



“L’Ora più Buia”

Contesto Temporale - L’ultimo secolo nel Vecchio Mondo

“Tre corone per un trono di cenere, mentre alle porte dell’Impero la notte bussa con dita d’acciaio. Pregate gli Dei, fratelli, ma tenete la polvere asciutta e i cancelli sbarrati.”

— Dal diario di un confessore itinerante, Nuln

Per comprendere il fango in cui affondano gli stivali dei vostri personaggi, dovete alzare lo sguardo oltre le nebbie della Sylvania e guardare a ciò che resta dell’Impero. Ci troviamo alle soglie dell’anno di Sigmar 1800, nel cuore di un’epoca dominata da una spaccatura insanabile. Molto prima della grande unificazione che verrà guidata da Magnus il Pio, l’Impero è un corpo dilaniato e privo di una vera testa. Dai loro scranni protetti e opprimenti, tre diversi sovrani pretendono di essere l’unica e legittima guida dell’umanità, governando con una paranoia che rasenta la follia e lasciando che le province si gestiscano in totale e anarchica autonomia.

Un Impero Senza Corona: I Tre Contendenti

Il primo di questi sovrani è l’Imperatore Eletto, colui che formalmente dovrebbe sedere sul trono secondo le antiche leggi. Sebbene il sistema elettorale sia ormai ridotto a una vuota formalità a causa delle astensioni e dell’influenza della Chiesa di Sigmar, gli imperatori di questa linea — spesso provenienti proprio dalla casata dei Conti dello Stirland — mantengono un’autorità nominale. Per motivi di sicurezza, la loro corte è stata spostata da Altdorf a Nuln, giudicata più protetta rispetto a una capitale ormai troppo esposta alle incursioni nemiche.

A contestare questo primato sorge la Dinastia Ottiliana del Talabecland, una linea ereditaria nata secoli fa dallo strappo dell’Imperatrice Ottilia. Nelle loro terre selvagge, il culto di Sigmar è considerato un’eresia straniera e i suoi sacerdoti sono banditi, mentre le preghiere e i sacrifici sono riservati esclusivamente a Taal, il signore delle foreste.

Infine, a nord, ulula l’Imperatore Lupo del Middenland, una fazione fedele a Ulric che un tempo sosteneva la dinastia Ottiliana ma che ora, dopo insanabili divergenze religiose e politiche, ha incoronato una propria linea dinastica. Nei domini del Lupo, Sigmar è bandito e Taal è appena tollerato, mentre il culto di Ulric viene imposto con il rigore del gelo invernale.

L'Ombra del Pazzo su Sylvania

In questa scacchiera, la Sylvania vive i suoi ultimi e tormentati anni di apparente normalità a partire dal 1796. Formalmente, la regione è solo una contea minore sotto la giurisdizione dello Stirland, che ne ha affidato il governo alla casata dei Von Drak. A regnare su queste valli è Otto von Drak, un uomo la cui mente è andata in frantumi da tempo. Soprannominato dai più audaci "Il Pazzo", Otto governa con una crudeltà efferata: è solito adornare le strade maestre con le teste impalate dei contadini che non riescono a pagare le sue tasse esorbitanti e, nei suoi frequenti deliri dettati dall'alcol, giunge a proclamarsi la reincarnazione stessa di Sigmar.

Consumato da un odio viscerale per tutta la sua stirpe — con l'unica e totale eccezione per l'adorata figlia Isabella — Otto si aggira per i borghi come uno spettro iracondo, pronto a condannare a morte servi e villici per placare i suoi sospetti. Il resto della nobiltà sylvaniana lo disprezza in silenzio, assecondando i suoi eccessi solo per poter amministrare i propri feudi senza fastidiose ingerenze centrali.



Le Ferite del Secolo

La miseria del presente è il frutto di un secolo di ferro e fuoco, iniziato novant'anni prima.

L'inizio della Waaagh! di Gorbad - 1707 C.I.

Gorbad Artiglio di Ferro, uno dei più intelligenti e devastanti Capiguerra degli Orchi Neri mai esistiti, unifica le tribù delle Malelande e lancia una mastodontica invasione. Supera il Passo del Fuoco Nero e si abbatte sul Solland, la provincia più meridionale dell'Impero. Il Conte Elettore Eldred viene ucciso in battaglia e Gorbad gli sottrae la Zanna Runica come trofeo.

Il Sacco di Nuln - 1708 C.I.

L'armata di Gorbad continua la sua marcia distruttiva verso nord. Assedia e saccheggia la grande città industriale di Nuln. Metà degli insediamenti viene data alle fiamme e le celebri fonderie d'artiglieria imperiale vengono devastate, privando le forze umane di gran parte delle loro armi da fuoco pesanti.

L'Assedio di Altdorf e la morte dell'Imperatore - 1712 C.I.

I Pelleverde raggiungono le mura della capitale, Altdorf. Durante il brutale assedio, l'Imperatore Sigismund viene ucciso da una Viverna sotto il comando degli Orchi. Nonostante la perdita dell'Imperatore, la città resiste eroicamente. Ferito e di fronte a una crescente insubordinazione tra le sue stesse file a causa del lungo stallo, Gorbad è costretto a ordinare la ritirata.

La Battaglia del Picco di Sangue e la fine del Solland - 1715 C.I.

In ritirata verso sud, i rimasugli della Waaagh! vengono intercettati dai Nani, furiosi per i saccheggi subiti nelle loro fortezze di montagna. Nella Battaglia del Picco di Sangue, Gorbad viene circondato e, sebbene combatta ferocemente, la sua armata viene definitivamente dispersa. Il Capoguerra scompare nel nulla. Il Solland, ridotto in cenere e spopolato, cessa di esistere come provincia indipendente e il suo territorio viene annesso dal Wissenland.



L'indipendenza di Nuln - 1720 C.I.

A causa dell'annessione del Solland, il resto delle Province Elettorali chiede la separazione di Nuln dal Wissenland in quanto fonte di eccessivo potere. Per sedare i disordini che ne derivano, la città viene nominata città-stato indipendente, forte anche del suo ruolo di Capitale Imperiale. Ciò non causa l'effetto sperato poiché l'Impero è già del caos. Di fronte all'anarchia crescente, la discesa dell'Umanità nella corruzione sembra ormai completa.

I Quattro Imperatori - 1750 C.I.

Horst il Cauto, imperatore Ottiliano, viene rovesciato dai suoi stessi sudditi presso Talabheim a causa del mancato invio di truppe per difendere la città dalle forze degli imperatori nemici. Al suo posto viene eletto a furor di popolo suo cugino Helmut II, proclamando l'indipendenza di Talabheim. Viene tuttavia assassinato dopo pochi mesi, facendo emergere le rivalità interne alla famiglia Imperiale che proseguiranno fino alla fine dell'era dei Tre Imperatori. Per un breve periodo quindi, l'Impero non ebbe tre, ma ben quattro Imperatori contemporaneamente, tutti impegnati a dichiararsi illegittimi a vicenda mentre i confini bruciavano a causa delle minacce provenienti dall'esterno.

Il Caos imperversa - Dal 1760 C.I

La Foresta di Drakwald e quella del Reikwald diventano zone franche e rifugi per gli Uomini Bestia e i Goblin delle Foreste.

Interi villaggi spariscono nel nulla dall'oggi al domani. Le vie commerciali fluviali, come quelle sul fiume Reik, diventano così pericolose che i mercanti devono viaggiare scortati da vere e proprie armate private. Le province smettono di pagare le tasse ai rispettivi Imperatori semplicemente perché i messi esattori vengono sbranati prima di arrivare a destinazione.

Fondazione di Eschen - 1778 C.I

Otto Von Drak concede la sovranità al Borgo di Eschen.

Qui inizia "L'Ora più Buia" - 1796 C.I