

Massiccio Centrale luogo

LUOGO

Tipo: catena montuosa

Popolazione: sconosciuta

Il Massiccio Centrale è una vasta regione montuosa situata nel cuore del **Granducato di Greyhaven**.

Confina con il **Ducato di Amer** a sud, con il **Ducato di Krandamer** a sud-est, con il **Ducato di Greyhaven** a nord-est e a nord, con la **Marca di Meistwode** del **Ducato di Surok** a ovest.

Le sue dimensioni imponenti (ha una superficie paragonabile a quella di un Ducato) fanno sì che al suo interno si possano trovare paesaggi molto diversi tra loro, zone più o meno popolate, altre inesplorate, altre ancora difficilissime da raggiungere.

I Margini Sud del Massiccio

A sud il Massiccio Centrale confina con il **Ducato di Amer**, e in particolare con la **Marca di Altair** e la **Contea di Rigel**.

La zona a nord di Altair

Blain e gli altri villaggi minerari

A nord di **Altair**, sulle pendici del Massiccio, sorgono alcuni villaggi di minatori: Rennes, Hirsonne (presidio fortificato lungo la via percorsa dai metalli verso Altair) e Rocurt. Il più avanzato nel massiccio di questi villaggi, Blain, è salito agli onori delle cronache per un terribile episodio di sangue accaduto nell'anno **515**: tre Inquisitori e sei Paladini di **Sanpeccato** vengono barbaramente assassinati nel corso di alcune indagini in zona. I loro corpi, orrendamente mutilati, sono stati ritrovati solo alcuni mesi dopo la loro scomparsa, e non si è mai saputo chi siano stati i responsabili di una simile efferatezza.

Il castello di Toran

A nord est di Blain, in una zona molto molto isolata, sorge un vecchio castello malridotto, che un tempo appartenne allo stregone noto come **Toran**. Qui questi conduceva loschi esperimenti sui cadaveri, insieme al piccolo assistente **Eavans**. I due sono uccisi nell'estate dell'anno **516** da **Eric** e **Loic Navar**, dopo che hanno tentato di uccidere alcuni dei loro compagni. E' qui che trova la morte **Ryan Lark**.

I "Penultimi"

Avanzando nella stessa zona del Massiccio, inoltrandosi per sentieri montuosi scarsamente battuti e nascosti, si può raggiungere la valle dei **Penultimi**. I Penultimi sono una numerosa banda di briganti, provenienti da molte zone limitrofe, che sotto il comando di **Aldwych** si sono organizzati in una vera e propria comunità stanziale. Sembra che gente legata a culti delle tenebre stia addirittura edificando una cappella nel piccolo villaggio e che ci siano molti "schiavi", rapiti nelle varie scorrerie dei briganti, utilizzati come costruttori.

Le dicerie su "Milord"

Sembra che in questa zona ci siano diversi gruppi di briganti, indirettamente collegati tra loro tramite il comune contatto con gli emissari di un certo "Milord", di cui non si sa molto, tranne che dovrebbe essere una figura imponente e carismatica legata strettamente alle chiese delle Tenebre. Indipendentemente dal fatto che questa storia sia vera o meno, ci sono numerose prove di un'attività piuttosto intensa da parte di adepti di culti oscuri nella zona montuosa a nord dei villaggi minerari.

La zona occidentale

La Grande Cava e il Sentiero della Vergogna

Sulla parete occidentale del monte Bar-Thok si spalanca la Grande Cava da cui la Gente di **Rub-Tar** estrasse le pietre necessarie all'edificazione del Vallo di **Nur-Had-Dun**. Non è noto se la Via della Pietra, l'intricato sistema di scivoli e condotti sotterranei che durante i lavori collegò la cittadella alla Grande Cava, sia rimasta agibile. Fu ribattezzata **Sentiero della Vergogna** dopo che **Gareb-Ak-Zul** vi cercò scampo in seguito alla caduta di **Dar-Had-Urt**, e il suo accesso alla cittadella fu sigillato da un imponente portale di pietra. Stando ai discendenti dei Nani rimasti a Nur-Had-Dun, il Disertore avrebbe pagato caro l'ignobile atto di vigliaccheria: colpito dalla tremenda maledizione di Ilmarinen, Gareb-Ak-Zul vagherebbe tuttora lungo il dedalo sotterraneo, braccato dalla progenie cieca ed abbruttita di coloro con lui violarono il **Giuramento di Rub-Tar**.