

TOMO II Ambientazione

CRONISTORIA



RHYMIL

UNA NUOVA ERA

GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

La documentazione relativa alla campagna "Rhymil" potrebbe subire qualche variazione in corso d'opera.
Ulteriori informazioni verranno fornite ai giocatori che appartengono ad una specifica razza, città o accademia
Data revisione: 08/08/2026

INTRODUZIONE



“ Dalla volontà del Dio Padre e della Dea Madre tutto ha avuto forma. Il potere che pervade Aurun ha creato le stelle e la più luminosa e grande tra esse, il sole, che permette ad ogni essere vivente di godere del giorno. Ewylion nella sua grazia ed eleganza, ha donato un po' della sua luce a quella che solo alcuni conoscono come il Cuore della Dea Madre, che la maggior parte chiamano Luna, e che splende ed illumina il cammino dei temerari nell'oscurità. Un loro sospiro è stato il soffio di vita che ha popolato la terra di piante ed animali. E infine, con lo sguardo amorevole di due genitori, hanno osservato la loro creatura: Aurun ha sorriso compiaciuto ed Ewylion ha pianto dalla gioia, perché ciò che avevano creato era un piccolo capolavoro e nei loro occhi sarebbe rimasto impresso come l'opera di un pittore. Ma tutto ciò non era destinato a perdurare... ”.

Il Primo Cronista Kalyn Morghmand

1. LE ORIGINI - CRONISTORIA

1.1 LA CREAZIONE

Dal primo passo del libro "Dalle Origini", tuttora custodito nella Biblioteca della Città Centrale. "Aurun, il Dio Padre, ed Ewylion, la Dea Madre, plasmarono una nuova terra grazie a Kralon, l'Infinito, come dono per la loro unione. La chiamarono Rhymil, che nella lingua degli dei vuol dire "La mia luce", come il nome del medaglione che Aurun donò a sua moglie dopo essersi legato a lei".

1.2 CRONISTORIA

Anno 0

Aurun ed Ewylion plasmano Rhymil, la creazione che rappresenta la loro unione e vi abitano per i successivi 100 anni nei quali vivono l'evoluzione della natura e di tutti gli animali da loro creati.



Anno 100

Aurun ed Ewylion lasciano Rhymil, consapevoli di aver dato alla luce un ambiente adatto alla vita di ogni tipo di creatura e stabiliscono che i loro sei figli, Igrion, Ey'ridiel, Juyhl, Arinust, Takhoros e Ara'ghelyn vi abitino, lasciando a loro la decisione di come dovrà ulteriormente evolversi.



Anno 1500

Gli dei minori hanno creato santuari per le future creature che popoleranno la terra, dato un nuovo contributo alla natura, fatto esperimenti con essa per capirne la sua reazione. Prima di lasciare Rhymil, creano i draghi, uno per colore e tipologia di elemento: Rossi, Neri, Blu, Verdi e Bianchi, creature a loro dire perfette, espressione della loro essenza, con il compito di proseguire la volontà di Aurun ed Ewylion una volta che Rhymil verrà popolata da altre creature di diverse razze.



Anno 2632

I draghi hanno assunto una consapevolezza non prevista dagli dei minori. Credono di meritare di più dell'essere semplici strumenti di potere. Hanno raggiunto un considerevole numero nel tempo, costituendo anche una gerarchia in base all'ordine di creazione. Ghaaros, drago rosso, il più anziano, istituisce il Clan dei Draghi e ne costituisce le leggi. Tutto questo avviene all'insaputa degli dei.



Anno 2716

Igrion, il maggiore degli dei minori viene a conoscenza di questa presa di posizione da parte dei draghi e ha un primo incontro con Ghaaros, nel quale lo esorta a non spingersi oltre, ricordandogli cosa rappresenta e da chi è stato creato lui e tutti i suoi simili.



Anno 2766

Igrion dopo 50 anni, lasso di tempo più che sufficiente, si ripresenta assieme agli altri fratelli ponendo il Capo Clan di fronte ad un ultimatum dopo aver scoperto che i draghi, attraverso Ghaaros si sono costruiti una sorta di proprio santuario con una statua che raffigura se stesso. Igrion distrugge il santuario ricordando che sono loro, gli dei minori, che i draghi devono venerare e non un loro simile. Il messaggio sembra essere recepito, o meglio, è quello che fanno credere.



Anno 3350

Igrion scopre che non solo i draghi non hanno voluto sottostare all'ultimatum, ma che sono riusciti in qualche modo a costruire un artefatto in grado di renderli più forti e quindi più predisposti ad affrontare gli dei minori. Il primogenito di Aurun ed Ewylion viene a conoscenza poco dopo che la più piccola dei fratelli, Ara'ghelyn ha contribuito alla creazione di questo artefatto, la quale subisce un rimprovero da Igrion davanti a tutti gli altri fratelli.

La priorità ovviamente è il controllo dei draghi, perciò assieme agli altri quattro fratelli decide di raggiungere nuovamente Rhymil per rimettere ordine e ridimensionare drasticamente il potere dei draghi che a sua detta non sono degni di tanto potere.



Anno 3351

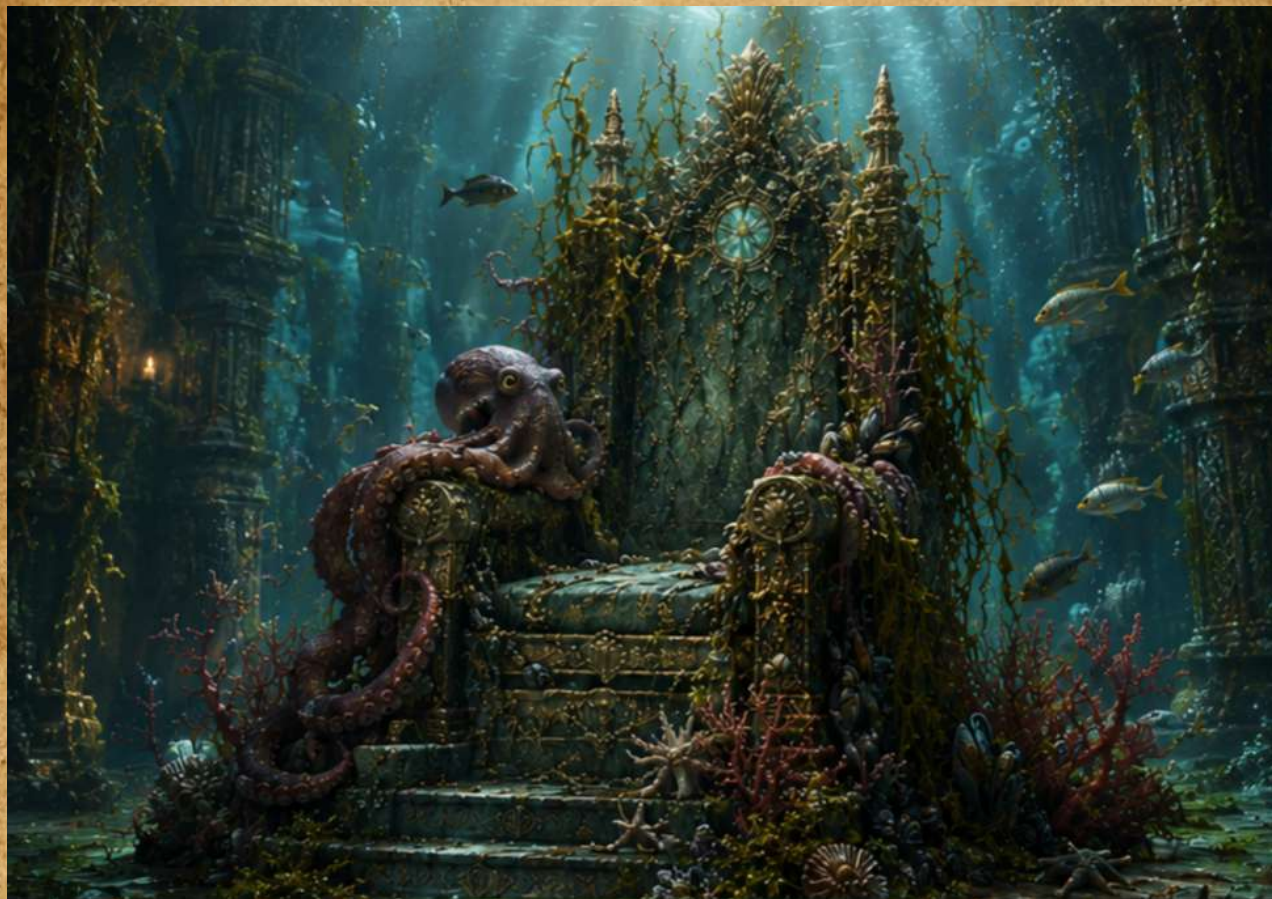
Igrion non immagina quanto possa essere accresciuto il potere dei draghi e assieme ai fratelli trova un grande schieramento di creature estremamente forti. Nasce una battaglia tra le due parti nella quale partecipa anche Ara'ghelyn, che per vendicarsi dell'umiliazione subita dal fratello, a sua insaputa si schiera contro assumendo le fattezze di un drago. Il conflitto, seppur a fatica, viene vinto dagli dei minori. Nello scontro però, Ara'ghelyn rimane gravemente sfigurata in volto da Igrion, che una volta scoperto che si tratta della sorella si offre di curarla, cercando di riportarla alla ragione. Lei però si rifiuta scomparendo senza lasciare traccia. Nel conflitto Ghaaros viene ucciso. Non rimangono molti draghi e quelli rimasti vengono confinati su un'isola a nord-ovest di Rhymil. Ai sopravvissuti, come monito per aver assecondato un sovversivo, viene lasciato lo scheletro di Ghaaros. Separatamente viene consegnato loro un suo osso che dovranno custodire assieme ad un potente artefatto che intrappola l'anima del Primo Drago.



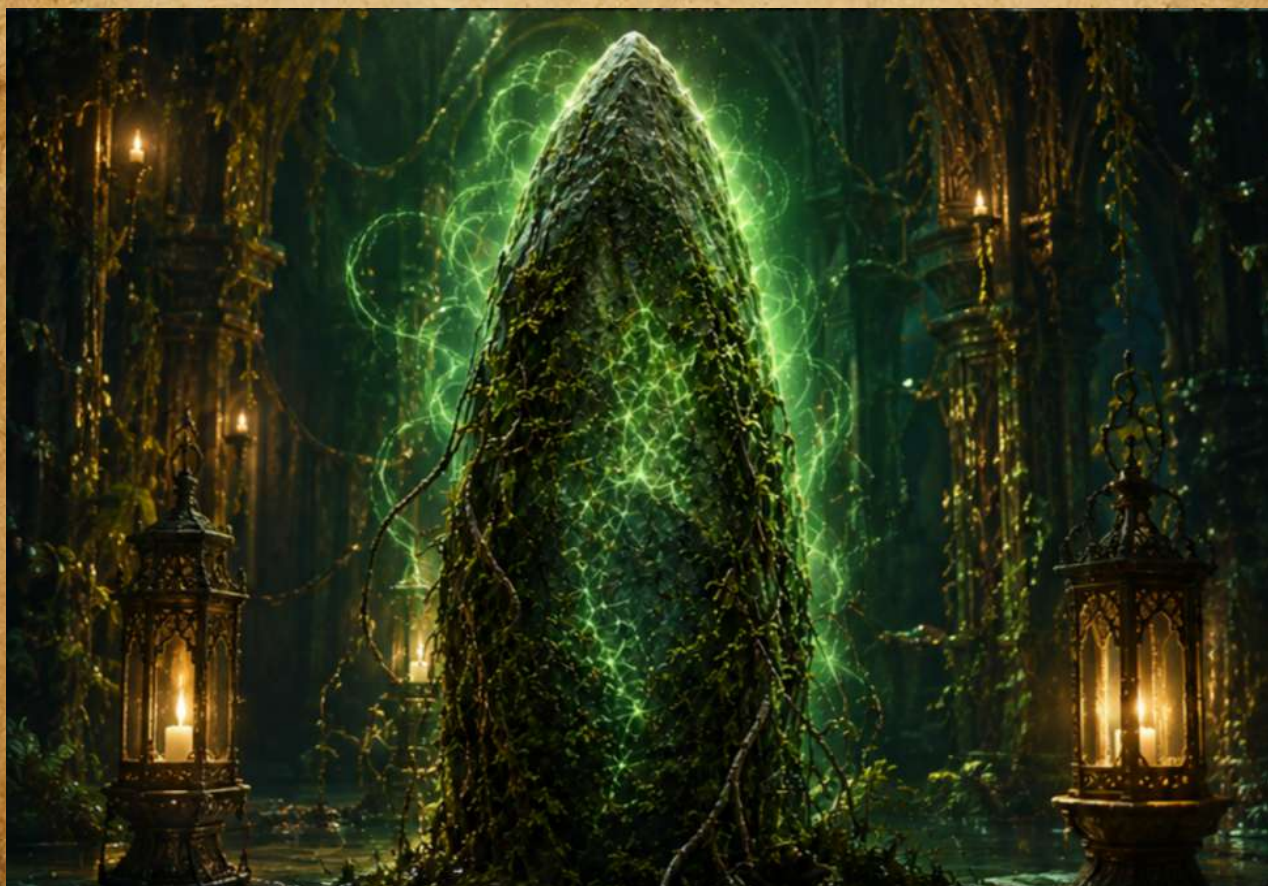
Da Anno 0 D.C. (Dopo la Caduta, intesa quella dei Draghi) a Anno 105 D.C.

Igrion comincia il processo di popolazione creando gli umani, di seguito, proseguendo dagli altri dei in ordine di nascita, Ara'Ghelyn esclusa, vengono create le successive razze " riconosciute " agli occhi di Aurun ed Ewylion. Da questo momento le popolazioni che calcheranno la terra e le generazioni future avranno libero arbitrio sulla gestione della vita e la sua evoluzione. Alcuni mortali " reputati degni ", scoprono gli Artefatti dell' Equilibrio, e acquisiscono la consapevolezza che per il bene di tutti dovranno essere custoditi e preservati e per questo dovranno essere designati dei Custodi, che dovranno prendere la decisione di rinunciare a tutto.

Viene creata la Città Centrale, primo vero baluardo e simbolo della razza umana. Contemporaneamente sorgono Flordror degli elfi e Rerfoth dei Nani di montagna. Le altre razze creeranno degli iniziali semplici stanziamenti che poi diverranno le città conosciute.



LA PIETRA MADRE





Da Anno 105 D.C. a Anno 112 D.C

Dopo un iniziale periodo di assestamento, in cui sono gli elfi delle foreste, nella figura di Liadel, primo apprendista del Primo Incantatore Aydel, responsabili della custodia dell'Edémane, Artefatto dell'Equilibrio, il libro ove sono custoditi i segreti della Magia Arcana, tramite un accordo, questo passa in custodia agli umani che lasciano la Pietra Madre al popolo della foresta, sicuramente più affine all'artefatto.



Da Anno 112 D.C a Anno 228 D.C.

Dopo un lungo periodo in cui le razze hanno trovato un loro assestamento al livello organizzativo e hanno proliferato sviluppando gli insediamenti, le arti e i mestieri, avviene un evento che porterà ad un primo importante conflitto tra elfi ed umani, la cui vera motivazione non si saprà mai, ma che fu semplificata in " incidente politico" , che vedrà una catastrofica perdita di vite da parte di entrambe le parti. In seguito a questo fu siglato un trattato di pace e di collaborazione che fu firmato alla Città Centrale e a Flordror. L'iniziale piccola cittadina creata dall'Ordine Clericale, la Città Clericale, fulcro delle attività di sostegno spirituale in onore della Dea Madre, viene inserita all'interno delle mura della Città Centrale rimanendovi però con un proprio statuto speciale.



Da Anno 228 D.C. a Anno 377 D.C.

Ara'ghelyn riesce a sottrarre un potentissimo artefatto che permette agli dei maggiori di trasmettere il loro potere su Rhymil mettendo in ginocchio gli usufruttori della magia arcana e divina.

Dopo due anni di lotte e grazie a degli eroi che sono riusciti a ricomporre i pezzi dell'artefatto e a riconsegnarlo a costo della vita, l'equilibrio viene ripristinato e in loro onore furono erette delle statue nella città dei maghi, Folbon, dove ci fù l'ultima sanguinosa battaglia.



Da Anno 377 D.C. a Anno 477 D.C.

A causa della crescente necessità di mantenere maggior ordine, anche a causa della comparsa sempre più frequente di nuove razze ostili, che si dice siano state create da Ara'Ghelyn stessa, e per evitare di nuovo incidenti diplomatici, Rhymil viene suddivisa in sette Regni. La razza umana, demograficamente più numerosa si divide in quattro Regni (Del Nord, del Sud, dell'Est e dell'Ovest), dando comunque la possibilità a qualsiasi altra razza di far parte di un loro regno, mantenendo doveri e privilegi come tutti gli altri sudditi. Allo stesso tempo, elfi, nani, gnomi ed halfling mantengono i loro regni nei loro territori di origine.

Viene firmato il “ Trattato della Città Centrale “, in cui si stabilisce l'impegno di tutte le razze a collaborare per l'Equilibrio.



HA INIZIO LA SECONDA ERA

Da Anno 477 D.C. a Anno 482 D.C.

Avvengono i festeggiamenti per i CENTO ANNI DI PACE. Durante questo importante evento vengono assassinati il Re dell'Ovest, che ospitava le delegazioni delle razze, e il Re degli Elfi. Inizialmente si ipotizzano omicidi perpetrati da membri di due diverse delegazioni. I festeggiamenti si tramutano in una scintilla che provocherà un incendio di proporzioni immani, tale da scatenare una guerra totale tra razze che durerà cinque anni. Solo verso la fine si scoprirà che la causa di tutto è stato colui chiamato Il Profeta, la cui identità è stata mantenuta segreta al mondo di comune accordo tra tutti i rappresentanti delle razze.

Questo disastroso evento sancisce la fine della monarchia e la nascita di tre nuove istituzioni che governeranno assieme per il benessere e l'equilibrio di Rhymil: L'Ordine dei Maghi con sede a Folbon, L'Ordine dei Cavalieri con sede a Randfrenth, L'Ordine Clericale con sede nella Città Clericale.



HA INIZIO LA TERZA ERA

Da Anno 482 D.C. a Anno 485 D.C.

La sparizione della Torre dell'Espiazione, particolare prigioniero per incantatori, mette in allarme gli Ordini, ma è solo l'inizio di una cataclisma di proporzioni inimmaginabili. Rhymil stessa rischia di collassare a causa di una grave instabilità negli abissi a causa di un fenomeno quasi del tutto sconosciuto. Gli Ordini si vedono costretti a collaborare anche con una Nuova Fratellanza di Pirati, comandata dal loro Re Taritas. E' una nuova fazione che si contrappone alla vecchia pirateria i cui seguaci si uniscono a quattro capitani che hanno tradito la causa per allearsi con una sorta di entità soprannaturale. La causa della sparizione della torre, inizialmente viene attribuita ad uno stregone di nome Khalimar che vi era imprigionato, per mezzo di un incantesimo che ha occultato la Torre dell'Espiazione su di un piano a se stante, ma che come effetto collaterale ha scatenato l'apertura e chiusura di molteplici portali legati ad altri piani di esistenza, facendo sparire e comparire persone e diverse razze e creature sconosciute da luoghi e tempi diversi.

Nel frattempo il Trono degli Abissi sparisce creando un tremendo terremoto generale sotto i mari che si innalzano creando onde gigantesche, che investono per miglia e miglia tutte le coste di Rhymil, spazzando via tutto ciò che incontrano.

Oltre a questo i draghi lasciano l'isola dove sono relegati costituendo un'ulteriore minaccia, guidati dal Primo Drago Antico riportato in vita da una minaccia del passato.

Tutta la vicenda in realtà si scopre essere una macchinazione del Custode dell'Edemane, rappresentante l'Ordine dei Maghi.

Tra le rovine di Navimbur, la principale città portuale nasce un piccolo gruppo di Ribelli che contestano la dubbia conduzione del potere degli Ordini, soprattutto dopo una scelta estremamente drastica di sacrificare numerose vite per estinguere una mortale ed anomala ondata di peste.



Da Anno 485 D.C. a Anno 486

Gli eventi appena passati non riescono a mantenere unita la guida composta dai tre Ordini e questo crea una profonda ed irreparabile frattura tra di loro e la popolazione tutta.

L'Ordine dei Maghi, che a causa del Custode si è ritrovato malvisto da diverse Realtà Politiche, si ritira nella città di Folbon portando con se l'Edemane.

L'Ordine dei Cavalieri e quello Clericale rimangono ma diventano due realtà separate, lasciando alla popolazione la scelta di chi seguire.



Da Anno 486 D.C. a Anno 488 D. C.

Viene abolito il Corpo dell'Inquisizione, un'appendice dell'Ordine Clericale che aveva il compito di perseguire coloro che andavano contro i dettami della Chiesa, definiti "eretici"!



Da Anno 488 D. C. a Anno 490 D.C.

Cessa l'accordo di intesa tra la Nuova Fratellanza del Re dei Pirati, Taritas e gli Ordini. I pirati non sono più Corsari ma diventano un'unica grande realtà indipendente.



Da Anno 490 D.C. a Anno 492 D.C.

Il gruppo di ribelli di Navimbur ha trovato il favore di molti altri cittadini scontenti e diventa una realtà molto vasta, tanto da ricoprire una notevole porzione di territori che comprendono le città di Navimbur, Mourn e Gada. Spinti da un iniziale movimento per i diritti della gente libera, viene riconosciuta come una regione a sé stante: Nasce lo Stato del Popolo Libero.



Da Anno 492 D.C. a Anno 493 D.C.

Il Capitano Teodor Kilkan dell'Ordine dei Cavalieri, con il favore di Ewylion fonda un nuovo ordine, L'Ordine dei Paladini nella città di Dargherna.



Anno 493 D.C.

Viene redatta la Carta delle Leggi del Concilio Riunito, approvata e firmata da tutte le Realtà Politiche, compreso lo Stato del Popolo Libero.



Anno 498 D.C.

Il Concilio Riunito, dopo l'intaccamento della Pietra Madre, del cui sabotatore non si conosce l'identità, decide di creare delle Spedizioni, poiché i suoi effetti cominciano a manifestarsi. Gruppi sparsi di orchi dalla pelle ricoperta di una sostanza brillante e gli occhi bianchi, attaccano senza apparente motivo luoghi abitati senza depredare nulla. Il sesto giorno di Origun anche Ewyn e Fedon, gli Artefatti di Ewylion custoditi a Dargherna, la Città dell'Ordine dei Paladini, vengono intaccati; in tutta Rhymil migliaia si sentono male, perdendo quasi la vita, mentre in centinaia muoiono istantaneamente, come colpiti da un infarto. È un'ecatombe. Persino il Patriarca perde la vita. In pochi giorni viene eletto un suo successore ed il suo primo volere è ricostituire l'Ordine dell'Inquisizione.



La barriera che protegge Dargherna la città “celestiale”, definita la più sicura, scompare a causa dell’indebolimento dei suoi Artefatti. Una delle Spedizioni parte per dirigersi immediatamente lì e capire cosa sta succedendo. Si ritrovano in un luogo dove la gente sta morendo a causa di una malattia chiamata Morte Bianca. Tra i membri della Spedizione giunta a Dargherna, Fred Ryles della Nuova Fratellanza dei Pirati e Linhardt Aegis dell’Ordine Clericale, unendo le loro forze e conoscenze nel campo della medicina, riescono ad arrestare l’epidemia e a salvare il resto dei cittadini. Purtroppo però accade l’impensabile. Alcuni membri della Spedizione, ingannati anche da dei mutaforma, liberano una creatura spaventosa, il Divoratore, un demone minore, imprigionata nei sotterranei della città diversi anni prima dal Primo Paladino Teodor Kilkan. Questa riesce a fuggire e a vagare libera.



Alcune risposte su ciò che sta accadendo potrebbero trovarsi nel diario di un Capitano pirata scomparso anni prima, John Morriver, che viene affidato alla Spedizione.

I suoi delegati decidono di partire alla volta dell'Isola della Nuova Fratellanza per riportare il diario a Re Taritas.

Durante la permanenza sull'isola, la Spedizione subisce attacchi da parte della vecchia guardia della pirateria e uno dei Capitani Maggiori di Re Taritas, Vane, si rivela essere un traditore e rapisce il regnante. Si scopre che il Capitano John Morriver è vivo, tornato, sembra, dal Mare delle Nebbie nel quale era scomparso. Hara, la Custode del Trono degli Abissi cade in coma. La Spedizione, attaccata dai pirati ribelli si rifugia sull'isola del Capitano Maggiore Isabela De Berry e qui decidono di liberare Re Taritas.



Anno 499 D.C.

La Spedizione non con poche difficoltà riesce a liberare il Re della Nuova Fratellanza dei Pirati e scoprono che in realtà il Capitano Maggiore Vane è un mutaforma, e che aveva tenuto relegato il vero Capitano pirata in una segreta usandolo per degli esperimenti folli. Il mutaforma viene sconfitto e ucciso, ma il suo corpo scompare. Parte della Spedizione riesce a raggiungere Hara e fa per la prima volta la conoscenza di Asket, che si presenta come divinità maggiore e fratello gemello di Aurun.

La Spedizione parte alla volta dell'Isola del Re Folle alla ricerca della sua Corona, uno degli oggetti magici che può intaccare il Trono degli Abissi e descritto sul diario di John Morriver.

Sull'isola apparentemente disabitata, si scopre che in realtà vi sono i fantasmi di Frederikus, il Re Folle, di sua moglie, e di altri cittadini. La Spedizione viene a conoscenza del Culto dei Draghi, che dimorano sull'isola e che dichiarano di essere fedeli alle creature create dalle divinità minori. La Spedizione riesce a trovare

Frederikus nei sotterranei del suo palazzo e ottengono la Corona, liberando anche una iniziale misteriosa creatura che si rivelerà essere Ismirir, un drago verde, amico del Primo Paladino Teodor Kilkan. Morriver si presenta, lascia la corona alla Spedizione, portandosi via Frederikus, la consorte e il resto dei fantasmi. Grazie alla risonanza magica tra il campo dell'Euritmia Sinfonica e il Vortice Divino, la maledizione dei Draghi viene indebolita e l'attuale Capo Clan dei draghi si presenta sull'isola del Re Folle cacciando gli avventurieri. Un effetto inaspettato che la Spedizione è riuscita a sistemare, pagando il prezzo però di dover lasciare l'isola per avere salva la vita.



Anno 500 D.C.

I Wendigo, delle creature appartenenti al vasto folclore delle terre barbariche di Rhymil, si manifestano senza alcun apparente motivo ad Hymín, città del Corpo Navale dell'Ordine dei Cavalieri, durante un pranzo conviviale indetto dal Sotto Ministro dei Cavalieri, al quale partecipa la Spedizione. La conseguenza della loro apparizione è un'espansione quasi incontrollata che crea scompiglio e paura. I delegati della Spedizione decidono di partire alla volta del Lago del Vecchio Pescatore Pazzo con l'intento di capire cosa possa essere successo all'Antico Druido. Con l'aiuto della Regina Kess, consorte di Re Taritas, riescono a raggiungere il piano del Custode della Pietra Madre che da un pò non manifesta la sua presenza al resto del Circolo Druidico. La Spedizione scopre che la causa della sua inattività è dovuta all'intervento della dea minore Ara'Ghelyn che ha fatto cadere l'Antico Druido in coma. La Spedizione riesce a risvegliarlo. Dopo una breve pausa per recuperare le forze e riordinare le idee i delegati decidono di raggiungere la cittadella dell'Ordine dei Maghi per capire se la Piuma del Primo Incantatore, un'altro degli oggetti citati nel diario del Capitano John Morriver, è al sicuro.



A Folbon la Spedizione viene accolta con tutti gli onori per aver salvato una figura così importante come l'Antico Druido, ma tra le sue mura si celano intrighi e minacce. Si scopre che Namira, l'assistente personale di Katrina, Maestra del Tempo e seconda in comando dell'Ordine dei Maghi è una traditrice e tende un'imboscata a diversi membri della Spedizione portandoli in un luogo dove in teoria ci dovrebbe essere la Piuma del Primo Incantatore ma in realtà è solo un'illusione. Gli avventurieri riescono in qualche modo a uscirne vivi e Namira perde la vita. Purtroppo si scopre che il potente oggetto magico appartenuto al fondatore di Folbon è scomparso. Oltre a questo, a causa di un rituale eseguito male da alcuni membri della Spedizione, un'enorme meteora si abbatte sulla cittadella disintegrando la sua barriera di protezione. Presi da un'iniziale sconforto arriva la notizia che la Piuma del Primo Incantatore possa essere alla Città Centrale. Poco prima che la Spedizione parta verso il cuore pulsante di Rhymil, il demone minore Sir Argumos riesce a ripristinare la forma fisica del suo padrone, il demone maggiore Arklas. Però per fare ciò, uccide Linhardt Aegis, un membro della Spedizione, Primo Sacerdote del dio maggiore Asket e questo dichiara guerra ai demoni.



La Spedizione parte alla volta della Città Centrale per cercare di recuperare la Piuma del Primo Incantatore.