IL MONDO DI MEDÈRRA

Medèrra

Da quasi mille anni, nani, uomini, elfi, mezz'orchi e mezz'uomini vivono sotto le insegne di un unico Impero, nato dalla fine di una guerra che coinvolse tutti i regni e cambiò per sempre la storia di queste terre.

Dalla guerra all'unità

Tutto ebbe inizio con le ambizioni dei Madrakì, gli uomini drago di Madhras, che trascinarono gli altri regni in una lunga guerra. I nani ebbero un ruolo decisivo nella loro sconfitta, ma fu la decisione presa al termine del conflitto a segnare una svolta nella storia: anziché tornare a dividersi, i sovrani vincitori e sconfitti rinunciarono alle proprie corone e riconobbero nel re dei nani la guida di un nuovo Impero.

Nacque così Mediterra, come veniva chiamata allora, destinata a diventare la Medèrra che conosciamo oggi.

Il Patto di Ferro

La fondazione dell'Impero fu sancita dal Patto di Ferro. Ogni popolo offrì il proprio metallo e una gemma rappresentativa, mentre i nani donarono il ferro e si impegnarono a proteggere tutti coloro che avevano aderito all'unione. Da quel gesto nacque anche il simbolo imperiale, un pugno di ferro incoronato e affiancato da quattro gemme.

Unità, ordine, disciplina e rigore divennero i principi della nuova società. I popoli conservarono le proprie tradizioni, ma condivisero leggi, istituzioni e un pantheon che riuniva le divinità delle diverse culture. Il Patto pose fine alle divisioni tra i regni e gettò le basi di una lunga prosperità, lasciando un'eredità che ancora oggi sostiene l'autorità imperiale.

LE TERRE DELL'IMPERO

Un mondo di popoli e paesaggi

Medèrra si estende dalle steppe gelide del nord fino ai deserti meridionali, attraverso montagne, pianure fertili, foreste e città collegate da una fitta rete di strade e rotte commerciali. Ogni regione conserva le proprie tradizioni e la propria identità, e secoli di scambi hanno contribuito a creare una società in cui popoli e culture differenti convivono quotidianamente.

Le regioni imperiali

A settentrione si trova Karcharia, patria degli orchi, le cui immense steppe raggiungono il mare ghiacciato, mentre i monti Atropoennini ospitano la federazione e le città-stato dei nani. Madhras, un tempo regno dei Madrakì, è oggi una terra di colline fertili e insediamenti prosperi, abitata da coloni di ogni popolo e unica regione dell'Impero a essere stata smilitarizzata.

Verso oriente si aprono le pianure della Totìa, patria degli uomini e dei mezz'uomini, mentre a sud di Madhras si estendono le foreste di Sylvania, dimora degli elfi, percorse da numerosi fiumi. Ancora più a sud si trova Arenaria, una regione calda e arida, dominata da un vastissimo deserto, dove gli insediamenti imperiali si concentrano soprattutto negli avamposti commerciali e nelle zone ricche di risorse.

Il Mare Internum

Tra queste terre si apre il Mare Internum, un grande bacino interno che bagna le coste settentrionali di Arenaria, quelle orientali di Sylvania e le coste meridionali della Totìa, fino allo stretto di Thalia. I suoi porti sono importanti centri di scambio e le rotte che lo attraversano permettono a merci e viaggiatori di raggiungere regioni anche molto lontane tra loro, alimentando i commerci e favorendo l'incontro tra le diverse popolazioni.

Le città e le strade

Maxima è la capitale e il centro della vita politica, economica e culturale dell'Impero. Da qui si amministrano territori tanto vasti che molti cittadini non ne conoscono nemmeno i nomi, mentre le principali vie imperiali, generalmente sicure, permettono a mercanti e viaggiatori di spostarsi tra città e province.

Sullo stretto che collega il Mare Internum alle altre rotte marittime sorge Thalia, città portuale dalle architetture bianche, dominata da una grande torre-biblioteca che serve anche da faro. Un tempo imperiale, oggi è governata dai maghi, che ne hanno fatto uno dei principali centri di studio e pratica della magia.

LE CREPE DELL'IMPERO

Un equilibrio sempre più fragile

Medèrra è ancora una delle grandi potenze del mondo conosciuto, le sue legioni sorvegliano i confini, le città prosperano e la maggior parte dei cittadini continua a confidare nella solidità delle istituzioni. Da qualche tempo, tuttavia, le notizie che giungono dalle province raccontano una realtà meno rassicurante e anche nelle città più ricche cominciano a farsi sentire i primi malumori.

Il peso della prosperità

A governare è il giovane imperatore Rufus II, della dinastia degli Enobarbi, affiancato dal Senato e da una vasta amministrazione che nel corso dei secoli ha permesso all'Impero di mantenere il controllo su territori e popolazioni molto differenti.

La lunga prosperità ha però favorito la concentrazione della ricchezza e del potere, e una parte della classe dirigente sembra ormai più interessata a difendere i propri privilegi che a rispettare i principi del Patto di Ferro. I soprusi si moltiplicano, le disparità tra le province diventano sempre più evidenti e il malcontento comincia a diffondersi, anche se per ora le ribellioni rimangono episodi isolati e l'autorità imperiale non sembra realmente minacciata.

Le fortezze silenziose

Nelle province nord-occidentali alcune fortezze di confine sono state ritrovate completamente deserte, senza segni di combattimento né tracce di fuga. Le porte erano ancora chiuse, le armi appese ai loro ganci e gli ambienti conservavano l'aspetto di luoghi abbandonati all'improvviso, come se le guarnigioni dovessero tornare da un momento all'altro.

Qualcuno parla del ritorno dei Madrakì, gli antichi uomini drago di Madhras, ma nessuna delle voci che circolano ha ancora trovato conferma e la sorte dei soldati rimane sconosciuta.

Una fede che divide

Nelle regioni meridionali si sta diffondendo una nuova religione, i cui fedeli riconoscono un solo dio e rifiutano il pantheon imperiale. Le loro predicazioni condannano l'avidità dei mercanti e l'accumulo delle ricchezze, attirando un numero crescente di seguaci, soprattutto tra coloro che guardano con crescente sfiducia ai privilegi delle classi più ricche.

Le autorità seguono con preoccupazione la diffusione di questa fede, che mette in discussione non soltanto le tradizioni religiose dell'Impero, ma anche gli interessi di chi ne detiene il potere.

La questione magica

Anche il rapporto tra l'Impero e i maghi è da tempo motivo di tensione. A Thalia, dopo una sommossa che ha portato alla sua indipendenza, il governo è passato a un Consiglio di maghi diviso tra chi vorrebbe isolarsi, chi sostiene un confronto più duro con l'Impero e chi cerca una riconciliazione.

Tra questi ultimi c'è Aurelius, un anziano mago nanico convinto che la magia possa tornare a essere accettata attraverso il dialogo, senza ricorrere a un nuovo conflitto.

Per ora l'Impero continua a reggersi sulle proprie istituzioni e la vita della maggior parte dei cittadini procede senza grandi sconvolgimenti, ma le tensioni si accumulano e diventa sempre più difficile ignorare i problemi che attraversano Medèrra.

L'INIZIO DEL VIAGGIO

Medèrra: Archè

Da secoli nessuno vedeva coboldi scendere dalle montagne occidentali, una catena di vette considerate invalicabili che segna il confine delle terre imperiali. Ora alcune voci sostengono che siano tornati e un vecchio avventuriero ha deciso di scoprire cosa ci sia di vero.

Oltre le montagne

Nessuno conosce con certezza ciò che si trova oltre le montagne occidentali e da generazioni sono pochi coloro che osano avvicinarsi ai loro passi. Di recente, però, alcuni viaggiatori hanno raccontato di aver avvistato dei coboldi provenienti da quelle terre, creature che non comparivano nell'Impero da secoli e delle quali ormai si parlava quasi soltanto nei racconti.

La maggior parte delle persone considera queste storie semplici dicerie, ma Aurelius non è dello stesso avviso e ha deciso di mettersi in viaggio per indagare.

L'incontro con Aurelius

Nano di trecento anni, mago e viaggiatore, Aurelius ha trascorso buona parte della propria vita attraversando Medèrra, conosce le sue strade e le sue città e ha incontrato persone di ogni popolo. Nel corso degli anni si è trovato coinvolto in guerre, dispute e incarichi delicati, imparando a cavarsela anche nelle situazioni più difficili, spesso senza attirare troppo l'attenzione su di sé.

Durante la sua ricerca incontra gli eroi di *Archè* e propone loro di accompagnarlo, promettendo una ricompensa al ritorno. Le notizie sui coboldi meritano di essere verificate e Aurelius sa bene che affrontare un viaggio in compagnia può rivelarsi molto più utile che farlo da soli.

Dentro la saga di Medèrra

Archè è il prequel della saga di Medèrra e il punto da cui iniziare a esplorarne il mondo, un'avventura fantasy Ready-to-Play, compatibile con le regole della 5e e pensata per 3–5 giocatori.

Non è necessario un Game Master: i partecipanti interpretano i propri eroi, leggono insieme la storia e decidono come affrontare le situazioni che incontrano. Potranno parlare con altri personaggi, esplorare luoghi sconosciuti, superare prove e affrontare combattimenti, confrontandosi sulle decisioni da prendere e sulle conseguenze delle proprie azioni.

Ogni eroe ha le proprie motivazioni, il proprio carattere e un modo diverso di reagire agli eventi, e sarà proprio l'incontro tra queste personalità a dare forma al viaggio.

Aurelius ha una proposta da farvi e una ricompensa da offrire, ma la decisione di seguirlo appartiene soltanto a voi.

Che cosa convincerà il vostro eroe a partire con lui?