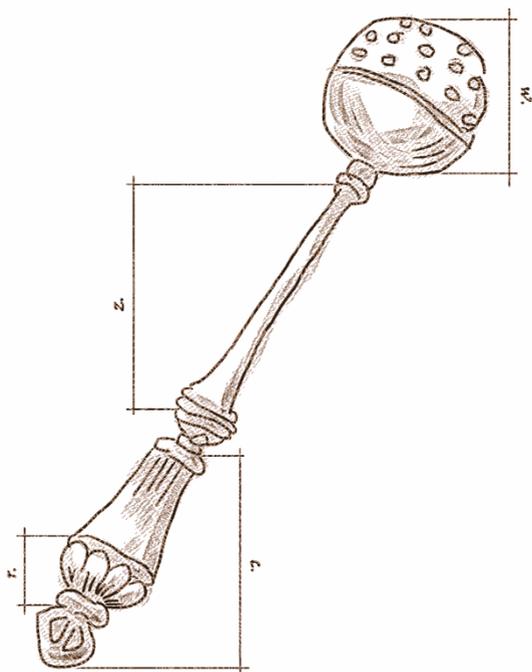
itualì

“Noi chiamiamo Luce il potere che scaturisce dallo spirito, e impariamo sin da accolti a concentrare questo potere per utilizzarlo contro i servitori del male. Solo con la perfezione noi possiamo accedere al pieno potere della Luce, e la perfezione si raggiunge con l’impegno ed il rispetto del nostro Dovere. Il potere della Luce è immenso, essa può permetterci di fare qualsiasi cosa, le nostre cronache narrano di eroi che sul campo di battaglia hanno compiuto grandi gesta grazie alla luce, i più grandi prodigi sono stati visti nelle situazioni più disperate, e grazie alla Luce sicure sconfitte sono diventate trionfanti vittorie. Non dobbiamo sottovalutare il potere della Luce, mai si deve abbandonare la speranza, mai la tenacia deve fare spazio allo sgomento, mai noi abbandoneremo un campo di battaglia senza aver conseguito la vittoria. La Luce ci assisterà sempre nel momento di maggior bisogno, ma non dobbiamo fare affidamento solo su di essa. Il nostro spirito ci fornisce anche la rabbia, la determinazione, la forza d’animo e l’ostinazione per vincere la guerra. Solo da un perfetto connubio fra la forza del corpo e quella dello spirito nasce la perfezione, e nulla, nessun poter, e può opporsi alla perfezione. La nostra è una guerra che si combatte sì sui confini, ma si combatte soprattutto nei villaggi e nelle città. Nel momento stesso in cui il popolo crederà di non poter vincere la guerra essa sarà perduta per sempre, ed il nemico avrà la sua più grande ed agognata vittoria. Noi siamo l’ordine che può impedire lo sfacelo, noi siamo i cavalieri che possono mutare l’esito della guerra. Per conseguire la vittoria dobbiamo estirpare ogni ombra di dubbio o corruzione, ogni indugio ed ogni timore. Per conseguire questo obiettivo dobbiamo essere sempre presenti e solerti, nessuno deve dubitare mai del nostro operato, la nostra efficienza deve essere fuori questione.”

Noi siamo i servitori del Sacro Fuoco, facciamo sì che chiunque ci veda lo sappia. Solo con l'imperfezione deluderemo il Sacro Fuoco e il Sommo Sigmar. E ciò non succederà."

Dalle pagine del "Maglio Purificatore del Sacro Fuoco" (opera del Teocrate Nicolas Moner).

Coloro, tra i devoti a Sigmar, che sono avvezzi alla pratica delle arti magiche, ricorrono alla Magia Sacra che ha origine dalla fede nella Fiamma di Sigmar. La sorgente del suo potere viene sovente attribuita a Sigmar stesso e tutti i fedeli del Sacro Fuoco possono essere iniziati alla sua pratica.





apertura

D: Illustre Leone, siete voi Eletto?

R: Sì, Tre volte Illustre Gran Inquisitore, lo sono.

D: Come foste eletto?

R: Ha deciso la Fiamma.

D: Quali prove potete darmi di questa elezione?

R: Ne fu testimone una Caverna.

D: Cosa avete fatto in questa caverna?

R: Ho fatto Giustizia.

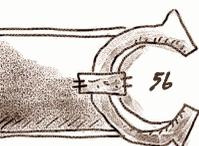
D: Perché dovrei credervi?

R: Io sono un Leone di Sigmar e come tale agisco, mi capite?

D: Se è così, datemi il Segno per convincermi del vostro sapere e per premunirmi contro ogni sorpresa.

[A queste parole, tutti i Cavalieri sguainano le spade, ciò che costituisce il Segno. L'Inquisitore batte un gran colpo sulla tavola posta innanzi a lui e annuncia:]

“Illustri Cavalieri, il Capitolo è aperto.”





niziazione

Uno dei Templari rimasto con il candidato nel vestibolo, nel sentire il gran colpo battuto dal Gran Commendatore, batte una volta alla porta del Capitolo.

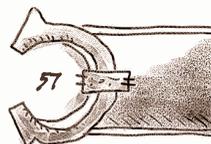
Uno di quelli che sono all'interno viene alla porta, la socchiude e domanda: *“Che volete?”*

Il Templare che ha bussato risponde:
“Un Leone servente chiede di essere ammesso al Grado di Templare poiché possiede tutte le Virtù necessarie”.

Questa richiesta viene ripetuta al Gran Inquisitore che dichiara:
“Possiamo ammettere tra noi un Leone senza correre rischi d'indiscrezione da parte sua?”

I due Templari che l'accompagnano rispondono:
“Lo giuriamo e lo promettiamo a suo nome”.

Dopo aver battuto un gran colpo, l'Inquisitore viene verso gli altri due Templari. Tutti e tre si prendono per mano e prestano il Giuramento seguente:
“Noi promettiamo e giuriamo, per il Pio Sigmar e per la Sacra Fiamma, di vendicare la morte dei nostri antenati. Che chiunque di noi, in qualunque maniera avvenga, commettesse la più leggera indiscrezione riguardo ai segreti del nostro Ordine, sia sotterrato sotto il trono di questa illustre assemblea! Che Sigmar ci protegga nella nostra impresa e ci conservi in Equità e Rettitudine! Così sia!”



I VICOLI DI MALASTRANA

Dopo questo giuramento, il candidato può essere introdotto.

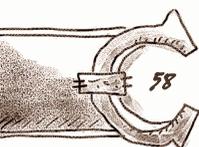
I due Templari rimasti all'esterno, trascorso il tempo necessario al giuramento, dopo il gran colpo battuto dal Gran Inquisitore, mettono mano alla spada, aprono la porta e fanno entrare il candidato. Lo conducono poi davanti alla Sacra Fiamma.

Allora i Templari si ritirano, lasciando il candidato solo in presenza del Gran Inquisitore, e vanno a montare la guardia davanti alla porta del Capitolo e di quelle dei locali adiacenti.

Il candidato si prostra, faccia a terra, mentre il Gran Inquisitore gli ricorda gli episodi principali della Storia del Sacro Ordine, dalle origini all'epoca di Sigmar, della sua volontà di punire e combattere il Male nella maniera più esemplare, come il re Sigmar scelse i Maestri che inviò alla ricerca degli scellerati per compiere questa vendetta.

Il Gran Inquisitore prosegue nel ricordare al candidato la fermezza della quale diedero prova i Grandi Eletti al tempo della distruzione dell'Invasione Nera, come affrontarono ogni rischio immaginabile per superare le linee nemiche, giungere dentro le Nebbie e raggiungere il Nemico per impedire, sacrificandosi, che invadesse queste terre.

Dopo quest'esposizione, il candidato presta giuramento con la mano destra sulla Croce di Sigmar e la sinistra posta nelle mani del Gran Inquisitore.



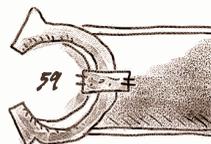


Giuramento

“Io, NOME, prometto e giuro di giammai rivelare a chiunque i segreti della Sacra Fiamma, di vendicare i morti causati dalle Nebbie, di non ammettere mai in questo Grado chiunque non possieda la Benedizione di Sigmar.

*Prometto d'essere sempre pronto a partire per riconquistare la Terra Oltre la Nebbia, se mi viene richiesto di farlo, di conformarmi all'obbedienza che è dovuta al Teocrate (NOME - Moner) e, se dovessi venir meno al mio Giuramento, desidero che tutte le pene previste dai miei giuramenti precedenti mi vengano subito inflitte.
Così sia!”*

Il candidato bacia quindi il simbolo prima di rialzarsi.





reghiera della Fiamma

Abbi misericordia di me, o Potente Sigmar, secondo la tua grande misericordia, e secondo la moltitudine delle tue indulgenze cancella il mio delitto. Appieno purificami dalla mia iniquità e purificami dal mio peccato. Poiché conosco la mia iniquità e il mio peccato sta di continuo innanzi a me. Contro te solo ho peccato e il male al tuo cospetto ho fatto, così che Tu sia giustificato con le tue parole e vinca allorché sei giudicato. Ecco, nelle iniquità sono stato concepito, e nei peccati mi ha concepito mia madre. Ecco, hai amato la verità, mi hai svelato gli arcani e i segreti della tua sapienza. Mi avvicinerò alle fiamme e sarò purificato, mi laverai, e più della neve sarò reso candido. Mi farai udire esultanza e gaudio: esulteranno le ossa umiliate. Distogli il tuo volto dai miei peccati e cancella tutte le mie iniquità. Cuore puro crea in me, o Potente Sigmar, e spirito retto rinnova nelle mie viscere. Non respingermi dal tuo volto, e la tua Benedizione non rimuovere da me. Rendimi l'esultanza della tua salvezza e confermami con la Benedizione. Insegnerò agli iniqui le tue vie, e gli empì a te ritorneranno. Liberami dalle colpe di sangue, o Sigmar, Signore della mia salvezza; esulterà la mia lingua alla tua giustizia. Sigmar, schiudi le mie labbra, e la mia bocca annunzierà la tua lode. Poiché se Tu avessi voluto immolazione, l'avrei pur data: agli olocausti non darai Beneplacito. Immolazione a Sigmar è uno spirito contrito. Un cuore contrito e umiliato, Sigmar non lo disprezzerà. Così sia!



ito dell'Accensione

Quando tutti sono riuniti davanti al simbolo sacro e al braciere, per 5 volte si ripetono le seguenti parole: **Lumen ad revelationem gentium.**

Conclusa la litania, lo Zelota accende una torcia e la consegna ad un Templare che per tutto il tempo rimarrà vicino allo Zelota pronto a ricevere i suoi comandi.

Gli amici del guerriero della fiamma gli domandano da dove provenga la sua energia. Egli dice: "dal nemico occulto". Gli amici domandano chi sia.

Il guerriero risponde: "qualcuno che non possiamo ferire".

Il nemico occulto diventa uno stimolo. Quando è stanco, il guerriero si ricorda che lui non ha ancora visto il suo coraggio. Non pensa alla vendetta, perché il nemico occulto non fa più parte della sua storia. Egli pensa solo a migliorare la propria abilità, affinché le sue imprese facciano il giro del mondo e arrivino alle orecchie di chi lo ha ferito nel passato. Il dolore di ieri si è trasformato nella forza di oggi.

Conclusa l'omelia segue la benedizione della torcia che accenderà il braciere.

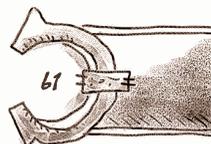
W.: Sorse il profeta guerriero Sigmar come fuoco.

R.: E la sua parola ardeva come fiaccola.

W.: Vieni, o Sigmar, riempi i cuori dei tuoi fedeli

R.: E accendi in essi il foco del tuo coraggio.

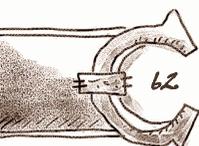
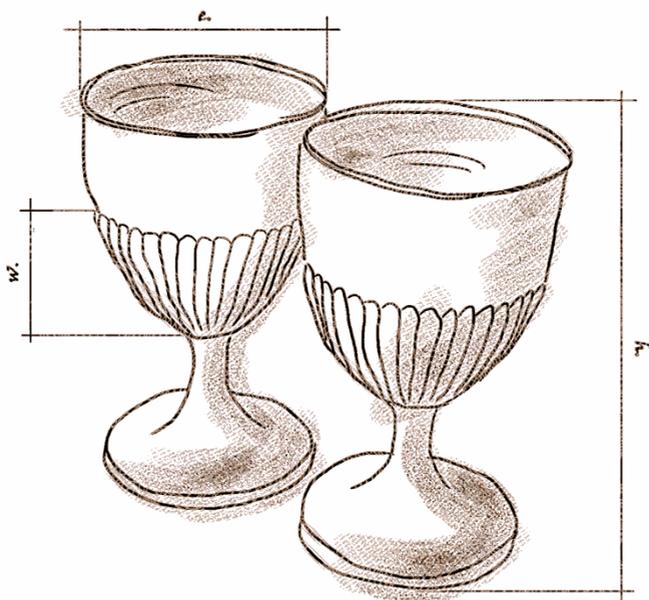
W.: Mandà il tuo Spirito di Fiamma e rinnova la faccia della terra.



I VICOLI DI MALASTRANA

A questo punto si accende con la torcia il braciere. Da quel momento in poi, per tutta la notte, almeno un Templare o lo stesso Zelota deve vigilare sulla Sacra Fiamma affinché non si spenga.

In linea di massima questi sono i vari “credo” a cui ogni appartenente alla propria casta viene sottoposto nell’arco del suo apprendistato. Templari, Inquisitori e Teurgi, durante la loro formazione.





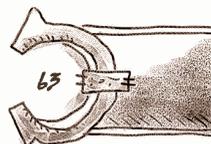
pecchio dell'Anima

“Il discepolo non è da più del suo maestro;
ogni allievo sarà tutt'al più come il suo maestro.”

Un Cavaliere di Sigmar non dimentica mai la gratitudine.
Un Cavaliere non ha bisogno che qualcuno gli rammenti
l'aiuto degli altri: se ne ricorda da solo e divide con loro la
ricompensa. Egli non dimentica mai gli amici, perché il loro
sangue si è mescolato con il suo sul campo di battaglia.

Un Cavaliere di Sigmar sa che è libero di scegliere ciò che
desidera: le sue decisioni sono prese con coraggio, distacco, e,
talvolta, una certa dose di follia. Un cavaliere
sa distinguere ciò che è transitorio da ciò che è definitivo.

Un Cavaliere di Sigmar non conta solo sulle proprie forze,
usa anche l'energia dell'avversario. Quando inizia il
combattimento, tutto ciò che possiede è l'entusiasmo e
colpi che ha preso durante l'addestramento. A mano a mano
che procede nella lotta, scopre che l'entusiasmo e
l'addestramento non sono sufficienti per vincere: è
necessaria l'esperienza. Ed è allora che ogni colpo del
nemico diventa per lui una lezione.



I VICOLI DI MALASTRANA

Un Cavaliere di Sigmar non imbrogia mai, ma sa distrarre il suo avversario: sfrutta ogni risorsa strategica per raggiungere il suo obiettivo. Un cavaliere sa ciò che vuole. E non ha bisogno di spiegare nulla.

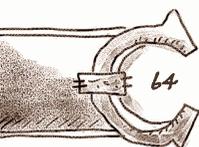
Un Cavaliere di Sigmar approfitta di qualsiasi opportunità per imparare, non si lascia mai ingannare dalle apparenze e fa di tutto per rimanere in silenzio quando tentano di impressionarlo.

Un Cavaliere di Sigmar talvolta lotta con chi ama: l'uomo che tutela i propri amici non è mai vittima delle tempeste dell'esistenza, ha la forza per superare le difficoltà e andare avanti.

Un Cavaliere di Sigmar sa che la perseveranza è favorevole. Un cavaliere torna sempre a lottare: non lo fa mai per caparbia, ma perché nota il cambiamento nel tempo.

Un Cavaliere di Sigmar sa che alcuni momenti si ripetono: spesso si ritrova davanti a problemi e situazioni che ha già affrontato. Il cavaliere allora comprende che il ripetersi delle esperienze ha un'unica finalità: insegnarli quello che non vuole apprendere.

Un Cavaliere di Sigmar non teme di sembrare folle. Il cavaliere sembra solo folle, ma si tratta di un mascheramento.



Un Cavaliere di Sigmar sceglie i propri nemici. Un cavaliere non perde il proprio tempo ascoltando le provocazioni: ha un destino che deve essere compiuto.

Un Cavaliere di Sigmar riconosce il Cammino.

Un Cavaliere di Sigmar studia con molta attenzione la posizione che intende conquistare. Per quanto il suo obbiettivo sia difficile, esiste sempre una maniera di superare gli ostacoli.

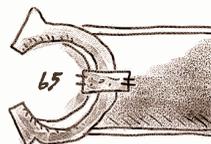
Un Cavaliere di Sigmar controlla sempre il suo equipaggiamento, composto di tre cose: fede, speranza e amore. Se queste tre cose sono presenti, egli non ha alcuna esitazione nell'andare avanti.

Un Cavaliere di Sigmar sa che nessuno è stupido, e che la vita è maestra per tutti, anche se ciò richiede tempo.

Un Cavaliere di Sigmar sa che le conseguenze delle proprie azioni sono come spaventapasseri per i codardi e come raggi di luce per i saggi.

Un Cavaliere di Sigmar non rimanda le sue decisioni. Egli riflette a lungo prima di agire, ma quando comincia va fino alla fine.

Un Cavaliere di Sigmar condivide il proprio mondo con coloro che ama. Un cavaliere sa di avere difetti, ma anche di non poter crescere da solo e di non poter allontanarsi dai compagni.



I VICOLI DI MALASTRANA

Un Cavaliere di Sigmar medita: sa che nel silenzio del suo cuore c'è un ordine che lo guida.

Un Cavaliere di Sigmar sa equilibrare solitudine e dipendenza. Un cavaliere ha bisogno di amore, ma usa la solitudine e non ne viene usato.

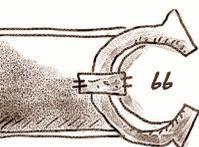
Un Cavaliere di Sigmar sa che è impossibile vivere in uno stato di completo rilassamento, ma non confonde mai tensione con nervosismo.

Un Cavaliere di Sigmar usa la disciplina e la compassione e riesce sempre a equilibrare rigore e misericordia.

Un Cavaliere di Sigmar si comporta a volte come l'acqua, e fluisce fra gli ostacoli che incontra. L'acqua di un fiume si adatta al cammino possibile, senza dimenticare il proprio obiettivo: il mare. Fragile alla sorgente, a poco a poco acquista la forza dagli altri fiumi che incontra e, da un certo momento, il suo potere è totale.

Un Cavaliere di Sigmar sa che non esiste niente di astratto: tutto è concreto e tutto lo riguarda.

Un Cavaliere di Sigmar che confida troppo nella propria intelligenza, finisce per sottovalutare il potere dell'avversario. È necessario non dimenticare: ci sono momenti in cui la forza si dimostra più efficace della strategia.



Un Cavaliere di Sigmar non assiste a un'ingiustizia con indifferenza, benché lotti contro l'oppressione, non cerca mai, in nessun momento, di giudicare l'oppressore. Un cavaliere è presente nel mondo per aiutare i suoi fratelli, e non per condannare il prossimo.

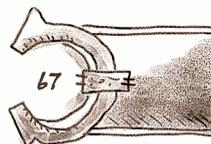
Un Cavaliere di Sigmar non è mai codardo. La fuga può risultare un'eccellente tattica difensiva, ma non può essere impiegata quando la paura è grande. Il cavaliere così fronteggia la situazione svantaggiosa con eroismo, rassegnazione e coraggio.

Un Cavaliere di Sigmar non ha mai fretta. Il tempo lavora a suo favore: egli impara a dominare l'impazienza, ed evita gesti avventati.

Un Cavaliere di Sigmar mantiene sempre il proprio cuore sgombro dal sentimento dell'odio. È l'esperienza del combattimento che irrobustisce il cavaliere.

Un Cavaliere di Sigmar conosce l'importanza dell'intuizione. Egli sa che l'intuizione è l'alfabeto degli dei, e continua ad ascoltare il vento e a parlare con le stelle.

Un Cavaliere di Sigmar siede con i suoi compagni attorno al fuoco. Quando racconta le sue storie, riveste le parole di passione e di romanticismo. A volte si permette un'esagerazione, ma senza mai confondere l'orgoglio con la vanità, e senza credere alle proprie esagerazioni.



I VICOLI DI MALASTRANA

Un Cavaliere di Sigmar presta attenzione alle piccole cose, perché esse possono risultare ostacoli difficili.

Un Cavaliere di Sigmar sa che nessun uomo è un isola: non può lottare da solo. Un cavaliere è trasparente nelle sue azioni e segreto nei suoi piani. Un cavaliere danza con i compagni, ma non attribuisce a nessuno la responsabilità dei propri passi.

Un Cavaliere di Sigmar, nelle pause del combattimento, riposa e ride. Ma sta sempre all'erta.

Un Cavaliere di Sigmar sa che tutti hanno paura di tutti, ma egli si serve della paura come motore e non come freno.

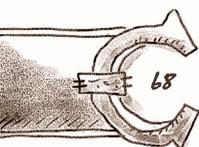
Un Cavaliere di Sigmar conosce il silenzio che precede un combattimento importante. Il cavaliere presta attenzione al silenzio: in qualche luogo qualcosa sta accadendo. Mentre gli altri chiacchierano, il cavaliere scruta attentamente l'orizzonte.

Un Cavaliere di Sigmar crede. Poiché crede nei miracoli i miracoli cominciano ad accadere.

Un Cavaliere di Sigmar cerca sempre di migliorare.

Un Cavaliere di Sigmar è affidabile. Commette alcuni errori, a volte si giudica più importante di quanto realmente sia. Ma non mente.

Un Cavaliere di Sigmar tutte le volte che sguaina la spada la usa. La spada non è stata fatta per essere usata con la bocca.



Un Cavaliere di Sigmar non sempre può scegliere il proprio campo di battaglia, allora, nel momento in cui il conflitto è quasi inevitabile il cavaliere ascolta ciò che l'avversario ha da dire. E lotta solo se necessario.

Un Cavaliere di Sigmar è saggio. Non commenta le sue sconfitte: prima o poi tutto tornerà a lavorare in suo favore.

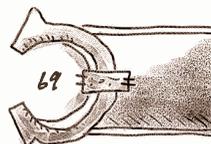
Un Cavaliere di Sigmar non tenta di sembrare. Egli è.

Un Cavaliere di Sigmar sa che la spada è nelle sue mani: è lui che decide ciò che farà e ciò che non farà mai, in nessuna circostanza. Il cavaliere possiede il colpo e il perdono: sa usarli entrambi con la stessa abilità.

Un Cavaliere di Sigmar è sempre impegnato: è schiavo del proprio sogno e libero nei propri passi.

Un Cavaliere di Sigmar è semplice come le colombe e prudente come i serpenti.

Un Cavaliere di Sigmar deve sempre avere scolpite nella mente le cinque regole del combattimento. La fede: prima di affrontare una battaglia è necessario credere nel motivo della lotta. Il compagno: nessuno vince una guerra da solo. Il tempo: lottare in inverno è diverso che lottare in estate. Lo spazio: pensare a ciò che esiste intorno a sé e al modo migliore di muoversi. La strategia: il miglior guerriero è colui che pianifica il proprio combattimento.



I VICOLI DI MALASTRANA

Un Cavaliere di Sigmar ha in sé la scintilla degli dei.

Un Cavaliere di Sigmar conosce il valore della perseveranza e del coraggio. Quando si cade da cavallo e non si risale in groppa nel volgere di un minuto, non si avrà mai più il coraggio di montare.

Un Cavaliere di Sigmar se si assume un impegno mantiene la parola. Talvolta capita che si assuma qualche sciocca responsabilità, ma egli onora comunque la parola data e paga il prezzo della propria impulsività.

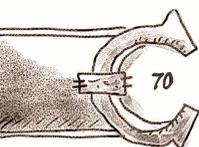
Un Cavaliere di Sigmar quando vince una battaglia festeggia. Celebra oggi la sua vittoria di ieri, per avere più forza nella battaglia di domani.

Un Cavaliere di Sigmar condivide con gli altri tutto ciò che conosce nel cammino, perché chi aiuta viene sempre aiutato.

Un Cavaliere di Sigmar dà prima che gli sia richiesto. Coloro che guardano alla miseria con indifferenza sono i più miserabili.

Un Cavaliere di Sigmar non ha certezze ma un cammino da seguire, al quale cerca di adattarsi in base al tempo.

Un Cavaliere di Sigmar sa che i fini non giustificano i mezzi. Perché i fini non esistono. Ci sono solo i mezzi.





antico del Cavaliere

Ogni Cavaliere di Sigmar ha avuto paura di affrontare un combattimento.

Ogni Cavaliere di Sigmar ha tradito e mentito in passato.

Ogni Cavaliere di Sigmar ha imboccato un cammino che non era il suo.

Ogni Cavaliere di Sigmar ha sofferto per cose prive di importanza.

Ogni Cavaliere di Sigmar ha pensato di non essere un Cavaliere di Sigmar.

Ogni Cavaliere di Sigmar ha mancato ai suoi doveri spirituali.

Ogni Cavaliere di Sigmar ha detto sì, quando avrebbe voluto dire no.

Ogni Cavaliere di Sigmar ha ferito qualcuno che amava.

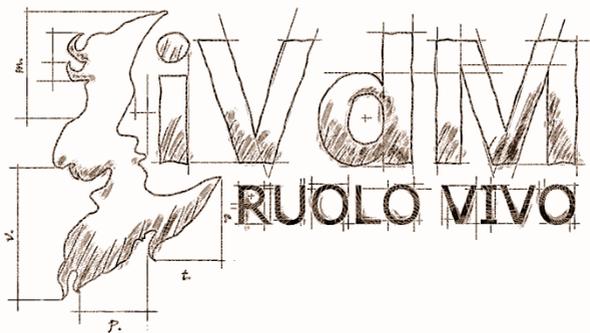
Perciò è un Cavaliere di Sigmar: perché ha passato queste esperienze e non ha perduto la speranza di essere migliore.

INDICE

Historia delli Homini.....	1
Era Dimenticata.....	2
Era degli dei.....	2
Era dei grandi regni.....	3
Era delle Guerre.....	5
Era dell'Abbandono.....	7
Era della venuta di Sigmar.....	9
Era dell'ascesa di Sigmar.....	12
Era delle Voci.....	18
La storia recente.....	19
Anno del Giglio.....	19
Anno del Cubo.....	20
Anno dei Prescelti.....	22
Anno del Pentacolo.....	23
Anno dell'Invasione Nera.....	24
Struttura dell'Ordine.....	26
Caste e gerarchie.....	28
Le leggi del Sacro Regno Di Sigmar.....	31
Precetti delle Caste.....	33
Precetti dei Templari.....	34
“Sul corpo e sullo spirito”.....	34
“Sull’operato e sulle battaglie”.....	39
“Sul sentimento e sull’onore”.....	43
“Sulle verità e sul nostro modo di agire”.....	46

INDICE

“Agire con solerzia”	47
“Dare ed Avere”	48
Precetti dei Teurgi	50
“Ad armi pari”	50
“La forza dello spirito”	51
“La Luce dello Spirito”	52
Rituali	54
Apertura	56
Iniziazione	57
Giuramento	59
Preghiera della Fiamma	60
Rito dell'Accensione	61
Specchio dell'Anima	63
Cantico del Cavaliere	71



CHI SIAMO?

Siamo un gruppo di persone che ha deciso di esprimere le proprie idee attraverso il gioco di ruolo dal vivo, di sperimentare nuove forme e nuovi modi di giocare e di far conoscere queste idee e questi nuovi modi a chiunque. Il nostro scopo è quello di divertire, di divertirvi e con il divertimento narrare le nostre storie e far partecipare altre persone alle nostre “scoperte”.

COSA FACCIAMO?

L'associazione i Vicoli di Malastrana, più nota con l'acronimo iVdM, organizza giochi di ruolo dal vivo prevalentemente nell'entroterra abruzzese. Oltre a classici eventi Fantasy con ambientazione Hurmetal si occupa anche di live storici sperimentali.

**Per saperne di più IVDM.IT
sul Web o su Facebook**

